



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

Andréa Borba

**ENTRE PIXELS E PALCOS:**

nativos digitais na aula de teatro, uma vivência na Escola Parque de Brasília.

Brasília

2024

Andréa Borba

**ENTRE PIXELS E PALCOS:**

nativos digitais na aula de teatro, uma vivência na Escola Parque de Brasília.

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

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ângela Barcellos Café

Brasília

2023

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

ANDRÉA BORBA

**ENTRE PIXELS E PALCOS:**

nativos digitais na aula de teatro, uma vivência na Escola Parque de Brasília.

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes do Instituto de Artes da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Arte. Linha de pesquisa: Linha de pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes. Área de concentração: Artes Cênicas.

Banca examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ângela Barcellos Café (Orientadora)  
PROFARTES/PPG-ARTE/CEN/IdA/UnB

---

Prof.<sup>o</sup> Dr. <sup>o</sup> Paulo Sergio de Andrade Bareicha – Membro FE/UnB

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Karine Ramaldes Vieira – Membro externo UFG

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luzirene do Rego Leite - Suplente  
PPG-ARTE/CEN/IdA/UnB

Aos meus alunos, nativos digitais desde o berço, que deslizam pelos tablets e smartphones com mais facilidade do que por livros de papel. Este trabalho é dedicado a vocês, pequenos exploradores do mundo digital, cuja curiosidade e criatividade inspiram cada passo que dou nesta jornada de aprendizado.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida.

A minha querida orientadora, professora Dr.<sup>a</sup> Ângela Barcellos Café, minha profunda gratidão pela confiança, paciência e disponibilidade ao longo de todo o processo.

A minha família, meus amigos, minha tia Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Zélia Borba Rocha, que leu meu primeiro projeto, e a todos que colaboraram de alguma forma na realização desta pesquisa.

Ao amigo Professor Hugo Nicolau, que diariamente, na Escola Parque, me incentivava a fazer o ProfArtes.

Aos colegas de trabalho e a direção da Escola Parque 313/314 sul, minha sincera gratidão pela paciência, disposição e colaboração.

Agradeço especialmente aos meus estimados estudantes da Escola Parque, sem vocês essa pesquisa não existiria. Agradeço por serem fontes de alegria e inspiração diárias.

Um agradecimento especial ao 5º ano, Grupo 16, tão maduros e dispostos a colaborar nesta pesquisa. Vocês foram os melhores.

Agradeço e expresso meu reconhecimento ao PROFARTES (Programa de Mestrado Profissional em Artes), por proporcionar esta enriquecedora jornada acadêmica aos professores das escolas públicas. Obrigada aos renomados professores do programa, cujo conhecimento e orientação foram fundamentais para o meu crescimento acadêmico e profissional.

Por fim, estendo meu agradecimento a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho. Cada apoio e incentivo foram peças chave nesse processo, e sou profundamente grata por cada colaboração recebida.

A educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida.

(John Dewey)

## RESUMO

Este estudo teve por objetivo identificar as contribuições das mídias digitais nas aulas de Teatro no Ensino Fundamental I. As novas tecnologias digitais têm evoluído de forma muito rápida. Os estudantes de hoje em dia fazem uso constante e vasto delas, mas é possível perceber que as escolas não tem acompanhado essa evolução. Elas não se atentam para o fato de que tais tecnologias podem ser ferramentas transformadoras no processo de ensino aprendizagem. Assim, pensando em como as mídias digitais poderiam ser utilizadas nas aulas de teatro, buscou-se investigar e analisar o que os discentes consomem nas mídias digitais; construir as aulas em conjunto com a turma; desenvolver um produto final que envolva o teatro e o meio digital e por fim, examinar e refletir sobre o trabalho elaborado e seus resultados. O estudo foi realizado na Escola Parque 313/314 sul, com alunos do 5º ano, durante o ano letivo de 2023, por meio de Pesquisa Participante. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que tem como viés metodológico a Etnografia da Prática Escolar, visando fornecer uma análise mais detalhada do contexto em que ocorreram as práticas pedagógicas. O estudo envolveu a colaboração entre docente e discentes na identificação dos desafios enfrentados no uso das tecnologias digitais nas aulas de teatro, e no desenvolvimento de intervenções para superá-los, buscando tornar o processo de ensino mais envolvente, interativo e significativo para os estudantes. Como referencial teórico, foram utilizados os estudos de Pierre Lévy e José Moran, que discutem o uso das tecnologias digitais em sala de aula. A partir do capítulo seis complementaram o estudo, Viola Spolin e John Dewey, com a análise das experiências cênicas em sala de aula.

**Palavras-chave:** Mídias digitais; Nativos digitais; Ensino de teatro; Jogos teatrais.

## RESUMEN

Esta propuesta tiene como objetivo identificar las contribuciones de los medios digitales en las clases de teatro en la Educación Primaria I. Las nuevas tecnologías digitales han evolucionado de manera muy rápida. Los estudiantes de hoy en día hacen un uso constante y amplio de ellas, pero se puede observar que las escuelas no han seguido esta evolución. No se dan cuenta de que estas tecnologías pueden ser herramientas transformadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, pensando en cómo se pueden utilizar los medios digitales en las clases de teatro, se busca investigar y analizar lo que los estudiantes consumen en los medios digitales, construir las clases en colaboración con el grupo, en un enfoque colaborativo; desarrollar un producto final que involucre el teatro y los medios digitales y, por último, examinar y reflexionar sobre el trabajo realizado y sus resultados. El estudio se llevará a cabo en la Escuela Parque 313/314 sur, con alumnos de quinto grado. Las actividades desarrolladas están inspiradas en varios elementos de los medios digitales, como memes, videos cortos, filtros, entre otros, elegidos previamente por los estudiantes. La propuesta es ofrecer clases prácticas y teóricas que abarquen los conocimientos teatrales pertinentes a la Educación Primaria I y, con el objetivo de motivar a los alumnos, incorporar en el aula el universo digital en el que están inmersos.

**Palabras clave:** Medios digitales; Nativos digitales; Enseñanza de teatro; Juegos teatrales.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Currículo em movimento.....	43
Quadro 2 - aula 1.....	59
Quadro 3 - aula 2.....	62
Quadro 4 - aula 3.....	66
Quadro 5 - aula 4.....	70
Quadro 6 - aula 5.....	73
Quadro 7 - aula 6.....	75
Quadro 1 - aula 7.....	80
Quadro 2 - aula 8.....	82
Quadro 3 - aula 9.....	84
Quadro 4 - aula 10.....	86

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Questionário 5.....	48
Tabela 2 – Questionário 1.....	60
Tabela 3 – Questionário 10.....	79
Tabela 4 – Questionário 1.....	92
Tabela 5 – Questionário 1.....	93
Tabela 6 – Questionário 4.....	96
Tabela 7 – Questionário 9.....	96
Tabela 8 – Questionário final.....	113
Tabela 9 – Questionário final.....	113
Tabela 10 – Questionário final.....	113
Tabela 11 – Questionário final.....	114

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Depoimento anônimo.....	64
Figura 2 – O espelho.....	65
Figura 3 – O espelho.....	65
Figura 4 – Grupo criado no WhatsApp.....	72
Figura 5 – Grupo criado no whatsapp.....	72
Figura 6 – Máquina humana.....	74
Figura 7 – Máquina humana.....	75
Figura 8 – Emojis.....	81
Figura 9 – Stop motion.....	85
Figura 10 – Stop motion.....	89
Figura 11 – Fundo verde.....	90
Figura 12 – Parede verde.....	91
Figura 13 – Depoimento anônimo.....	99
Figura 14: Memes.....	100
Figura 15: Memes.....	100

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

EAD – Educação a Distância

FGV – Fundação Getúlio Vargas

IA – Inteligência Artificial

IDH – Índice de Desenvolvimento Humano

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IDH – Índice de Desenvolvimento Humano

MEC – Ministério de Educação e Cultura

UNESCO – Organização das Nações Unidas em Educação, Ciências e Cultura.

UnB – Universidade de Brasília

SEDF – Secretaria de Educação do Distrito Federal

BIA – Bloco inicial de alfabetização

## SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>2 – NATIVOS DIGITAIS: A geração dos cliques</b> .....	20
<b>3 – O CIBERESPAÇO</b> .....	22
3.1. A Cibercultura .....	24
3.2. As Mídias Digitais .....	28
3.3. Tipos de mídias digitais .....	29
<b>4. PROFESSORES E TECNOLOGIA DIGITAL</b> .....	30
4.1. Desafios e estratégias em busca de novas metodologias .....	34
4.2. As tecnologias digitais na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) .....	36
4.3. Explorando o Currículo em movimento: Teatro na Escola Parque .....	41
<b>5. EDUCAÇÃO MULTIMÍDIA</b> .....	44
5.1. Crianças na Era Digital .....	47
<b>6. TEATRO NA ESCOLA</b> .....	49
6.1. Jogos teatrais na sala de aula .....	51
6.2. Foco, Instrução e Avaliação .....	54
6.3. Stop Motion .....	56
<b>7. MEDIAÇÃO NAS AULAS DE TEATRO UTILIZANDO AS MÍDIAS DIGITAIS</b> .....	57
7.1. Proposta pedagógica .....	59
8.1. Primeiros passos .....	96
8.2. Narrativas em ação .....	105
8.3. A magia do Stop Motion .....	110
<b>9. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	115
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	118
<b>APÊNDICES</b> .....	129

## 1 – INTRODUÇÃO

Comecei a me interessar por teatro muito cedo, aos 7 anos, interesse que começou a partir do repertório musical que ouvia em casa. As músicas que minha mãe ouvia, para mim naquela idade, eram um tanto quanto teatrais, o que me levava a ficar na frente do espelho, interpretando, “fazendo cena”. Mais tarde, ao ingressar na 5a. série, tive a oportunidade de fazer meu primeiro curso de teatro, que me deixou ainda mais apaixonada pela arte de “fingir ser outra pessoa”, foi quando comecei a conhecer minha voz, meu corpo e minha capacidade de me expressar de maneiras que nunca imaginaria. Segui fazendo cursos na área, e o que para mim começou como brincadeira, como forma de libertação da enorme timidez que sempre tive, foi se tornando mais sério e despertando meu interesse em conhecer mais e descobrir o que estava por trás de algo que me trazia enorme prazer. Ao terminar o Ensino Médio, ingressei na Faculdade de Artes Dulcina de Moraes, em 1995, e foi então que pude conhecer o verdadeiro valor das Artes na vida do ser-humano. Meu intuito, a princípio, era ser atriz. Fiz diversos espetáculos com nomes como B. De Paiva, André Amaro, José Regino, Gê Martu, Murilo Eckart, entre outros, que considero grandes mestres na minha trajetória artística. Também festivais de teatro, como Festival de Teatro de Curitiba, Festival del Acciones Escenicas del Lima - Peru e Festival Sesc de Teatro Candango do Sesc – DF, os quais me ajudaram a amadurecer e me motivaram a seguir na área.

Ingressei na SEDF (Secretaria de Educação do Distrito Federal) em abril do ano 2000, indo trabalhar na Escola Parque 303/304 norte. Naquela época, a Escola funcionava em esquema de oficinas, período em que ministrei aulas de Improvisação e montagem teatral, Circo e Teatro de Fantoques, utilizando sempre os jogos teatrais como base inicial para meus trabalhos, como forma de dar aos alunos uma real possibilidade de compreender e exercitar novas formas de agir e pensar, dentro de atividades orientadas, apresentando Montagem final na maioria delas. A partir de 2004, com o fim das oficinas, os alunos perderam a opção de escolha e começaram a ter três aulas de artes e uma de educação física. Em 2017, a Escola Parque junto às Escolas Classe, se tornou Escola de Educação Integral. O que poderia ser chamado de escola em tempo integral, pois a ênfase deveria ser colocada não apenas na quantidade de tempo dedicado à educação, mas também na qualidade e diversidade das experiências oferecidas aos estudantes. A implementação efetiva da Educação Integral requer uma abordagem equilibrada que considere não apenas a extensão da carga horária, mas também

a personalização do ensino, o suporte adequado aos educadores e a promoção de interações enriquecedoras entre estudantes e professores.

A escola segue o plano de ensino anual, elaborado pelos professores, com base nas diretrizes do Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018) e Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2017), sendo que o planejamento é dividido em dois blocos, um que compõe o 1º, 2º e 3º ano, chamado de BIA (Bloco Inicial de Alfabetização), e outro com o 4º e 5º ano.

Sou professora há 24 anos, dos quais 20 foram em Escola Parque. Já estive em cargos de coordenação e supervisão, conhecendo a escola como um todo, posso afirmar que a Escola Parque é um excelente campo para desenvolver as capacidades integrais do educando, para tanto, o conhecimento em arte se faz essencial.

Tanto na época das oficinas como hoje em dia desenvolvo um trabalho que busca: explorar a criatividade, a espontaneidade e a imaginação; desenvolver a atenção, a concentração; estimular o raciocínio, desenvolver a socialização e a capacidade de lidar com o outro e com o mundo; desenvolver a capacidade de criação e expressão gestual e verbal; promover o exercício das relações de cooperação, diálogo, respeito mútuo, reflexão de como agir com os colegas; ampliar os horizontes, melhorar a autoestima e a autoimagem, possibilitando um conhecimento diversificado e a livre expressão de sentimentos, emoções, aflições e sensações; compreender e saber identificar a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas.

O ensino de arte é fundamental por oferecer uma maneira única de expressão e compreensão do mundo ao nosso redor. A arte nos desafia a questionar, refletir e interpretar diferentes perspectivas e experiências, trabalhando com o estético e o sensível. Além de desenvolver habilidades criativas e técnicas, as aulas de teatro promovem a autoexpressão, a autoconfiança e a autoconsciência.

Para Dewey (2002, 2010), a arte não é apenas sobre criação estética, mas também sobre engajamento social e reflexão crítica. Ele acreditava que a arte não apenas produz objetos e ideias, mas também contribui para o conhecimento e para encontrar soluções para os desafios enfrentados no dia a dia. De acordo com o autor, a arte proporciona oportunidades para a expressão individual, a criatividade, a reflexão crítica e a colaboração, elementos essenciais para uma educação holística e centrada no estudante.

Quando iniciei meus trabalhos em sala de aula, os celulares, tablets e demais aparelhos móveis, não eram tão comuns quanto são hoje. Diferente do que era há 20 anos atrás, hoje em dia a grande maioria dos meus alunos, com idade entre 06 a 11 anos tem um aparelho celular,

que na atualidade é quase como se fosse uma terceira mão. De acordo com um levantamento anual divulgado pela FGV (Fundação Getúlio Vargas), há 242 milhões de celulares inteligentes em uso no país cuja população é de 214 milhões de habitantes de acordo com o IBGE.

As tecnologias digitais têm evoluído rapidamente. Mal aprendemos a utilizar um aparelho celular com novas funções, outro mais moderno já está disponível. Com a evolução e o uso das tecnologias digitais, o teatro ganha ainda mais possibilidades de alcance e interação com o público. Através de plataformas digitais, é possível levar o teatro a lugares distantes e públicos que, de outra forma, não conseguiriam acessar a essa e outras formas de arte. As tecnologias digitais oferecem novas possibilidades de criação e experimentação artística, permitindo a fusão de diferentes formas de arte e a criação de novas experiências para o público.

No entanto, é importante destacar que, apesar das possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais, o teatro ao vivo e presencial, continua a ser uma forma única e insubstituível de experiência artística. A troca entre o artista e o público, a vibração e a energia gerada pela presença física dos atores e do público na mesma sala, fazem parte da essência do teatro e são elementos cruciais para a sua impactante transformação social.

A pandemia foi um grande desafio para os professores. Tivemos que aprender a utilizar as mídias digitais, dar aulas online, desenvolver tarefas para serem realizadas via internet. Foi necessário que cada um repensasse a sua metodologia e aprendesse a lidar com a era digital que estamos vivendo. Ela está ao nosso lado nesse momento, silenciosa, acompanhando cada parte do nosso dia. Nos conecta com informações que podem quebrar fronteiras, auxiliar na educação, no trabalho e otimizar nosso tempo. Muitas são as mudanças que ocorrem no mundo, na era atual.

No segundo semestre do ano de 2021 as aulas retornaram de forma híbrida. Recebíamos metade da turma em uma semana e a outra metade na semana seguinte. A metade que ficava em casa teria que executar tarefas pela internet, via google Classroom. Fazendo assim um rodízio onde o professor precisou dar aulas presenciais e criar atividades para as aulas remotas, que não eram ao vivo. E foi a partir desse momento que surgiram as inquietações para essa pesquisa. Os alunos que ficaram quase dois anos dentro de suas casas e já entendiam bastante de mídias digitais, voltaram da pandemia com muitos pedidos para que fizéssemos uma aula com o Tik Tok, pois: “tem uma dancinha nova legal” ou “vamos responder a chamada hoje com memes?” e ainda: “professora, eu posso fazer o personagem como o ‘fulano de tal’ que tem um canal no Youtube?” entre outros. E mesmo antes da pandemia, eles já se mostravam bastante conectados, pediam a senha da internet da escola e conversavam muito entre eles sobre jogos,

aplicativos e assuntos relacionados as tecnologias digitais e o que acontecia na internet, as vezes atrapalhando o bom andamento das aulas.

Acredito que no processo de ensino, praticar a escuta, ouvir os estudantes, é fundamental para a construção de um processo educativo mais participativo e democrático no qual os estudantes têm voz ativa na construção do conhecimento. Quando os estudantes se sentem ouvidos e valorizados, eles se tornam mais engajados e motivados no processo de aprendizagem.

De acordo com a pesquisa “TIC Educação”, realizada pelo Centro Regional de estudos para o desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br, 2021), que tem como objetivo analisar a relação entre conectividade e educação no país, há um novo perfil de estudantes na atualidade. O estudo mostra que 93,5% dos estudantes brasileiros de 9 a 17 anos utilizam a internet para estudar e realizar trabalhos escolares e 88% usam para aprender a fazer algo novo ou que tenha dificuldades. Além disso, a pesquisa revela que 58% dos alunos acessam a internet pelo celular, o que mostra a importância da conectividade móvel para a educação e providências para que outros instrumentos e ferramentas possam substituir uma tela tão pequena, visivelmente inapropriada e com consequências negativas ao longo do tempo.

Pensando nisso tudo e no fato dos alunos de hoje estarem tão conectados as tecnologias digitais, foi que surgiu esta pesquisa. É preciso refletir de que forma os estudantes lidam com as tecnologias digitais. Será que tais tecnologias podem ser utilizadas de forma produtiva em sala de aula? Será que podem ser um incentivo ou um caminho para se chegar a alguma aprendizagem?

Mas, como as mídias digitais que são tão consumidas pelos estudantes de hoje em dia, podem ser utilizadas nas aulas de Teatro na Escola Parque 313/314 sul? A partir disso, esta pesquisa buscou analisar o impacto do uso das mídias digitais na sala de aula e no engajamento dos estudantes. Para isso, foi investigado o consumo de conteúdo digital feito pelos estudantes e essas informações foram utilizadas na construção das aulas.

A educação é um campo complexo que exige uma compreensão ampla e profunda das dinâmicas e relações que ocorrem no ambiente escolar. Nesse sentido, a Etnografia da Prática Escolar e a Pesquisa participante, baseada nos estudos de Marli André (1992), foram as abordagens escolhidas para essa pesquisa.

Tal escolha, se deve à necessidade de compreender as dinâmicas e processos educacionais, bem como de promover mudanças significativas e colaborativas na turma.

De acordo com Spradley (1979), a etnografia é o ato de descrever uma cultura, que pode ser a de um pequeno grupo tribal em uma região exótica ou a de uma turma em uma escola qualquer. O papel do pesquisador etnográfico é compreender o modo de vida a partir da perspectiva dos habitantes nativos da cultura em análise.

A etnografia da prática escolar colaborou para uma vivência mais intensiva no ambiente, observando e descrevendo as ações, discursos e relações que acontecem na sala de aula. Trata-se de uma análise que envolveu a observação detalhada das práticas dos estudantes no que tange ao uso das tecnologias e as dinâmicas de interação cultural.

Já a pesquisa participante envolveu a participação ativa da pesquisadora no ambiente estudado, destacando a colaboração e a interação direta entre ela e os participantes, proporcionando uma compreensão mais profunda e contextualizada do tema em estudo.

A metodologia adotada em uma pesquisa de mestrado desempenha um papel crucial, pois é por meio dela que o pesquisador consegue delinear as estratégias para coletar, analisar e interpretar dados, fundamentando assim suas conclusões.

Sendo assim, a coleta de dados desta pesquisa utilizou questionários, depoimentos, rodas de conversa e diário de bordo. Os questionários permitiram respostas padronizadas, enquanto os depoimentos e rodas de conversa proporcionaram percepções mais aprofundadas. Os questionários e depoimentos podiam ser anônimos, para que o estudante se sentisse mais à vontade pra escrever e fazer críticas. O diário de bordo, por sua vez, desempenhou um papel fundamental ao enriquecer a coleta com as reflexões da pesquisadora. Essa abordagem diversificada, ao integrar múltiplos métodos, possibilitou uma compreensão holística da prática escolar investigada.

Ao longo deste trabalho, são explorados temas que tratam de questões relevantes relacionadas à tecnologia digital, educação e artes. O capítulo dois aborda o conceito de “nativos digitais”, uma geração que nasceu com a tecnologia digital. O capítulo explora suas características, habilidades e atitudes em relação ao tema, discutindo suas implicações para a educação moderna.

No capítulo três, discorre-se sobre o ciberespaço, um ambiente onde pessoas de todo o mundo podem interagir sem estar presentes fisicamente. Suas características, seu impacto na formação de identidades digitais e as oportunidades educacionais que oferecem além da Cibercultura.

O capítulo quatro trata dos professores, arte educadores e seu papel na utilização das tecnologias da informação e comunicação na sala de aula. Além de trazer informações da Base

Nacional Comum Curricular (BNCC), sobre o uso das TICs em sala de aula, bem como do Currículo em Movimento que é usado como base para o planejamento da Escola Parque.

O capítulo cinco examina a virtualização como uma estratégia educacional e sua relação com a educação multimídia.

O Capítulo seis tem o foco no ensino de teatro na escola, dando ênfase na aplicação da metodologia de Viola Spolin, explorando os princípios e benefícios da abordagem da autora.

O capítulo sete, trata da mediação nas aulas de teatro, utilizando as mídias sociais como recurso. Propõe-se uma discussão sobre como a tecnologia digital pode ser integrada às atividades teatrais, visando motivar os estudantes, bem como explorar seu conhecimento nas tecnologias digitais. O capítulo apresenta também uma proposta pedagógica acompanhada de uma sequência didática, visando dar um direcionamento para as aulas. A sequência foi criada no decorrer do processo, observando as necessidades e sugestões que foram surgindo durante o percurso.

O capítulo oito analisa a implementação deste projeto, fazendo apontamentos sobre a pesquisa, mostrando dados e demais questões necessárias à uma dissertação.

O capítulo nove traz as considerações finais, consolidando os principais resultados e conclusões obtidos ao longo do estudo.

## **2 – NATIVOS DIGITAIS: A geração dos cliques**

Os alunos de hoje, são os chamados nativos digitais, que são todos aqueles nascidos após 1980. São pessoas que desde o nascimento tiveram contato direto com as tecnologias digitais (celular, internet, MP3, videogames, etc.). O termo foi utilizado pela primeira vez no ano de 2001 pelo especialista em educação Marc Prensky. De acordo com ele, os nativos digitais não só têm um domínio melhor das TICs, como processam o conhecimento de forma diferente dos imigrantes digitais, que são os que nasceram antes de 1980 e lidam de outra maneira com toda essa tecnologia.

São jovens que fazem parte de uma “nova geração que não tem que reaprender nada para viver vidas de imersão digital. Eles começaram a aprender na linguagem digital, só conhecem o mundo digital (Palfrey e Gasser, 2011, p.14).

Em contrapartida há os imigrantes digitais. Esses falam a linguagem digital, mas com “sotaque” e demonstram algumas dificuldades em compreender e se expressar digitalmente. Existe uma distância entre essas duas gerações. Um grande problema são as diferenças e as

necessidades dos nativos digitais e as decisões educativas tomadas pelos imigrantes digitais. Na sociedade da informação e do conhecimento é a fronteira digital que separa os nativos dos imigrantes, e toda uma geração que é imigrante digital planeja as ações educativas para nativos digitais.

Imigrantes e nativos em descompasso na educação podem causar dificuldades na aprendizagem, distanciamento entre professor e aluno bem como a negação ao mundo globalmente conectado. Estudos mostram que a diferença na experiência e na familiaridade com as tecnologias digitais pode criar desafios para os imigrantes digitais que precisam se adaptar a um novo ambiente educacional. Isso pode levar a dificuldades na aprendizagem e criar um distanciamento entre professor e aluno. Além disso, se os alunos não se sentirem confortáveis com as tecnologias digitais, eles podem ficar desmotivados e perder oportunidades para se envolverem com o mundo globalmente conectado.

Prensky (2021), ressalta a relevância de promover o desenvolvimento de habilidades, atitudes e valores nos estudantes, além do conhecimento teórico. De acordo com ele, os estudantes contemporâneos demandam mais do que simplesmente conhecimento, necessitam também de competências, atitudes e valores para enfrentar um mundo em constante transformação. Sendo assim, torna-se imperativo que as instituições de ensino e os professores colaborem para capacitar todos os alunos no domínio das TICs, independentemente de suas experiências prévias, uma vez que, segundo Prensky (2021) não adianta voltar ao passado, devemos buscar novas maneiras de ensinar que se adapte aos interesses e necessidades dos estudantes de hoje em dia. Essa afirmação enfatiza a necessidade de repensar a forma como a educação é estruturada para se adequar à realidade dos alunos de hoje. A ideia é que a solução para os desafios enfrentados na educação atual, não é tentar voltar a métodos e práticas do passado, mas criar formas inovadoras e adaptáveis que sejam mais condizentes com as necessidades e interesses dos alunos contemporâneos.

De acordo com Palfrey e Gasser (2011), os nativos digitais são os nascidos após 1980 e todos possuem habilidades para usar as TICs, são pessoas que estudam, trabalham, escrevem e interagem um com o outro de maneiras diferentes dos imigrantes digitais. Nativos digitais tem recursos mais usuais, aprendem por tentativa e erro, realizam multitarefas ao mesmo tempo em que estudam, ouvem música e realizam atividades virtuais. Como educador é preciso pensar sistematicamente para que a prática seja reflexiva e com um embasamento teórico.

Os autores destacam ainda a importância dos Nativos Digitais nas mudanças que vem ocorrendo na era digital:

Os Nativos Digitais vão mover os mercados e transformar as indústrias, a educação e a política global. Estas mudanças podem ter um efeito imensamente positivo no mundo em que vivemos. De modo geral, a revolução digital já tornou este mundo um lugar melhor. E os Nativos Digitais tem todo o potencial e a capacidade para impulsionar muito mais a sociedade, de um sem número de maneiras – se deixarmos (Palfrey e Gasser, 2011, p. 17).

É fundamental que os imigrantes que não nasceram nessa era, reconheçam e valorizem as tecnologias. Em primeiro lugar, é crucial que se reconheça a necessidade de adaptação do sistema educacional para atender as demandas dos Nativos Digitais. O ensino deve incorporar ferramentas e metodologias que estejam alinhadas com as familiaridades e com as habilidades digitais desses estudantes. Além disso, as escolas têm a responsabilidade de proporcionar uma educação que prepare esses estudantes para que sejam sujeitos informados, críticos e responsáveis. O que implica no ensino de competências digitais, ética online e a capacidade de discernir as informações no ambiente virtual.

Assim sendo, o professor, na qualidade de organizador e planejador do conteúdo a ser ensinado, deve incorporar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em sua prática. Por serem intrinsecamente motivadoras, as TICs são ferramentas poderosas para aprimorar o processo de ensino. Observando que os estudantes pertencentes à geração digital são naturalmente imersos na tecnologia em seu cotidiano, é crucial que o professor e as instituições de ensino escolham com discernimento os recursos tecnológicos a serem utilizados. Tal escolha deve ser pautada por critérios que agreguem significado à aprendizagem, alinhando-se ao currículo, e ao mesmo tempo, incentivando uma abordagem educacional holística e ética. Desse modo, o professor desempenha um papel ativo na preparação dos estudantes para um futuro digital, promovendo uma sinergia equilibrada entre o uso da tecnologia digital e os princípios fundamentais da educação.

### **3 – O CIBERESPAÇO**

De acordo com Lévy (1999), ciberespaço é o espaço de comunicação criado pelas redes de computadores interconectadas. É um universo virtual que se estende além do mundo físico, permitindo a comunicação, a colaboração e a troca de informações em tempo real entre pessoas, organizações e dispositivos em todo o mundo. O autor enfatiza que as tecnologias digitais estão criando novas formas de colaboração, de acesso à informação e de produção cultural, e que

essas mudanças são profundas para a sociedade e para a forma como entendemos o conhecimento e a cultura.

Segundo com Santaella (2003, p. 70), “estamos, sem dúvida, entrando numa revolução da informação e da comunicação sem precedentes que vem sendo chamada de revolução digital”. Estamos vivenciando atualmente a era digital. Um período histórico marcado pela ampla difusão e utilização das tecnologias digitais. É uma era de constante mudança e inovação, em que as novas tecnologias são criadas e aprimoradas em um ritmo acelerado, impactando todos os aspectos da vida cotidiana. A era digital traz desafios e oportunidades, e requer uma reflexão constante sobre as tendências e consequências das TICs para a sociedade como um todo.

Por outro lado, a era digital também tem gerado preocupações e desafios. Antecipações de notícias falsas, a falta de privacidade e segurança online, a dependência excessiva de tecnologia e o cyberbullying são alguns exemplos de problemas que surgiram com a popularização da internet e das redes sociais.

Manuel Castells (2001), um dos principais estudiosos da sociedade da informação e da comunicação, argumenta que o mundo digital tem criado novas formas de poder e de controle, que podem ser usadas tanto para o bem como para o mal. Ele defende que é preciso compreender a lógica das redes digitais e das plataformas a fim de poder navegar com segurança e minimizar os efeitos negativos. “A internet é uma tecnologia muito poderosa, mas também é uma tecnologia muito perigosa. É um espaço onde a liberdade de expressão pode ser exercida, mas também é um espaço onde a manipulação e a exploração podem ocorrer” (Castells, 2001, p. 47).

O mundo digital é um universo fascinante e em constante evolução, que oferece inúmeras possibilidades e desafios para as pessoas, empresas e governos. É importante que todos saibam como navegar com segurança neste mundo, aproveitando ao máximo as oportunidades que ele oferece e minimizando os riscos e problemas que podem surgir.

Após o ano 2000, a internet passou por um crescimento bastante significativo. Com o avanço da tecnologia, o acesso a ela se tornou mais fácil para pessoas em todo o mundo. Com a popularização de dispositivos móveis como smartphones e tablets, as pessoas passaram a se conectar em qualquer lugar e a qualquer hora. A conexão de internet se tornou cada vez mais rápida com a popularização da banda larga e a introdução da fibra ótica, o que permitiu acessá-la de forma mais ágil e estável, possibilitando também o streaming de vídeos, músicas e jogos online, bem como a comunicação instantânea por meio de videoconferências e aplicativos de

mensagens. Além disso, a conexão rápida também abriu caminho para a criação de novas formas de trabalho remoto e de educação à distância.

Autores como Clay Shirky (2010) apontam para uma mudança na forma como as pessoas se conectam e se comunicam na era pós-2000. Ele argumenta que a internet tem permitido uma maior participação na sociedade e na política, e que isso tem transformado a forma como as pessoas se relacionam entre si e com as instituições.

A professora Sherry Turkle (2011) argumenta que a internet tem mudado a forma como as pessoas se relacionam umas com as outras, levando a uma maior solidão e isolamento. Ela aponta para o uso generalizado de dispositivos móveis como uma causa dessa mudança, já que eles nos permitem estar conectados o tempo todo, mas também podem nos distrair de nossas relações interpessoais.

Em geral, a evolução da internet após o ano 2000, tem sido identificada por uma mudança fundamental no modo como a tecnologia é usada e percebida na sociedade. Mas vale ressaltar que o crescimento da internet é um fenômeno complexo e multifacetado, e existem diferentes perspectivas e abordagens para analisá-lo. E nos dias atuais, em que se discute amplamente sobre a transformação que o progresso tecnológico causa à sociedade, estamos constantemente expostos ao que entendemos como mídia digital.

A revolução digital tem sido responsável por mudanças significativas em diversos aspectos da sociedade, desde a forma como nos comunicamos até a maneira como produzimos e acessamos informações. Estamos vivenciando uma nova era, em que a tecnologia se torna cada vez mais presente em nossas vidas. Essa revolução tem impactado profundamente a sociedade, trazendo mudanças sociais, emocionais, políticas e culturais. Por isso, é importante refletirmos constantemente sobre os impactos das tecnologias digitais em nossas vidas e na sociedade como um todo, a fim de garantir um uso crítico e consciente dessas ferramentas.

### 3.1. A Cibercultura

De acordo com Lévy (1999, p.17), a cibercultura ou cultura digital, pode ser definida como um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.”

É inegável que o desenvolvimento da tecnologia digital tenha causado um grande impacto na cultura e na sociedade contemporânea, criando novas formas de comunicação, interação, produção e consumo de informação e cultura. A cibercultura inclui tanto aspecto

materiais, como os equipamentos de infraestrutura tecnológica necessários para a existência do ciberespaço, quanto aspectos como as práticas sociais e os valores culturais que surgem dentro dele.

