



Urdimento

REVISTA DE ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS
E-ISSN 2358.6958

Aplicativos para o ensino remoto de teatro: Avatar, *deepfake*, *padlet* e outras experimentações

Francisco de Paulo D'Avila Junior

Para citar este artigo:

D'AVILA JUNIOR, Francisco de Paulo. 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, set. 2021.

 DOI: <http://doi.org/10.5965/1414573102412021e0115>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Aplicativos para o ensino remoto de teatro: Avatar, *deepfake*, *padlet* e outras experimentações¹

Francisco de Paulo D'Avila Junior²

Resumo

O presente texto versa sobre práticas de um professor de teatro, realizadas em Escolas Estaduais de Minas Gerais, em regime emergencial de ensino remoto, imposto pela crise sanitária do Covid-19. Será apresentada uma breve discussão sobre o uso de tecnologias aplicadas à educação, assim como reflexões sobre o papel do teatro na escola e sobre o que pode o teatro neste contexto de aulas remotas. O relato acompanha uma reflexão crítica dos processos, e demonstrações através de imagens, textos e vídeos. Os aplicativos se tornaram uma possibilidade real e foram utilizados em diversas práticas, como algo capaz de integrar aspectos da própria experiência teatral.

Palavras-chave: Teatro. Pandemia. Estudo remoto. Tecnologia.

Apps for remote theater teaching: Avatar, deepfake, padlet and other experiments

Abstract

This text deals with the practices of a theater teacher, carried out in State Schools of Minas Gerais in an emergency remote teaching regime, imposed by the Covid-19 sanitary crisis. A brief discussion on the use of technologies applied to education will be presented, as well as reflections on the role of theater in school and on what theater can do in this context of remote classes. The report accompanies an critical reflection, and demonstrations through images, texts and videos. Applications became a real possibility, and were used in various practices as something capable of integrating aspects of the theatrical experience itself.

Keywords: Theater. Pandemic. Remote study. Technology.

¹ Correção ortográfica: Alexandre Henrique Silveira. Licenciado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).

² Mestrando em Artes pelo PPG da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Licenciado em Teatro pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Professor efetivo de Teatro (Artes) na Secretária Estadual de Educação de Minas Gerais. davilafrancesco@gmail.com
 <http://lattes.cnpq.br/1804150373311243>  <https://orcid.org/0000-0003-2140-1674>



Aplicaciones para la enseñanza remota de teatro: *Avatar, deepfake, padlet* y otros ensayos

Resumen

Este texto trata de las prácticas de un profesor de teatro, realizadas en las Escuelas Públicas de Minas Gerais en un régimen de emergencia de enseñanza a distancia, impuesto por la crisis sanitaria Covid-19. Se presentará una breve discusión sobre el uso de tecnologías aplicadas a la educación, así como reflexiones sobre el papel del teatro en la escuela y sobre lo que puede hacer el teatro en este contexto de clases a distancia. El informe acompaña una descripción de las actividades, reflexión crítica y demostraciones de los procesos, a través de imágenes, textos y videos. Las aplicaciones se convirtieron en una posibilidad real y se utilizaron en diversas prácticas como algo capaz de integrar aspectos de la propia experiencia teatral.

Palabras clave: Teatro. Pandemia. Estudio remoto. Tecnología.



O estopim de tudo

Conhecidos desde 1960, e a partir de então com registros de diversas cepas, os Coronavírus (CoV) são um grupo de vírus que causam infecções respiratórias em humanos e animais. Os seres humanos, quando estes são contaminados, apresentam infecções leves, mas em alguns casos podem evoluir para formas moderadas e para doenças graves, como a Síndrome Respiratória do Oriente Médio (MERS) e a Síndrome Respiratória Aguda Grave (SARS).

No final do ano de 2019, em Wuhan (centro-leste chinês), um vírus misterioso foi detectado e colocou as autoridades chinesas e o mundo em alerta. Antes mesmo de ser realizado o sequenciamento genético, se percebeu que o vírus causava um tipo de pneumonia e que tinha uma capacidade alta de transmissão de pessoa para pessoa. Posteriormente, foi descoberto que era um vírus da família dos coronavírus e que até então não havia sido identificado em seres humanos. O Covid-19 se espalhou rapidamente pelos continentes, causando uma crise sanitária sem precedentes na história recente da humanidade.

O período de incubação, que é o tempo para que os primeiros sintomas apareçam, pode ser de 2 a 14 dias, e os sintomas mais comuns são coriza; tosse; dor de garganta e dificuldade para respirar. A transmissão do Covid-19 acontece quando uma pessoa infectada, com sintomas ou assintomática, espirra ou tosse, liberando no ambiente gotículas pelo nariz e boca. Por isto, a recomendação, desde os primeiros meses do vírus, quando ainda não existia uma vacina ou medicações próprias para tratar os doentes, foi a utilização de máscaras, de álcool em gel e do distanciamento social.

Como estratégia profilática, diversos setores da sociedade sofreram medidas restritivas para controlar o avanço da doença. As escolas públicas e privadas, desde março de 2020, foram fechadas e de forma emergencial foi estabelecido o ensino remoto. Diante de um contexto pandêmico, e com as escolas fechadas, estratégias precisaram ser adotadas na tentativa de manter o ensino-aprendizagem e o contato integrado entre estudantes e docentes. Os professores precisaram repensar seus conteúdos, utilizando com intencionalidade pedagógica os inúmeros recursos tecnológicos disponíveis.



A pedagogia do teatro na escola também foi repensada e antes as aulas que precisavam de tamanha materialidade de espaço, corpo e movimento, ganharam novos contornos. Com o ensino remoto estabelecido, e a tecnologia no centro das práticas pedagógicas, foram investigadas possibilidades para o estudo e a prática teatral, e o relato dessas proposições é a motivação para a escrita deste texto. Os aplicativos se tornaram uma possibilidade real e foram utilizados em diversas práticas, como algo capaz de integrar aspectos da própria experiência teatral.

O presente artigo está organizado em três partes. Na primeira, é apresentada uma breve discussão sobre a tecnologia aplicada à educação, trazendo para o debate autores que há muito já abordam a questão, como Arnaldo Niskier, Romero Tori, Marcelo Borba, José Moran e Vani Kenski. Na sequência, uma reflexão sobre o papel do teatro na escola e sobre o que pode o teatro neste contexto de aulas remotas. Neste ponto contribuem Ana Mae Barbosa, Ricardo Japiassu, Flávio Desgranges, Jorge Dubatti e documentos orientadores, como os PCNs e a BNCC. Por fim, um relato de práticas em Escolas Estaduais de Minas Gerais, em que foi possível experimentar aplicativos como alternativa para os estudos teatrais. O relato acompanha uma reflexão crítica e demonstrações através de imagens, textos e vídeos.

Breves considerações sobre a tecnologia aplicada à educação

A revolução tecnológica contemporânea modificou e ainda modifica diversos setores da sociedade, e a educação cada vez mais vem sofrendo essa influência. A utilização dessas ferramentas em contexto educacional pode trazer muitas vantagens, através de tecnologias inovadoras, impulsionando as experiências que envolvem os processos de ensino-aprendizagem. Agregar valor educacional para as tecnologias, que cada vez mais se fazem presentes, parece ser de extrema importância em um mundo globalizado e cada vez mais conectado.