É importante ressaltar que a cibercultura não é apenas uma representação da tecnologia, mas uma construção social que surge por meio da interação humana mediada por essas tecnologias, incluindo todas as práticas culturais que surgem a partir do uso da internet, dos dispositivos móveis, dos aplicativos e das redes sociais, englobando não só o consumo de conteúdos midiáticos, mas também a produção de novos conteúdos e formas de expressão. Trata-se de um conjunto de práticas, valores, crenças e comportamentos que são uma resposta ao desenvolvimento e difusão da tecnologia digital. Esta cultura permeia praticamente todos os aspectos da vida moderna, incluindo o modo como as pessoas se comunicam, trabalham, consomem informações, se divertem e interagem com o mundo ao seu redor.

A cibercultura pode ser entendida como uma nova expressão da cultura, já que ela surge a partir das transformações causadas pela evolução das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, caracterizada por uma grande variedade de fenômenos, como a popularidade das redes sociais, a onipresença dos smartphones e tablets. Mas embora seja uma nova forma de cultura, a cultura digital não está completamente separada da cultura tradicional, pois muitos valores, práticas e conhecimentos que compõem a cultura digital tem suas raízes em formas anteriores de cultura.

De acordo com Santaella:

A cultura humana existe num *continuum*, ela é cumulativa, não no sentido linear, mas no sentido de interação incessante de tradição e mudança, persistência e transformação. Os meios de produção artesanais não desapareceram para ceder lugar aos meios de produção industriais. A pintura não desapareceu com o advento da fotografia. Não morreu o teatro, nem morreu o romance com o advento do cinema (Santaella, 2003, p. 57).

É importante notar que a cultura humana é fruto da interação incessante de elementos antigos e novos, que se combinam e se transformam em novas formas, sem que isso signifique o desaparecimento das formas mais antigas. De fato, as tecnologias e os meios de produção não eliminam necessariamente as formas anteriores de produção, mas podem se somar a elas, criando novas possibilidades e expressões culturais. A cultura é cumulativa e dinâmica.

A cultura digital, por exemplo, é fortemente influenciada pela cultura da escrita, que se desenvolveu há milhares de anos. Ambas são transmitidas de geração em geração e tem o poder de influenciar a identidade, os valores e a visão de mundo dos indivíduos. As duas são dinâmicas

e se desenvolvem na interação social entre os seus membros, e podem ser vistas como forma de expressão humana. Portanto, embora a cultura digital seja uma nova forma de cultura, ela continua a ser moldada e influenciada pelas formas anteriores de cultura.

De acordo com Lévy (1999), a cultura digital compreende técnicas, suportes, protocolos, normas, hábitos, valores, símbolos, linguagens, modo de organização e de ação coletiva que surgem a partir das transformações na sociedade contemporânea.

Na atualidade, a internet, hd, pen drive, computador, tem sido usado na difusão da cultura, ou seja, a influência de valores, ideias, conhecimentos e práticas culturais de um grupo para outro, ou de uma geração para outra. Na era digital, os meios de comunicação e tecnologia permitem que as pessoas tenham acesso a diferentes formas de cultura de todo o mundo. Lévy (1999), discorre sobre a importância de se utilizar as novas tecnologias de forma significativa para aumentar a inteligência humana coletiva. O autor afirma que a comunicação e a informação no ambiente virtual, na “cibercultura”, oferece um ambiente propício para a colaboração e a criação conjunta de conhecimento, o que pode levar a experiências vivenciadas na inteligência coletiva, onde um grupo de pessoas, através da colaboração, produz resultados que podem ir além da capacidade individual de cada uma delas.

Ainda de acordo com Lévy (1999), antes a produção de conhecimento era de um para muitos. A TV, por exemplo, era apenas transmissora, e as pessoas eram passivas, somente recebiam a informação que era transmitida. A produção de conhecimento era, de fato, restrita a poucos especialistas, e a disseminação desse conhecimento era feita principalmente por meio de canais de comunicação de massa como a televisão, onde a audiência era passiva e recebia as informações sem ter muito controle sobre o conteúdo ou a forma como era apresentado. No entanto, com o advento da internet e das tecnologias digitais, essa dinâmica mudou significativamente. Hoje em dia, qualquer pessoa com acesso à internet, pode produzir e compartilhar conhecimento e as plataformas digitais permitem que as pessoas se conectem e colaborem em escala global. A proporção de um para muitos foi substituída por de muitos para muitos, onde a troca de conhecimento é cada vez mais democrática e colaborativa. No entanto, é importante reconhecer que o acesso à internet e as tecnologias digitais ainda não é universal e há muitas desigualdades no acesso à informação e ao conhecimento em diferentes partes do mundo. Além disso, nem todos tem as habilidades e os recursos necessário para produzir e compartilhar conteúdo de forma eficaz.

O sociólogo espanhol Manuel Castells (1999, v.1), define cultura digital como a habilidade de qualquer pessoa de produzir, difundir e mesclar qualquer produto que seja feito

em linguagem digital. Produção esta que, além de poder ser global, é difundida no mesmo instante em que é feita, além da construção desses produtos poder ser feita de forma colaborativa.

Lévy (1999) enfatiza ainda, como a internet permite que as pessoas se comuniquem e compartilhem informações sem a necessidade de intermediários e o impacto que isso pode causar na sociedade e na cultura. O autor destaca três características que são fundamentais para que se compreenda toda a dinâmica e funcionamento da internet. A primeira característica é a lógica da Interconexão, isso significa que quando uma pessoa está na rede, ela está conectada a algumas outras pessoas, que por estarem também conectadas a mais algumas pessoas, faz com que todos estejam conectados entre si, seja de forma direta ou indireta. É uma das características fundamentais da rede e possibilita estabelecer uma conexão entre várias pessoas, e essas conexões podem se expandir ainda mais, criando uma teia complexa de relacionamentos.

Em seguida Lévy (1999) pontua a Formação de Comunidades. Assim como estamos atuando no mundo real, mundo físico, nós nos agrupamos ao longo da história em tribos, e ao ingressarmos na internet, formamos grupos que partilham dos mesmos interesses e afinidades. Há comunidades das mais diversas no facebook, há os grupos de família ou de amigos do whats app, comunidades de fãs de artistas, etc.

A terceira e última característica que o autor nos fala é a inteligência coletiva. Quando nos conectamos a internet, não estamos apenas nos conectando, pois ao criar um perfil, quem cria está levando para a internet toda a sua bagagem cultural e seus conhecimentos.

Na internet há também a possibilidade de acessar conteúdos extremamente variados. O que antes era disponibilizado apenas em livros e bibliotecas, hoje pode ser encontrado facilmente nos meios virtuais. Pode-se acessar, sem sair de casa, qualquer assunto que se tenha interesse. A inteligência coletiva é essa possibilidade ampla de compartilhar conteúdos diversos, que são acrescentados diariamente no mundo virtual.

Lévy (1999) defende que a internet deve ser utilizada como uma ferramenta para a democratização do saber e como uma aliada na educação. No seminário internacional de diversidade cultural realizado no Brasil em junho de 2007, foi definido a cultura digital como sendo a cultura da contemporaneidade. E essa cultura, trouxe inúmeras mudanças e vem transformando o mundo e a forma como interagimos nele.

### 3.2. As Mídias Digitais

As mídias digitais, segundo Lévy (1999), são tecnologias que permitem a criação e distribuição de conteúdos digitais em tempo real, possibilitando a comunicação e interação entre os usuários. Para ele, tais mídias representam uma nova forma de mediação entre os indivíduos e o mundo, uma vez que permitem a produção e disseminação de informações de maneira mais rápida e ampla.

Para Jenkins (2006), as mídias digitais são plataformas que permitem a criação e compartilhamento de conteúdo pelos usuários, incentivando a cultura participativa e colaborativa na produção de informações. De acordo com o autor, as mídias digitais também possibilitam a criação de novas formas de entretenimento e engajamento político e social, por meio da interação entre os usuários.

Já Manovich (2001), define as mídias digitais como um conjunto de tecnologias que permitem a manipulação e processamento de dados digitais, permitindo a criação de novas formas de representação e expressão visual e estética.

Percebe-se a natureza interativa e colaborativa das mídias digitais que permitem que as pessoas se conectem e se comuniquem instantaneamente, criando novas possibilidades para a colaboração e a criação coletiva de conteúdo.

As mídias digitais podem então, ser entendidas como um conjunto de tecnologias e plataformas que permitem a criação, produção, armazenamento, distribuição e consumo de conteúdos digitais, como textos, imagens, vídeos, áudios, entre outros, permitindo a comunicação e interação entre os usuários de forma rápida e ampla, além de possibilitar a criação de novas formas de representação, expressão e engajamento político e social. São utilizadas para informar, entreter, educar, engajar e vender produtos e serviços.

Um dos principais benefícios das mídias digitais é a sua acessibilidade. Elas podem ser acessadas de qualquer lugar do mundo, a qualquer hora, desde que haja uma conexão com a internet, o que possibilita a disseminação de informações e ideias de forma rápida e ampla, além de permitir a criação de comunidades virtuais em torno de interesses comuns. Outro benefício dessas mídias é a sua interatividade. Ao contrário das mídias tradicionais como a televisão e o rádio, as mídias digitais permitem que os usuários interajam com o conteúdo, deixando comentários, estimativas, compartilhando e criando seu próprio material.

Mas é preciso diferenciar o conceito de mídias digitais e tecnologias digitais. Enquanto as mídias referem-se aos conteúdos digitais criados, distribuídos e consumidos através de meios

eletrônicos, como a internet, redes sociais, dispositivos móveis, entre outros, as tecnologias digitais referem-se aos recursos tecnológicos usados para criar, armazenar, processar, compartilhar e transmitir dados digitais. As tecnologias digitais incluem hardware, software, redes de comunicação e protocolos diversos. Exemplos de tecnologias digitais incluem computadores, smartphones, tablets, softwares de edição de vídeo e imagem, programas de comunicação online, entre outros. Ou seja, enquanto as mídias digitais são os conteúdos digitais criados e consumidos através dos meios eletrônicos, as tecnologias digitais são os recursos tecnológicos usados para criar, armazenar, processar e compartilhar dados digitais.

### 3.3. Tipos de mídias digitais

As mídias digitais incluem uma variedade de formatos, desde conteúdo escrito até conteúdo audiovisual. Entre os exemplos de mídias digitais mais comuns estão:

- Sites e blogs, que podem ser usados para compartilhar informações, notícias, opiniões e outros tipos de conteúdo;
- Redes sociais como Facebook, twitter, Instagram, LinkedIn e outras plataformas que permitem que os usuários se conectem com outras pessoas e compartilhem conteúdo multimídia, como fotos, vídeos, textos e links;
- Vídeos online, como os disponíveis no Youtube, Vimeo e outras plataformas de compartilhamento de vídeos, que podem ser usados para entretenimento, educação marketing e outra finalidades;
- Podcasts e áudio online, que oferecem uma forma conveniente de acesso a conteúdo de áudio, como notícias, entrevistas, discussões, música e muito mais;
- E-books e publicações digitais, que oferecem uma alternativa aos livros tradicionais, permitindo o acesso a conteúdo escrito em formato digital;
- Aplicativos móveis, que são usados para uma ampla variedade de finalidades desde jogos e entretenimento até benefícios de produtividade e ferramentas de negócios;
- Jogos digitais, que oferecem uma forma de entretenimento para crianças e adultos;
- Fotografias e imagens digitais, que podem ser usadas para ilustrar informações, criar arte ou compartilhar memórias pessoais;
- Anúncios online, que podem ser usados para promover produtos e serviços em plataformas digitais;

- Infográficos e visualizações de dados interativos, que oferecem uma forma de apresentar informações complexas de forma mais fácil de entender;
- Serviços de streaming de música e vídeo, como Netflix, Amazon Prime, Spotify e outros, que oferecem acesso a uma grande variedade de conteúdo de entretenimento.

#### **4. PROFESSORES E TECNOLOGIA DIGITAL**

A utilização da internet e das tecnologias digitais em sala de aula vem transformando o cenário educacional na maneira como o conhecimento é adquirido e compartilhado, trazendo novas possibilidades para a educação. Muitos professores têm se questionado se as TICs podem substituí-los. São muitas as profissões ameaçadas pelo avanço dessas e de outras tecnologias, em contrapartida, há outros serviços surgindo, decorrentes deste mesmo avanço. Mas será mesmo que as tecnologias digitais podem substituir um professor? De acordo com um estudo realizado pela Universidade de Oxford, intitulado “O futuro do emprego: como os trabalhos são suscetíveis a informatização?”, os professores estão entre os profissionais que correm menos risco de serem substituídos. Isso acontece porque fazer uso das tecnologias em sala de aula, não substitui o papel do professor e de sua importância, mas pode dar um novo significado.

Diante dessa nova realidade em que nos encontramos, é necessário que o professor adote uma nova postura, revendo sua metodologia e seus princípios pedagógicos.

O modelo tradicional de educação centrada no professor, onde este é o detentor da informação, não se aplica mais na Era Digital. Agora, a informação está disponível na internet e os alunos não dependem mais do professor para obtê-la. No entanto, para que a aprendizagem aconteça, a presença do professor continua sendo fundamental. Pois enquanto o aluno estiver sozinho ao computador, estará navegando num “mar” de informações dispersas, possivelmente perdido, propenso a atividades não construtivas (Passero, Engster e Dazzi, 2016, p. 5).

A tecnologia digital trouxe inúmeras possibilidades para a educação, tornando-a mais acessível e democrática. No entanto, a presença do professor ainda é necessária para orientar os alunos em relação ao uso adequado das informações e dos recursos disponíveis na internet. Além disso, o papel do professor é cada vez mais importante na mediação do processo de aprendizagem, orientando os alunos a organizarem as informações e aplicá-las de forma construtiva. Moran afirma que:

Precisamos dos educadores tecnológicos para que eles nos tragam as melhores soluções para cada situação de aprendizagem, que facilitem a comunicação com os alunos, orientem a confecção dos materiais adequados para cada curso, humanizem as tecnologias e as mostrem como meios e não como fins (Moran, 2006, p. 63).

Vivemos em uma era de mudanças aceleradas. Sendo assim, um professor deve se atualizar constantemente, especialmente no que se refere a tecnologia e a informação. Novas tecnologias surgem constantemente, e para garantir a qualidade do ensino é fundamental que os professores estejam atualizados e preparados para lidar com essas mudanças. Além disso, os estudantes de hoje possuem um perfil diferente daqueles de décadas passadas, eles cresceram em um ambiente de tecnologia e informação abundante, e possuem diferentes formas de aprendizagem e relacionamento com o mundo. De acordo com Orozco Gómez (1998, p. 79) “Não adianta a tecnologia reforçar o processo educativo tradicional, é preciso, antes de tudo, repensar a educação, a partir dos próprios educandos e, a partir daí, pensar um novo desenho do processo educativo, verificando para que possa servir a tecnologia”.

Assim, o professor precisa ouvir os estudantes e estar atualizado para poder entender e se adaptar as necessidades desses novos alunos, buscando garantir que a sua prática educacional esteja alinhada com as demandas do mundo atual. A atualização constante do professor também permite aprimorar sua metodologia e didática de ensino, permitindo a utilização de novas técnicas, recursos e abordagens pedagógicas que podem melhorar o processo de aprendizagem dos estudantes. Isso significa que a atualização não deve ser vista como um processo isolado, mas sim como algo que deve fazer parte da rotina do professor, uma vez que o processo educacional é dinâmico e está sempre em evolução. De acordo com Freire (1996, p. 25) “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Um bom professor não é apenas aquele que domina o conteúdo a ser ensinado, mas também aquele que sabe criar um ambiente de aprendizagem que estimula a curiosidade, a criatividade e a participação ativa dos estudantes no processo de construção do conhecimento. Isso implica uma postura mais ativa e participativa do docente, pois seu papel vai muito além da transmissão de informações, é preciso ser um mediador entre o conhecimento e o estudante, criando um ambiente propício para que o mesmo possa construir seu próprio saber e desenvolver habilidades que serão úteis para toda a vida. Kenski afirma que:

Educar para a inovação e a mudança, significa planejar e implantar propostas dinâmicas de aprendizagem, em que se possam exercer e desenvolver concepções sócio-históricas da educação, nos aspectos cognitivos, ético, político, científico, cultural, lúdico e estético (Kenski, 2015, p. 67).

A educação precisa estar voltada para o desenvolvimento das habilidades necessárias para a sociedade contemporânea, que está cada vez mais dinâmica e tecnológica. Nesse sentido, a educação para a inovação e a mudança envolve a implantação de propostas pedagógicas que incentivam o desenvolvimento cognitivo dos alunos, além de promover valores éticos e políticos, estimulando a criatividade, a capacidade de resolução de problemas e o pensamento crítico. Além disso, é importante destacar que a educação para a inovação e a mudança deve estar atenta aos aspectos culturais, lúdicos e estéticos, promovendo o desenvolvimento integral do aluno e sua capacidade de interagir de forma produtiva e criativa com a sociedade.

Segundo Moran:

Cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semidesenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com outros (Moran, 2007, p. 44).

As TICs podem ser uma grande aliada na criação de novos projetos, na reinvenção das formas de ensino e no estímulo à interação social e troca de conhecimento entre os estudantes. Por meio delas, é possível utilizar recursos como plataformas virtuais, jogos educativos, vídeos e redes sociais para tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Além disso, as TICs também permitem a conexão entre estudantes de diferentes regiões e até mesmo de diferentes países, permitindo a troca de experiências e conhecimentos em tempo real.

Pensando nas mudanças necessárias para o uso dessas ferramentas nos processos de ensino aprendizagem, diversos pesquisadores já realizaram estudos com essa temática e questionam como o acesso as informações que se tem facilmente mediante um celular, está sendo utilizado nas práticas pedagógicas em sala de aula. Kenski (2003) e Moran (2000), fazem diversos questionamentos sobre as novas possibilidades de ensinar e aprender com os estudantes. De acordo com Kensky:

O impacto das novas tecnologias reflete-se de maneira ampliada sobre a própria natureza do que é ciência, do que é conhecimento. Exige uma reflexão profunda sobre

as concepções do que é saber e sobre as formas de ensinar e aprender (Kensky, 2003, p. 45).

O avanço tecnológico tem mudado não apenas a forma como acessamos e compartilhamos informações, mas também como produzimos conhecimento. É importante refletir sobre como as tecnologias digitais podem ampliar e transformar as formas tradicionais de aprendizagem, e como isso pode afetar a nossa compreensão do que é ciência e do que é saber. Além disso, é necessário pensar em como adaptar as metodologias de ensino para que estejam alinhadas com as demandas e potencialidades oferecidas pelas novas tecnologias. Sendo assim, é importante que o sistema educacional acompanhe essa evolução e se adapte as mudanças, incorporando tecnologias digitais e novas metodologias de ensino para melhor atender as necessidades dos estudantes de hoje.

Se aprender implica ativamente encontrar e recuperar conhecimento como resultado da interação com os ambientes de aprendizagem, então a aquisição de conhecimento é um processo interativo que as tecnologias intensificam (Barker, 2005 *apud* Santaella, 2013).

Percebe-se a importância da interação do estudante com o ambiente de aprendizagem para a aquisição do conhecimento. Quando utilizadas de forma eficaz pelo professor, as tecnologias digitais têm o potencial de aprimorar a experiência de aprendizado dos estudantes, proporcionando recursos multimídia, personalização do ensino e acesso a uma variedade de informações. Mas para que seu impacto seja positivo, é crucial uma integração aliada aos objetivos educacionais.

Mas são muitos os obstáculos enfrentados para se integrar as tecnologias digitais em sala de aula. A falta de formação na área é apontada por diversos profissionais como um dos principais problemas. Em uma pesquisa realizada no ano de 2019 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), sobre o uso das TICs em sala de aula, foram mostradas as principais dificuldades no uso das tecnologias na educação. 51% dos professores afirmaram não terem feito nenhuma disciplina referente as tecnologias durante a graduação. 59% disseram que a ausência de suporte técnico e manutenção dos equipamentos atrapalha muito e 36% citaram a falta de apoio pedagógico no uso de computadores e internet como um obstáculo.

As tecnologias podem atuar no aprendizado desde que o professor tenha se apropriado delas. É necessário que os professores estejam preparados e capacitados para utilizá-las de

forma eficaz. Kenski (2015) lista os desafios que existem na formação inicial dos professores: os currículos de todas as áreas de conhecimento estão ultrapassados diante das expectativas da sociedade para a ação, reflexão e a formação. Isto implica em uma formação precária dos jovens, exigindo que eles façam cursos de capacitação para só então conseguir espaço no mercado de trabalho. A escola deve, segundo a autora, estar alinhada à demanda que a sociedade da era digital atual exige, ela deve estar atenta às novas oportunidades de aprendizagem oferecidas aos alunos, na autonomia dos mesmos em busca de conhecimento bem como, na busca de formar sujeitos críticos e capazes de construir a própria existência

#### 4.1. Desafios e estratégias em busca de novas metodologias

O uso das tecnologias digitais na educação é uma realidade cada vez mais presente no cotidiano escolar, e a metodologia do professor é fundamental para aplicá-las de forma a atender as expectativas da sala de aula. Nesse sentido, estar com a mente aberta ao novo e buscar entender a dinâmica dos novos alunos que chegam à escola é ainda mais relevante. De acordo com Moran:

A abertura de novos horizontes mais aproximados da realidade contemporânea e das exigências da sociedade do conhecimento depende de uma reflexão crítica do papel da informática na aprendizagem e dos benefícios que a era digital pode trazer para o aluno como cidadão (Moran, 2017, Loc. 1138).

O apontamento destaca a importância de uma reflexão crítica sobre o papel da informática na aprendizagem, especialmente no contexto da sociedade do conhecimento e da realidade contemporânea. Com a expansão dos recursos tecnológicos digitais é essencial avaliar como a educação pode se beneficiar desses avanços para preparar os estudantes para os desafios do mundo digital.

Destaca-se que o professor é um dos principais responsáveis pela promoção do aprendizado dos alunos, e para isso, deve estar com a mente aberta ao novo e entender a dinâmica dos novos alunos que buscam a escola. Como salientado por Morin (2014), é fundamental que o professor se auto eduque e escute as necessidades dos estudantes, que são portadores das demandas do século atual.

Morin (2014), fala ainda sobre a importância da escuta, por parte do educador, das necessidades dos estudantes que são portadores das demandas do século atual. As tecnologias digitais podem ser uma ferramenta valiosa nesse processo, desde que utilizadas de forma

consciente, e a reflexão crítica e o questionamento interior são fundamentais para a promoção de mudanças educacionais.

A aprendizagem não é um processo estático, ela deve acompanhar as mudanças sociais e isso serve tanto para discentes quanto para docentes. Sendo assim, os procedimentos didáticos e metodológicos dos educadores, precisam ser repensados na busca pela criação de novas estratégias de ensino. As discussões sobre esse tema têm sido recorrentes, tanto por parte de pesquisadores na área de educação quanto pelos professores dentro do ambiente escolar. Moran (2015) defende o uso das TICs na educação dizendo que devemos estar abertos ao que os novos tempos nos mostram em relação a construir uma educação inovadora, dinâmica e estimulante. Mas como fazer isso? De que forma é possível realizar toda essa inovação?

É possível utilizar a tecnologia como recurso didático durante as aulas. Há recursos online ou off-line, tais como vídeos, plataformas educacionais, infográficos e uma série de recursos disponíveis gratuitamente. A internet hoje, pode trazer dados, imagens, resumos sobre assuntos variados, ambientes virtuais para visitar como museus, há uma infinidade de opções, cabe ao professor auxiliar o aluno a relacionar os dados e contextualizá-los. Seu papel será o de mediar a aprendizagem, despertando a curiosidade e vontade de obter mais conhecimento. De acordo com Moran:

Ensinar e aprender exigem hoje muito mais flexibilidade espaço temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação e uma das dificuldades atuais é conciliar a extensão da informação, a variedade das fontes de acesso, com o aprofundamento da sua compreensão, em espaços menos rígidos, menos engessados. Temos informações demais e dificuldade em escolher quais são significativas para nós e conseguir integrá-las dentro da nossa mente e da nossa vida (Moran, 2006, p.11).

Os professores não estão sabendo lidar com tantas informações e o grande desafio é transformá-las em objeto de estudo e buscar estratégias para utilizá-las em sala de aula. Pode-se afirmar que os estudantes da atualidade, conhecidos como nativos digitais, demonstram maior eficácia no aprendizado por meio das tecnologias contemporâneas. De acordo com Lévy (1999) e Tapscott (2010), a interação com dispositivos móveis oferece uma gama ampla de recursos e informações, promovendo uma abordagem colaborativa no processo de aprendizagem.

É um desafio constante e o planejamento utilizando as TICs deve ser elaborado com atenção e de forma que contemple o processo de ensino aprendizagem juntamente às demandas do currículo. Apesar das dificuldades, o professor pode exercer sua autonomia e criatividade,

buscando realizar práticas pedagógicas que sejam atrativas, com recursos e ferramentas que incentivem a participação e interação dos alunos.

Moran (2000) nos mostra os desafios de uma nova sociedade, nomeada por ele de “sociedade da informação”, onde estamos inseridos e devemos reaprender a conhecer, a comunicar e também a maneira de ensinar e aprender, o que exige integração do humano e do tecnológico, bem como do individual, grupal e social. De acordo com o autor, utilizar as tecnologias digitais na educação não se trata apenas de ter habilidades técnicas para manuseá-las, mas sim de ter uma estratégia pedagógica bem definida e pensada para seu uso adequado.

Em suma, para superar os desafios e incorporar efetivamente as mídias digitais na prática educacional, o professor deve se capacitar para poder adaptar seus métodos de ensino a era digital, selecionando cuidadosamente o conteúdo e monitorando o uso das tecnologias digitais em sala de aula. Com essas estratégias, é possível desenvolver metodologias que potencializem a aprendizagem e melhorem o processo de ensino.

#### 4.2. As tecnologias digitais na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é um documento normativo que estabelece as competências e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros devem adquirir ao longo da educação básica, trata-se de:

Um documento plural, contemporâneo, e estabelece com clareza o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos, têm direito. Com ela, redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passam a ter uma referência nacional obrigatória para elaboração ou adequação de seus currículos e propostas pedagógicas. Essa referência é o ponto ao qual se quer chegar em cada etapa da Educação Básica, enquanto os currículos traçam seu caminho até lá (Brasil, 2017, p. 5).

É importante que se entenda a distinção entre Competências e Habilidades descritas pela BNCC. De acordo com o documento, o termo competência é definido como:

A mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (Brasil, 2017, p. 8).

Já o termo habilidades, considerando-se a especificidade de cada componente curricular, refere-se as aprendizagens fundamentais que devem ser garantidas aos estudantes em diversos contextos escolares, conforme definido pela BNCC (Brasil, 2017, p.29).

Sendo assim, é possível compreender que a aprendizagem no ambiente escolar, é um processo de edificação do conhecimento com o propósito de disponibilizar saberes de relevância para a vida. Esta ideia é evidenciada pelas observações de Bonotto e Felicetti que afirmam que:

Na educação básica, as competências e habilidades podem ser melhor desenvolvidas, pois são necessárias tanto para a continuidade dos estudos (já que a cada ano escolar os conteúdos se ampliam necessitando dos anteriores já consolidados), bem como para as futuras profissões dos educandos, resultando assim em aspectos relevantes para a vida em sociedade (Bonotto e Felicetti, 2014, p.20).

Algumas competências falam sobre o uso das TICs em sala de aula. A Competência Geral nº 1 diz o seguinte:

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, cultural e *digital* para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva (Brasil, 2017, p.7 grifo próprio).

Aqui enfatiza-se a importância da preservação e utilização dos conhecimentos construídos historicamente para entender e explicar a realidade em que vivemos. Nesse sentido, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm um papel fundamental, já que permitem o acesso a uma quantidade imensa de informações e conhecimentos produzidos em diferentes partes do mundo.

As TICs têm um papel crucial na preservação e uso dos conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, cultural e digital, pois elas possibilitam a coleta, organização, armazenamento e disseminação desses conhecimentos, além de possibilitar o acesso rápido e fácil a uma grande quantidade de informações, incluindo conhecimentos científicos, culturais, históricos entre outros.

Além disso, elas podem ser usadas para fornecer acesso igualitário a informações e conhecimentos, permitindo que indivíduos e grupos marginalizados participem plenamente da sociedade e contribuam para o progresso coletivo.

Mas não podemos deixar de pensar que a eficiência das tecnologias digitais pode ser comprometida quando as pessoas tem dificuldades em distinguir informações verdadeiras (fatos) de informações falsas (fake). A disseminação de desinformação, especialmente nas plataformas digitais, pode levar a uma compreensão distorcida da realidade e contribuir para a propagação de mentiras.

Apesar disso, as TICs podem ser utilizadas para promover a educação e a formação contínua, permitindo que os estudantes continuem aprendendo e atualizando seus conhecimentos ao longo da vida. O que é especialmente importante em um mundo em constante mudança, onde novas tecnologias e conhecimentos são constantemente criados e atualizados.

A competência geral de nº 2 também faz menção ao uso das tecnologias digitais:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (*inclusive tecnológicas*) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (Brasil, 2017, p.7 grifo próprio).

A competência se refere à importância do desenvolvimento da curiosidade intelectual e da abordagem própria das ciências para investigar causas, formular hipóteses, resolver problemas e criar soluções, inclusive no uso das tecnologias digitais, promovendo um pensamento crítico, analítico e criativo. Isso contribui para o desenvolvimento pessoal e também para avanços significativos na compreensão do mundo e na busca por soluções para desafios diversos. Freire afirma que “é enquanto epistemologicamente curiosos que conhecemos, no sentido de que produzimos o conhecimento e não apenas mecanicamente o armazenamos na memória” (Freire, 2003, p. 148 *apud* Streck, Redim e Zitkoski (2016, p. 107).

Não somos meros receptores passivos de informações, mas sim agentes ativos na produção do conhecimento, e a curiosidade não é apenas um ingrediente na busca pelo entendimento, mas é fundamental para o processo pelo qual o conhecimento é criado, questionado e continuamente desenvolvido.

Seguindo adiante, a BNCC traz a Competência Geral nº 4:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (Brasil, 2017, p.7).

O uso de diferentes linguagens é fundamental para a comunicação e para a expressão da diversidade humana. Cada pessoa tem uma maneira única de se expressar, e as diferentes linguagens permitem que elas se expressem de maneiras diversas, criativas, de forma mais completa e abrangente, transmitindo informações, experiências, ideias e sentimentos de maneira mais clara e precisa.

A inclusão da linguagem digital destaca a crescente importância das ferramentas digitais na comunicação contemporânea. A capacidade de navegar e criar significados em diferentes formas de linguagem torna-se essencial em um mundo onde a tecnologia digital é tão presente.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos (Moran, Masetto e Behrens, 2007, p. 36).

As tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), são essenciais para a utilização das diferentes linguagens no contexto atual, uma vez que oferecem ferramentas e plataformas que permitem a criação, compartilhamento e comunicação de conteúdos em diversos formatos. Por exemplo, a utilização de plataformas de vídeo como o Youtube, permite que as pessoas compartilhem conteúdos audiovisuais enquanto a utilização de aplicativos de mensagens, como o WhatsApp, permite que as pessoas se comuniquem por meio de mensagens de texto, áudio e vídeo.

As TICs também oferecem ferramentas de edição e produção de conteúdo que permitem que as pessoas criem e editem conteúdo de maneira mais eficiente e profissional. Além disso, há também a possibilidade de se acessar e compartilhar conteúdos em diferentes idiomas e formatos, o que pode ser especialmente importante para a promoção da diversidade linguística e cultural.

Por fim, as TICs também são importantes para promover a inclusão digital, uma vez que permitem que pessoas de diferentes origens e contextos possam acessar e produzir conteúdo, ampliando as possibilidades de expressão e comunicação. A utilização das tecnologias acessíveis, como softwares de reconhecimento de voz e teclados virtuais, também pode ser importante para a inclusão de pessoas com deficiência física ou cognitiva.

Por último, temos a Competência Geral nº 5 que consiste em:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2017, p. 7).

As habilidades relacionadas às linguagens digitais estão sendo reconhecidas como conhecimentos fundamentais que devem ser cultivados durante toda a educação básica, o que implica em um modelo educacional que tem por objetivo preparar os estudantes para a vida em sociedade, levando em consideração suas aptidões individuais. De acordo com Barton e Lee (2015), nesse contexto, a participação em atividades online em constante evolução requer uma aprendizagem contínua.

As ferramentas digitais podem ser utilizadas em todos os componentes curriculares. O estudante deve ser direcionado a produzir, não apenas a utilizar a tecnologia, com o objetivo de resolver os problemas, checar e apropriar-se das informações que são passadas.

O educador precisa estar atualizado e capacitado para utilizar as tecnologias digitais em suas aulas de forma pedagogicamente adequada, considerando as características e necessidades dos estudantes. Seu papel é orientar, estimular e acompanhar os mesmos na utilização das tecnologias digitais, de forma a promover uma aprendizagem significativa, crítica, reflexiva e ética, que contribui para o desenvolvimento dos estudantes como indivíduos conscientes e responsáveis. Moran corrobora com esse pensamento quando afirma que:

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos (Moran, 2007, p.36).

O ensino escolar precisa acompanhar as transformações tecnológicas, englobando novas linguagens e possibilidades de expressão, buscando educar para o uso democrático e progressista das tecnologias, pois assim pode-se capacitar os indivíduos a se adaptarem e se desenvolverem em um mundo cada vez mais digital, promovendo a evolução e o progresso da sociedade como um todo.

### 4.3. Explorando o Currículo em movimento: Teatro na Escola Parque

A Escola Parque, que faz parte do plano de educação integral do Distrito Federal, utiliza como base de seu trabalho o Currículo em Movimento, documento que visa orientar as práticas pedagógicas nas escolas do Distrito Federal, proporcionando uma flexibilidade maior para que elas possam adaptar o currículo às necessidades específicas de seus estudantes.

Este é um Currículo de Educação Integral que objetiva ampliar tempos, espaços e oportunidades educacionais. Falar de Educação Integral, nos remete a epígrafe de Paulo Freire: a escola é feita de gente, de eu e de nós. Não se trata apenas de espaço físico, de salas de aula, de quadras, refeitórios ou sequer de seu conteúdo. A escola é um lugar de instrução e socialização, de expectativas e contradições, de chegadas e partidas, de encontros e desencontros, ou seja, um ambiente onde as diversas dimensões humanas se revelam e são reveladas (Distrito Federal, 2014b, p. 10).

É importante reconhecer a escola como um ambiente dinâmico, construído pelas interações entre indivíduos (eu e nós). Trata-se de um local de instrução, socialização, expectativas e desafios, onde as diversas facetas humanas se manifestam. Esse enfoque destaca a complexidade e a riqueza das experiências educacionais, enfatizando a integralidade do processo de aprendizado e crescimento pessoal. Destaca-se ainda a abordagem holística da Educação Integral, que visa ampliar não apenas o conhecimento acadêmico, mas também os aspectos sociais, emocionais, sensíveis, estéticos e pessoais dos estudantes. A referência à escola como um espaço de "chegadas e partidas, encontros e desencontros" sugere que a educação integral considera as diferentes fases da vida escolar, as transições e os momentos de interação e desenvolvimento pessoal.

O Currículo em Movimento da Educação Básica estabelece como eixos transversais temas que permeiam todos os aspectos do aprendizado das crianças, visando ao seu desenvolvimento integral. Esses eixos são definidos como "Educação para a Diversidade, Cidadania e Educação em e para os Direitos Humanos, e Educação para a Sustentabilidade" (Distrito Federal, 2018). Isso implica que tanto os professores quanto as instituições de ensino, ao elaborarem suas propostas pedagógicas, devem promover nos estudantes o respeito às diferenças étnicas, culturais, sociais e políticas, ao mesmo tempo em que proporcionam o acesso a uma variedade de conhecimentos historicamente e socialmente construídos. Essa abordagem visa permitir que os estudantes compartilhem suas experiências, contribuindo para a formação de uma sociedade democrática. Pois como afirma Dewey (1959, p. 93): "Uma democracia é

mais do que uma forma do governo; é, principalmente, uma forma de vida associada, de experiência conjunta e mutuamente comunicada”.

Sobre as aulas de Teatro o Currículo em Movimento diz o seguinte:

Por fim, o ensino do Teatro na escola busca contribuir para o despertar da sensibilidade, para a promoção das potencialidades expressivas mediadas pela dimensão mágica, ritualística e ancestral, bem como para a facilitação da articulação entre diversos saberes por meio dos Eixos Integradores fundamentados neste Currículo (Distrito Federal, 2018).

Essa abordagem destaca a importância do ensino de Teatro na escola como um catalisador para o despertar da sensibilidade dos estudantes. A busca pela promoção das potencialidades expressivas é mediada pela dimensão mágica, ritualística e ancestral do teatro. Além disso, a ênfase na facilitação da articulação entre diversos saberes é ressaltada, com base nos Eixos Integradores do currículo em questão, enriquecendo a experiência educacional dos estudantes no contexto do teatro.

Atualmente, o professor de Teatro tem acesso a diversas fontes de pesquisa, incluindo recursos online e tecnológicos, que facilitam a interação e troca de ideias. O ensino de Teatro, assim, requer a integração com outros saberes e produções artísticas, permitindo uma apropriação singular de temas do currículo escolar.

Os jogos teatrais e o processo de criação de cenas fortalecem a coletividade, promovem sentimentos de pertencimento e desenvolvem a capacidade crítica, ao permitir a interação com diferentes culturas em diversos contextos históricos. Pois, como nos diz Koudela:

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

O currículo proposto busca aproximar os estudantes das linguagens de cena, estimulando a produção e reflexão crítica a partir da relação corporal e sensorial em sala de aula, contribuindo para a construção do conhecimento.

No quadro 1 podemos ver os objetivos e conteúdo de teatro do 5º ano de acordo com o Currículo em Movimento:

Quadro 1 – Currículo em movimento

(Continua)

OBJETIVOS	CONTEÚDOS
<p>Conhecer espaços culturais históricos de comunicação artística nas regiões do Brasil.</p> <p>Pesquisar e conhecer os principais dramaturgos e atores teatrais do Brasil.</p> <p>Experienciar e comparar diferentes formas de manifestações do teatro em diversos contextos, observando os aspectos de plateia.</p> <p>Compor movimentos corporais e vocais em atividades cênicas em grupo ou individual.</p> <p>Encenar textos dramáticos de peças brasileiras expressando-se por meio do corpo, voz e sensações.</p> <p>Produzir peças teatrais com definição de elenco (atores, diretor, sonoplasta, cenógrafo).</p> <p>Utilizar diferentes tecnologias e recursos digitais em produções cênicas.</p> <p>Identificar e compreender as influências das culturas indígenas e afro-brasileiras, marcadas pela diversidade de rituais, mitos e imaginários, entendendo a função do corpo como elemento expressivo das relações pessoais.</p> <p>Produzir e exercitar novas formas de linguagens corporal e cênica a partir do circo (palhaçadas/clown) por meio da criação de personagens e ter a</p>	<p>Pesquisa de espaços teatrais nas regiões do Brasil por meio de recursos tecnológicos e digitais. Exemplo: Teatro Municipal de São Paulo, Teatro Municipal do Rio de Janeiro, Teatro da Paz – Belém, Teatro José de Alencar – Fortaleza, Teatro Ópera de Arame – Curitiba, Teatro Nacional – Brasília.</p> <p>Dramaturgos e atores brasileiros.</p> <p>Espetáculos cênicos convencionais e não convencionais. Formação de plateia.</p> <p>Composição de cenas teatrais: monólogo, diálogos, stand-up, esquetes.</p> <p>Elementos do teatro: palco, bastidores, camarim, cenário, cortina, plateia, sonoplastia, figurino, maquiagem, iluminação, entre outros.</p> <p>Produção e encenação de peças teatrais em grupo, definição de papéis. Exemplo: diretor, atores e atrizes, sonoplasta, cenógrafo.</p> <p>Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros</p> <p>Culturas indígenas e afro-brasileiras no teatro: danças, rituais, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias, entre outras</p> <p>Criação de um personagem (sua própria “cara de palhaço”), maquiagem, mímica, acrobacia, malabarismo, improvisação, exercícios de equilíbrio, criação de histórias e outros.</p>

OBJETIVOS	CONTEÚDOS <span style="float: right;">(Conclusão)</span>
possibilidade de brincar com outra personalidade.	

Fonte: Distrito Federal (2018).

## 5. EDUCAÇÃO MULTIMÍDIA

A virtualização é um processo que envolve a transformação de dados em símbolos e a construção de modelos computacionais que representam o mundo físico. Esses modelos, que podem ser visualizações gráficas, sistemas de simulação ou mesmo inteligência artificial, permitem até que possamos interagir e compreender o mundo de maneiras que antes eram impossíveis.

Lévy (2010), argumenta que a virtualização tem um impacto profundo na forma como pensamos e nos relacionamos com o mundo. Ele afirma ainda que se trata de um meio para ampliar nossa capacidade de compreensão, memória e imaginação, e que isso está transformando a forma como produzimos conhecimento e entendemos a realidade. De acordo com o autor, esta é uma mudança fundamental em como lidamos com a informação e a realidade, e isso afeta nossa capacidade de compreender o mundo. A virtualização teve um impacto significativo na educação, permitindo que os estudantes tenham acesso a novas formas de aprender e de interagir com o conhecimento.

Moran (2015), destaca que a virtualização permite que a educação seja mais centrada no estudante, possibilitando a cada indivíduo uma aprendizagem de acordo com seu ritmo e interesses. O autor destaca ainda que as mídias digitais transformam profundamente a educação tornando-a mais flexível, dinâmica e personalizada. Além disso, a virtualização também torna possível a colaboração e a interação entre alunos e professores de diferentes partes do mundo, ampliando as possibilidades de aprendizagem e de troca de conhecimentos.

De acordo com Castells:

[...] a Internet é mais do que um mero instrumento útil a ser usado porque está lá. Ela se ajusta às características básicas do tipo de movimento social que está surgindo na Era da Informação. E como encontraram nela seu meio apropriado de organização, esses movimentos abriram e desenvolveram novas avenidas de troca social, que, por sua vez, aumentaram o papel da Internet como sua mídia privilegiada (Castells, 2003, p.115).

Ao se tornar o meio propício para a organização desses movimentos, a Internet não apenas facilita a comunicação, mas também estabelece novas formas de interação social. Essa dinâmica reforça a relevância da Internet como uma mídia central, apontando para possíveis implicações educacionais, onde a tecnologia não apenas facilita o acesso à informação, mas também promove novas modalidades de aprendizado e engajamento social na era digital.

Nesse contexto, a educação multimídia surge como uma resposta a necessidade de preparar as novas gerações para lidar com a enorme quantidade de informações disponíveis na internet e com as diversas formas de comunicação que surgem com as novas tecnologias. Ela se propõe a ensinar as habilidades necessárias para o uso das mídias digitais de forma consciente e crítica, além de possibilitar a criação de conteúdo próprio.

Moran destacou a importância da educação multimídia na atualidade, afirmando que:

A educação não pode ignorar as tecnologias que permeiam a vida de seus alunos e professores. É preciso integrá-las aos processos educativos, criando condições para que os alunos sejam autônomos e criativos na busca, seleção, análise e produção de informações (Moran, 2000, p. 67).

O autor destaca que a educação multimídia representa mais do que simplesmente utilizar novas tecnologias no processo educativo. Trata-se de uma transformação no modo de pensar a educação, onde o discente é colocado no centro do processo de aprendizagem e o docente passa a ser um facilitador e mediador do conhecimento. O que significa que o papel do professor não é mais o de um detentor exclusivo do conhecimento, mas sim o de um guia que auxilia o aluno a construir o próprio conhecimento.

A educação multimídia se caracteriza por uma abordagem mais participativa, colaborativa e dinâmica, onde as tecnologias são utilizadas como ferramentas para aprimorar a aprendizagem e ampliar as possibilidades de interação e produção de conhecimento. Para Freire:

Penso que a educação não é redutível à técnica, mas não se faz educação sem ela. Utilizar computadores na educação, em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos meninos e meninas. Depende de quem usa, a favor de quem e de quem e para quê. O homem concreto deve se instrumentar com o recurso da ciência e da tecnologia para melhor lutar pela causa de sua humanização e de sua libertação (Freire, 2006, p. 98).

Essa afirmação reflete uma visão equilibrada sobre o uso das tecnologias digitais na educação. Ela reconhece que a educação não pode ser limitada a um conjunto de habilidades técnicas, mas também envolve o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. A ideia de que o valor da tecnologia depende do seu uso, de quem a utiliza, para qual finalidade e em benefício de quem, é especialmente importante, pois destaca que a tecnologia em si, não é boa ou ruim, mas sua avaliação deve ser feita de acordo com a forma como ela é utilizada. Embora a educação não possa ser reduzida apenas à técnica, a tecnologia digital pode ser usada para enriquecer a experiência de aprendizagem e ajudar no desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. A tecnologia digital pode fornecer acesso a recursos educacionais que antes eram inacessíveis, abrindo novas oportunidades de aprendizagem e descoberta.

De acordo com Freire (2006), é importante que os indivíduos se instrumentalizem com a ciência e a tecnologia para lutar pela humanização e libertação. Isso implica que a tecnologia não é apenas uma ferramenta para melhorar a educação, mas também pode ser usada para promover mudanças sociais positivas e ajudar a melhorar a vida das pessoas.

De acordo com Kenski (2003), as mídias desempenham atualmente um papel fundamental na promoção de ambientes mais cativantes e desafiadores. Elas possibilitam uma interação mais intensa entre estudante, professor e os recursos educacionais disponíveis. A autora afirma que ao utilizar recursos como vídeos, jogos educativos, simulações e outras mídias digitais, é possível despertar o interesse dos alunos e permitir que eles se engajem em um aprendizado mais ativo e autônomo, num ambiente de maior interação entre discentes e docentes.

Por fim, Moran (2000) ressalta que a educação multimídia pode contribuir para a formação de indivíduos mais críticos e conscientes, capazes de lidar com as complexidades da sociedade contemporânea. O uso da educação multimídia pode auxiliar no desenvolvimento de uma consciência crítica em relação a tecnologia, bem como a promover a cidadania digital e a formação de indivíduos capazes de utilizar a tecnologia a seu favor, de forma ética e responsável. Isso significa que, ao utilizar a multimídia na educação, o estudante pode aprender a navegar e usar a tecnologia digital adequadamente, de forma que beneficie a si mesmo e à sociedade como um todo. Além disso, ele pode desenvolver uma maior consciência dos possíveis problemas e desafios que podem surgir da tecnologia digital, e estar mais bem preparado para abordá-los de maneira responsável. Isso não é importante apenas para a vida pessoal dos indivíduos, mas também para o mercado de trabalho, já que as habilidades tecnológicas são cada vez mais valorizadas.

Além disso, a educação multimídia também tem um papel importante na promoção da inclusão social e digital. Ao ensinar habilidade tecnológicas para todos, independentemente de sua origem socioeconômica, a escola pode contribuir para reduzir as desigualdades sociais e promover a igualdade de oportunidades.

### 5.1. Crianças na Era Digital

É importante refletir sobre a relação entre as crianças e a cultura digital, levando em consideração os diferentes contextos sociais e políticos que influenciam essa relação. É preciso também, levar em consideração a diversidade dos contextos e subjetividades dos sujeitos envolvidos na aplicação de políticas educativas e na prática cultural de crianças e jovens, evitando a adoção de um modelo único e universal que não contemple as especificidades de cada contexto. As crianças dessa geração “passam suas vidas inteiras cercadas por computadores, videogames, players de música, câmeras de vídeo e celulares, além de outros brinquedos e ferramentas da era digital” (Prenski, 2001, p.01).

Diariamente, as crianças têm acesso a diversas tecnologias e mídias digitais, indo além dos jogos e brincadeiras. Elas são utilizadas como ferramentas de comunicação, proporcionando habilidades e facilidades para lidar com situações e desafios cotidianos. Bazhuni (2021) observa que a falta de atenção para este cenário leva as crianças a acharem as aulas tradicionais como monótonas e desinteressantes. O currículo e conteúdo se tornam entediantes, o que dificulta o trabalho do docente.

Além disso, Kenski (2015, p. 21), afirma que “A evolução não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos”. A presença da tecnologia digital molda a maneira como as crianças aprendem, se comunicam e interagem. Crianças imersas na era digital desenvolvem habilidades desde tenra idade e isso influencia seu modo de pensar e abordar problemas.

A tecnologia digital também oferece oportunidades para a expressão criativa e inovação, estimulando as crianças a criarem, colaborarem e compartilharem ideias de maneiras antes inimagináveis. No entanto, isso vem acompanhado de desafios éticos e de segurança que a educação escolar precisa abordar.

Santaella (2013) afirma que as crianças e adolescentes de hoje em dia, possuem um modo diferente de processamento mental daqueles que não tinham acesso à hipermídia. O acesso frequente a computadores, tablets e celulares possibilita que se navegue nas redes a qualquer momento, em qualquer lugar. Tais redes se caracterizam por serem simultaneamente

meios de informação e entretenimento, formando assim o conceito de “infotimento”. Portanto, é necessário que o modelo escolar passe por uma reestruturação que leve em consideração esse novo ambiente e os processos cognitivos associados a ele.

Sendo assim, é necessário que se faça uma abordagem reflexiva e proativa na integração das TICs na educação escolar, reconhecendo os impactos nos métodos de ensino, no comportamento e no desenvolvimento global das crianças. É importante também, ampliarmos nosso olhar e escuta para além do contexto escolar tradicional e incluir a perspectiva das crianças sobre suas práticas e aprendizagens em contextos formais e informais. É fundamental dar voz a elas e ouvir suas necessidades, para que possamos compreender melhor a utilização dessas tecnologias na aprendizagem e no desenvolvimento das mesmas.

A educação formal precisa acompanhar a evolução social, incorporando transformações e inovações. A escola desempenha um papel crucial para garantir que as crianças na Educação Básica estejam em contato com as tecnologias digitais de forma crítica e construtiva. Essa interação deve ser incentivada e planejada cuidadosamente para que contribua de forma eficaz com o processo educacional.

Nesta pesquisa, as estratégias adotadas para auxiliar no uso das mídias digitais foram: pesquisas incluindo a perspectiva das crianças, como elas utilizam as tecnologias digitais em seu dia a dia e de que forma isso afeta sua aprendizagem e desenvolvimento; permitir que as crianças experimentem e expressem suas opiniões a respeito das ferramentas digitais utilizadas em rodas de conversa com diálogo e escuta ativa, onde todos possam compartilhar suas experiências e perspectivas.

Foram coletados dados por meio de um questionário aplicado aos estudantes com o objetivo de avaliar o interesse deles no uso das mídias digitais durante as aulas. Quando questionados se o uso das mídias digitais nas aulas de teatro poderia tornar as atividades mais divertidas, a maioria dos estudantes respondeu que sim. Os resultados são mostrados a seguir:

Tabela 3 – Questionário 5

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Sim, as aulas ficarão mais dinâmicas.	19	95%
Não, porque nem todos tem acesso.	1	5%
Talvez.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Acredito que uma abordagem mais sensível e reflexiva sobre as práticas digitais das crianças, pode fornecer informações valiosas para professores, educadores e formuladores de políticas educacionais, permitindo que eles possam atender melhor às necessidades e expectativas dos estudantes em relação ao uso de tecnologias digitais no ambiente escolar.

As crianças na era digital enfrentam um conjunto único de desafios e oportunidades. Por um lado, elas têm acesso a uma quantidade incrível de informação, educação e entretenimento disponível na internet. Por outro lado, o uso excessivo ou inadequado dessas tecnologias pode levar a problemas de saúde mental, como isolamento social, dependência tecnológica e cyberbullying.

Lévy (2000), argumenta que as crianças precisam ser educadas para usar as tecnologias de forma criativa e crítica, em vez de serem apenas consumidoras passivas de conteúdo digital. De acordo com o autor, a alfabetização digital deve ser uma parte integrante da educação formal, a fim de capacitar as crianças para participar plenamente da sociedade digital. Ele ainda destaca a importância de proteger a privacidade e a segurança das crianças na era digital, enfatizando que pais e responsáveis devem estar atentos ao risco de exposição a conteúdo inadequado e interação com desconhecidos online, e devem tomar medidas para garantir que as crianças estejam seguras enquanto usam a tecnologia.

## **6. TEATRO NA ESCOLA**

O teatro oferece uma oportunidade única de aprendizado por meio da experimentação. Ele proporciona aos participantes, uma aprendizagem feita de maneira ativa e prática, envolvendo-se em atividades físicas, mentais e emocionais. É uma oportunidade de experimentar diferentes papéis, situações e perspectivas, enriquecendo a compreensão do mundo ao seu redor.

De acordo com a BNCC (2017, p.194): “O fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção.”

As aulas de teatro, além de trabalhar com o seu conhecimento inerente: o teatro, atuam no desenvolvimento estético, intelectual, comportamental e afetivo, podem ser uma forma divertida e enriquecedora de desenvolver habilidades importantes nas crianças, como comunicação, expressão, confiança e trabalho em equipe. A arte promove o crescimento global

do estudante, desenvolve a criatividade, a imaginação, a socialização, amplia a visão de mundo afetando aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

De acordo com Reverbel:

O ensino do teatro é fundamental, pois através dos jogos de imitação e criação, a criança é estimulada a descobrir gradualmente a si próprio ao outro e ao mundo que lhe rodeia. Ao longo do caminho das descobertas vai se desenvolvendo concomitantemente a aprendizagens da arte e das demais disciplinas (Reverbel, 1997, p. 25).

O teatro proporciona uma experiência de reconhecimento de si, da própria voz, do próprio corpo, do outro e do mundo. As práticas teatrais no ambiente escolar podem atravessar o sujeito e agir na formação de cada individualidade. Além de ser uma forma de expressar ideias e opiniões, o teatro também possibilita, por meio de seus jogos e encenações teatrais, um ser humano melhor e mais colaborativo, promovendo a empatia, a compreensão e o respeito pelo outro, pois, ao interpretar personagens, os estudantes refletem sobre as emoções e o ponto de vista de outras pessoas, o que pode desenvolver uma melhor compreensão do mundo ao seu redor. Um estudante de teatro também aprende a ouvir e aceitar opiniões dos outros, bem como a trabalhar em equipe para alcançar um objetivo em comum.

Reverbel (2010), ressalta ainda que o teatro na escola pode ser realizado de diversas maneiras, mas é essencial que os professores tenham uma metodologia adequada e que os alunos participem de forma ativa e lúdica. A competência de nº 8 da BNCC diz: “Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes” (Brasil, 2017, p. 195).

De acordo com o educador e teatrólogo Flavio Desgranges (2014), o teatro pode desenvolver a expressão oral e corporal dos alunos, estimulando a comunicação e a criatividade. Por meio de atividades teatrais, os estudantes podem aprender a se expressar com mais clareza e confiança, aprimora sua capacidade de argumentação e persuasão, estimular a imaginação e o senso crítico.

O teatro na escola proporciona uma experiência estética aos seus participantes. A experiência estética refere-se ao momento em que uma pessoa se envolve com uma obra de arte, um objeto estético ou uma situação que desperta sua sensibilidade estética. Nesse momento, a pessoa é tocada emocionalmente e intelectualmente pela experiência. De acordo com Duarte Jr. (2010, p. 13) a estética é a “[...] Indicativa da primordial capacidade do ser humano de sentir a si próprio e ao mundo num todo integrado.” Segundo o autor, a estética vai além da mera

apreciação visual ou sensorial, implicando uma conexão profunda entre a experiência individual e a percepção do mundo ao seu redor.

O teatro é uma forma de arte que permite uma conexão direta entre o corpo, a voz, a emoção e o pensamento. Ao participar de uma aula de teatro, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar uma série de experiências estéticas, um momento de fruição sensorial e emocional que ocorre quando alguém se relaciona com uma obra de arte, com a natureza ou qualquer outra experiência que possa ser percebida como bela ou significativa. Essa experiência pode envolver uma ampla gama de sensações, como relacionamentos, contemplação, prazer, emoção e até mesmo perplexidade ou inquietação, ou a sensação de estar em cena, a emoção de interpretar um personagem, a percepção da reação do público, o desafio de improvisar e criar, entre outras.

Essas experiências podem trazer uma sensação de prazer, satisfação e realização, além de possibilitar uma reflexão mais profunda sobre questões sociais e emocionais. Para Dewey (2010), qualquer atividade prática que esteja integrada e tenha um movimento natural em direção ao seu objetivo final, tem um valor estético. Isso significa que a experiência estética não é algo restrito à arquitetura de obras de arte ou de objetos belos, mas sim uma qualidade presente em todas as atividades humanas que possuem um propósito e uma intenção. O autor valoriza a experiência estética como uma forma de integração entre o sujeito e o mundo, que não se limita apenas ao campo da arte, mas permeia todas as áreas da vida. Sendo assim, o processo criativo e o engajamento em atividades que envolvem ação e reflexão são essenciais para o desenvolvimento humano e para a criação de uma sociedade mais criativa e colaborativa.

O teatro, no ensino fundamental I, além de função integradora também fornece oportunidades para que as crianças se apropriem dos conteúdos sociais, artísticos e culturais de forma crítica e construtiva, mediante trocas com seus grupos. Uma experimentação dinâmica, com liberdade e segurança que propicie uma fluência criativa, leva a criança a passear por suas necessidades internas, integrando imaginação, emoção, percepção, raciocínio, memória e emoção

Em suma, o teatro é uma forma divertida e interativa de aprendizado que pode beneficiar os estudantes em muitos aspectos da sua vida.

### 6.1. Jogos teatrais na sala de aula

Para compreender melhor os Jogos Teatrais e para contextualizá-los nas aulas de teatro, é necessário explorar o conceito de jogo. Diferente da ideia comum de que o jogo se restringe

à simples diversão, ele desempenha um papel intrínseco na experiência humana desde os primórdios da civilização até os dias de hoje. Sua presença se manifesta de várias formas em nossa sociedade, “da mesma maneira que o jogo atuava nas sociedades mais antigas, ele também atua de inúmeras formas na sociedade contemporânea” (Brito, 2009, p. 2).

Sendo assim, podemos afirmar que todos nos possuímos uma inclinação natural para o jogo, envolvendo-nos nessa atividade de maneira contínua desde o nascimento até a morte.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas (Huizinga, 1938, p. 7).

Essa perspectiva coloca o jogo não apenas como uma atividade recreativa, mas como um elemento essencial na construção do entendimento e da cultura humana. A interação lúdica com a linguagem, como descrita pelo autor, revela como o jogo desempenha um papel central na formação do pensamento e na elevação das experiências humanas.

Os jogos teatrais são parte fundamental do meu trabalho, não só como meio para o aprendizado do conteúdo programático da escola, mas também na busca de uma melhor relação do estudante com o outro, com o mundo e consigo mesmo. Como afirmou Viola Spolin (2007), a prática do teatro pode proporcionar um espaço para o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo por meio do jogo e da improvisação.

Os jogos criam uma ponte entre o concreto e o simbólico, reforçando o processo de desenvolvimento infantil. É um processo vivo onde os jogadores solucionam problemas na hora, sem combinação prévia. São usados elementos físicos e imaginários para vivenciar novas experiências. Trata-se de um aprendizado que acontece no aqui e agora, por meio da ação. Como destaca Pupo:

(...) o jogo teatral – theater game - sistematizado como tal por Viola Spolin nos EUA durante os anos sessenta, importante referência dos grupos de vanguarda da época. Amplamente disseminado em inúmeros países nessas últimas décadas, através de diferentes esferas de atuação que cobrem desde a formação de atores profissionais até a atuação junto às crianças de comunidades carentes, o sistema de viola Spolin caracteriza-se como uma abordagem da improvisação teatral cercada por regras precisas, entre as quais se destacam o acordo grupal, o foco, a instrução e a avaliação.

Nela, a fábula e o enredo deixam de ser o fio condutor dos jogadores, em favor da ênfase em outro eixo: a contínua problematização dos diferentes elementos constitutivos da cena (Pupo, 2001, p.181).

Os jogos teatrais são baseados em técnicas de improvisação e exploração do uso do espaço, da voz, do corpo e da imaginação. São atividades projetadas para serem divertidas e entusiasmantes, ao mesmo tempo que promovem o aprendizado.

As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempos do currículo, mas sim como complementos para a aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias, fundamental para o desenvolvimento intelectual dos alunos (Spolin, 2008, p. 29).

Percebe-se a importância dos jogos teatrais no contexto educacional para proporcionar uma compreensão mais profunda e completa dos conceitos e temas estudados em sala de aula. Ainda segundo Spolin (2008, p.29): “Um jogo é um conjunto de regras que o jogador aceita compartilhar. As regras não restringem o jogador, elas fazem com que o jogador permaneça no jogo”.

Ao aceitar as regras de um jogo, o estudante entra em acordo com os demais participantes sobre como a atividade será conduzida. Spolin (2008) argumenta que, ao contrário do que se pode pensar, as regras mantêm o jogador envolvido no jogo. As regras definem as possibilidades e limites do jogo, permitindo que os jogadores experimentem e explorem o espaço de jogo de maneira criativa e desafiadora. Sem regras claras, o jogo se torna caótico e desorganizado, dificultando a participação e interação dos jogadores.

Segundo Reverbel (2010), os jogos teatrais são uma forma de estimular a expressão corporal e vocal dos estudantes, além de desenvolver sua criatividade e imaginação. A autora reconhece a capacidade do teatro de envolver os estudantes de maneira integral, promovendo o desenvolvimento de habilidades fundamentais.

A expressão corporal e vocal, fundamentais no teatro, são aspectos cruciais da comunicação. O teatro oferece um terreno fértil para que os estudantes explorem e aprimorem essas habilidades, capacitando-os a se expressarem de maneira mais completa e eficaz.

Além disso, ao mencionar o desenvolvimento da criatividade e imaginação, Reverbel (2010) destaca a natureza expansiva e libertadora dos jogos teatrais. Essa prática além de

encorajar os estudantes a explorarem novas formas de expressão, os desafia a pensar de maneira criativa, ampliando suas capacidades mentais.

## 6.2. Foco, Instrução e Avaliação

Dentro da abordagem de Viola Spolin (1992), destacam-se três elementos fundamentais, são eles: Foco, Instrução e Avaliação.

O foco libera a força grupal e o gênio individual. Através do foco, o teatro, uma forma de arte complexa, pode ser ensinado ao jovem, ao iniciante, aos velhos, aos encanadores, professores, médicos e donas de casa. Ele os libera para entrar numa excitante aventura criativa, e assim dá significado para o teatro na comunidade, na vizinhança no lar (Spolin, 1992, p. 20).

O foco se refere à concentração e direcionamento da atenção dos estudantes durante as práticas dos jogos teatrais. Além de permitir que os participantes se engajem em uma experiência criativa e significativa, o foco também auxilia na construção de um grupo coeso, direcionando a atenção de todos para o momento presente, criando um senso de conexão e colaboração, bem como fortalecendo os laços entre os estudantes.

De acordo com Pupo (2005), o foco refere-se a um ponto específico, que pode ser um objeto, uma pessoa ou uma ação dentro do espaço cênico que direciona a atenção do estudante/ator. É um elemento preciso que facilita a compreensão e apreensão da experiência teatral.

Em seguida temos a instrução, que desempenha um papel essencial na orientação dos estudantes durante as atividades.

A instrução dá autoidentidade e age como um guia enquanto se está trabalhando com um problema dentro de um grupo. Como num jogo de bola, ela é aceita pelo aluno-ator, uma vez compreendida. Ela é usada enquanto os jogadores estão trabalhando no palco (Spolin, 1992, p.26).

A instrução deve ser clara e direta, fornecendo orientações adequadas para que os estudantes possam se envolver plenamente na atividade. Uma instrução eficaz, permite que os jogadores compreendam as regras e objetivos do jogo, além de encorajar os mesmo a explorarem novas possibilidades.

E por último, temos a avaliação. O terceiro elemento destacado por Spolin (1992), que envolve a observação e o feedback sobre os objetivos de aprendizagem e o desempenho dos estudantes. A avaliação “é o momento para estabelecer um vocabulário objetivo e comunicação direta, tornada possível através de atitudes de não-julgamento, auxílio grupal na solução de um problema e esclarecimento do foco” (Spolin, 1992, p.24).

Por meio da avaliação os estudantes podem compreender seus pontos fortes, os que precisam desenvolver além de aprimorar suas habilidades teatrais. A avaliação deve encorajar o crescimento individual e coletivo, identificando oportunidades de aprendizado e dando sugestões para o aprimoramento. Lembrando que, ainda segundo a autora:

A avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma que a instrução. As questões para a avaliação listadas nos jogos são, muitas vezes o restabelecimento do foco. Lidam com o problema que o foco propõe e indagam se o problema foi solucionado (Spolin, 2007, p. 34).

A avaliação não pretende fazer juízo de valor ou criticar negativamente, mas sim buscar verificar se um problema proposto foi resolvido. Nas atividades de avaliação em jogos, as questões levantadas, muitas vezes tem o propósito de realinhar o foco, ou seja, de verificar se o objetivo principal foi alcançado. Portanto, a avaliação é uma ferramenta para medir o progresso e a eficácia da resolução do problema, sem críticas ou julgamento pessoal.

Juntos, esses três pilares proporcionam uma base sólida para o ensino de teatro, oportunizando que os participantes se envolvam na experiência plenamente, desenvolvendo suas habilidades artísticas e crescendo como indivíduos expressivos e criativos.

Além disso, as diretrizes dos jogos de Spolin incorporam os elementos “Onde, Quem e O Que”. Esses componentes são essenciais e proporcionam uma estrutura fundamental para a prática do teatro em sala de aula.

O “Onde” estabelece o contexto espacial, o ambiente, oferecendo um terreno sólido para a imaginação dos participantes. O “Quem” introduz a dimensão do personagem, fornecendo elementos chaves para a construção de narrativas e interações. Já o “O Que” define a ação que ocorre na cena, dando vida ao enredo e promovendo o desenvolvimento da história.

Esses elementos desempenham papel crucial nos jogos teatrais pois fornecem uma estrutura flexível para os mesmos, incentivando a criatividade, a colaboração e a espontaneidade, oferecendo um ponto de partida claro para a improvisação, permitindo que os participantes explorem diferentes possibilidades e construam narrativas significativas durante o processo.

De acordo com Japiassu (2006, p. 42), o sistema de jogos teatrais de Viola Spolin “é uma metodologia que se tem revelado eficaz para o ensino de teatro a crianças e adultos.” Ao participar de jogos teatrais, os estudantes são incentivados a sair de suas zonas de conforto, explorar sua criatividade e expressar-se de forma autêntica. Sendo assim, esta pesquisa buscou realizar experimentos práticos, onde foram selecionados jogos teatrais que se utilizassem das mídias digitais como ferramentas facilitadoras/motivadoras do processo de aprendizagem teatral. Diferentes abordagens e estratégias foram testadas, avaliando o impacto dessas atividades na motivação, criatividade e habilidades teatrais dos estudantes.

### 6.3. Stop Motion

Stop Motion é uma técnica de animação que consiste na captura sequencial de imagens, quadro a quadro, para criar uma ilusão de movimento quando reproduzidos em sequência. Cada quadro é capturado de forma estática, utilizando objetos, bonecos ou até mesmo pessoas em poses distintas. O encanto do Stop Motion está na habilidade de transformar objetos inanimados em protagonistas dinâmicos, dando vida a narrativas e proporcionando uma experiência visual única.

De acordo com Purves (2011, p.6), Stop Motion é “a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial”. O autor explica que a ilusão de movimento ocorre devido à interpretação do cérebro humano pois, quando duas imagens são muito semelhantes, o cérebro associa as duas, dando a sensação de movimento.

Ao aplicar essa técnica com estudantes do Ensino Fundamental I, pode-se explorar diversos benefícios no desenvolvimento dos mesmos tais como: estímulo à criatividade e imaginação; desenvolvimento da linguagem oral e escrita; aprendizagem colaborativa; integração das tecnologias digitais; desenvolvimento de habilidades motoras; foco e paciência; entre outros. Por utilizar objetos de fácil obtenção e manipulação, conforme afirma Magalhães (2015), é viável criar uma animação Stop Motion no ambiente escolar utilizando cenários feitos de cartolinas, bonecos de massinha, entre outros objetos diversos presentes no ambiente escolar.

O mundo da imaginação desempenha papel crucial na rotina diária da criança. Ele serve como uma maneira de aliviar suas angústias e tensões, ao mesmo tempo representa um modo para ela compreender a realidade, projetar-se e imaginar a vida. De acordo com Montigneux (2003), a imagem, ao funcionar simbolicamente representando um objeto, amplia a imaginação

infantil, proporcionando prazer. Em última análise, a imagem tem um papel ativo na maneira como a criança percebe o mundo.

## **7. MEDIAÇÃO NAS AULAS DE TEATRO UTILIZANDO AS MÍDIAS DIGITAIS**

A mediação nas aulas de teatro utilizando as mídias digitais, pode ser uma estratégia eficaz para o processo de aprendizagem, oferecendo recursos que podem trazer vários benefícios aos estudantes.

De acordo com Moran (2007, loc. 53), “O mundo físico e o virtual não se opõem, mas se complementam, integram, combinam numa interação cada vez maior, contínua, inseparável”.

Ao incorporar as mídias digitais no processo teatral, podemos explorar novas possibilidades de narrativa, cenografia, iluminação, sonoplastia e interatividade. Podemos criar cenários virtuais, editar sons, criar animações, vídeos, explorar recursos de realidade aumentada, entre outros. Isso não significa substituir o teatro convencional, mas proporcionar aos estudantes uma experiência mais dinâmica e contemporânea.

Além disso, há um vasto banco de dados e referências relacionadas ao teatro, como vídeos de apresentações, documentários, imagens, entrevistas, pode-se também criar, fazer produções teatrais, explorar a criação de personagens e cenas por meio de cenários virtuais, figurinos, entre outros. Permitindo que os estudantes experimentem diversas possibilidades criativas, usem efeitos especiais, filtros, e visualizem suas ideias de forma mais concreta.

De acordo com Spolin (1992, p.13), “o mundo fornece o material para o teatro, e o crescimento artístico desenvolve-se par e passo com o nosso reconhecimento e percepção do mundo e de nós mesmos dentro dele”.

Assim como o mundo fornece material para o teatro, as mídias digitais oferecem informações, vídeos e interações que podem enriquecer o aprendizado. O desenvolvimento artístico mencionado por Spolin pode se comparar ao aprimoramento das habilidades digitais na era digital. O uso das mídias digitais não se limita à absorção de informações, mas envolve criação, expressão artística e o desenvolvimento de competências tecnológicas.

Nesse contexto, foi elaborado um Plano de Curso (em anexo), com sequências pedagógicas, cujo objetivo é fornecer uma estrutura e orientação para as aulas. No entanto, esse caminho foi flexível, mudando ou adaptando-se de acordo com as necessidades que surgiram no percurso.

Antes, é preciso ter bem definido como é a escola, seu funcionamento e quem a frequenta. A aplicação dessa pesquisa aconteceu na Escola Parque 313/314 sul, que foi inaugurada 21 de abril de 1977 e atualmente funciona em dois turnos, matutino e vespertino, atendendo cerca de 722 estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

Desde ano de 2017, a Escola Parque passou a fazer parte do programa Mais Educação do MEC e da Rede Integradora de Educação Integral da Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto, atendendo 4 Escolas Classe, sendo elas: Escola Classe 114 sul, Escola Classe 410 sul, Escola Classe 413 sul e Escola Classe 316 Sul. Os estudantes são provenientes de diversas regiões administrativas e do entorno do Distrito Federal, pertencendo a diferentes classes socioeconômicas e possuindo uma ampla diversidade de formações morais, religiosas e culturais. Os componentes curriculares da escola são: Educação Física, Artes Visuais, Teatro, Música e Promoção à Saúde. Além de Balé Clássico e Jazz, mediante o projeto de dança: “Dançar é preciso”, que foi implantado no ano de 2013.

A estrutura física da escola está definida da seguinte forma: 17 salas de aula; 1 sala da direção; 1 sala de professores; 2 banheiros (1 masculino e 1 feminino) para professores e administração; 2 banheiros (1 masculino e 1 feminino) para servidores; 3 banheiros femininos para o público em geral; 3 banheiros masculinos para o público em geral; 2 banheiros femininos adaptados; 2 banheiros masculinos adaptados; 1 secretaria; 1 sala de coordenação pedagógica; 1 sala de coordenadores; 1 sala/depósito de educação física; 1 sala de vídeo; 1 depósito de música; 1 depósito da direção; 1 depósito de materiais; 1 sala de depósito passivo; 1 cozinha; 2 refeitórios; 1 sala de Serviço de Orientação Educacional; 1 brinquedoteca; 1 biblioteca; 1 laboratório de informática (23 computadores com acesso à internet); 1 auditório com capacidade para 165 pessoas, com 3 camarins, 1 sala de projeção, iluminação e som e 1 depósito de figurinos; 1 teatro de arena com capacidade para 100 pessoas; 3 quadras de esporte descobertas; 1 parquinho infantil; 2 piscinas ativas (adultos e infantil); 2 vestiários; 1 salão para atividades físicas.

A turma participante da pesquisa era composta por estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I, provenientes da Escola Classe 114 sul. Inicialmente, a turma contava com 20 estudantes, mas ao longo do ano dois deles deixaram a escola e outros dois foram transferidos para outra turma por questões internas da escola. Seguimos com 16 alunos.

É importante esclarecer que, ao chegar na Escola Parque, a turma vinda da Escola Classe é dividida em duas. Na Escola Parque, cada grupo é identificado por números, e, portanto, a metade que participou da pesquisa é referida como Grupo 16.

A seguir compartilho as sequências pedagógicas, seguidas pela análise dos resultados obtidos ao longo de dez aulas ministradas a esta turma. Essa apresentação visa permitir uma análise detalhada da experiência, proporcionando uma visão próxima do processo. Além disso, essa exposição possibilita que outros interessados acompanhem e considerem a replicação, fazendo as adaptações necessárias.

### 7.1. Proposta pedagógica

#### Quadro 2 - Aula 1

<b>Construção coletiva (15/02)</b>
<b>Tempo estimado:</b> 1 aula de 1h10m
<b>Objetivos:</b> Conhecer a turma, realizando um diagnóstico do nível de conhecimento e interesse em Teatro e em Mídias Digitais, para planejar coletivamente as aulas.
<p><b>Procedimentos:</b></p> <p>Apresentação do docente e dos discentes a partir de jogos de interação e socialização;            Conversa sobre as aulas de Teatro, incluindo esta pesquisa de Mestrado;            Conversa sobre o universo digital;            Esclarecimento de dúvidas;            Sugestões e decisões.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Roda de conversa;            Como cada jogador se sentiu quando estava de frente para a plateia?            Conseguiram experimentar o foco?            Como foi a percepção da plateia?            O planejamento coletivo foi bem sucedido?</p>

Fonte: elaborado pela autora (2023).

#### Análise da aula 1 - Aprendizagem colaborativa

A aula de teatro com o uso das mídias digitais foi construída em conjunto, em um processo colaborativo entre alunos e professor. Reconhecendo que os alunos são nativos digitais, com habilidades tecnológicas, a proposta pedagógica promoveu experiências e conhecimentos na utilização dessas ferramentas. O professor atuou como facilitador, orientando

e estimulando os estudantes a explorarem as possibilidades criativas e expressivas, bem como a adquirirem os saberes teatrais relacionados ao 5º ano.

A primeira aula com a turma foi um momento empolgante e cheio de descobertas. Após uma apresentação inicial e uma breve conversa sobre o funcionamento da escola, compartilhei com os estudantes que estava fazendo um mestrado onde pesquisava de que forma seria possível utilizar as mídias digitais para enriquecer nossas aulas e gostaria de saber o que eles assistiam, consumiam na internet, assim, poderíamos planejar juntos as nossas aulas, utilizando as mídias digitais e os celulares. A reação dos estudantes foi imediata, a grande maioria deles demonstrou entusiasmo e ansiedade para compartilhar suas ideias e sugestões.

Entre 20 estudantes, apenas 2 não possuíam celular, 16 tinham o aplicativo Tik Tok, sendo este o mais usado por eles, 9 estudantes acessavam o Instagram e 6 o Snapchat. Aqui cito apenas 3 mídias digitais por serem as mais utilizadas pelos estudantes.

Tabela 4 – Questionário 1

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratío:</b>
Sim.	18	90%
Não.	2	10%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

De acordo com Moran:

Na educação, o mais importante não é utilizar grande recursos, mas desenvolver atitudes comunicativas e afetivas favoráveis e algumas estratégias de negociação com os alunos, chegar a consenso sobre as atividades de pesquisa e a forma de apresentá-las para a classe (Moran, 2007, loc. 408).

Pensando nisso, conversamos sobre o que eles gostavam e conheciam das mídias digitais, assim seria possível construirmos as aulas juntos, levando em consideração seus interesses e experiências prévias. Fizemos uma lista com alguns vídeos e filtros de mídias sociais. Pude perceber que a maioria escolhia vídeos de ‘dancinhas’. Então, a partir das escolhas começamos uma roda de conversa sobre dança e corpo. Aproveitei para discorrer sobre os elementos básicos do teatro, como expressão corporal, voz, improvisação e interpretação, explicando a importância do trabalho corporal no teatro, destacando como o corpo é importante para transmitir emoções e contar histórias. Foi um momento de reflexão sobre compreender

nosso próprio corpo e explorar suas possibilidades no contexto teatral. Os estudantes também ficaram cientes dos objetivos das aulas de teatro, e ficou decidido que as primeiras aulas seriam para desenvolver a expressão e domínio corporal.

Diante da diversidade de experiências, decidimos que cada aluno traria semanalmente suas sugestões para explorarmos juntos, e em conjunto escolhermos a mídia digital que seria utilizada. A seguir, fizemos o detalhamento das aulas, escolhendo as mídias que seriam usadas durante as próximas quatro aulas. Foi um momento de troca de ideias e acolhimento das sugestões dos estudantes, o que foi fundamental para estabelecer um ambiente colaborativo, e a proposta de uso das tecnologias digitais foi vista por todos os estudantes com muita empolgação. “O aluno formado por internet e multimídia e que está sempre conectado, está pronto para aprender com os colegas a desenvolver atividades significativas, a contribuir em cada etapa de um projeto” (Moran, 2007 loc. 275).

A aula foi marcada pela empolgação, diálogo e pela valorização das experiências e desejos dos estudantes que foram convidados a deixar sua opinião ao final das atividades. Começamos juntos a construir nossa jornada. Alguns depoimentos: “A aula hoje foi legal, eu gostei muito de usar o celular na aula e também de dar minha opinião.

Achei muito legal” (L. 10 anos). Outro estudante relatou: “Hoje a aula foi legal, a gente fez uma brincadeira de teatro que foi muito legal porque eu aprendi coisas novas e achei muito legal que a tia falou que a gente vai usar o celular nas aulas de Teatro” (M. 10 anos).

Quadro 3 - Aula 2

(Continua)

<b>O Corpo em movimento (27/02 e 01/03)</b>
<b>Foco:</b> Nos movimentos corporais
<b>Mídia digital escolhida:</b> Filtros <sup>1</sup> do espelho e espelho atrasado – Tik Tok
<b>Tempo estimado:</b> 2 aulas de 1h e 10m cada
<b>Objetivos:</b> Desenvolver habilidades de observação e conexão entre os participantes, tornando-se mais conscientes de seus próprios movimentos e expressões corporais.

<sup>1</sup> Os filtros podem ser visualizados acessando o aplicativo Tik Tok na aba fotos > filtros.

(Conclusão)

<b>O Corpo em movimento (27/02 e 01/03)</b>
<p><b>Procedimentos:</b></p> <p>Conversa inicial sobre a aula do dia;</p> <p>Aquecimento;</p> <p>Jogos do espelho, explorar diferentes formas de expressão corporal;</p> <p>Filmar movimentos utilizando o filtro escolhido, assistir, analisar, refazer.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Roda de conversa;</p> <p>Qual a diferença entre espelho e imitação?</p> <p>Os jogadores experimentaram diferentes formas de movimento e expressão?</p> <p>Exibição e análise coletiva das filmagens.</p> <p>Diário de bordo.</p> <p>Imagens e vídeos.</p>

Fonte: elaborada pela autora (2023).

### Análise da aula 2 - Expressão Corporal

A atividade de hoje foi aplicada em dois dias. Os estudantes estavam ansiosos para saber o que faríamos, curiosos já me perguntavam no corredor da escola, antes do início da aula, que iniciamos sentados em roda para fazer a chamada.

A aula visava promover a conscientização corporal, incentivando os estudantes a explorarem expressões faciais, gestos e movimentos de forma criativa, através do jogo do espelho. “Os jogos de espelho unem os jogadores por meio do ato de ver. Os jogadores estão trabalhando com o foco quando estão meramente refletindo, sem interpretação, aquilo que seus olhos lhe contam” (Spolin, 2007, p.117). Ao se observarem e se espelharem, os estudantes desenvolvem a percepção corporal, a coordenação motora e a consciência de si mesmo e do outro, além da comunicação não verbal e da capacidade de criar uma conexão significativa com outros membros da turma.

Escolher uma mídia, que reproduz o jogo, motivou os estudantes a realizarem a atividade teatral, para que pudessem ter melhor domínio corporal, contribuindo para uma experiência mais enriquecedora e uma melhor produção do vídeo final.

A primeira mídia escolhida foi o filtro “Espelho”, do Tik Tok. Alguns alunos já trouxeram seu aparelho móvel, outros só poderiam trazer mediante solicitação escrita da professora, o que foi providenciado. Tínhamos 3 celulares, incluindo o da professora, e um tablet. No entanto, nos deparamos com o primeiro desafio: a conexão de internet. Apesar da escolar possuir duas linhas de internet, ambas apresentavam um sinal fraco na sala. Para resolver essa situação, recorreremos ao celular da professora, que tinha uma conexão particular.

Num primeiro momento, para que conhecêssemos o filtro em questão, dividimos a turma em dois grupos, e um dos grupos se colocou à frente da sala e começou a fazer movimento aleatórios enquanto eram filmados com o filtro escolhido. Feito a troca de grupos, assistimos as filmagens, conhecemos mais o funcionamento do filtro que tinha a variação “filtro atrasado” e percebemos que a gravação estava um tanto caótica e confusa. Avaliamos a postura, execução dos movimentos, sincronização e trabalho em equipe. Foi uma oportunidade para refletirmos sobre a importância de organizar e direcionar melhor nossas ações corporais e trabalho em grupo.

Após esse primeiro momento, notei que os estudantes se acalmaram um pouco e propus que fizéssemos um jogo para desenvolver a expressão corporal, lembrando o assunto da aula anterior. Todos aceitaram e iniciamos os jogos de espelho. A turma foi dividida em dois grupos, jogadores e plateia. O grupo que fazia parte da plateia, além de assistir, foram encarregados de filmar. Após cada grupo fazer o jogo, avaliávamos como foi e os grupos trocavam de posição. Somente após todos terem participado dessa atividade é que assistíamos o que foi filmado. Apesar da agitação inicial e dos problemas com a internet, os jogos proporcionaram uma dinâmica mais focada e direcionada.

Uma questão que atrapalhou um pouco a aula, foi o fato de todos terem que assistir as filmagens em apenas um celular. Apesar de serem filmagens rápidas, isso acabou causando uma certa bagunça e lentidão na aula. Além da qualidade não ter ficado muito boa, muitos cortes e imagens desfocadas. Creio que com equipamentos adequados, aprendizagem sobre enquadramento de fotos e filmagens e um bom sinal de internet, essa situação poderia melhorar.

Todos queriam ver as filmagens, então fomos passando o celular de mão em mão. Os alunos compartilharam suas observações e aprendizados, percebendo a importância da concentração e do foco. Surgiram ideias para fazermos mais filmagens com o filtro do espelho. Combinamos de fazer na próxima aula pois o tempo estava acabando.

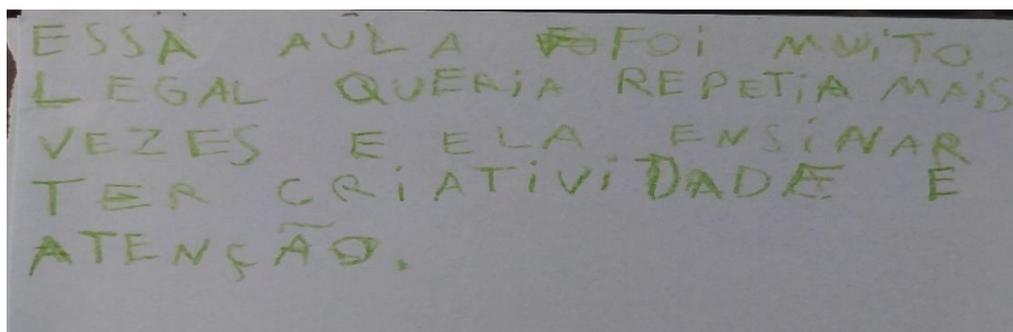
Na segunda aula, conversamos brevemente para lembrar a aula anterior, falando sobre os conceitos e práticas relacionadas ao uso do filtro do espelho e a expressão corporal. Foi interessante perceber o entusiasmo dos alunos, 10 deles trouxeram seus próprios celulares e estavam ávidos por explorar diferentes possibilidades com o filtro. Então fizemos alguns exercícios de alongamento e concentração, dividimos a turma em grupos de três e quatro alunos. Cada grupo tinha a tarefa de criar um pequeno vídeo utilizando o filtro do espelho. Em seguida, definimos um tempo para que os grupos explorassem e criassem seus trabalhos. Durante esse tempo, eles se envolveram em intensas discussões e trocas de ideias para definir movimentos, expressões e o que gostariam de incluir. A internet foi novamente um problema, funcionava em alguns aparelhos em outros não, caía, voltava, até que decidi rotear a internet do meu celular novamente, para aqueles que precisavam.

Ao final do tempo combinado, nos reunimos em roda para assistir aos trabalhos. Cada grupo abordou o uso do filtro de maneiras diferentes. Criando pequenas coreografias ou cenas, os trabalhos foram diversos.

Utilizar filtros das mídias digitais foi muito estimulante para os estudantes, era visível a empolgação deles. Segundo Moran (2007, loc. 520) as tecnologias digitais “são meios, caminhos para facilitar o processo de aprendizagem”. Nessa perspectiva, elas não são apenas ferramentas isoladas, mas recursos que podem potencializar e enriquecer o ambiente de aprendizagem.

Ao final da aula eles receberam folhas, já que na escola parque não se utiliza caderno, e foi solicitado a cada um que escrevesse suas impressões sobre as atividades. A escrita poderia ser anônima, pois assim eles se sentiriam mais à vontade para escrever também o que não gostaram. Um estudante escreveu: “Essa aula foi muito legal, queria repetir mais vezes e ela ensina a ter criatividade e atenção” (S. 10 anos).

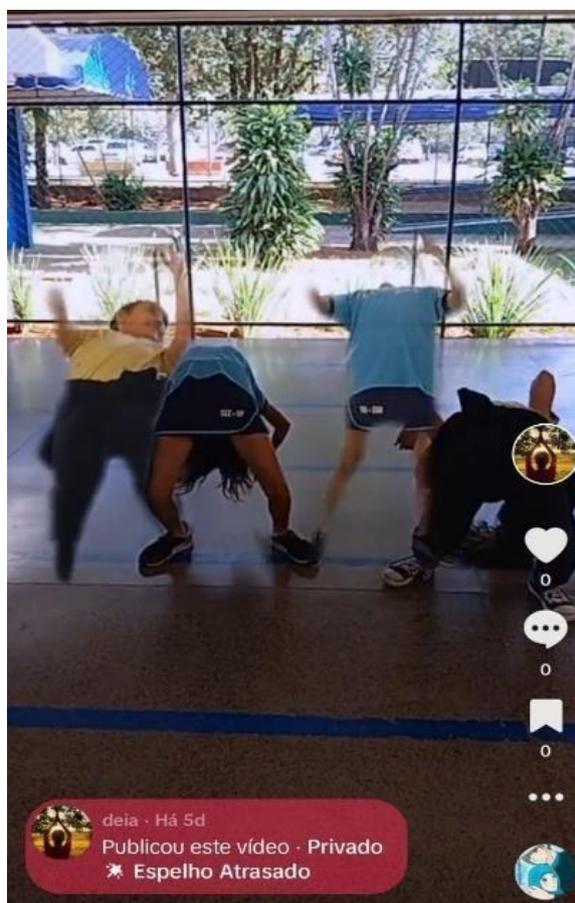
Figura 1 - Depoimento anônimo



Fonte: Material da autora (2023).

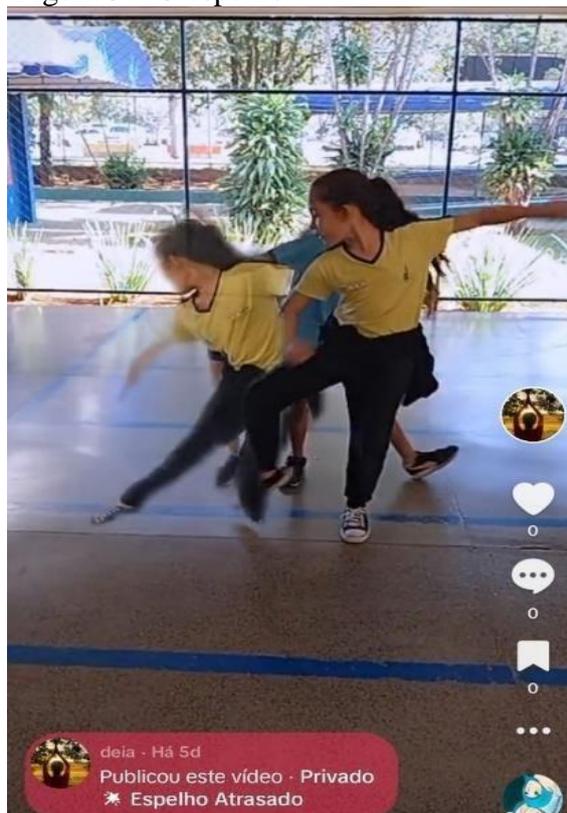
A aula foi marcada por alguns momentos tumultuados, onde alguns estudantes perderam o foco e se interessaram mais em ficar “bonitos” ou se distraíram testando outros filtros. No entanto, essa experiência foi importante, pois proporcionou uma reflexão sobre a influência das mídias digitais na prática da aula, permitindo ao professor/mediador refletir sobre os desafios presentes no ensino e no aprendizado da disciplina com o uso das mídias digitais. Observou-se que o uso das mídias, pode apresentar distrações e desviar o foco dos estudantes. A partir dessa constatação, foi possível buscar estratégias pedagógicas para promover a manutenção do foco no conteúdo e no objetivo central da aula, buscando equilibrar o uso das mídias digitais com a compreensão das questões fundamentais da disciplina. Seguem algumas imagens das atividades:

Figura 2 – O espelho



Fonte: Material da autora (2023).

Figura 3 – O espelho



Fonte: Material da autora (2023)

Quadro 4 - aula 3

(Continua)

<b>Dançar – (06, 08 e 13/03)</b>
<b>Foco:</b> Corpo e ritmo
<b>Mídia digital escolhida:</b> My name is Chicky <sup>2</sup> (Vídeo do Tik Tok)
<b>Tempo estimado:</b> 3 aulas de 1h10m.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a capacidade de expressão e comunicação por meio do corpo, explorando sua linguagem e potencialidades, por meio da dança, promovendo o desenvolvimento social, emocional e cognitivo.

<sup>2</sup> O vídeo pode ser visualizado acessando o aplicativo Snapchat e digitando o nome do mesmo na aba procurar. O aplicativo não permitiu o compartilhamento direto dos criadores da coreografia.

(Conclusão)

<b>Dançar – (06, 08 e 13/03)</b>
<p><b>Procedimentos:</b></p> <p>Explicação das atividades;</p> <p>Jogo de aquecimento: Movimento rítmico.</p> <p>Subdivisão da turma em quatro grupos para desenvolvimento da atividade. Criar coreografia; Apresentar.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Os jogadores se concentraram nas partes do corpo?</p> <p>Trabalhar com o vídeo escolhido foi melhor ou pior? Por quê?</p> <p>Como os jogadores se sentiram?</p> <p>Conseguiram trabalhar em grupo?</p> <p>Houve atenção e envolvimento nas atividades propostas?</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

### Análise da aula 03 - Dançar

Atividades de dança aplicadas às crianças desempenha um papel fundamental no desenvolvimento do ritmo, da expressão corporal e do trabalho em equipe. Através da dança, os estudantes têm a oportunidade de explorar e expressar suas emoções, pensamentos e energias por meio do movimento corporal, além de aprenderem a coordenar seus movimentos, desenvolver o senso rítmico e a consciência espacial.

Nessa aula utilizamos jogos teatrais rítmicos, que “também são uteis como aquecimento, proporcionando aos jogadores a oportunidade de explorar e tornar-se conscientes do movimento corporal” (Spolin, 2007, p. 63).

No primeiro dia de aula dessa (mini) sequência assistimos o vídeo escolhido (My name is Chicky) para a aula do dia, e pudemos discutir sobre seus elementos, funcionamento, ritmo, sincronização e trabalho em equipe. Em seguida passamos para a próxima etapa, alongamento e uma atividade de concentração. Após esse primeiro momento, dividimos a turma em grupos de quatro alunos, com exceção de um grupo que ficou com cinco, e já que o vídeo original

contava com quatro personagens, esse grupo teria o desafio de resolver essa questão adicional. Cada grupo iria recriar o vídeo, fazendo sua própria coreografia.

Após a divisão dos grupos, estabelecemos um tempo para ensaio e, em seguida as apresentações. Após assistirmos os vídeos das apresentações, promovemos uma roda de conversa sobre as diferentes abordagens e como cada grupo incorporou os elementos de ritmo, movimento, concentração e foco em suas coreografias. Os estudantes foram encorajados a compartilhar suas sugestões, elogiar os pontos fortes e sugerir áreas de melhoria para cada grupo.

Alguns comentários dos estudantes foram: “Eu percebi que, algumas vezes eu perdi o ritmo da música e errei na hora de fazer minha dança. Preciso me concentrar mais!” (C. 9 anos). Ou: “Seria legal ter mais tempo para ensaiar as coreografias em grupo, assim dá pra descobrir novos movimentos” (M. 9 anos).

Conversamos novamente sobre a importância de conhecer e utilizar o corpo como veículo de expressão, capaz de se comunicar, perceber e estabelecer contato com o outro, e então propus um jogo de teatro com o objetivo de desenvolver os elementos necessários para fazer o vídeo. Como a aula chegava ao final, combinamos que na próxima faríamos o jogo teatral e em seguida os grupos fariam novamente a atividade com o vídeo do Snapchat.

Na aula seguinte, após a chamada, alongamento e um exercício de concentração, dividimos a turma em dois grupos para realizar o jogo “Partes do corpo”. Essa atividade consistia em uma dinâmica que explorava as várias partes de nosso corpo, pés, mãos, pernas, braços, costas. Com foco em cada parte que esteja sendo trabalhada.

Após o término do jogo, tivemos uma breve sessão de avaliação, onde cada grupo teve a oportunidade de refletir sobre seu desempenho e compartilhar seus pontos fortes e áreas a melhorar. Essa evolução foi fundamental para estimular a autorreflexão e o aprendizado colaborativo.

Alguns depoimentos dos estudantes: “Legal. Porque a gente aprende que tem muitas outras partes do nosso corpo que podem fazer um movimento legal e aí o vídeo ficar mais bonito” (L. 11 anos). Outro: “Achei chato aquele das costas. Fiquei com medo! Mas gostei dos outros” (M. 10 anos). E um terceiro estudante relatou: “Eu senti como se minha mão fosse viva, assim tia, como se ela fosse um negócio que eu não mandava mais nela!” (S. 10 anos).

No momento seguinte, os grupos retomaram seu trabalho com o vídeo do Snapchat, que havia começado na aula anterior. No entanto, antes que pudéssemos concluir as apresentações o sinal tocou, surpreendendo a todos. Combinamos então que as apresentações seriam feitas na

próxima aula, o que deixou alguns insatisfeitos. Apesar do tempo ter sido insuficiente para concluir todas as atividades, foi evidente o engajamento e o entusiasmo dos estudantes no decorrer da aula.

No último dia dessa sequência, após os momentos de alongamento e exercícios de concentração, os grupos tiveram um tempo limitado para revisar seus projetos. Esse curto período destinado à revisão, teve como objetivo reativar a memória em relação às tarefas da aula anterior. Em seguida, iniciamos as apresentações. Cada grupo teve a oportunidade de compartilhar seu trabalho e expor suas ideias. Foi um momento de troca e aprendizado mútuo, em que cada estudante teve a oportunidade de se colocar no lugar do outro, desenvolvendo a empatia e a capacidade de análise crítica.

Seguem alguns relatos feitos na roda de conversa: “O que eu achei mais legal é porque eu descobri que eu posso ter foco, tipo, eu direcionei a minha cabeça pra música e pro meu personagem, e eu consegui ficar concentrado e até acertei todas as vezes que eu tinha que dançar” (S.10 anos).

O primeiro comentário é de um aluno bastante inquieto, diagnosticado como TDAH (Transtorno e déficit de atenção e hiperatividade), que costuma falar muito e agitar a turma. Outro estudante disse:

Eu amei a aula de hoje! Achei legal a brincadeira do corpo, porque eu fiz gestos e expressões diferentes. Foi muito legal porque aprendi a trabalhar em equipe e quando fomos gravar o vídeo senti que meu corpo estava mais conectado com o vídeo que a gente escolheu e com o ritmo. Quero muito ver outros vídeos assim, achei muito legal (M. 10 anos).

Surgiram comentários sobre a importância do trabalho em equipe, a descoberta de talentos individuais e o desafio de lidar com a timidez e a superação de obstáculos. Foi um momento de troca de experiências e aprendizado mútuo, em que cada estudante teve a oportunidade de se colocar no lugar do outro, desenvolvendo a empatia e a capacidade de análise crítica. Foram momentos de participação, descoberta, interesse, criatividade e muita alegria. Segundo Freire (1983, p. 75), “[...] a verdadeira educação é um ato dinâmico e permanente de conhecimento centrado na descoberta, análise e transformação da realidade pelos que a vivem”. Refletindo a filosofia freiriana de uma educação libertadora, participativa e comprometida com a formação de indivíduos críticos e engajados na transformação positiva de suas realidades.

Durante as apresentações, vários alunos queriam filmar utilizando seus celulares. Essa situação nos proporcionou uma oportunidade valiosa para abrir uma discussão sobre a importância do enquadramento ao captar as imagens. Ao final da aula aproveitamos o momento para abordar o assunto. Conversamos sobre a necessidade de prestar atenção ao que se deseja registrar e como isso pode influenciar a qualidade final das imagens capturadas. Falamos também sobre a importância de se posicionar a câmera de maneira estável, evitando movimento bruscos ou trêmulos, que possam comprometer a nitidez do vídeo. Essa experiência mostrou a importância de considerar aspectos técnicos, como estabilidade e composição, ressaltando que a discussão foi apenas o início de um processo de aprendizado contínuo sobre técnicas de registro visual. Com o decorrer das aulas e a prática, os estudantes tiveram a oportunidade de aprimorar suas habilidades na captação de imagens, ampliando sua compreensão sobre o impacto do enquadramento na comunicação audiovisual.

Curiosamente, um dos grupos, mesmo sem termos conversado sobre os elementos “Onde”, “Quem” e “O que”, fez uso dos mesmos de forma intuitiva. O grupo, que tinha um estudante a mais que o vídeo original, conseqüentemente um problema para resolver, criou uma história, citando local, o que acontecia e quem eram os personagens.

Ao término dessa sequência de aula, pudemos juntos analisar todo o processo. A seguir alguns depoimentos: “Eu gostei da aula, eu já conhecia essa dancinha, mas eu não estava conseguindo fazer direito porque eu tinha que saber certinho a minha vez. Mas depois que a gente ensaiou e treinou eu consegui e achei que os vídeos ficaram todos muito legais. Foi muito massa” (L. 10 anos).

Outro estudante relatou: “Eu gostei da aula, na primeira vez de apresentar eu fiquei com vergonha, mas depois que todo mundo apresentou eu fiz de novo e não fiquei mais com vergonha. E eu acho que eu dancei certinho” (J. 10 anos).

Percebe-se pelos depoimentos que a aula foi significativa. A prática e os ensaios, além dos jogos teatrais usados como base para o trabalho final, contribuíram para a compreensão e habilidade dos estudantes, num processo de aprendizagem ativa. A atividade além de reforçar a interação social, a criatividade e a imaginação, também trouxe mais consciência corporal aos estudantes. A aula seguinte daria seguimento a expressão corporal. Alguns vídeos dessa aula podem ser vistos acessando o link abaixo:

<https://padlet.com/deaborba1/my-name-is-chicky-6ixpcicl86wss21k>

## Quadro 5 - Aula 4

<b>Fisicalizando um objeto (20 e 22/03)</b>
<b>Foco:</b> No movimento do objeto.
<b>Mídia digital escolhida:</b> Vídeos mágicos <sup>3</sup> , Snapchat
<b>Tempo estimado:</b> 2 aulas de 1h10m.
<b>Objetivos:</b> Estimular a criatividade e a imaginação explorando o espaço e a expressão corporal com outras formas de experiência estética, através da manipulação de objetos para criar pequenas performances com base nos vídeos mágicos.
<b>Procedimentos:</b> Explanação da atividade; Jogos: Fisicalizando um objeto e Objeto espacial; Filmagens e montagens.
<b>Avaliação:</b> Roda de conversa; Os jogadores mostraram ou contaram o objeto? Os jogadores utilizaram todas as partes do corpo? Na parte técnica, como foi a filmagem e montagem do vídeo com os objetos?

Fonte: elaborado pela autora (2023).

## Análise da aula 4 - Vídeos Mágicos

Através da manipulação de objetos, os estudantes são encorajados a experimentar movimentos e interações originais, estimulando sua criatividade e desenvolvendo habilidades motoras. Além disso, a criação de pequenas cenas com base nos vídeos mágicos fornece um contexto de referência e inspiração, permitindo aos estudantes desenvolverem habilidade narrativas e de expressão artística. A aula busca explorar outras formas de experiência estética, apresentando aos alunos participantes diferentes estilos, estéticas e expressões artísticas, ampliando sua sensibilidade para apreciar e interpretar diferentes formas de arte. Após a chamada, conversamos sobre o trabalho do dia que envolveria explorar os “vídeos mágicos” do Snapchat, cujo objetivo era utilizar recursos e efeitos disponíveis na plataforma, que permitem aos usuários transformarem suas aparências e interagir com elementos virtuais ou reais de

<sup>3</sup> Os vídeos mágicos podem ser visualizados no aplicativo Snapchat, buscando por “Magically Turning into Random Objects”.

formas divertidas e criativas. Os vídeos escolhidos pelos estudantes, mostravam pessoas se transformando em objetos, e em seguida esses objetos se transformando em algo diferente, proporcionando um ponto de partida para a criação de narrativas nas quais os estudantes puderam explorar a metamorfose e a transição de personagens e objetos no que chamamos de performances teatrais digitais.

Após analisarmos os vídeos e conversarmos sobre as ideias dos alunos, partimos para o jogo de teatro “Fisicalizando um objeto”, com o foco na transformação do corpo em um objeto específico. Num segundo momento, espalhamos diversos objetos pela sala e cada estudante escolheu um para conhecer e explorar. Eles tiveram um tempo para observar, tocar e se familiarizar com o objeto escolhido. Em seguida, formaram-se duplas e um trio que com seus objetos e celulares, iniciaram a experimentar os movimentos e criar os vídeos.

No decorrer da aula, outros conhecimentos de alguns estudantes em tecnologias digitais começaram a aparecer. Alguns estudantes revelaram fazer uso do CapCut, um aplicativo de edição de vídeos disponível para celular que permite editar e personalizar os vídeos de forma fácil e rápida, oferecendo ainda recursos como corte, junção de clipes, adição de efeitos visuais, filtros, trilha sonora e muito mais. Combinamos de explorar mais o aplicativo para poder usá-lo melhor.

Infelizmente o tempo acabou e precisamos encerrar a aula. Não foi possível concluir e analisar todos os trabalhos, o que ficou para a próxima aula. Neste dia, como realizamos várias filmagens em diferentes celulares e nem todos os alunos tinham conhecimento em edição de vídeos, discutimos criar um grupo no WhatsApp para facilitar o compartilhamento dos trabalhos, trocar ideias e dar continuidade ao aprendizado fora das aulas. Um estudante se ofereceu para criar o grupo e o fez rapidamente. A princípio, o grupo foi batizado de “Teatro digital em ação”.

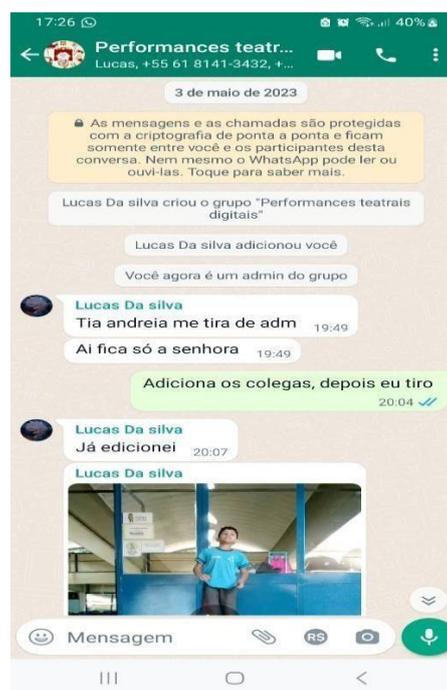
Também não houve tempo para avaliação, ficou combinado que faríamos a mesma no início da próxima aula, a fim de garantir uma análise completa do progresso e aprendizado dos estudantes.

Figura 4 – Grupo do WhatsApp



Fonte: material da autora (2023).

Figura 5 – Grupo do WhatsApp



Fonte: material da autora (2023).

Na segunda aula dessa mesma sequência relembramos e avaliamos a aula anterior onde cada estudante pode falar sobre suas percepções. Surgiram muitas dúvidas e sugestões, após tudo esclarecido e conversado, partimos para o alongamento inicial e um exercício de concentração. Em seguida, as duplas e o trio previamente formados, se juntaram novamente para continuar a atividade da aula anterior com base nos vídeos mágicos. Porém, à medida que as duplas foram desenvolvendo suas ideias e gravando os vídeos, ficou evidente que a narrativa estava sendo deixada de lado. Os vídeos pareciam desconexos e sem sentido, faltava uma linha condutora para unificar os diferentes elementos utilizados. Além disso, os estudantes não estavam aproveitando todo o potencial de seus corpos e dos objetos para criar os efeitos desejados. Muitos movimentos estavam descoordenados e sem sentido.

No momento de feedback, buscamos destacar os pontos positivos e aprender com a experiência. Conversamos sobre a importância de planejar uma narrativa coesa, ensaiar e aprimorar os movimentos corporais e truques, se dedicando ao processo criativo como um todo.

Apesar dos resultados abaixo do esperado, essa experiência serviu como aprendizado para mim, como professora. Ficou evidente a necessidade de aplicar mais jogos e exercícios para o desenvolvimento das habilidades teatrais, focando em pontos que precisavam ser fortalecidos como gestualidade, trabalho de personagem e narrativa. Sendo assim, decidimos

fazer algumas aulas com atividades voltadas para o aprendizado dos saberes teatrais. Algumas criações podem ser vistas acessando o link:

<https://padlet.com/deaborba1/v-deos-m-gicos-lcwje3wddvp1ctag>

#### Quadro 6 - Aula 5

<b>Máquina Humana (29/03)</b> (Atividade extra, sem o uso das mídias digitais)
<b>Foco:</b> Tornar-se parte de um todo; Comunicar-se.
<b>Tempo estimado:</b> 1 aula de 1h10m cada
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a conexão e a confiança entre os estudantes, estimulando um ambiente colaborativo; Desenvolver a expressão corporal e vocal; Definir um personagem por meio de um contexto dado.
<b>Procedimentos:</b> Explicação da atividade; Exercícios de aquecimento; Jogos: Parte de um todo, objeto/profissão/relacionamento.
<b>Avaliação:</b> Roda de conversa; O grupo manteve o foco? Os jogadores conseguiram desenvolver a máquina juntos; Os jogadores conseguiram transmitir o Quem de seu personagem?

Fonte: elaborado pela autora (2023).

#### Análise da aula 5 - Máquina humana

O jogo teatral proposto por Viola Spolin (2007). oferece aos estudantes a oportunidade de explorar e compreender o trabalho em equipe, a comunicação não verbal e a interdependência no contexto teatral. Além disso, estimula a consciência corporal, a escuta ativa e a capacidade de responder instantaneamente às ações dos outros, desenvolvendo agilidade mental e proporcionando uma valiosa experiência de aprendizado.

Essa aula, como de costume, começou com a chamada. Em seguida conversamos sobre a atividade do dia, e como ficou combinado na aula anterior, faríamos hoje apenas atividades de teatro, sem o uso das mídias digitais. O objetivo principal era explorar os diferentes aspectos do teatro.

Dividimos a turma em dois grupos e fizemos a atividade chamada Máquina humana e suas variações. A atividade visava desenvolver a expressão corporal e vocal dos estudantes, além de promover o trabalho em equipe, a criatividade e explorar o conceito de “quem”, elemento importante no teatro.

Foi uma aula base de teatro, importante para os estudantes desenvolverem aspectos físicos, vocais, emocionais e interpretativo, capacitando-os desenvolver as futuras produções teatrais com o uso das mídias. Por ser uma aula específica de teatro sem o uso das mídias digitais, não houve filmagem.

Figura 6 – Máquina humana



Fonte: material da autora (2023).

Figura 7 – Máquina humana



Fonte: material da autora (2023).

Quadro 7 - Aula 6

(Continua)

<b>Onde, Quem, O Que (03, 05 e 10/04)</b>
<p><b>Foco:</b> 1º dia: Onde; 2º dia: O Que; 3º dia: Quem.</p>
<p><b>Mídia digital escolhida:</b> Memes<sup>4</sup>.</p>
<p><b>Tempo estimado:</b> 3 aulas de 1h10m cada</p>
<p><b>Objetivos:</b> Desenvolver a criatividade, a habilidade de improvisação e resposta imediata, aprendendo a trabalhar em equipe; Conhecer o Onde, Quem e O que.</p>
<p><b>Procedimentos:</b> Breve conversa com o grupo sobre o foco nos pontos de concentração: Onde, Quem e O que; Explicação da atividade; Exercícios de aquecimento.</p>

<sup>4</sup> A palavra "meme" tem origens na biologia e foi introduzida por Richard Dawkins em "O Gene Egoísta" (1976), referindo-se a uma unidade de transmissão cultural entre humanos. Derivado da palavra grega "Mimeme" (imitação), o conceito de "memética" de Dawkins baseia-se nas teorias darwinistas sobre a evolução genética. Ele propõe que o "meme" seja a unidade de evolução cultural humana, estabelecendo uma analogia entre a propagação de ideias culturais e o processo de seleção natural.

(Conclusão)

<b>Onde, Quem, O Que (03, 05 e 10/04)</b>
<p>Divisão da turma em dois grupos.</p> <p>Jogo: Improvisação de momento – Viola Spolin;</p> <p>A partir dos Memes pré-selecionados, a plateia dirá: Onde, Quem e O que, para o grupo que está no palco.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Roda de conversa;</p> <p>O grupo manteve o foco no onde, quem e o que?</p> <p>Os jogadores conseguiram desenvolver uma cena?</p>

Fonte: elaborado pela autora (2023).

#### Análise da aula 6 - “ONDE”

Utilizar os elementos do sistema de jogos de Spolin (2007, 2010), o “Onde”, “Quem” e “O que”, guia os jogadores a explorar o mundo exterior, composto por ambientes, relacionamentos e atividades cotidianas. Esses elementos oferecem uma estrutura imaginária que leva os estudantes a criar e habitar um espaço teatral rico em detalhes e significado. O “Onde” estabelece o cenário, transportando os estudantes para um lugar específico. O “Quem” define os personagens e suas características e o “O que”, impulsiona a ação e os objetivos dos personagens, dando direcionamento e propósito às improvisações.

De acordo com Ramaldes e Camargo (2017, p.168), “[...] é importante levar os educandos/jogadores a compreenderem a existência desses elementos, pois ao compreenderem cada um deles, terão facilidade para desenvolver os jogos futuros e para solucionar os problemas de cena”.

A capacidade de analisar e manipular esses elementos oferece uma vantagem significativa na resolução de problemas de cena, promovendo a criatividade, a colaboração e a capacidade de adaptação, além de proporcionar uma base sólida para a expressão criativa e resolução de desafios no contexto do jogo e além dele.

Começamos a aula com uma breve conversa sobre o conceito de memes, discutindo sobre as imagens, vídeos ou frases que se tornam mais virais na internet, sendo compartilhados e modificados por inúmeras pessoas. Conversamos também sobre como os memes podem ser engraçados, irônicos ou expressar situações cotidianas de forma divertida.

Em seguida, cada estudante mostrou um meme que havia escolhido previamente para trazer. A cada meme mostrado conversávamos sobre a mensagem ou humor que o mesmo nos transmitia. Os estudantes foram incentivados a expressar o que sentiam ou entendiam ao ver o meme, o que nos levou a discussões sobre diferentes formas de humor e expressões culturais e também sobre o contexto.

A partir dos memes selecionados, começamos a imaginar situações para cada um deles. Aproveitei o ensejo para explicar o conceito de “onde”, e sua relevância na definição do ambiente onde a cena se desenrola. Após essa conversa esclarecedora, partimos para a prática. A turma foi dividida em grupos de três e quatro alunos. Um grupo no palco por vez, os demais eram plateia, e tinham a função de sugerir o local ou ambiente em que a cena ocorreria. As sugestões desafiavam os grupos a improvisar uma cena levando em consideração o “onde” e, ao mesmo tempo, incorporar os elementos do meme escolhido.

Durante as apresentações, a plateia foi orientada a observar atentamente as cenas, buscando identificar como os grupos utilizavam o “onde”, se havia criatividade e coerência e a conexão entre o local sugerido e o meme escolhido. As avaliações foram realizadas ao final de cada apresentação, e foram importantes para que os estudantes pudessem refletir sobre suas próprias atuações e o trabalho em equipe.

Ao final da aula, fizemos uma roda de conversa em que os alunos puderam compartilhar suas experiências e aprendizados. Conversamos sobre as diferentes abordagens utilizadas pelos grupos para explorar o elemento “onde” e como isso auxiliou na construção das improvisações. Um dos grupos, descreveu um parque utilizando sons de passarinho, feitos por um dos componentes, o que ajudou a transportar o público para o ambiente escolhido. Já outro grupo mostrou sua criatividade ao transformar o ambiente usando os recursos disponíveis, como cadeiras e carteira, para criar um cenário que representasse um local específico.

As diferentes formas de abordagens, por parte dos estudantes, demonstraram a capacidade desses em utilizar elementos do ambiente de forma inventiva, enriquecendo as improvisações e tornando-as mais imersivas. As experiências compartilhadas pelos estudantes durante a roda de conversa destacaram a diversidade de abordagens possíveis para explorar o “onde”, evidenciando o potencial criativo e a capacidade dos alunos de pensarem fora do convencional.

Quanto ao uso dos memes como um canal para se chegar ao estudo do “onde”, os estudantes relataram que foi uma aula que proporcionou uma conexão divertida entre o mundo virtual e o teatro. Eles destacaram que os memes serviram como uma inspiração para criar

situações cômicas e inusitadas e que ao receberem as sugestões do “onde” vindas da plateia, eles se sentiram estimulados e acharam mais fácil incorporar as ideias para criar as cenas.

No geral, os estudantes expressaram sua satisfação com a combinação dos memes e do jogo do “onde”, ressaltando que essa abordagem despertou seu interesse pelo teatro, eles se sentiram encorajados a experimentar e a se expressar livremente.

### “O QUE”

Iniciamos a aula com a chamada, como de costume, e o tema sorteado para a presença de hoje foi “Qual aparelho celular você gostaria de ter”. Tema, escolhido pelos estudantes, que não rendeu muita conversa. Seguimos adiante, lembrando a aula anterior e os memes que sobraram e ficaram para a aula do dia. Na sequência, exploramos os significados e possibilidades de interpretações dos memes e os estudantes puderam partilhar as suas sugestões e perspectivas.

Um estudante recordou o “onde” ao falar sua interpretação de um determinado meme, e aproveitando essa oportunidade, foi incluído o segundo elemento “O que?”.

Segundo Spolin (2010), o elemento “O que” é uma pergunta que nos direciona para as atividades específicas que os personagens estão realizando. A aula seguiu com uma sequência de alongamentos e exercícios de concentração. Em seguida, dividimos a turma novamente em trios. A atividade foi realizada da mesma maneira que na aula anterior: um grupo se posicionou à frente, no “palco”, enquanto a plateia, composta pelos grupos que estavam fora de cena, escolheu um meme como referência. Dessa vez, adicionamos além do “Onde”, o elemento “O que”, a dinâmica.

Com a adição do segundo elemento, os participantes foram desafiados a considerar tanto o ambiente em que a cena se passava, quanto a ação que estava acontecendo, o que permitiu uma exploração mais completa das possibilidades cênicas. Ao final de cada improvisação, houve espaço para discussão e reflexão sobre os trabalhos apresentados, observando os objetivos de aprendizagem.

### “QUEM”

Na aula de hoje, após a chamada lembramos a aula anterior dialogando sobre o “Onde” e “O que”. Neste momento o terceiro e último elemento, “Quem” foi incluído na aula. Discutimos sobre a importância do “quem” para desenvolver os personagens, explorando suas

características físicas e emocionais para poder interpretar de forma convincente. Após a conversa, passamos a um rápido alongamento e uma atividade de concentração, em seguida a turma foi dividida em duplas. Cada dupla interpretaria personagens baseados em memes populares, enquanto a plateia deveria descobrir quem era esse personagem.

Estabelecemos um pequeno tempo para as duplas de organizarem e em seguida iniciamos as apresentações. Alguns estudantes usaram gestos exagerados, expressões faciais peculiares e movimentos engraçados para transmitir as características dos personagens. A plateia observava atentamente tentando descobrir quem estava sendo representado. Após cada apresentação, houve um momento para reflexão em grupo. Foi a hora de conversar sobre as escolhas dos personagens e as técnicas utilizadas para transmitir quem eles eram. Por meio dessa atividade, os estudantes puderam ampliar sua compreensão sobre a importância do ambiente e das ações na construção de uma cena teatral. Ao utilizar os memes na aula de teatro, foi possível explorar temas atuais, referências culturais e contextos relevantes para os estudantes, que se mostraram mais engajados na atividade.

Os memes foram uma fonte de inspiração para a criação de cenas e improvisações, servindo como ponto de partida para explorar personagens, diálogos e situações específicas. Concluimos a aula com uma roda de conversa, onde analisamos as aprendizagens teatrais e o uso do objeto digital escolhido.

Para finalizar essa sequência didática, foi solicitado aos estudantes que respondessem uma pesquisa, onde tiveram a oportunidade de expressar suas opiniões, compartilhar suas impressões, críticas e aprendizados. Foi um momento individual, para que cada um refletisse sobre as experiências vivenciadas durante a aula.

Em um questionário aplicado aos 20 estudantes da turma, sobre o uso dos memes nas aulas, 19 disseram que sim, foi proveitoso. Apenas 1 aluno respondeu que não fez diferença, e nenhum respondeu que não. A utilização de memes serviu como um incentivo para o ensino de teatro.

Tabela 3 – Questionário 10

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Sim, gostei.	19	95%
Não, achei chato.	0	0%
Mais ou menos. Nem gostei, nem desgostei.	1	5%

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Alguns estudantes expressaram que acharam a abordagem criativa e interessante. O que despertou o entusiasmo e motivou os mesmos a participarem ativamente das propostas. A presença dos memes nas aulas trouxe uma abordagem contemporânea para o ensino de teatro, mostrando também que a arte pode dialogar com a cultura digital atual. Seu impacto foi positivo, tornando a experiência mais divertida e despertando o interesse dos alunos de forma significativa. Os vídeos podem ser vistos acessando o link abaixo:

<https://padlet.com/deaborba1/memes-3rlqif8jkuy6dlbg>

#### Quadro 5 - Aula 7

<b>Baú de emojis (12/04)</b>
<b>Foco:</b> No personagem
<b>Mídia digital escolhida:</b> Emojis.
<b>Tempo estimado:</b> 2 aulas de 1h10m.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver agilidade e rapidez na criação de histórias e personagens
<b>Procedimentos:</b> Jogo Baú de emojis
<b>Avaliação:</b> Roda de conversa; A atividade fluiu? Como foi a parte da montagem dos vídeos? Dificuldades e facilidades.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

#### Análise da aula 7 – Baú de emojis

Praticar a improvisação e o teatro de histórias estimula as energias intuitivas dos jogadores, que são encorajados a confiar em seus instintos e criatividade para desenvolver narrativas e personagens, sem a necessidade de seguir um roteiro pré-determinado. Essa abordagem valoriza a espontaneidade e a imaginação, permitindo que os estudantes explorem novas possibilidades e descubram caminhos inesperados na criação teatral.

Na aula de hoje, exploramos a combinação do jogo “Baú cheio de chapéus” com o uso de emojis. Alguns emojis foram impressos, pois seriam usados como ferramentas para contar histórias.

A atividade foi realizada em duplas, onde cada uma delas tinha uma grande caixa contendo diversos materiais dentro. A proposta era que cada dupla contasse uma história utilizando os objetos encontrados no baú. Num primeiro momento, os participantes que estavam no palco, pegavam um objeto dentro do baú, em seguida, a plateia escolhia o objeto e os contadores de história deveriam incluir as características desses na narrativa em andamento. Essa dinâmica acrescentou um elemento de surpresa e desafio, estimulando a improvisação e a criatividade dos participantes, que puderam explorar diferentes personagens e situações, além da conexão com o universo dos estudantes que utilizam emojis no seu dia a dia. A presença dos emojis na plateia também incentivou a interação entre os contadores e o público, estimulando a adaptação e a improvisação em resposta às características de cada um deles.

Alguns relatos dos estudantes foram: “Foi uma aula divertida, eu gostei muito de ficar inventando histórias e fiquei ansiosa esperando aparecer os emojis. Achei muito legal e criativo” (C. 10 anos). Outro relatou: “Eu fiquei com um pouco de vergonha, mas eu fiquei querendo saber qual emoji que ia aparecer pra mim e pra minha dupla” (J. 10 anos).

Apesar da timidez de alguns, todos se envolveram na atividade e buscaram diferentes linguagens e recursos para contar suas histórias. Ao final da aula, houve uma reflexão coletiva sobre as experiências vivenciadas.

Figura 8 - Emojis



Fonte: material da autora (2023).

Quadro 6 - Aula 8

<b>Bla bla ção (26/04 e 01/05)</b>
<b>Foco:</b> Falar em Blablação
<b>Mídia digital escolhida:</b> Filtros diversos do Snapchat, Instagram e Tik Tok e Aplicativo CapCut
<b>Tempo estimado:</b> 2 aulas de 1h10m.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a comunicação e a escuta ativa entre os jogadores, aprimorando suas habilidades de improvisação, criatividade e espontaneidade; bem como na interação verbal e não verbal e na expressão corporal, explorando diferentes tipos de comunicação teatral, como a entonação, ritmo, gestos e posturas.
<b>Procedimentos:</b> Explicação da atividade; • Exercícios de aquecimento; Jogo: blablação. Filmagem e montagem dos vídeos.
<b>Avaliação:</b> Roda de conversa; Houve variedade na blablação? A atividade fluiu? Como foi a parte da montagem dos vídeos? Dificuldades e facilidades.

Fonte: elaborado pela autora (2023).

### Análise da aula 8 - Blablação

Na aula de hoje, após a chamada, passamos ao segundo momento da aula, os estudantes haviam expressado o desejo de utilizar filtros diversos, das redes sociais, para criar cenas. A proposta foi acolhida, mas para que pudéssemos relacionar este uso ao ensino do teatro, propus o jogo “blablação”, técnica que busca explorar as possibilidades de comunicação não verbal, incentiva a escuta sensível, a observação e a capacidade de responder de forma espontânea e criativa. Durante o exercício, os jogadores são desafiados a se adaptarem às ações e reações dos colegas de cena.

“Blablação é uma expressão vocal, acompanhando uma ação, não a tradução de uma frase em português” (Spolin, 2007, p.179). Esse jogo enfatiza a importância da expressão

corporal como uma linguagem expressiva no teatro. Ao utilizar sons e movimentos em conjunto, o estudante desenvolve habilidades de comunicação não verbal e expressão corporal, transmitindo emoções e intenções através do corpo. Os diversos filtros escolhidos, compõem a atividade num segundo momento, onde os estudantes puderam explorar filtros visuais para modificar suas aparências ou adicionar elementos como maquiagem virtual e acessórios para compor seu personagem.

Tanto o jogo “blablação” quanto o uso de filtros das redes sociais oferecem meios alternativos de comunicação e expressão, ainda que de naturezas diferentes. No jogo teatral, os participantes se comunicam sem o uso de palavras, utilizando gestos, movimentos e expressões corporais para transmitir significados. Da mesma forma, os filtros das redes sociais fornecem uma outra maneira de comunicação não verbal, a transformação visual.

Ao fazer uso de filtros que modificam o rosto, os usuários podem expressar diferentes emoções, alterar características físicas e criar uma identidade visual temporária, transmitindo mensagens e sentimentos de forma lúdica e criativa. As duas abordagens têm em comum a busca pela expressão artística, pela conexão com os outros e pela experimentação de novas formas de se comunicar, incentivando a criatividade, a espontaneidade e a autonomia.

Após o exercício e avaliações, partimos para as filmagens utilizando os filtros. A turma se dividiu em grupos de três e um grupo de quatro alunos. A criação era livre, os grupos teriam um tempo para criar e filmar suas cenas, o intuito era filmar individualmente cada aluno que escolheria um filtro para compor seu personagem. Estavam todos muito empolgados, e por várias vezes, alguns grupos perderam o foco ou discutiram por ideias diferentes. Eram muitas as opções de filtros, e alguns não conseguiam chegar a um acordo que satisfizesse a todos. Foi preciso interromper a aula, sentarmo-nos em roda para discutirmos mais uma vez sobre o foco e o trabalho em equipe. Antes que pudéssemos encerrar a conversa, o sinal tocou e combinamos de continuar a atividade na próxima aula.

Na aula seguinte, após realizarmos um exercício de aquecimento reorganizamos os grupos para que continuassem seus projetos com blablação e os filtros das mídias digitais. Alguns estudantes criaram individualmente seus próprios personagens, utilizando recursos e filtros disponíveis, essa atitude contagiou os demais que quiseram também criar seus próprios personagens a partir dos filtros. Então, apesar de não estar planejado, decidimos abraçar a espontaneidade do momento e a aula transformou-se em uma experiência inovadora onde cada um estava imerso na criação de seus próprios elementos visuais e nas características de seu personagem.

O resultado foi muito bacana, reforçando a ideia de que a flexibilidade e a adaptabilidade são essenciais no ensino, nos permitindo aproveitar as oportunidades que podem surgir durante o processo de aprendizagem. Um estudante escreveu o seguinte:

“Foi a aula que eu mais gostei de todas. Essa brincadeira que a tia fez hoje de blablabá é muito engraçada, eu ri muito” (L. 10 anos). Outra estudante relatou: “Eu queria fazer essa aula mais vezes, achei muito legal e engraçada, dá pra inventar muitas coisas, é uma viagem” (D. 9 anos).

O entusiasmo dos estudantes mostrou que, às vezes as melhores aulas são as que se moldam ao interesse e a criatividade do grupo naquele momento, além de ter evidenciado o potencial das mídias digitais como ferramentas expressivas em sala de aula. Os vídeos podem ser assistidos acessando o link abaixo:

<https://padlet.com/deaborba1/blabla-o-am7y090tf19bgt9l>

#### Quadro 7 - Aula 9

<b>Vídeo recriação (26/05 a 27/07)</b>
<b>Foco:</b> Na criação em grupo.
<b>Mídia digital escolhida:</b> CapCut.
<b>Tempo estimado:</b> 3 aulas de 1h10m.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a criatividade, a criação coletiva e as habilidades de interpretação.
<p><b>Procedimentos:</b></p> <p>Explicação da atividade;</p> <p>Exercícios de aquecimento;</p> <p>Jogo Sussurro de cena;</p> <p>Filmagem e montagem dos vídeos.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Roda de conversa;</p> <p>Os estudantes conseguiram manter o foco no sussurro?</p> <p>Quais as dificuldades e facilidades encontradas nas filmagens e montagens dos vídeos?</p> <p>Diário de bordo.</p>

Fonte: elaborado pela autora (2023).

## Análise da aula 9 - Vídeo Recriação

Na aula de hoje, iniciamos a construção de pequenas histórias, para criar o que decidimos chamar de Cibercejas. Os estudantes estavam ansiosos e cheios de ideias com seus celulares na mão. O aquecimento deu-se a partir do jogo “Sussurro de ceja”.

Antes de começarmos com a criação das narrativas, conversamos sobre os elementos fundamentais que compõem uma boa história. Discutimos sobre o desenvolvimento do enredo, aspectos como início, meio, fim, clímax e outros fatores essenciais para a construção de uma boa trama. Em seguida, a turma se dividiu em grupos, dando início ao processo de concepção das histórias. Cada grupo foi encarregado de criar uma narrativa com total liberdade de tema, sendo a meta final a produção de um pequeno vídeo cinematográfico, buscando uma fusão entre a expressividade teatral e a magia do mundo virtual. Foi um verdadeiro exercício de colaboração, onde cada membro dos grupos contribuiu com sua criatividade e conhecimento para a atividade em construção.

Um momento de relevância significativa foi o anterior as gravações. Fizemos ensaios onde toda a turma pode observar atentamente os trabalhos dos colegas. Foi uma oportunidade para o aprimoramento e refinamento dos trabalhos onde todos, atentos a cada detalhe, puderam emitir suas opiniões, trocar feedbacks e compartilhar sugestões para melhorar a qualidade das histórias.

Após essa etapa, iniciamos as gravações. Para esse processo, foi criado um pequeno estúdio dentro da sala de aula, precisávamos de um fundo verde, estrategicamente posicionado para possibilitar a posterior edição do vídeo, inserindo cenários de forma virtual. Porém, o barulho proveniente do ambiente escolar comprometia a qualidade do áudio. Buscamos outros locais na escola, o Teatro de Arena Regina Darc, foi o primeiro a ser considerado, entretanto, por ser muito próximo ao pátio principal, onde acontecem aulas de educação física, também havia muito barulho. Após algumas tentativas, voltamos para a sala de aula, o único lugar silencioso que encontramos na escola, foi a biblioteca, porém, por ser um ambiente onde o silêncio é necessário, utilizamos esse espaço apenas algumas vezes, quando não havia ninguém usando.

Moran (2007), destaca a importância de incorporar o vídeo no ambiente escolar como uma estratégia eficaz para aproximar a educação da realidade cotidiana. Além disso, o autor sugere que o vídeo seja utilizado em aula para sensibilizar, ilustrar e simular situações, sugerindo uma mudança na percepção do cinema, elevando-o de uma ferramenta educacional

ou simples entretenimento para um componente fundamental no processo de ensino, capaz de estruturar e enriquecer o aprendizado. Essa perspectiva reforça a importância de adaptar métodos de ensino às linguagens contemporâneas, conectando os estudantes de uma maneira mais eficaz com o mundo ao seu redor.

O processo de gravação estendeu-se por duas aulas. Após a conclusão das filmagens, fizemos a edição dos vídeos introduzindo cenário, sonoplastia e efeitos especiais.

Em seguida, assistimos e avaliamos os trabalhos e a aula. Foi um momento divertido, onde os estudantes ficaram felizes em ver seus trabalhos prontos, assim como os trabalhos dos colegas. Algumas produções causaram muitas risadas e todos os estudantes disseram ter gostado muito da atividade.

Foi muito legal fazer esses vídeos de teatro. Eu me senti como se eu fosse uma atriz muito importante. Fiquei até imaginando que eu fazia novelas. Vou pedir pra minha mãe me colocar em algum curso que eu possa fazer novelas porque é muito legal e eu gosto de fingir que sou outra pessoa. Mas eu sei que eu tenho que estudar e hoje eu aprendi muitas coisas legais (D. 9 anos).

A estudante G. (10 anos), também deixou sua avaliação da aula: “Eu sempre gostei das aulas de teatro, mas esse ano está muito mais legal. Eu amei muito filmar com o celular e fazer histórias, o meu grupo com as meninas foi muito legal, eu queria fazer muito mais porque eu tenho mais ideias”.

E assim encerramos essa sequência. A edição foi um pouco trabalhosa, sendo mais desafiadora para alguns estudantes, que não tiveram muita paciência. Porém, por serem atividades realizadas em grupo, cada estudante foi colaborando a seu modo. Enquanto uns editavam, outros sugeriam músicas ou efeitos especiais e um terceiro procurava imagens para o fundo que seria o cenário. Foi mais uma aula divertida, colaborativa e cheia de aprendizado tanto para discentes como para a docente. Os trabalhos podem ser vistos acessando o link:

<https://padlet.com/deaborba1/cibercenas-3oqzk9ps4rw1704s>

## Quadro 8 - Aula 10

<b>Stop Motion (01/08 a 15/10)</b>
<b>Foco:</b> Na criação em grupo.
<b>Tempo estimado:</b> 15 aulas de 1h10m cada.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver processos de criação coletiva, visando promover uma experiência de colaboração e percepção de si mesmo.
<p><b>Procedimentos:</b></p> <p>Explicação da atividade.</p> <p>Assistir vídeos explicativos de Stop Motion;</p> <p>Jogo Quadro de cena;</p> <p>Fotos;</p> <p>Edição.</p>
<p><b>Avaliação:</b></p> <p>Roda de conversa;</p> <p>Como você se sentiu durante as atividades de criação coletiva? Houve envolvimento? Engajamento?</p> <p>Como cada um percebeu a si mesmo?</p> <p>Grau de dificuldade para construir as animações;</p>

Fonte: elaborado pela autora (2023).

## Análise da aula 10 - Stop Motion

No 3º bimestre iniciamos nosso projeto de Stop Motion. Os estudantes puderam conhecer o processo a partir de vídeos diversos que lhes foram apresentados. A proposta de utilizar bonecos e brinquedos diversos como personagens em uma animação, além de deixar os estudantes empolgados, ofereceu um ambiente envolvente e ao mesmo tempo estimulou habilidades motoras finas. Bonecos de super-heróis, animais de pelúcia e personagens de contos de fadas ganharam vida nas mãos dos estudantes que, inicialmente, aprenderam a organizar suas ideias através da elaboração de roteiro. Neste projeto, as aulas foram divididas da seguinte forma:

## **Introdução ao Stop Motion**

- Aula 1 - O que é Stop Motion?
  - Explicar o conceito de stop motion usando exemplos.
  - Pesquisar vídeos de stop motion em redes diversas.
- Aula 2 – História do Stop Motion
  - Explorar a história do stop motion destacando filmes e animadores famosos.
  - Discussão sobre a importância do stop motion na indústria cinematográfica.

## **Princípios básicos do Stop Motion**

- Aula 3 – Equipamentos e materiais
  - Apresentar câmeras simples (pode ser smartphone) e materiais básicos.
  - Demonstração prática de como configurar uma cena.
- Aula 4 – Movimento básico e Quadros por segundo (FPS)
  - Ensinar como criar movimento suave ajustando o número de quadros por segundo.
  - Atividade prática: criação de movimentos simples.

## **Planejamento e Roteiro**

- Aula 5 – Criando uma História
  - Instruções sobre como desenvolver uma história simples para stop motion.
  - Atividade de brainstorming para criar histórias em grupos.
- Aula 6, 7 – Roteiro e Storyboard
  - Falar sobre a importância do roteiro e storyboard.
  - Atividade prática de criar roteiros e storyboard para suas histórias.

## **Produção do Stop Motion**

- Aulas 8, 9, 10 e 11 - Configuração da cena e Personagens
  - Grupos trabalhando em suas cenas.
  - Grupos construindo suas animações.

## **Edição e Apresentação**

- Aulas 12, 13, 14 e 15 - Edição e apresentação
  - Edição em grupo dos trabalhos realizados.
  - Apresentação das animações para os colegas de classe.

- Discussão sobre o processo e aprendizados.

Purves (2011), destaca as emoções do processo criativo na produção de histórias de animação. Ao encorajar a utilização de ideias comuns, experiências triviais ou sonhos como pontos de partida, o autor enfatiza a capacidade de buscar inspiração no cotidiano. Essa perspectiva amplia as possibilidades criativas, permitindo que elementos aparentemente simples possam se transformar em narrativas envolventes.

Para a execução da atividade, utilizamos o celular com aplicativos de fotografia e edição de vídeos. O aplicativo Studio Stop Motion, disponível gratuitamente na loja de aplicativos dos smartphones, foi o aplicativo mais utilizado para a realização dessa tarefa. Buscando técnicas de manipulação na internet, descobrimos que poderíamos prender um lápis verde em alguns objetos, para melhor manipulá-los.

Figura 9 – Stop motion



Fonte: material da autora (2023).

Figura 10 – Stop motion



Fonte: material da autora (2023).

Mas também houveram dificuldades. A paciência e atenção aos detalhes, tão necessários para se criar uma sequência fluida de imagens, não era experimentada por todos. Alguns estudantes queriam desistir já na primeira tentativa, ou faziam tão rápido que era preciso refazer. Como o trabalho tinha que ser feito por etapas e havia apenas um tecido para o fundo de nossas filmagens, a impaciência de alguns foi ficando mais evidente, tentamos resolver usando um espaço na frente da sala, cuja parede é verde, para o fundo, essa medida ajudou no andamento da aula, porém, alguns estudantes faziam questão de usar o fundo de tecido, queriam experimentar, atuar no nosso pequeno estúdio.

Figura 11 – Fundo verde



Fonte: material da autora (2023).

Figura 12 – Parede da escola



Fonte: material da autora (2023).

Conforme destaca Vigotski (2009) é crucial enriquecer as vivências das crianças a fim de estabelecer uma base forte para o desenvolvimento de sua capacidade criativa. Além disso, à medida que a criança é exposta a um maior número de experiências e eventos, sua compreensão e assimilação aumentam. Quanto mais elementos da realidade fazem parte de sua bagagem de experiências, mais significativa e produtiva torna-se a sua capacidade imaginativa.

A colaboração também ficou evidente, os estudantes em duplas ou trios, trabalharam juntos para planejar, organizar e executar suas animações. O que fortaleceu não só as habilidades sociais, mas também a troca de ideias e a resolução criativa de problemas.

Após a conclusão dos trabalhos, fizemos uma aula para apresentação das produções e em seguida, por meio de uma roda de conversa, fizemos uma análise crítica dos vídeos e da aula como um todo. O resultado mostra não só o conhecimento de técnicas de animação, mas também a expressão única de cada estudante através de suas histórias. Além disso, esse processo despertou o interesse e a paixão de alguns discentes pelo mundo da animação.

O estudante M. (10 anos), escreveu o seguinte relato: “Hoje eu gostei muito da aula. Parece que entrei num mundo mágico onde os brinquedos começaram a viver. Foi muito legal criar as histórias e usar os brinquedos, deu um pouco de trabalhinho, mas no final eu gostei do resultado, achei criativo e bonito”.

Simultaneamente, foi aplicado um questionário para que os estudantes avaliassem a aula. Dessa forma, finalizou-se a parte prática dessa pesquisa, iniciando a fase de avaliação dos resultados. Os trabalhos podem ser assistidos acessando o link abaixo:

<https://padlet.com/deaborba1/stop-motion-s3viig9wn10x5k1d>

## **8. APRECIÇÃO DA EXPERIÊNCIA**

A educação é um processo em que reunimos o maior número de certezas para lidar com as incertezas.

José Moran

A presença da tecnologia digital na atualidade, é um fato incontestável. De acordo com Castells:

O nosso mundo está em processo de transformação estrutural desde a duas décadas. É um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação, que começaram a tomar forma nos anos 60 e que se difundiram de forma desigual por todo o mundo (Castells, 2005, p.17).

Esse novo paradigma tecnológico baseado em comunicação e informação, desempenha um papel significativo na redefinição de como as pessoas se conectam, se comunicam e acessam informações. Além disso, influencia profundamente as estruturas sociais, econômicas e

políticas. Sendo assim, devemos estar atentos às implicâncias e desafios que surgem nesse cenário em constante evolução.

Para se adaptar a esse cenário, as instituições de ensino precisam considerar a integração efetiva das tecnologias digitais no currículo escolar, promovendo habilidades para o século XXI. Os professores têm um papel fundamental na preparação dos estudantes para um mundo cada vez mais tecnológico e podem contribuir para uma educação que seja inovadora, adaptável e centrada no desenvolvimento integral dos estudantes. Em seguida foi aplicado um questionário para aferir o tempo que os estudantes gastam utilizando as tecnologias digitais.

Tabela 4 – Por quanto tempo você utiliza dispositivos móveis semanalmente?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Diariamente	17	85%
Algumas vezes por semana	2	10%
Somente aos finais de semana	1	5%
Nunca	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Tabela 5 – Por quanto tempo você utiliza dispositivos móveis diariamente?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Mais de 4 horas	8	40%
Entre 2 e 4 horas	11	55%
Menos de 2 horas	1	5%
Quase nenhum tempo	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Os estudantes também relataram que durante o final de semana esse tempo de uso aumenta. Alguns disseram passar o dia inteiro ao celular jogando e vendo dancinhas no Tik Tok e Instagram. Uma das estudantes da turma relatou que não possui aparelho celular, nem redes sociais. De acordo com suas palavras, ela pode usar o tablet em casa, aos finais de semana para fazer trabalhos da escola e jogar, mas por um tempo limitado.

Um outro estudante também não possui celular, mas por questões financeiras. Porém, no mês de julho, ele ganhou um aparelho celular e chegou à aula todo feliz porque poderia fazer “coisas” agora com o próprio aparelho.

No início de cada aula, a chamada transcendeu a mera formalidade transformando-se em uma oportunidade única para explorar uma variedade de temas. No lugar da convencional resposta “presente”, os estudantes puderam falar sobre diversas questões, criamos uma caixinha onde cada estudante escreveu perguntas para serem feitas na hora da chamada, a cada dia um tema diferente era sorteado para que os estudantes falassem sobre ele, no lugar de dizer a palavra “presente”. Essa prática, que venho adotando ao longo de alguns anos, revelou-se uma maneira de tornar a chamada mais divertida, além de proporcionar um conhecimento mais profundo sobre cada estudante, bem como melhor relação entre todos da turma e mais afetividade.

De acordo com Wallon:

A afetividade é uma fase do desenvolvimento humano, a mais arcaica. O ser humano foi, logo que saiu da vida puramente orgânica, um ser afetivo. Da afetividade diferenciou-se, lentamente, a vida racional, portanto, no início da vida, afetividade e inteligência estão sincronicamente misturadas, com o predomínio da primeira (Wallon, 1986, p. 120).

Compreender a afetividade como uma fase inicial no desenvolvimento humano, permite a adoção de abordagens pedagógicas mais holísticas, promove o bem estar emocional dos estudantes, facilita a adaptação do ensino às necessidades emocionais, ajuda na relação de conflitos e no engajamento dos estudantes, enriquecendo o ambiente educacional e conseqüentemente, contribuindo para o desenvolvimento integral dos mesmos.

No ano de 2023, ampliamos a abordagem incluindo perguntas específicas sobre as tecnologias digitais da informação. Tópicos como fake News, responsabilidade online e cuidados na internet foram explorados de forma interativa, resultando em debates efervescentes onde os estudantes puderam compartilhar suas vivências digitais, bem como expressar suas opiniões sobre tecnologias e mídias digitais.

Além disso, foram momentos divertidos nos quais os estudantes compartilharam suas “dancinhas”, youtubers e demais preferências no universo digital, promovendo ainda mais o conhecimento mútuo e a interação entre os colegas.

De acordo com Freire, “[...] a verdadeira educação é um ato dinâmico e permanente de conhecimento centrado na descoberta, análise e transformação da realidade pelos que a vivem” (Freire, 1983, p. 75). O que ressalta a importância do engajamento, da autonomia e do pensamento crítico no processo educacional, destacando a necessidade de uma educação que capacite os indivíduos a compreenderem e modificarem sua realidade de forma significativa.

### 8.1. Primeiros passos

No primeiro bimestre, inspirados pelas sugestões dos estudantes, nativos digitais, exploramos vídeos, filtros e outras ferramentas digitais para em seguida desenvolvermos atividades centradas nos fundamentos básicos do teatro. Foram realizados diversos jogos teatrais, buscando consciência corporal, domínio dos movimentos, bem como a experimentar diferentes gestos, sentimentos, expressões física e vocal além de aspectos sociais e o envolvimento orgânico na busca por soluções de problemas por parte dos participantes.

Spolin (2007) enfatiza que incorporar os jogos teatrais na sala de aula evidencia o poder mobilizador e materializador do jogo, destacando sua extraordinária função pedagógica. A autora ressalta que ao traduzir o potencial lúdico, os jogos se transformam em poderosos instrumentos de aprendizado, permitindo uma abordagem educacional envolvente e eficaz, reconhecendo a capacidade única do jogo de canalizar as energias humanas de forma cativante, contribuindo para um ambiente de ensino dinâmico e enriquecedor.

O jogo teatral de Viola Spolin possibilita ao educando/jogador “construir e reconstruir” o seu próprio conhecimento no ato de jogar, no aqui e agora, e também permite ao educando/jogador se “construir, reconstruir, constatar para mudar”, ou seja, se desenvolver na situação de jogo teatral para mudar as possibilidades apresentadas na solução de problemas (Camargo; Ramaldes, 2017, p.68).

Além disso, foram realizados exercícios de improvisação, quando os estudantes tiveram a oportunidade de praticar a escuta ativa e a resposta espontânea, explorando também a capacidade de reagir e interagir com os colegas em cena, construindo narrativas improvisadas por meio das mídias digitais.

Os estudantes mergulharam na exploração de filtros de espelho disponíveis em plataformas como o Snapchat e Instagram. Foi um momento descontraído e divertido que proporcionou não apenas diversão, mas também os incentivou a explorar mais o próprio corpo, descobrindo novas possibilidades de movimentação e expressão. Essa experiência serviu como um estímulo positivo, despertando um interesse maior na descoberta das capacidades físicas e expressivas, enriquecendo assim sua jornada de autodescoberta e aprendizado.

A atividade envolvendo uma dança específica, “My name is Chicky”, do Snapchat, ampliou ainda mais a exploração do corpo. Essa etapa não apenas proporcionou um ambiente divertido, mas também integrou jogos teatrais e promoveu o trabalho em equipe. A combinação

da expressividade da dança com os princípios dos jogos teatrais, fortaleceu as habilidades individuais e incentivou a colaboração entre os estudantes.

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

As aulas de teatro, oferecem uma oportunidade de exploração emocional e reflexão crítica, além de aprimorar as habilidades artísticas, o teatro enriquece a compreensão humana em meio as complexidades da sociedade moderna.

No que tange ao uso das mídias digitais, elas se tornaram um incentivo a mais. Ao analisarmos um vídeo e buscarmos reproduzi-lo, os estudantes puderam perceber a importância dos conhecimentos artísticos e técnicos necessários para realizá-lo. Ao final desse processo foi passado um questionário com as seguintes questões:

Tabela 6 – Como você se sentiu na aula de teatro com a dancinha “My name is Chicky?”

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Me diverti muito, gostei	20	100%
Achei legal	0	0%
Não gostei muito.	0	0%
Achei chato	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Tabela 7 – As atividades de hoje melhoraram sua compreensão dos elementos teatrais?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Sim, aprendi mais sobre os elementos do teatro.	17	85%
Mais ou menos, entendi um pouco.	3	15%
Não entendi nada, só fiquei dançando.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Com base nesses resultados, percebe-se que a maioria dos estudantes escolheu a opção A, o que pode sugerir que a aula foi bem recebida pelos mesmos. O depoimento de outra estudante confirma uma resposta positiva às atividades, ela escreveu:

Foi muito legal essa aula, eu já conhecia essa dancinha “my name is chicky” e já tinha feito em casa. Mas fazer com meus amigos foi mais legal. Eu não sabia que era tão difícil, que tinha que saber dançar mais e se concentrar para fazer na hora certinha da música. Acho que não é muito fácil fazer dancinhas legais pra postar, tem que treinar muito. (A. 10 anos, grifo nosso).

O relato demonstra uma visão envolvente de sua experiência durante a aula. O estudante compartilhou sua familiaridade prévia com a dança, e como foi gratificante realizá-la com seus amigos. Ele reconhece as dificuldades destacando a necessidade de habilidade e concentração para sincronizá-la com a música. Sua percepção de que é necessário muito treinamento para criar coreografias interessantes para compartilhar, ressalta seu entendimento crescente sobre o processo artístico. Em suma, o relato mostra como a experiência estética pode ser uma jornada de desafios, aprendizado e reflexão, enriquecendo assim sua compreensão e apreciação da arte. Dewey (2010) destacou a importância da experiência estética como forma de entendimento ativo e integral com o ambiente, promovendo uma compreensão mais profunda e significativa do mundo. Para o autor, a vivência estética não se limita à contemplação passiva, mas envolve a interação ativa e reflexiva com o ambiente.

No caso descrito, os estudantes se envolveram em uma experiência sensorial e expressiva, explorando seu próprio corpo de forma lúdica e descontraída. Abordagem essa alinhada com o autor, cuja ideia é de que a experiência estética é fundamental para o aprendizado significativo, pois ela envolve a totalidade do indivíduo em uma atividade que é ao mesmo tempo prazerosa e educativa.

Freitas e Almeida afirmam que:

Uma nova prática pedagógica deverá mostrar que a utilização das TIC's na escola precisa ser feita de maneira interativa e não apenas expositiva, ou seja, o aluno deve atuar sobre as tecnologias, interagindo, pesquisando, interpretando, refletindo, construindo e agregando conhecimentos. Ela inicia, mas vai muito além do uso das mídias para a simples exposição de conteúdo, como substitutos de cartazes ou da própria lousa (Freitas e Almeida, 2012, p. 32).

Foi uma jornada empolgante de descobertas e aprendizado tanto para o estudante, quanto para mim, uma imigrante digital. As aulas foram sendo construídas no decorrer do tempo,

criando um ambiente dinâmico de aprendizagem com a turma. Os estudantes ficaram muito felizes em participar dessa construção, se sentiram envolvidos e assumiram um papel ativo no processo educacional. Segue o depoimento de outra estudante:

A aula de teatro hoje foi muito legal! A tia falou que poderemos usar o celular na aula. Foi demais. Mas o que eu achei mais legal foi que a tia falou que a gente pode ajudar ela a fazer a aula com as coisas que a gente gosta da internet e que também a gente pode usar muitas coisas legais que tem no tik tok e em outros lugares. É muito legal e aí ela vai deixar a gente trazer o celular pra escola e vamos inventar muitas coisas legais. (I. 10 anos).

A troca de ideias e interações entre professor e alunos revela dinâmicas sociais relevantes, enquanto a necessidade de um espaço de articulação entre saberes indica a complexidade das influências culturais na escola. Como afirma Paulo Freire “não sou se você não é, não sou, sobretudo, se proíbo você de ser” (2006, p.100).

Essa afirmação enfatiza a importância da reciprocidade na construção do conhecimento e na formação de identidades. Freire (2006) destaca que a existência e a identidade de cada indivíduo estão ligadas à existência e identidade dos demais. A citação também ressalta a educação como um processo dialógico, participativo e libertador, onde a negação do outro é também a negação de si mesmo, e a proibição de ser, impede o florescer pleno da identidade e do potencial humano.

Sendo nativos digitais, eles contribuíram de maneira natural para a integração das tecnologias nas aulas de teatro. Nesse contexto, eu encontrei uma valiosa parceria com os estudantes, que se mostraram felizes e dispostos em colaborar ativamente nas aulas. Eles deixaram de ser meros receptores de informações e foram incentivados a atuar ativamente nas aulas, utilizando as tecnologias digitais para pesquisar, interpretar, refletir, construir e agregar conhecimento. Essa abordagem proporcionou um ambiente de aprendizado mais inclusivo e participativo.

Dewey (1959) defendia que a escola deveria ser um ambiente onde os estudantes pudessem vivenciar experiências significativas e participar ativamente na construção do conhecimento. O autor acreditava que o papel do professor não era apenas transmitir informações, mas incentivar os discentes a se envolverem ativamente na busca pelo conhecimento e a escola deveria ser um espaço de descoberta e motivação, onde os estudantes fossem encorajados a explorar e aprender a partir de suas próprias experiências.

As mídias digitais escolhidas pelos estudantes serviram como motivação para o desenvolvimento das habilidades teatrais, foi o ponta pé inicial.

De acordo com Schwartz:

Motivação é palavra que muitas vezes utilizamos na tentativa de explicar/compreender o porquê de uma ação. É uma das respostas possíveis à pergunta referente aos motivos de determinado comportamento. Porém, as causas que podem determinar uma ação não são apenas motivacionais. As escolhas de atuação de uma pessoa podem ser explicadas/compreendidas também por determinantes sociais, cognitivos, afetivos [...] (Schwartz, 2014, p.18).

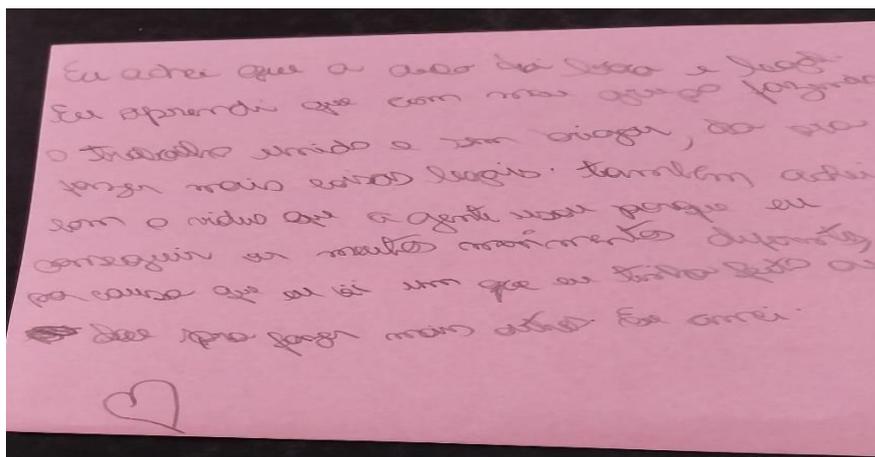
Ao abordar a motivação, contemplamos diversos aspectos que envolvem tanto a esfera física quanto a emocional e psicológica. Em qualquer atividade da vida, a presença da motivação é fundamental. Essa motivação pode se manifestar como entusiasmo para realizar alguma atividade ou na busca por algum objeto específico. Aferir a motivação de alguém é uma tarefa complexa, no entanto, pode-se perceber o nível de satisfação que uma pessoa demonstra ao envolver-se em uma atividade determinada. Em contextos educacionais, como na sala de aula, é possível observar a motivação de um estudante quando ele se engaja na execução de alguma atividade proposta pelo professor. Conforme Moran (2017, loc. 412): “O professor pode se basear em situações concretas, histórias, estudos de caso, vídeos, jogos, pesquisas e práticas e ir incorporando informações, reflexões e teoria a partir disso”.

Descobrir os bastidores da produção de um bom vídeo, assim como as diversas possibilidades de criação envolvendo filtros, filmagens e outros recursos digitais que eles consomem, foi o ponto de motivação e partida para a condução das aulas de teatro.

Nas atividades com vídeos do Tik Tok ou Snapchat, as dancinhas que costumavam ser apenas passatempos para os estudantes, ganharam uma nova perspectiva quando eles perceberam a importância de conhecer e dominar o próprio corpo para se executar bem uma dança. O que pode ser confirmado pelo depoimento anônimo que um estudante escreveu:

Eu achei que a aula foi boa e legal. Eu aprendi que com meu grupo fazendo o trabalho unido e sem brigar dá pra fazer mais coisas legais. Também achei bom o vídeo que a gente usou porque eu consegui ver muitos movimentos diferentes por causa que eu vi o que eu tinha feito, aí dá pra fazer mais outros. Eu amei (Anônimo).

Figura 13 – Depoimento anônimo



Fonte: material da autora (2023).

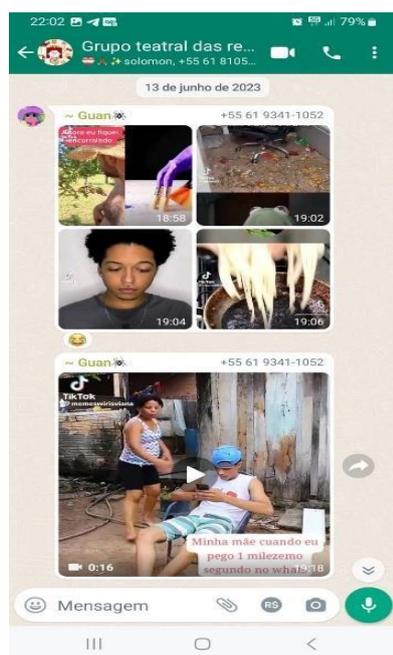
Os memes evoluíram de simples imagens engraçadas para representações de situações, pessoas ou lugares, desempenhando um papel crucial no desenvolvimento do sistema de jogos teatrais de Viola Spolin: Quem, Onde, O Que.

Conforme Spolin (2007, p. 123), “usar os termos Onde, Quem, O Que leva os jogadores a incluírem o ambiente, o relacionamento e a atividade – a realidade cotidiana – na sua consideração sobre os problemas teatrais”.

Os termos criados pela autora, nos fornece um guia estruturado para os jogadores/estudantes de teatro, além de desempenhar papel crucial ao incentivar a inclusão do ambiente, dos relacionamentos e das atividades cotidianas nas improvisações teatrais. Ao incorporar esses elementos, os jogadores são estimulados a conectar suas experiências do dia a dia à narrativa teatral, o que enriquece a representação cênica, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades teatrais.

Para conduzir essa atividade, escolhemos uma variedade de memes sugeridos pelos estudantes e enviado no grupo de WhatsApp. Posteriormente, a plateia, ao visualizar um meme específico, ditava as perguntas fundamentais de "Onde, Quem, O Que", orientando assim o grupo em cena na criação de sua improvisação.

Figura 14: Memes



Fonte: material da autora (2023).

Figura 15: Memes



Fonte: material da autora (2023).

Ao incorporar elementos familiares e divertidos na criação de cenas, os estudantes se mostraram mais engajados e conectados com a atividade.

De acordo com Behrens, Masetto e Moran (2007, p. 61), “É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis, pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line”. Nesse caso, a conexão foram os memes.

O método de incluir a plateia para que ditasse as perguntas fundamentais “Onde, Quem, O Que” proporcionou uma dinâmica interativa, envolvendo não apenas os participantes em cena, mas também quem assistia. Esse tipo de atividade não apenas estimula a criatividade e a expressão artística, mas também promove a formação de plateia.

Os jogos teatrais de Spolin (2007, 2020), frequentemente buscam quebrar as barreiras tradicionais entre plateia e palco. De acordo com autora a participação da plateia deve integrar-se efetivamente ao processo de treinamento teatral. Em alguns jogos ela é convidada a interagir diretamente com os atores, sugerir elementos para a cena ou até mesmo participar diretamente das atividades durante as apresentações.

A autora sugere que a plateia não deve ser uma mera observadora, mas uma participante ativa, e essa interação constante entre atores e plateia não apenas enriquece a experiência teatral, como contribui na construção de uma turma mais envolvente e participativa.

Outro momento em que houve a participação ativa da plateia, foi na criação de cenas feitas a partir do jogo “Baú cheio de chapéus” de Spolin (2007), onde os estudantes em dupla, criavam pequenas cenas a partir de objetos retirados de um baú que continha também diversos emojis. Nessa atividade, a utilização de um elemento das mídias digitais tão utilizado pelas pessoas, foi motivo de muita euforia. A maioria queria repetir o jogo várias vezes, então fizemos a atividade em duplas ou trios que trocavam de participantes a cada rodada. Foi uma aula divertida e com grande interação entre os estudantes, demonstrando mais uma vez que utilizar as mídias digitais e seus conteúdos, podem enriquecer as aulas de teatro.

G. (10 anos) escreveu o seguinte relato: “Hoje a aula foi muito legal, eu gosto muito de emojis, eu conversei com meus amigos usando emojis. Mas achei mais legal usar na aula de teatro porque eles ajudaram a sentir alegria, tristeza, raiva, e várias outras coisas que são importantes pro teatro”.

O depoimento mostra que o uso de emojis foi uma ferramenta expressiva. A integração de elementos digitais, usado no dia a dia pelos estudantes, influenciou na comunicação, expressão emocional, autonomia, bem como o envolvimento dos estudantes.

Na perspectiva de Dewey (2023), uma educação baseada na experiência deve empregar as condições vivenciadas pelos estudantes como fontes de problemas a serem explorados. Ao adicionar elementos familiares como emojis ou memes às aulas, integrando uma linguagem visual digital comum aos nativos digitais, as condições de experiência dos estudantes estão sendo reconhecidas e incorporadas como parte do processo educacional, o que pode aumentar o envolvimento, a compreensão e a relevância da aprendizagem, refletindo a ideia do autor de que a experiência é central no processo educativo.

A integração das mídias digitais permitiu que explorássemos novas formas de contar histórias. Diversas ferramentas digitais foram utilizadas para expandir a expressão teatral, abrindo portas para novas possibilidades criativas.

Além disso, a turma pode mergulhar nas nuances da produção teatral em um contexto digital, compreendendo os desafios e as oportunidades que surgem ao adaptar as artes cênicas para plataformas online.

Quando as mídias digitais são utilizadas como fonte de inspiração, os estudantes de teatro podem se inspirar em elementos visuais, narrativos ou temáticos presentes, para criar suas obras. Isso pode envolver filmes, programas de tv, vídeos curtos da internet, imagens, entre outros meios midiáticos. Essas referências podem influenciar a escolha de estilos de cenário, figurinos, encenação, iluminação e até a estrutura narrativa da peça. Além de poder se explorar

temas contemporâneos e séries ou vídeos virais da internet para criar uma história teatral que dialoga com a cultura contemporânea.

Nesse ponto podemos citar a cultura da convergência que, de acordo com Jenkins (2008), é um processo em que antigos e novos meios de comunicação se encontram, interagem e se transformam em uma nova forma de comunicação. Ela envolve a participação ativa e colaborativa dos sujeitos na criação de produtos ou conteúdo. O autor argumenta ainda que tal cultura, permite que as pessoas aprendam e se expressem de maneiras criativas, construindo sobre um conteúdo existente. Ele vê a imitação como uma forma válida de aprendizado, pois permite que os indivíduos experimentem, pratiquem e se envolvam ativamente na produção de conteúdo.

Lévy (2010) também aborda o assunto, o autor afirma que a cultura da convergência é baseada na inteligência coletiva, onde as pessoas se conectam e colaboram utilizando as mídias digitais. O autor enfatiza a importância da participação e do compartilhamento de conhecimentos, onde cada indivíduo contribui com suas habilidades e experiências na criação de um conhecimento coletivo.

Ao analisar e 'imitar' os trabalhos prontos, os estudantes tiveram a oportunidade não apenas de absorver conhecimentos sobre técnicas, estilos e estruturas presentes nas mídias digitais, mas também puderam desenvolver suas próprias ideias para criação autoral. Essa imersão no processo criativo de outros artistas estimulou a criatividade e permitiu que os estudantes explorassem diferentes abordagens, adaptando-as e mesclando-as em suas próprias produções, além de terem se mostrado mais estimulados a praticar os jogos teatrais propostos, pois eles entenderam que esta formação do ator é a base para qualquer produção teatral que venha a ser feita.

À medida que concluíamos esse bimestre, pode-se perceber o crescimento individual e coletivo da turma. A integração das atividades práticas, ao uso de recursos digitais, criou um ambiente propício para a aprendizagem. De acordo com Reverbel (1997), as atividades de expressão não têm como objetivo formar um artista, mas sim promover o desenvolvimento de uma pessoa dinâmica e sociável.

Moran (2000), enfatiza a importância dos estudantes curiosos e motivados no processo educativo. De acordo com o autor, estudantes curiosos e motivados desempenham um papel fundamental na educação, pois eles não só facilitam o processo, como também inspiram as melhores habilidades do professor, tornando-se parceiros de aprendizagem e colaboradores engajados ao longo do caminho do educador. Isso implica em uma relação de colaboração e

aprendizado mútuo, onde tanto professor quanto estudantes estão engajados e contribuem ativamente para o processo educativo. Ainda de acordo com Moran (2000), estudantes motivados são mais propensos a se envolverem e participarem ativamente das atividades, buscando conhecimento de forma autônoma, sendo assim, eles têm maior probabilidade de vivenciar experiências mais significativas e enriquecedoras.

John Dewey (2010), em seu livro *Arte como Experiência*, nos fala sobre como uma experiência pode ser artística e de que forma ela pode nos modificar. O autor ressalta que a experiência é um processo contínuo e inseparável da interação do ser vivo com o ambiente em que vive. Segundo o autor, não podemos separá-la das condições ambientais, pois é nessa interação que acontece o próprio processo de viver. Isso significa que nossa experiência de vida é moldada pela forma como nos envolvemos e interagimos com o mundo ao nosso redor.

Ao considerarmos o uso das tecnologias digitais em sala de aula, a conexão com as ideias de Dewey (2010) sobre experiência, se torna relevante. As TICs têm o potencial de proporcionar experiências de aprendizado enriquecedoras e transformadoras. Levy (1993) corrobora com essa ideia quando afirma que as tecnologias digitais oferecem novas formas de interação e engajamento. O Autor valoriza o potencial das TICs, enfatizando a importância de uma abordagem pedagógica que promova a participação ativa dos estudantes, a construção coletiva do conhecimento e a busca por soluções criativas para problemas complexos. Além disso, o autor ressalta a importância de desenvolver competências digitais e habilidades de pensamento crítico em um mundo cada vez mais conectado e digital. A educação, segundo o autor, deve preparar os estudantes para se tornarem indivíduos mais informados e responsáveis, capazes de se adaptar às mudanças rápidas da sociedade contemporânea.

As aulas foram interrompidas por causa da greve dos trabalhadores da educação. Voltamos no dia 26/05, quando iniciamos o 2º bimestre. Porém, não conseguimos construir toda a sequência devido à gincana da Escola que acontece todos os anos, para arrecadar itens para à festa junina.

## 8.2. Narrativas em ação

Ao fim da gincana, iniciamos o trabalho de vídeo recriação que juntos decidimos chamar de Ciber cena. Foi mais uma experiência rica e alinhada aos saberes essenciais de teatro estabelecidos no Ensino Fundamental I, conforme o Currículo em Movimento (Brasil, 2018), que busca atingir objetivos diversos incluindo:

- Produzir peças teatrais com a definição de elenco, envolvendo a composição de cenas teatrais, tais como monólogos, diálogos, stand-up e esquetes.
- Incorporar diversas tecnologias e recursos digitais nas produções cênicas.

Desde o jogo “Sussurro de cena” até a fase e concepção das narrativas, os estudantes manifestaram-se tanto gestual quanto vocalmente. A exploração conjunta desses elementos teatrais desempenhou um papel fundamental na compreensão do fazer teatral. Além disso, provocou discussões sobre os elementos essenciais na criação de uma narrativa como os conceitos de início, meio, fim e clímax, contribuindo significativamente para o fortalecimento de suas habilidades na construção da narrativa e do trabalho todo.

Cada aluno desempenhou um papel ativo e colaborativo em seu grupo, contribuindo com suas ideias e habilidades únicas, fato que além de enriquecer o processo criativo, reforçou a compreensão da importância do trabalho coletivo.

De acordo com Spolin (2007), um relacionamento grupal saudável demanda a colaboração de vários membros, trabalhando de forma interdependente para concluir um projeto. Isso ocorre com a participação total e a contribuição pessoal de cada indivíduo. Isso pode ser confirmado pelo relato do estudante S. (10 anos): “A aula de hoje foi muito legal. Eu fiz um grupo com meus melhores amigos e a gente inventou uma história muito legal e eu estou ansioso porque nossa história vai virar teatro no celular”.

O Depoimento do estudante oferece uma perspectiva importante para a etnografia da prática escolar. André (2013) define a etnografia como “descrição cultural”, o que implica que os etnógrafos concentram seu interesse na descrição da cultura de um grupo social, abrangendo práticas, hábitos, valores, linguagens e significados. Sendo assim, o objeto de estudo na abordagem etnográfica é formado pelo conjunto dinâmico de significantes que são produzidos, percebidos e interpretados.

O estudante destaca a atividade criativa quando diz que ele e seus amigos inventaram uma história, além de mostrar como eles estão envolvidos na construção da atividade. A percepção coletiva do grupo é um elemento essencial da experiência, pois as interações sociais desempenham um papel fundamental na dinâmica do processo criativo. A expressão de ansiedade sugere um engajamento emocional significativo, destacando a importância atribuída pelos estudantes à transformação de sua criação em uma apresentação teatral digital, o que demonstra uma conexão emocional com o processo.

A estudante A. (10 anos) escreveu: “Eu adorei a aula de teatro hoje. Meu grupo foi com a L. e o A., a gente inventou uma história de fantasma e o A. que vai ser o fantasma. Depois vamos colocar uns efeitos especiais de filme de terror e vai ficar muito legal”.

Esse depoimento evidencia, mais uma vez, a participação ativa dos estudantes na produção cultural da sala de aula de teatro, destacando elementos como a colaboração, a criatividade e a integração das mídias digitais. Essa abordagem qualitativa, permitiu compreender não apenas o que acontece, mas também como os participantes atribuem significado e vivenciam o processo educacional em um contexto específico.

Outro depoimento de uma estudante diz o seguinte:

Hoje a aula de teatro foi muito legal, a gente começou a gravar as histórias que a gente tinha inventado, aí depois fomos filmando as cenas com o celular pra montar a história. Eu achei legal que dá pra gente inventar, gravar e depois assistir o que a gente mesmo fez e tipo se ver na tv ou até no cinema (V. 10 anos).

Através de suas palavras, é possível notar os sentimentos e percepções da estudante, bem como a importância que a experiência teatral trouxe para ela. V. expressa entusiasmo ao descrever a aula como “muito legal”, indicando uma resposta positiva às atividades propostas. O fato de começarem a gravar as histórias inventadas sugere uma abordagem prática e criativa no ensino de teatro, o que pode vir a estimular a participação ativa dos estudantes. A utilização dos celulares para filmar as cenas, mostra a integração da tecnologia digital no processo, conferindo um caráter contemporâneo à prática teatral. A ênfase da estudante na capacidade de criar, gravar e depois assistir às próprias produções, destaca a autonomia e a participação ativa dos alunos na construção de suas narrativas.

Cada etapa do trabalho representou um ciclo de experiência, desde a concepção das ideias até a execução final. A tecnologia digital desempenhou um papel fundamental, permitindo-nos ampliar a experiência para além do espaço físico da sala de aula, as edições introduziram novos elementos à narrativa. As etapas de produção tornaram-se uma extensão do aprendizado, proporcionando oportunidades para reflexão e ajuste contínuo do trabalho.

A busca por imagens virtuais para compor o cenário da história, fez com que os estudantes além de exercitarem a criatividade, aprimorassem a compreensão de como os elementos visuais podem enriquecer a narrativa. Efeitos especiais também foram incluídos nessa etapa, ampliando ainda mais a dimensão criativa das produções teatrais. A combinação de busca de imagens, criação de cenários virtuais e efeitos especiais, proporcionou uma

abordagem envolvente para o aprendizado teatral, incentivando os estudantes a explorarem novas formas de contar histórias e expressar sua criatividade.

Dewey (2010), destaca que a expressão artística engloba todo o organismo humano, começando pela imaginação e a produção criativa. No entanto, é necessário que se tenha domínio de conhecimentos específicos, especialmente relacionados às habilidades técnicas necessárias para a prática artística. O autor aborda a importância da consciência no processo da experiência estética, que deve ter conhecimento de todo o processo de criação de sua obra, desde a concepção imaginativa até a aplicação técnica. Segundo ele a experiência estética está intrinsecamente ligada ao ato criativo, representando uma forma mais refinada de adquirir conhecimento, pois ela unifica e potencializa processos de inteligência. “O estético não é algo que se intromete da experiência de fora para dentro, seja pelo luxo ocioso ou pela idealização transcendental, mas é o desenvolvimento esclarecido e intensificado de traços que pertencem a toda a experiência normalmente completa” (Dewey, 2010 p. 125).

Nesse cenário específico, a criação das histórias, a filmagem e a edição final, representaram a tentativa de experimentação, onde os estudantes agiram intencionalmente sobre o objeto da experiência. Ao assistir seus próprios trabalhos, os estudantes puderam refletir sobre suas criações e aprender com a experiência. Além disso, o domínio das técnicas de interpretação, filmagem e edição, fez com que eles participassem de um processo que envolveu o aumento de consciência de suas próprias capacidades, o que pode ser comprovado no depoimento abaixo:

Eu gostei muito da aula hoje porque a gente foi fazer a edição do teatro que a gente inventou e filmou com o celular. Eu gostei muito porque eu gosto de editar. Achei muito legal colocar um cenário e os efeitos especiais. Eu aprendi a fazer teatro e a filmar, porque a tia falou que tem que ver se está no lugar, *no ângulo* certo. Descobri que dá pra fazer muitas coisas com os vídeos e foi muito muito legal (M. 10 anos, grifos próprios).

Nesse relato, percebemos a influência da abordagem de Dewey (2010) sobre a experiência educacional. A expressão do estudante de gostar da aula destaca a importância da satisfação pessoal na aprendizagem, elemento crucial na filosofia de Dewey, que enfatiza a conexão entre a experiência educacional e o interesse individual. Ao mencionar a edição do trabalho, M. evidencia a participação ativa na criação do conhecimento, o que ressoa com a abordagem Deweyana de aprendizado experiencial, destacando a integração de habilidades técnicas. A capacidade de fazer “muitas coisas” com os vídeos, destaca a amplitude e

flexibilidade do aprendizado, onde as crianças podem explorar suas habilidades de forma criativa.

A utilização de recursos tecnológicos, desde a gravação até a edição dos vídeos, ofereceu uma perspectiva prática sobre o uso criativo da tecnologia no contexto teatral. Além disso, a fusão entre a expressividade teatral e o mundo virtual ampliou o repertório artístico dos alunos, permitindo que eles explorassem múltiplas linguagens artísticas. A sociedade da informação, de acordo com Lévy (1999), é definida como o momento em que os indivíduos utilizam ativamente as tecnologias digitais para criar, modificar e compartilhar conhecimento. Nesse cenário, é crucial desenvolver habilidades digitais para a participação efetiva na sociedade contemporânea. E no campo educacional, a “Sociedade da informação” redefine as práticas pedagógicas, demandando uma abordagem adaptativa que incorpore as oportunidades e desafios proporcionados pelo uso intensivo das TICs.

Em síntese, essa sequência de aulas não apenas abordou, mas expandiu os saberes do teatro. Os estudantes puderam conhecer conceitos teóricos e aplicá-los de maneira prática, resultando em uma experiência educacional significativa. Desde a criação, passando pela gravação até a edição final, os estudantes aplicaram conceitos teatrais, exploraram habilidades digitais, ampliando assim seu aprendizado em um mundo cada vez mais digitalizado.

Em outro depoimento o estudante escreve:

Eu gostei muito dessa aula de teatro com o celular. Acho que deu um pouco de trabalho pra fazer a parte de filmar, mas ficou legal e depois eu fiquei editando o vídeo na minha casa, e coloquei uma foto pra ser o cenário e uma musiquinhas pra fazer um efeito e a tia Andréa falou que ficou muito boa a minha edição e essa foi a parte que eu mais gostei de fazer (L. 10 anos).

Percebe-se uma experiência positiva e enriquecedora nesse depoimento. O entusiasmo do estudante é evidente, já que ele expressa ter gostado muito. A menção de que “deu um pouco de trabalho” para realizar a parte das filmagens, sugere um envolvimento ativo e prático por parte do estudante, o que é um aspecto positivo no ensino de teatro. Tal dificuldade pode ser interpretada como um desafio construtivo, que contribui para o aprendizado e desenvolvimento de habilidades técnicas. A utilização de uma foto como cenário e a inclusão de músicas para criar efeitos especiais, ressaltam mais uma vez, a integração de elementos multimídia, enriquecendo a experiência teatral e as possibilidades expressivas dos estudantes.

Conforme Ostrower (2021, p. 39), “[...] a imaginação criativa nasce do interesse, do entusiasmo de um indivíduo pelas possibilidades maiores de certas matérias ou certas

realidades”. Ressaltando a importância de cultivar um ambiente que nutra a curiosidade e incentive a exploração ativa, pois é desse terreno fértil de interesse e entusiasmo que brotam as sementes da imaginação criativa.

A combinação do teatro com o mundo virtual, não apenas adicionou um elemento contemporâneo à aula, mas também mostrou como as artes podem se adaptar em diferentes contextos. Essa abordagem enriqueceu a experiência educacional promovendo uma compreensão mais completa e interconectada do teatro no mundo moderno.

### 8.3. A magia do Stop Motion

Já iniciado o 3º bimestre, partimos para o próximo trabalho: Stop Motion. Alguns estudantes estavam muito entusiasmados com essa aula, outros nem tanto. Porém, à medida que os trabalhos eram feitos, os mais desanimados eram contagiados e se entusiasmavam com o projeto.

Nesse processo, os estudantes aprenderam a dominar algumas técnicas do Stop Motion além de cultivarem habilidades valiosas para a vida tais como, a paciência e a persistência, necessárias para criar cada quadro. Além disso, mais uma vez a colaboração durante a criação dos projetos promoveu a construção de habilidades sociais. Os estudantes aprenderam a ouvir as ideias dos colegas, compartilharam responsabilidades e trabalharam coletivamente para dar vida às suas narrativas. Também foram momentos muito animados. A ideia de dar vida a alguns brinquedos, foi motivo de muita animação por parte da maioria dos estudantes. A imaginação e a criatividade correram soltas.

“A imaginação projeta o significado além da experiência comum, e é uma característica humana gravada na textura da experiência da criança e do adulto. A subordinação da imaginação à racionalização não é um indício de maturidade, mas sim de mecanização” (Dewey, 2002, p. 85).

A imaginação é uma característica inerente à experiência humana, tanto na infância quanto na vida adulta. Dewey destaca que a imaginação tem o poder de estender o significado para além da experiência comum, permitindo-nos explorar e compreender o mundo de maneiras criativas e não convencionais. Essa visão ressalta a importância de preservar e cultivar a imaginação como parte fundamental do processo de crescimento e aprendizado ao longo da vida.

O depoimento do estudante N. (10 anos), reflete uma educação participativa, centrada na experiência e que incentiva a imaginação e a criatividade, elementos fundamentais no processo educacional. “Eu gostei de escolher brinquedos que eu acho legal e poder fazer uma história com eles. A gente ficou pensando e imaginando muitas histórias malucas e engraçadas que dá pra inventar”.

O relato sobre a aula de Stop Motion, revela uma experiência educacional envolvente. Desde o primeiro dia, a formação de grupos e a escolha dos brinquedos proporcionaram um ambiente participativo e animado. O estímulo à imaginação é evidente na descrição do processo de pensar e imaginar as histórias, dando aos estudantes a liberdade para expressar sua criatividade. A empolgação para ver as ideias ganharem vida na tela mostra um envolvimento emocional positivo.

Além disso, a liberdade criativa concedida aos alunos, incentivando “ideias malucas e engraçadas”, sugere uma atmosfera que promove a expressão individual e a exploração de diversas perspectivas.

Mas, é importante ressaltar que, embora a experiência com as aulas de Stop Motion tenha sido valiosa e enriquecedora, enfrentamos alguns desafios. Os trabalhos finais podem não ter atingido um nível de perfeição ideal, aos olhos de alguns, devido à algumas limitações. O uso de recursos no aplicativo Stop Motion Studio é restrito, uma vez que alguns deles são pagos. Optamos por utilizar exclusivamente as opções gratuitas disponíveis, o que trouxe impacto a qualidade final dos trabalhos. No entanto, é importante lembrar que se trata de crianças, sendo o aprendizado a prioridade, com foco na criatividade e expressão artística.

Segundo Japiassu (2007, p. 41), “entender arte como pensamento-ação é concebê-la como modalidade complexa de conhecimento, que articula a cognição, a afetividade e a psicomotricidade do sujeito de modo holístico ou integral”.

O aprendizado em arte é uma jornada que abrange além da prática a apreciação, buscando não só a criação, mas a compreensão mais profunda do contexto cultural e formal das expressões artísticas.

No âmbito teatral, o Stop Motion proporcionou uma compreensão única da expressão artística e da narrativa visual. Os estudantes além de aprenderem a contar histórias e criar roteiros, puderam apreciar o poder de cada movimento e detalhe na construção da cena.

O stop Motion estimulou a imaginação dos estudantes, incentivando-os a explorar diferentes formas de comunicação visual. De acordo com Vigotski:

[...] a imaginação depende da experiência, e a experiência da criança forma-se e cresce gradativamente, diferenciando-se por sua originalidade em comparação à do adulto. A relação com o meio, que, por sua complexidade ou simplicidade, por suas tradições ou influências, pode estimular e orientar o processo de criação[...] (Vigotski, 2009, p. 43).

A citação destaca a conexão entre a imaginação da criança e suas experiências, ressaltando a ideia de que a formação da imaginação é um processo gradual e intrinsecamente vinculado ao ambiente em que a criança está exposta. O autor enfatiza que a imaginação não é um traço inato, mas sim algo que se desenvolve ao longo do tempo. A afirmação de que a experiência da criança se forma e cresce gradativamente, mostra a importância do contexto vivencial na construção da capacidade imaginativa.

Em um contexto educacional, essa perspectiva ressalta a importância de proporcionar às crianças experiências diversificadas e enriquecedoras, permitindo que sua imaginação seja nutrida e desenvolvida. Além disso, a atividade corrobora com uma das competências específicas de arte estabelecidas pela BNCC:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações (Brasil, 2017, p.194).

Em um contexto mais holístico, as aulas de Stop Motion não foram somente uma introdução ao universo da animação. Mas lições sobre perseverança, colaboração e criatividade. Saberes que são tanto para a sala de aula, quanto para a vida, moldando a forma como os estudantes veem a arte, bem como enfrentam desafios e expressam suas histórias no palco da vida. Um estudante escreveu o seguinte relato:

Eu gostei dessas aulas de Stop Motion, apesar que acho que demorou um pouco pra acabar tudo. Mas achei legal poder fazer os bonecos voar e inventar histórias com eles. Achei um pouco difícil a parte de tirar as fotos, tem que ter paciência. Mas mexer os bonecos em um fundo verde e depois apagar e colocar um cenário que quiser, é muito legal, dá pra fazer muitas outras coisas também (S. 10 anos).

Percebe-se pelo relato uma experiência positiva, onde o estudante destaca seu apreço pela oportunidade de criar histórias e dar vida a objetos inanimados. Porém, ele também menciona que achou a atividade um pouco demorada, o que pode indicar cansaço ou impaciência durante o processo.

Falando sobre a parte técnica, S. revela alguns desafios encontrados, especialmente na hora de tirar as fotos e mover os bonecos de maneira precisa. O que demonstra que a estudante estava envolvida em um processo que exigia concentração e persistência. Mas além disso, a discente também demonstra entusiasmo em relação a técnica de fundo e à possibilidade de outras criações, o que mostra uma maior percepção das ferramentas oferecidas pela mídia, evidenciando um pensamento criativo e exploratório.

O relato reflete uma experiência rica e envolvente na aula, revelando tanto aspectos positivos quanto os desafios enfrentados pela estudante durante o processo criativo. Essa análise contribui para uma compreensão mais profunda da experiência da turma e fornece insights importantes para o planejamento e aprimoramento de futuras atividades educacionais na área em questão.

Um outro estudante escreveu:

Eu achei mais legal aquela parte que pode ir tirando um monte de fotos e depois que junta tudo e vira um filme. Acho que dá pra fazer muitas histórias assim, mas também deu um pouco de trabalho pra ficar bom. O meu eu fiz um boneco verde, aí cortou um pouco porque verde era o fundo né, mas mesmo assim eu gostei porque agora sei fazer (T. 10 anos).

O depoimento revela uma experiência enriquecedora durante as atividades de Stop Motion. Sua apreciação pela parte em que é possível capturar uma série de fotos para posteriormente criar um filme, demonstra o envolvimento e entusiasmo gerados por essa abordagem artística. O estudante menciona que “dá pra fazer muitas histórias assim”, indicando uma percepção ampliada sobre as possibilidades narrativas oferecidas pela atividade. A constatação de que isso demandou algum esforço ressalta o aspecto desafiador da atividade, proporcionando aos estudantes não apenas diversão, mas também aprendizado através da experimentação e superação de obstáculos.

A escolha de um brinquedo da mesma cor do fundo e a consequente dificuldade na edição, sugerem uma reflexão sobre as decisões estéticas e técnicas que os estudantes precisam fazer durante o processo criativo. Porém, mesmo diante de desafios, a satisfação do estudante ao afirmar “mas mesmo assim eu gostei porque agora eu sei fazer”, evidencia a aquisição de habilidades e conhecimentos práticos, destacando o valor educativo e formativo da atividade de Stop Motion nas aulas de teatro.

Tudo alinhado ao Currículo em Movimento (Brasil, 2018, p. 77) que cita como um de seus conteúdos: Utilizar “Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros”.

Para criar seus vídeos, os estudantes precisaram compreender e aplicar elementos teatrais como a construção de narrativas, a manipulação de bonecos e a exploração de emoções.

O uso das mídias, no caso o aplicativo Stop Motion Studio, não apenas modernizou a abordagem pedagógica, como também conectou os estudantes ao mundo contemporâneo, ao universo dos nativos digitais.

Ao término da aula, foi possível observar o desenvolvimento das habilidades técnicas relacionadas ao Stop Motion, bem como o crescimento das competências teatrais essenciais no ensino fundamental.

Por fim, os estudantes responderam a um questionário para avaliar a eficácia da integração dos celulares e das mídias digitais nas aulas de teatro. Segue abaixo algumas das perguntas respondidas por eles.

Tabela 8 – Você gostou de utilizar o celular nas aulas de teatro?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Sim.	16	100%
Mais ou menos.	0	0%
Não.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Tabela 9 – As atividades com mídias digitais aumentaram seu interesse nas aulas de teatro?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Sim, gostei mais.	16	100%
Não.	0	0%
Não sei.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Tabela 10 – O que você achou das atividades propostas?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Gostei de todas.	10	62,5%
Gostei de algumas.	6	37,5%
Não gostei.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Tabela 11 – Quanto você acha que aprendeu nas aulas com o uso das mídias digitais?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Apreendi bastante sobre teatro.	15	93,75%
Apreendi um pouco.	1	6,25%
Não sei.	0	0%

Fonte: elaborado pela autora (2023).

## 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizar as tecnologias digitais para estimular vivências teatrais, proporcionou uma experiência educacional envolvente, divertida e enriquecedora. As possibilidades diversas das mídias digitais estimularam as aulas de teatro, desenvolvendo sentidos e habilidades artísticas nos estudantes.

Os resultados positivos refletem a eficácia dessa abordagem, bem como a capacidade de adaptar métodos tradicionais a um contexto contemporâneo. A participação ativa das crianças, a ampliação de suas habilidades criativas e a interação com as mídias digitais não apenas fortaleceram o aprendizado, mas também cultivaram uma apreciação mais profunda pela colaboração, expressão artística, autonomia e trabalho em equipe.

No decorrer das aulas do ano de 2023, minha experiência como professora foi marcada por momentos incríveis, repletos de diversão e intensa troca de conhecimentos. Como imigrante digital, pude compreender melhor o universo dos estudantes, nativos digitais. A utilização das tecnologias digitais nas aulas de teatro nos levou a explorar novas formas de expressão artística, unindo a tradição teatral às inovações do mundo digital. Foi desafiador, mas também surpreendente perceber como usar o que os estudantes consomem na internet enriqueceu a experiência teatral, proporcionando uma abordagem mais moderna e envolvente nas aulas.

O entusiasmo da turma foi tão evidente que outras turmas manifestaram interesse em fazer projetos semelhantes. O que criou uma onda de criatividade e colaboração, estendendo os benefícios da experiência teatral digital para além das fronteiras da nossa sala de aula.

Enquanto ensinava teatro, percebi que estava simultaneamente aprendendo com os estudantes. Suas perspectivas, suas histórias de vida e seu conhecimento digital, enriqueceram não só as aulas, mas também minha jornada como educadora.

Mas também enfrentamos desafios. A instabilidade da internet e a limitação de recursos gratuitos disponíveis impactaram no resultado final de alguns trabalhos, o que serviu como lembrete de que, apesar dos benefícios das tecnologias digitais, ainda enfrentamos obstáculos que podem impactar na aprendizagem. Além disso, ao explorar o Stop Motion, um trabalho que demanda paciência e dedicação, nos deparamos com a realidade de que os recursos gratuitos disponíveis são limitados. Isso afetou diretamente a qualidade de alguns projetos, porém, todos os estudantes demonstraram gostar de seus trabalhos, mesmo com algumas falhas. A alegria de verem o que tinham feito se sobrepôs a pequenos defeitos.

No entanto, acho necessário refletir sobre a viabilidade do uso do Stop Motion com alunos do 5º ano, considerando os desafios apresentados e a capacidade deles em lidar com as demandas técnicas e de paciência que o trabalho exige. Mas, apesar disso, o Stop Motion proporcionou aos estudantes uma experiência estética única. A capacidade de criar movimentos e contar histórias por meio dessa técnica certamente contribuiu para o desenvolvimento de uma apreciação estética, estimulando a criatividade e o senso artístico dos discentes. Mesmo diante de obstáculos, a vivência estética e o prazer de criar algo próprio permanecem como aspectos valiosos da experiência educacional proporcionada pelo Stop Motion.

As dificuldades enfrentadas ao longo do ano de 2023 proporcionaram valiosas lições sobre adaptação, superação e resiliência. Os problemas nos fizeram aprender a buscar alternativas criativas e valorizar as conquistas alcançadas. Mesmo diante dos percalços, o comprometimento dos estudantes e a dedicação dos mesmos foram fundamentais para alcançarmos resultados significativos.

Comparando o ano letivo de 2023 aos anteriores, posso afirmar que o uso das mídias digitais proporcionou uma experiência notavelmente mais empolgante para os estudantes. A interação com dispositivos móveis e a exploração de recursos online, criaram um ambiente de aprendizagem mais envolvente e participativo.

Através da exploração conjunta, não apenas obtivemos conhecimentos fundamentais do teatro, mas também incentivamos a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico. As atividades de criação, improvisação e filmagem proporcionaram oportunidades valiosas para os estudantes expressarem suas ideias de maneira única, promovendo a confiança em si mesmos e a valorização do trabalho coletivo. As filmagens também proporcionaram uma boa oportunidade para revisar e analisar as performances, incentivando a autorreflexão e o aprimoramento contínuo.

Sendo assim, ao refletir sobre o ano letivo de 2023, fica claro que o uso das TICs acrescentou uma camada de empolgação e inovação, enriquecendo significativamente a jornada educacional. Essa experiência me serviu como um incentivo para continuar explorando e integrando as TICs de maneira eficaz no processo de ensino, mesmo com a proibição do uso de celulares, creio ser importante considerar abordagens diversas a essa questão pois, independentemente da posição adotada, é essencial que as instituições de ensino estejam atentas as evoluções tecnológicas e ajustem suas políticas conforme necessário, garantindo um equilíbrio entre o uso benéfico das tecnologias digitais e a manutenção de um ambiente educacional produtivo.

Atualmente, estamos vendo diversas escolas proibindo o uso de celular. Tal proibição está sendo adotada para lidar com questões específicas relacionadas a distração, segurança e disciplina. Diversos estudos vêm mostrando que o uso excessivo e indiscriminado das tecnologias digitais por parte das crianças e adolescentes, pode desencadear desequilíbrios cognitivos, intensificando distúrbios de atenção, ansiedade e dificuldades relacionadas à linguagem e a comunicação, impactando negativamente no processo de aprendizagem.

Certamente, a escola desempenha um papel crucial na formação dos estudantes para enfrentarem os desafios do mundo digital. Em vez de simplesmente proibir o uso das tecnologias digitais, a escola, creio eu, deveria assumir a responsabilidade de ensinar habilidades críticas e promover o uso responsável dessas ferramentas.

Ao integrar programas educacionais que abordam a alfabetização digital, os estudantes podem aprender a usar tais tecnologias de maneira equilibrada e produtiva. O que inclui o uso seguro e ético da internet, bem como o desenvolvimento de habilidades para avaliar informações online, resolver problemas e colaborar digitalmente.

Ao considerar a proibição do uso dos celulares na escola, me surge a questão: estamos preparando nossos alunos para o futuro ao afastá-los completamente das ferramentas digitais? É fundamental equilibrar as restrições com estratégias educacionais eficazes.

## REFERÊNCIAS

- ABUÍN, Á. **Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos**. 2008. Disponível em: <http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:signa-2008-17-0002/Documento.pdf> Acesso em: 19 mai. 2022.
- ALMEIDA, M.; PRADO, M. Importância da gestão nos projetos de EaD. In: BRASIL. Secretaria de Educação a Distância. **Debates: mídias na educação**. Brasília, nov./dez. 2006. p.49-57. Disponível em: <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/175900Midiaeducacao.pdf>. Acesso em: 15 set. 2022.
- ANDRÉ, M. **Cotidiano escolar e práticas sócio pedagógicas**. Em Aberto, v. 11, n. 53, 1992. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=cotidiano+escolar+e+praticas+socio+pedagogicas&btnG=](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=cotidiano+escolar+e+praticas+socio+pedagogicas&btnG=) Acesso em: 30 mai. 2023.
- \_\_\_\_\_. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- ANGROSINO, M. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- ARANTES, P. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. Senac, 2019.
- AUSTIN, T.; e DOUST, R. **New Media Design**. Londres: Laurence King Publishers, 2007.
- BACICH, L.; e MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BANDURA, A. **Teoria da Aprendizagem Social**. 6ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- BANNELL, R. I. et al. **Educação no século XXI: cognição, tecnologias e aprendizagens**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2006.
- BARBOSA, A. M. **Arte-educação: leitura no subsolo**. São Paulo. Cortez, 1999.
- BARBOSA, C. M. et al. **A compreensão dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental sobre o teatro na educação: políticas públicas, educação e diversidade: uma compreensão científica do real**, v. 1, pág. 20-28, 2020. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/artigos/a-compreensao-dos-professores-dos-anosiniciais-do-ensino-fundamental-sobre-o-teatro-na-educacao> Acesso em: 19 nov. 2022.
- BARTON, D.; LEE, C. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo, Parábola, 2015.
- BAZHUNI, R. F.; ALMEIDA, T. de A.; PEDRETTI, S. D. S.; LEGEY, A. P.; COTELLI, A. D. E. S.; MÓL, A. C. de A.; SILVA, M. A. Sequências didáticas permeadas por tecnologias digitais: uma proposta inovadora para a educação infantil. **Revista carioca de ciência, tecnologia e educação, [S. l.]**, v. 6, n. 1, p. 53–65, 2021. DOI: 10.17648/2596-058X-recitev6n1-4. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/197>. Acesso em: 3 mar. 2023.
- BITTENCOURT, P.; ALBINO, J.; O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, p. 205–214, 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433> Acesso em: 19 mai. 2022.

BRASIL, Ministério da educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRITO, I. **O jogo teatral na pedagogia da criação cênica**. O Percevejo, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 1-17, jul./dez. 2009.

BONOTTO, G.; FELICETTI, V. L. Habilidades e competências na prática docente: perspectivas a partir de situações-problema. **Educação Por Escrito**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 17– 29, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/porescrito/article/view/14919>. Acesso em: 2 mar. 2023.

CAFÉ, A. B. JOGO? QUAL JOGO?!. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2020v11n2.56514. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56514>. Acesso em: 23 jan. 2023.

CAMARGO COSTA, A. F.; CASAGRANDE, A. L. Sentir-mundo: vivências de crianças no limiar do Youtube. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, [S. l.], v. 12, n. 01, p. 119-138, 2023. DOI: 10.22481/rbba.v12i01.12674. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rbba/article/view/12674>. Acesso em: 19 dez. 2023.

CANÇADO, M. Um estudo sobre a pesquisa etnográfica em sala de aula. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, SP, v. 23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8639221>. Acesso em: 2 nov. 2023

CARVALHO, J. **Tecnologia e ensino de teatro: diálogos para além da sala de aula**. Orientador: José Mauro Barbosa Ribeiro. 2017. 128 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes - Prof-Artes) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <http://www.realp.unb.br/jspui/handle/10482/31546> Acesso em: 14 mai.2022.

CASTELLS, M. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 3 vol. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Cetic.br - **Pesquisa para mapear o acesso, o uso e a apropriação das tecnologias de informação e comunicação (TIC) em escolas públicas e privadas de educação básica**. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/> Acesso em: 18 mai. 2023.

CLIMACO, F.; MAGALHAES, C. Educação infantil, mídias digitais e práticas educativas: caminhos cruzados, possíveis diálogos. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 50, p. 245264, jul. 2017. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S198203052017000300245&script=sci\\_arttext](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S198203052017000300245&script=sci_arttext) Acesso em: 22 mar. 2022.

CONTI, D. **Etnografia e educação: uma metanálise**. 149 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

COSTA, M. **A possibilidade de uso do aplicativo TikTok como jogo pedagógico para o ensino de teatro**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande

do Norte. 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/38513> Acesso em: 03 mar. 2022.

COSTA, R. Jardim et al. Mediações para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade na educação infantil através do stop motion. **Revista Educativa-Revista de Educação**, v. 22, p. e6282-e6282, 2019.

CUNHA, F. P. **Cultura digital na e-arte/educação: educação digital crítica**. 2008. Tese (Doutorado em Teoria, Ensino e Aprendizagem) - Escola de Comunicações e Artes, University of São Paulo, São Paulo, 2008. doi:10.11606/T.27.2008.tde-31082015-150049. Acesso em: 2023-12-19.

CUNHA, M. J. Dos S. As tecnologias no teatro: do artesanal ao digital. **HUMAN REVIEW**. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades, v. 20, n. 2, p. 1-9, 2023. Disponível em: <https://www.journals.eagora.org/revHUMAN/article/view/4940> Acesso em: 13 jun. 2022.

D'AVILA JUNIOR, F. Aplicativos para o ensino remoto de teatro: Avatar, deepfake, padlet e outras experimentações. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 41, p. 1–29, 2021. DOI: 10.5965/1414573102412021e0115. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20500>. Acesso em: 19 dez. 2022.

DESGRANGES, F. **Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: HUCITEC/Edições Mandacaru, 2006.

DESGRANGES, F. O desejo dos outros: aspectos da relação entre teatro e público na contemporaneidade. **Moringa: Artes do Espetáculo**, v. 5, n. 1, p. 29-42, 2014.

DE SOUZA, M.; GIGLIO, K. **Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária**. Editora Blucher, 2015.

DEWEY, J. A Escola e a Sociedade e A Criança e o Currículo. Tradução: Paulo Faria, Maria João Alvarez e Isabel Sá. Lisboa: Relógio D' água, 2002.

\_\_\_\_\_. **Arte como experiência**. Tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Democracia e Educação: Introdução à Filosofia da Educação**. Tradução: Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4ª ed. São Paulo, Editora Nacional, 1959.

\_\_\_\_\_. **Experiência e educação**. Tradução: Renata Gaspar. Petrópolis: Vozes, 2023.

\_\_\_\_\_. **Vida e educação**. Tradução: Anísio Teixeira. São Paulo: Melhoramentos, 1965.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do DF. **Currículo em Movimento da Educação Básica: Pressupostos Teóricos**. Brasília, 2014b.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do DF. **Currículo em Movimento do Distrito Federal - Ensino Fundamental: Anos Iniciais – Anos Finais**. 2. ed. Brasília, 2018.

DUARTE, Júnior, J. F. **Fundamentos estéticos da educação**. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1988.

ESPERANÇA, J. Mídias digitais e educação infantil: construindo possibilidades pedagógicas. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, [S. l.], v. 10, n. 22, p. 536–556, 2020. Disponível em:

<https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1268>. Acesso em: 19 dez. 2022.

ESTEVES, R. **O teatro em redes: uma experiência teatral com educadores do 3º ao 5º ano do ensino fundamental na escola João Gomes–Santa Luzia do Pará. Educamazônia-Educação, Sociedade e Meio Ambiente**, v. 22, n. 1, p. 326-335, 2019. Artigo. Disponível em:

<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/educamazonia/article/view/5780> Acesso em: 12 dez. 2022.

FANTIN, M.; MALCUT, B. Relações entre o Teatro do Oprimido e a mídia-educação na escola. **Contratexto**, n. 32, p. 111-132, 2019. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/journal/5706/570661491006/570661491006.pdf> Acesso em: 02 abril 2022.

FERNANDES COSTA, M.; PAZETTO FERREIRA, D. Utilização de novas mídias no teatro e suas contribuições para a educação profissional e tecnológica. **Educação em Foco**, [S. l.], v. 25, n. 45, p. 298–326, 2022. DOI: 10.36704/eef.v25i45.5508. Disponível em:

<https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/5508>. Acesso em: 19 dez. 2023.

FRAGA, M. **Vídeo teatral: um estudo sobre o papel das mídias eletrônicas no teatro escolar**. 2011. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/29281> Acesso em 13 mai. 2023.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

\_\_\_\_\_. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia da libertação em Paulo Freire**. Editora Paz e Terra, 2018.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido: 30 Anos Depois**. São Paulo: Unesp, 2001.

FREITAS, M. C. D., ALMEIDA, M. G. Docentes e discentes na sociedade da informação (A escola no Século XXI; v.2). Rio de Janeiro: Brasport, 2012.

FREITAS, N. A. de; MARINHO, I. W. T.; SANTOS, M. N. dos; BRITO NETO, O. **Prática pedagógica com celular e Stop-motion em interdisciplinaridade com Artes**. In:

WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 22. , 2016,

Uberlândia. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 953957. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.953>. Acesso em: 04 mai. 2023.

FUSARO, M. Teatro, tecnologias e educação em perceptos e afectos inovadores. **Revista OviOUver**, Uberlândia, UFU, v. 17, n. 2, p. 257-268, 2021.

GREEN, J.; DIXON, C.; ZAHARLICK, A. A etnografia como uma lógica de investigação. **Educação em revista**, n. 42, p. 13-79, 2005.

HARTMANN, M. I. (2014). A utilização das mídias digitais como recurso de apoio processual a leitura e a dramatização de contos infantis. **28º Seminário Nacional De Arte E Educação E 9º Encontro De Pesquisa Em Arte - ISSN 2359-6120(online)**, (24), P. 134– 136. Disponível em <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/175> Acesso em: 02/05/2023.

- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4.ed. São Paulo: Editora Perspectivas S.A., 1983.
- JAPIASSU, R. **A linguagem teatral na escola: pesquisa, docência e prática pedagógica**. Campinas: Papirus, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Ensino do teatro nas séries iniciais da educação básica: a formação de conceitos sociais no jogo teatral**. 2000. Dissertação (Mestrado) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001079650> Acesso em: 04 jun. 2023.
- \_\_\_\_\_. **Metodologia do ensino de teatro**. 6ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência: onde a velha e a nova mídia colidem**. Nova Iorque: New York University Press, 2006.
- KALOGERAS, S. **Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education**. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.
- KELLY, K. **O inevitável: compreendendo as 12 forças tecnológicas que moldarão nosso mundo**. Nova York: Viking, 2006.
- KENSKI, V. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2015.
- \_\_\_\_\_. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- KOUDELA, I. Abordagens metodológicas do teatro na educação. **Revista Científica**, São Luís, V.3, n.2, dezembro 2005.
- \_\_\_\_\_. **Jogos teatrais**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- \_\_\_\_\_. Histórico e perspectivas para o teatro do futuro. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56501> Acesso em: 23 jan. 2023.
- KOUDELA, I. **Jogos Teatrais na Sala de Aula**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.
- LEVY, P. **A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.
- \_\_\_\_\_. **As tecnologias da Inteligência: O Futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. **O Que é Virtual?** São Paulo: Editora 34, 2001.
- LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: E.P.U, 2014.
- MACHADO, G. M. **Mídia-educação na formação em teatro: o trabalho de corpo do ator**. 2022. 164 f. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/6ac90059b6f7-46f9-83d7-de133d8c2b78> Acesso em: 03 mar. 2022.

- MAGALHÃES, M. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Ideia, 2015. [ [Links](#) ]
- MANOVICH, L. **A Linguagem das Novas Mídias**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- MARTÍN-BARBERO, J. **A Comunicação na Educação**. São Paulo: Contexto, 2021.
- MEIRELLES F. **Brasil tem dois celulares moveis por habitante**. FGV, 2021 Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/retrospectiva-2021-brasil-tem-dois-dispositivos-digitaishabitante-revela-pesquisa-fgv> Acesso em: 22.mai 2023.
- MENEZES, G. A. S. de. **Experimentos com a teatralidade do cotidiano das crianças: o ensino de teatro nas séries iniciais do ensino fundamental**. 2021. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3022> Acesso em: 03 mar. 2022.
- MENEZES, M. E. de L. et al. **Tecnologias e mídias digitais no processo educativo e a autoria de alunos: limites, contribuições e possibilidades**. 2013. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/9731> Visto em 14. Acesso em: 22 Jul. 2022.
- MIGLIORIN, C.; PIPANO, I. **Cinema de brincar**. Belo Horizonte: Editora Relicário, 2018
- MONTANARO, P. R. **Educação transmídia: contribuições acerca da convergência em processos educacionais**. São Carlos: Tese de Doutorado, Universidade Federal de São Carlos, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/11725?show=full> Acesso em: 22 nov. 2023.
- MONTIGNEAUX, N. **Público Alvo: crianças**. São Paulo: Negócio Editora, 2003.
- MORAN, J. Caminhar com segurança na mesma direção. In: ALMEIDA, F.; ALMEIDA, M. (Coordenadores) **Liderança, gestão e tecnologias para a melhoria da educação no Brasil**.- São Paulo: [s.n], 2006.
- MORAN, J. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2007.
- MORAN, J; Masetto M.; Behrens M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2017.
- \_\_\_\_\_. **Transformando a sala de aula: metodologias ativas para a educação presencial, online e mista**. 2. Ed. São Paulo: Editora Penso, 2015.
- MORIN, E. **Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios**. In: ALMEIDA, M. da C.; CARVALHO, E. de A. (Orgs.). 2ª ed. – São Paulo: Cortez, 2004.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2014
- NÓVOA, A. S. da. Firmar a posição como professor, afirmar a profissão docente. **Cadernos de Pesquisa**, [s.l.], v. 47, n. 166, p.1106-1133, dez. 2017. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v47n166/19805314-cp-47-166-1106.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2023.
- OECHSLER, V.; FONTES, B. C.; BORBA, M. de C. Etapas da produção de vídeos por alunos da educação básica: uma experiência na aula de matemática. **Revista Brasileira de Educação Básica**, v. 2, n. 1, p. 71-80, 2017.
- OLIVEIRA, S. **Jovens Para Sempre**. São Paulo: Integrare, 2012.
- OROZCO GÓMEZ, G. **Comunicação e Educação**. São Paulo: Moderna, 1998.

- OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 2014.
- OTANI, D.; ROSENKJAR, R. PROCEDIMENTOS EM SALA DE AULA: jogos e pedagogia teatral. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2020v11n2.56517. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56517> Acesso em: 23 jan. 2023.
- PALFREY, J.; GASSERS, U. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais Porto Alegre: Artmed, 2011.
- PARRY, R. **A ascensão da mídia: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google**. Elsevier Brasil, 2017.
- PASSERO, G; ENGSTER, N. E.; DAZZI, R. L. S. Uma revisão sobre o uso das TICs na Educação da Geração Z. Revista. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 14 Nº 2, dezembro, 2016. CINTED-UFRGS. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/70652> Acesso em: 19 de maio de 2022.
- PEREIRA, R. A. et al. **Comunicação poética no espaço digital: aproximações com o teatro**. 2012. Disponível em: <https://btdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/123456789/193> Acesso em: 19 mai. 2022.
- PINTO, D. de O. As perguntas de Spolin: avaliação na leitura da cena. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2020v11n2.56507. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56507>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- PRENSKY, M. **Educação para um mundo melhor: como estimular o poder das crianças e jovens do século XXI**. Tradução Renato Marques de Oliveira. São Paulo: Pánda Educação, 2021.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. From on the horizon. **MCB University Press**, 2001. Volume 9, number 05, october 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 01 mai. 2023.
- PRENSKY, M. Homo Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. **Journal of Online Education. Innovate: Journal of online education**. Davie, v. 5, n. 3, on-line. 2009. Disponível em: <https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=innovate> Acesso em: 22 mai. 2023.
- PULITA, E. J. **Interfaces entre educação e tecnologias: imagens, experiências e ressignificações da educaç@ o formal na era digital sob um olhar benjaminiano**. 2017. 349 f., il. 2017. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Educação) -Faculdade de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade de Brasília (UnB), Brasília, DF.

PUPO, M. L. de S. B. O lúdico e a construção do sentido. **Sala Preta**, [S. l.], v. 1, p. 181-187, 2001. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57023>. Acesso em: 9 mar. 2022.

PURVES, B. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RAMALDES, K.; CAMARGO, R. C. de. O conceito de experiência nos trabalhos de William James e John Dewey e o teatro improvisacional de Viola Spolin. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2020v11n2.56664. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56664> Acesso em: 23 jan. 2023.

RAMALDES, K.; CAMARGO, R. C. de **Os jogos teatrais de Viola Spolin: uma pedagogia da experiência**. Goiânia, Kelps, 2017.

\_\_\_\_\_. **Os jogos teatrais de Viola Spolin: uma pedagogia da experiência**. Goiânia: Kelps, 2017.

REIS, J. P. dos. **A importância do WhatsApp na avaliação das aulas de teatro nas séries iniciais do ensino fundamental de uma escola pública**. 2019. Disponível em: <http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/396/UFSJ%20PDF%20definitivo%20-%20Joaquim.pdf?sequence=1> Visto em: 22 mai 2022

REVERBEL, Olga. **A experiência teatral: da preparação à representação**. 7ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2014.

\_\_\_\_\_. **O jogo teatral: Uma estética da relação**. 11ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2011.

\_\_\_\_\_. **O teatro na escola: Uma estratégia de Ensino**. 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Scipione, 1997.

RIVOLTELLA, P. C.; FANTIN, M. Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação. **Revista de Estudos Universitários - REU**, Sorocaba, SP, v. 36, n. 1, 2010. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/464>. Acesso em: 19 dez. 2023.

RODRIGUES, L. F. D. **A construção da experiência teatral na educação básica pela exploração de dispositivos tecnológicos**. 2020. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/212956>

SANTAELLA, L. **Comunicação Ubíqua: reflexões na cultura e na educação**. Paulus, 2013.

\_\_\_\_\_. **Culturas e Artes do Pós-humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2019.

SCHWARTZ, S. **Motivação para ensinar e aprender: teoria e prática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SCHWARTZ, G. A ascensão do guru: dos jogos teatrais de Viola Spolin à improvisação nos dias de hoje. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56570> Acesso em: 23 jan. 2023.

SHIRKY, Clay. **Excedente Cognitivo**. Nova York: Penguin Press, 2010.

- SILVA, M. Educar na cibercultura: desafios à formação de professores para docência em cursos online. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 03, 2010. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52991/34761> Visto em: 29 mai. 2023.
- SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela Ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2020.
- SPRADLEY, J. **The ethnographic interview**. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979.
- STRECK, D. R.; REDIN, E.; ZITKOSKI, J.J. (Ed.). **Dicionário Paulo Freire**. Autêntica, 2015.
- TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.
- TEIXEIRA, F. M. A. et al. **Uso de aplicativos tecnológicos no ensino de teatro**. 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14202>, Acesso em: em 16 Ago. 2022.
- TELES, P. C. da S.; SOUZA, K. I.; CONSANI, M. A.; VETRITTI, F. G. C. de M. Educação e mídias digitais contemporâneas: tendências on-line, literacias e competências multiplataforma. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 8, n. 3, p. 77–97, 2017. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/336>. Acesso em: 19 dez. 2023.
- TEZANI, T. C. R. “Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re) pensar a prática pedagógica”. **Revista Brasileira de Psicologia e Educação**, vol. 19, n. 2, 2017
- TONEZZI, J. Os jogos teatrais de Viola Spolin no Brasil. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 11, n. 2, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2020v11n2.56566. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/56566>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- TURKLE, S. **Sozinhos juntos: por que esperamos mais da tecnologia e menos uns dos outros**. Nova York: Basic Books, 2011.
- VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. de; GERALDINI, A. F. S. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr. 2017. Disponível em [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-416X2017000200455&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-416X2017000200455&lng=pt&nrm=iso) . Acesso em: 19 dez. 2023.
- VIGOTSKY, L. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: livro para professor**. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.
- VYGOTSKY, L. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

WALLON H. **As Origens do Caráter na Criança**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1971.

WALLON, H. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 1986.

ZANCANARO, J. **O teatro na Cibercultura**: influência das mídias digitais e sociais na linguagem teatral. 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/12229>  
Acesso em: 22 mai. 2023.

## GLOSSÁRIO DE TERMOS DA INTERNET FEITO PELOS ESTUDANTES

LOL – Usado para indicar risadas.

AFK – Estou temporariamente ausente, volto logo!

OMG – Expressão de surpresa. ‘Oh my god’.

TBT – Quando postamos alguma foto antiga.

SELFIE – Tirar foto, com o celular, de si mesmo.

MEME – Imagem ou vídeo que é engraçado ou ‘trola’ alguém.

TROLAR – Fazer uma brincadeira com alguém, inventando alguma coisa que ela acredita.

HASHTAG – Um símbolo que usamos para viralizar alguma coisa que escrevemos.

DM – Conversar no privado.

BFF – Best Friend Forever. Refere-se ao melhor amigo.

DM ME – Quando estamos falando em um chat que tem muita gente, e pedimos para alguém nos chamar em particular.

SQUAD – As equipes de um jogo.

VIRAL – Quando um conteúdo faz muito sucesso e tem muitas visualizações.

FAIL – Quando alguém se dá mal no jogo ou em outras coisas da net.

VOU DAR BLOCK – Bloquear alguém.

AVATAR – Personagem que criamos nos jogos, cada um tem o seu.

BCNU – Até a próxima.

BOSS – Inimigo difícil de vencer nos jogos online.

F4F – Estou te seguindo. SDV –

Segue de volta PFV – Por favor.

TKS – Obrigada (thanks)

WTF – Quando você não gosta ou não acredita em alguma coisa.

VTEZEIRO – Pessoa que só quer aparecer.

FLODAR – Pessoa que posta muita besteira.

FLOPAR – Quando a pessoa posta, mas não faz sucesso.

HATER – Pessoa que só fica implicando, brigando ou xingando outras pessoas nas redes sociais.

## APÊNDICES

LISTA DE JOGOS TEATRAIS UTILIZADOS NO PROCESSO<sup>5</sup>

- 1) **Blablação** – Trata-se da expressão vocal improvisada individualmente acompanhando uma ação. Os jogadores devem manter uma conversação como se estivessem falando em uma língua desconhecida.
- 2) **Baú de emojis** – Este jogo é uma variação do jogo **Baú cheio de chapéus** que consiste em criar cenas e/ou personagens a partir de um baú contendo figurinos (emojis) diversos. O jogador da vez tira algo de dentro do baú que servirá para sugerir as qualidades do personagem, estabelecendo o Onde, Quem O Que a partir da seleção.
- 3) **Exposição:** Este jogo que trabalha o foco, deve-se dividir a turma em dois grupos onde um permanecerá em pé sem fazer nada, apenas sendo observados. À medida que eles demonstrarem desconforto o instrutor deve dar tarefas como contar o número de cadeiras na sala ou de tacos no chão para que estes percebam a diferença entre desfoco e foco.
- 4) **Fisicalizando um objeto:** Jogo individual onde cada jogador seleciona um objeto vivo ou que possa ser colocado em movimento. O jogador deve manipular o objeto buscando mostrar a plateia a vida ou movimento desse objeto.
- 5) **Improvisação de momento:** Trata-se do desenvolvimento de cenas a partir de sugestões da plateia. Divide-se a turma em grupos, e os jogadores devem escrever em um pedaço de papel o Onde, Quem, O Que. Cada grupo deve desenvolver uma cena a partir do papel previamente sorteado.
- 6) **Máquina humana ou Partes de um todo:** Os jogadores irão, junto, construir uma máquina com o corpo. Um jogador dirige-se ao centro da sala torna-se parte de um grande objeto ou organismo (animal, vegetal ou mineral). Em seguida outro jogador entra com outra parte do todo sugerido. O jogo só termina quando todos os participantes estiverem agindo para juntos formarem o objeto completo.
- 7) **Objeto espacial ou O que estou pegando:** Dois times, cada um deles seleciona um objeto ou substância, em comum acordo. Todos os jogadores do time usam o objeto simultaneamente, buscando sentir sua textura, forma, temperatura, etc.

---

<sup>5</sup> Todos os jogos foram retirados dos livros de Viola Spolin “Jogos teatrais na sala de aula” e “O fichário de Viola Spolin”.

- 8) **O espelho:** Os jogadores são divididos em pares. Um jogador de frente para o outro, realiza movimentos e o outro reflete tais movimentos, incluindo expressões faciais.
- 9) **Movimento rítmico:** os jogadores são divididos em dois times, um que joga e outro que assiste. O instrutor fala o nome de algum objeto, avião, trem, bicicleta, etc. Cada jogador, sem pensar, faz um movimento que o objeto lhe sugere. Os movimentos devem se tornar rítmicos e fluentes, então o instrutor propõe um Onde e rapidamente, sem interromper os movimentos, os jogadores desenvolvem O que e Quem no Onde.
- 10) **Partes do corpo:** São diversos exercícios para desenvolver o uso mais orgânico de cada parte do corpo. Cada jogador deve mostrar uma situação ou personagem a partir de uma parte específica do corpo. Num segundo momento, em grupos, os jogadores criam uma situação/cena, onde cada jogador irá interagir com o foco em apenas uma parte do seu corpo, escolhida antes.
- 11) **Sussurro de cena:** Todos permanecem sentados com os pés no chão. Os jogadores devem falar alto, buscando abrir a garganta o máximo possível repetindo palavras simples ou rimas que serão ditos pelo instrutor. Num segundo momento, times de dois ou mais jogadores decidem o Onde, Quem e O que. A partir daí, os jogadores devem fazer uma cena sussurrando um para o outro.

#### Plano de curso

<b>Escola</b>	Escola Parque 313/314 sul
<b>Ano</b>	5º ano
<b>Quantidade de aulas</b>	60 (anual)
<b>Carga horaria de cada aula</b>	1h10m (2x por semana)
<b>Período de aplicação</b>	13/02 a 15/10
<b>Objeto (s) do conhecimento</b>	Elementos do teatro

<b>Competências Gerais - BNCC</b>	<p>Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias da informação e comunicação, pelo cinema e audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações;</p> <p>Mobilizar recursos tecnológicos digitais como forma de registro, pesquisa e criação artística;</p> <p>Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>
<b>Habilidades - BNCC</b>	<p>Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais nos processos de criação artística;</p> <p>Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, texto ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.</p>
<b>Objetivo Geral</b>	<p>Despertar o interesse pela aprendizagem teatral por meio das mídias digitais, a fim de proporcionar a turma uma experiência em teatro.</p>
<b>Objetivos específicos</b>	<p>Proporcionar aos estudantes experimentações cênicas aliadas ao uso das mídias digitais.</p> <p>Aproveitar a visão e o conhecimento dos estudantes relativos as mídias digitais em sala e aula.</p>
<b>Metodologia de ensino</b>	<p>Aulas teóricas e práticas.</p>
<b>Avaliação</b>	<p>Roda de conversa, diário de bordo, questionários, fotos, filmagens, análise de exercícios práticos e trabalhos efetuados.</p>
<b>Tendências/Metodologia</b>	<p>Aprendizagem colaborativa.</p>

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MENORES**

Srs. Pais ou responsáveis,

Os estudantes do grupo 16, do turno matutino, da Escola Parque 313/314 sul, estão sendo convidados a participar da pesquisa de Mestrado, sob a responsabilidade da mestranda Andrea Borba, do curso ProfArtes pela Universidade de Brasília, UnB, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ângela Barcellos Café. O objetivo da pesquisa é analisar de que forma as mídias digitais podem ser utilizadas nas aulas de Teatro. Sendo assim, consultamos as famílias sobre a disponibilidade e interesse de colaborar na pesquisa, que será realizada durante as aulas na Escola Parque.

Qualquer dúvida sobre a pesquisa, favor entrar em contato com a Professora Andrea Na Escola Parque ou através do telefone (61) 981194802.

Eu, \_\_\_\_\_, (nome completo),  
RG \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_ responsável pelo (a) estudante  
\_\_\_\_\_, autorizo o uso de sua imagem e voz nas aulas de Teatro da Escola Parque 313/314 sul, ministradas pela professora Andréa Borba, no período de 13/02/2023 a 20/12/2023.

Estou ciente de que as aulas serão registradas por meio de fotos, filmagens, áudios e textos, e que esse material será utilizado na Dissertação do Mestrado Profissional em Artes – ProfArtes, realizado na UnB (Universidade de Brasília), do qual a professora Andréa é aluna. Também estou ciente que o material poderá ser utilizado nas apresentações da Dissertação, em trabalhos científicos, como artigos, pôsteres, ensaios, etc. e em futuras publicações.

---

Assinatura do Responsável

## RESULTADOS

- 1) Quais são suas plataformas preferidas entre as mídias digitais? (Youtube, Instagram, Tik tok, etc.)
- Youtube, Spotify, roblox.
  - Tik Tok, Duolingo.
  - Youtube, Tik tok, Instagram e Spotify.
  - Youtube, Twitter, Tik tok.
  - Youtube, Tik tok, Pinterest.
  - Instagram, Tik tok, Pinterest.
  - Eu não utilizo muito redes sociais, mas minha preferida e Youtube, Google e Duolingo.
  - Youtube, Tik tok, Instagram, Roblox, Spotify.
  - Youtube, Google, Duolingo, Capcut.
  - Youtube e Tik Tok.
  - Youtube e Tik Tok.
  - Youtube, Instagram, Tik tok, Roblox, Snapchat.
  - Youtube, Tik tok, Snapchat, Instagram.
  - Tik tok, Snapchat.
  - Youtube, Snapchat, Kwai, Tik tok, Instagram, Facebook.
  - Tik tok.
  - Instagram, Facebook, Youtube.
  - Youtube, Tik tok, Snapchat, Instagram.
  - Youtube, Tik tok, Snapchat, Instagram.
  - Tik tok, Instagram, Youtube.
- 2) Quais conteúdos você mais consome nas mídias digitais?
- Fotos e vídeos.
  - Vídeos.
  - Fotos e vídeos.
  - Vídeos e notícias
  - Jogos
  - Vídeos.
  - Eu consumo vídeos (filmes, series etc.) e uso o google para fazer dever da escola.
  - Vídeos, fotos e jogos.
  - Vídeos e fotos.
  - Vídeos e fotos.
  - Vídeos, jogos, notícias.
  - Fotos e vídeos.
  - Fotos, jogos e vídeos.

- Fotos, vídeos, reels e jogos.
- Fotos e vídeos.
- Jogos e vídeos.
- Fotos e vídeos.

3) Você utiliza as mídias digitais para aprender coisas novas? O que?

- Não
- Sim. Aprendo coisas legais no Youtube.
- Inglês.
- Filmes e coisas sobre o Alasca e mineração.
- Sim, tudo menos matemática.
- Não.
- Sim, eu uso o duolingo para inglês.
- Só gosto de ver coisas na rede social.
- Duolingo para aprender várias línguas.
- Não.
- Sim, sobre dinossauros e algumas coisas da escola.
- Não.
- Pra fazer dever da escola.
- Eu gosto de aprender a fazer Slime e outras coisas.
- Sim, aprender a jogar no roblox.
- Sim, para aprender coisas de outros países do mundo.
- Inglês e gosto de ver vídeos de animais diferentes.
- Aprendo a fazer dancinhas e a dançar.
- Eu gosto de pesquisar coisas de outras línguas como Japão, China e lugares longes.
- Não muito, eu gosto de jogar e ver vídeos e só.

4) Você costuma interagir com outras pessoas nas mídias digitais, por meio de redes sociais, mensagens ou comentários em vídeos e posts? Você acha legal? Porque?

- Sim.
- Sim, gosto de fazer mais amigos.
- Sim porque eu conheço amigos novos.
- Sim, eu acho legal porque você pode conversar com muitos amigos.
- Sim, porque eu acho legal e engraçado.
- Sim, acho uma forma interessante de se comunicar.
- Eu não sou acostumada, mas de vez em quando uso o WhatsApp da minha mãe.
- Eu acho legal porque eu interajo.
- Sim, porque eu posso me comunicar com meus amigos de longa distância.
- Sim, eu acho legal, a gente aprende a usar a internet.
- Sim, porque eu acho legal conversar com meus amigos pelo whatsapp

- Sim, acho legal conhecer mais amigos
  - Sim, eu gosto de conhecer gente nova.
  - Sim, eu converso mais com meus amigos, acho muito legal.
  - Sim, eu adoro.
  - Sim.
  - As vezes quando estou jogando no roblox eu converso.
  - Sim.
  - Sim, acho divertido.
  - Um pouco, eu gosto mais de ficar jogando.
- 5) Você acha que usar as mídias digitais nas aulas de teatro pode tornar as atividades mais divertidas? Porque?
- Sim.
  - Sim, pois aprenderemos muito mais.
  - Sim, porque nós podemos aprender coisas novas.
  - Sim, porque a gente pode aprender coisas novas e aprender dançar para o teatro.
  - Sim, porque tem músicas e vídeos engraçados.
  - Sim, é uma forma dos professores e alunos se divertirem.
  - Sim, mas teria que permitir coisas para as crianças, seria divertido para ela mostrarem seu conhecimento.
  - Sim.
  - Sim, porque é uma forma diferente de aprender teatro.
  - Sim, é muito legal.
  - Sim, pois tem músicas e outros vídeos e peças que podemos nos inspirar neles.
  - Sim, porque tem muitas coisas legais e é divertido.
  - Sim, porque eu gosto muito da internet.
  - Sim, pois tem coisas legais lá.
  - Sim.
  - Sim. Porque é divertido.
  - Sim. Porque eu gosto.
  - Sim, porque aí a gente pode mostrar pra tia as coisas legais que a gente já conhece e usar pra fazer outras coisas.
  - Sim, tem muitas coisas legais que a gente pode usar.
  - Sim, porque é legal.
- 6) Você acha que a utilização das mídias digitais influenciou no processo de aprendizagem na aula de hoje?
- Sim, eu achei mais divertido e aprendi muitas coisas legais.
  - Sim, eu gostei e aprendi que posso usar meu corpo pra dançar e fazer mais coisas.
  - Eu acho que eu aprendi coisas novas, eu gostei da aula, mas também as vezes foi difícil, mas eu gostei.

- Sim. Foi legal e eu aprendi a ter mais ritmo.
- Sim. Não sei.
- Eu acho que sim, achei muito legal e aprendi muitas coisas novas.
- Sim, aprendi coisas novas e achei muito legal que a gente que escolheu o que ia usar na aula.
- Sim.
- Sim, porque a gente viu que tem que saber muitas coisas pra fazer um vídeo legal.
- Eu aprendi hoje sim. A minha amiga até me ensinou a fazer abertura, e eu gostei de usar o celular e fazer todas as atividades, foi muito legal.
- Eu gostei, não sei o que aprendi, mas eu gostei.
- Eu gostei e eu aprendi a mexer melhor meus braços e seguir uns ritmos e fazer junto com o colega direitinho fica mais legal.
- Sim, porque usar o celular é legal.
- Sim.
- Não sei.
- Eu gostei, achei legal e divertido e eu aprendi a fazer uns movimentos legais que ficaram bonitos porque eu e a Livia ensaiamos muito e eu adorei.
- Adorei a aula.
- Sim, eu amei a aula e eu aprendi muitas coisas legais.
- Sim, eu aprendi a dançar.
- Sim, foi legal.

7) Você gostou das aulas de teatro utilizando as mídias digitais?

Respostas:	Respostas:	Ratio:
Me diverti muito, gostei	20	100%
Achei legal	0	0%
Não gostei muito.	0	0%
Achei chato	0	0%

8) Como as mídias digitais influenciaram a sua experiência de aprendizado em teatro?

Respostas:	Respostas:	Ratio:
Melhoraram.	20	100%
Não tiveram impacto.	0	0%
Pioraram.	0	0%

9) Como você acha que o uso das mídias digitais ajudou você a aprender melhor nas aulas de teatro?

- Acho que me ajudou a melhorar a minha expressão facial e corporal.
- De muitas formas, mas assistir o que a gente fez foi legal porque aí dava pra saber os erros e melhorar.
- As aulas ficaram mais divertidas eu aprendi muitas coisas, até a interpretar e dançar.
- Nós aprendemos várias técnicas como na aula com a dancinha do Chicky, e também aprendi de cenário e dos sons em uma peça, ou filme.
- Porque na internet tem muitas ideias legais que ajudam a gente a ter nossas próprias ideias para fazer um teatro e também os memes que a gente aprendeu onde, quem e o que e achei legal.
- Eu aprendi a interpretar e perdi mais a vergonha. Achei legal e divertido e aprendi muitas coisas como onde, o cenário que tem que combinar com a história, e outras coisas.
- Eu aprendi a editar muitos vídeos e achei muito legal.
- Hum, não sei, mas foi legal a aula.
- Gostei muito dessa aula nesse ano, eu aprendi muitas coisas como ficar triste e feliz, e com raiva. Também aprendi que dá pra fazer filminhos com brinquedos e outros objetos, mas achei mais difícil, a minha filmagem não ficou muito boa na hora da edição, mas mesmo assim eu gostei muito e achei muito legal, e se eu tivesse dinheiro eu ia comprar o negócio de fazer a edição porque aí acho que dá pra fazer mais coisas.
- Eu gostei, eu aprendi várias coisas que foi legal.
- Porque eu agora sei como que faz uma história e depois que filma dá pra corrigir os erros. Mas acho que aprendi muitas coisas mais também. Aprendi muito a dançar que eu acho que é importante pro teatro.
- Não sei.
- Aprendi a fazer muitas coisas legais com meus amigos.
- Ensinou muitas coisas. Eu aprendi a fazer um filme e aprendi a ser atriz também. Talvez quando eu crescer eu quero ser atriz, estou pensando.

10) Você gostou da aula de teatro com memes?

<b>Respostas:</b>	<b>Respostas:</b>	<b>Ratio:</b>
Gostei muito.	19	100%
Achei legal	0	0%
Não gostei muito.	0	0%
Achei chato	0	0%

11) O que você mais gostou durante a atividade?

Respostas:	Respostas:	Ratio:
Escolher os memes.	5	26.32%
Criar as cenas.	9	47.37%
Falar o Quem, Onde, O que para os colegas.	5	26.32%
Nada. Achei chato	0	0%

12) Você acha que a utilização dos memes facilitou a compreensão dos elementos teatrais?

Respostas:	Respostas:	Ratio:
Sim.	19	100%
Não.	0	0%
Não sei.	0	0%

13) Você acha que a escola deveria utilizar mais as tecnologias digitais nas aulas? Porque?

- Sim, porque é muito melhor.
- Sim.
- Sim, porque tem muitas coisas que podem ser utilizadas.
- Si, podemos fazer muitas pesquisas e usar a criatividade.
- Não sei.
- Sim, poderia usar para acessar muitos dados.
- Sim, tem muitas ideias lá.
- Sim, seria mais incrível.
- Não, porque ia tirar muito a atenção.
- Sim, para pegar referência de figurino e maquiagem.
- Sim, porque dá pra fazer coisas incríveis.
- Sim, mas com organização, pois pode acabar trazendo interesse inadequado para as crianças. E só acessaria as redes necessárias para a aula.
- Seria muito, mas poderia ter informática.
- Sim, para fazer pesquisas nas aulas.
- Sim, porque seria bem mais atualizado.

14) Qual a sua opinião sobre a internet? É boa ou ruim?

- É sim, é legal.
- Ela é boa, porque eu faço várias coisas tipo jogar, estudar e etc.
- Ela é boa pois ajuda as pessoas a se comunicar.
- Depende, porque tem muitas coisas na internet que não acrescenta nada em nossas vidas.

- Boa, tem vários meios de utilidade.
- Boa.
- A internet nem é boa nem ruim, mas eu preciso dela as vezes.
- É ótima, dá pra fazer muitas coisas.
- Eu acho muito boa, muito útil.
- A internet não é tão boa assim, pois pode retirar o mundo das pessoas (como se não ligasse para o que acontece lá fora), e também perde a sua infância.
- Muito boa, posso fazer muitas coisas.
- Sim, porque eu me divirto.
- É boa pra fazer muitas coisas, mas também tem muita coisa ruim, como fake e etc.
- É muito boa, dá pra fazer pesquisas, jogar, estudar.
- É ótima, eu gosto muito e faço muitas coisas e vejo muito vídeos legais.

**15)** Houve alguma atividade específica com as mídias digitais que você achou melhor para aprender teatro? Porque?

- O jogo com os memes eu gostei mais, aprendi coisas importantes que foi o que, onde e o que.
- Eu gostei mais do jogo que a gente tirava os emojis da caixa. Eu aprendi muitas emoções como raiva, alegria, tristeza.
- Eu gostei de todas e aprendi várias coisas legais.
- A aula que eu mais gostei era quando a gente editava os vídeos. Eu aprendi a editar. • Não sei.
- Achei mais legal a com memes e com emojis. Mas também gostei de fazer os vídeos e gostei de tudo.
- Eu acho que foi no stop motion que eu aprendi a fazer filmes.
- Na aula que teve as dancinhas eu aprendi a dançar e em na de filtros eu aprendi muitas emoções novas que usa pra fazer teatro.
- Não sei. Gostei de várias aulas, só não gostei muito do stop motion porque demora.
- Pra mim a atividade mais legal foi a de fazer cenas com o fundo verde. A gente criou histórias e eu adoro inventar.
- Eu não sei só uma. Eu gostei de muitas e também aprendi muitas coisas novas.
- Eu acho que foi legal várias coisas. Mas eu gostei de falar da internet na hora da chamada e aprender coisas sobre fake News e outros. Mas também gostei de criar as cenas e depois juntar e editar. Foi muito legal ficar colocando os efeitos especiais.
- Não sei. Mas eu gostei de brincar com os memes.