Dentre inúmeros autores que trabalham com a ideia da tecnologia aplicada à educação, cabe inicialmente mencionar Niskier (1993, p.43), quando diz que tal interação é “um exercício crítico com utilização de instrumentos a serviço de um projeto pedagógico”. Também Vani Kensk ressalta a capacidade de engajamento e



autonomia que o uso de tecnologias nos processos educacionais proporciona aos professores e estudantes:

O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos. (Kensik, 2011, p.103)

Desde a criação do computador na década de 40, com a popularização dos microcomputadores nos Estados Unidos na década de 60 e, finalmente, com o advento da Internet nos anos 90, toda essa evolução tem alterado a dinâmica escolar. A sociedade passa por uma reconfiguração da comunicação interpessoal que é promovida pelos recursos das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Entende-se que Tics são um conjunto de recursos tecnológicos empregados de forma integrada e com um objetivo comum.³ Quando inseridas no contexto educacional, essas tecnologias promovem um ambiente colaborativo de construção de conhecimento, dando conta dos anseios dos estudantes, que já dominam essas tecnologias fora da escola, os preparando para melhor interagir com a sociedade cada vez mais virtualizada.

Os chamados *Nativos Digitais*, que já nasceram submersos no mundo tecnológico, possuem maiores habilidades de utilizar as tecnologias digitais. O termo foi cunhado por Palfrey e Gasser no livro *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*⁴ e refere-se às pessoas nascidas após 1980. Segundo Tori (2010, p.218):

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear.

³ Exemplos de Tecnologias de Informação e Comunicação utilizadas na educação: computadores, *internet*, *softwares*, jogos eletrônicos, celulares.

⁴ Publicado em 2008 e traduzido para o português em 2011, o livro *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais* foi escrito pelo professor da Harvard Law School John Palfrey e pelo professor da University of St. Gallen Urs Gasser.



Os impactos que as inovações tecnológicas exercem sobre a educação precisam ser cada vez mais considerados, principalmente quando constatamos que os estudantes de hoje têm acesso a uma infinidade de dispositivos e recursos, e estes acabam por influenciar no seu modo de estudar, de buscar conhecimento e de perceber sua realidade. Borba (2001, p.46) sugere que “os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas”.

Quando chegam na escola, os estudantes já trazem uma cultura digital que é vivenciada de forma intensa em seus cotidianos. Por passarem muito tempo na rede, a maioria deles já possui identidade virtual, se comunica através de mídias sociais, como *WhatsApp*, *Facebook*, *Blogs* e utilizam aplicativos para jogar e criar na rede. Nessa perspectiva, aproximar os conteúdos dos estudantes através do uso de recursos tecnológicos inovadores passa a ser um desafio para as instituições e para os professores.

A escola enfrenta resistência ao abarcar esses recursos e muito se discute sobre os usos inadequados desses dispositivos, porém, se utilizados com objetivos específicos, podem contribuir nos processos de ensino-aprendizagem. Essas dissonâncias da escola com as mudanças tecnológicas são percebidas pelos estudantes, que sentem esse contraste, acarretando em desestímulo na produção de conhecimento e indisciplina no contexto de sala de aula. É claro que muitas problemáticas precisam ser levadas em consideração, principalmente quando se trata da inclusão digital e da formação de professores.

Entendendo o uso das ferramentas tecnológicas sob a ótica de uma nova metodologia de ensino, que possibilita uma melhor interação dos estudantes com os conteúdos, experiências como a *Gameificação*, cada vez mais ganham espaço. A *Gameificação* é baseada na utilização de mecânicas de jogos digitais (avatars, desafios, *rankings*), com objetivo de promover maior absorção de conhecimento, engajamento, interação, criatividade, diálogo, autonomia e resolução de problemas.

Atravessadas por critérios impostos pela pandemia do Covid-19, essas discussões sobre o uso de tecnologias na educação avançaram e ganharam



destaque, visto a suspensão das aulas presenciais e a exigência do distanciamento social. Segundo dados da pesquisa do Instituto DataSenado sobre a educação na pandemia, o estudo revela uma informação importante, que fala sobre a forma como os estudantes acessam os materiais para estudo. De acordo com a pesquisa, 64% utilizam o celular e 24% acessam os materiais pelo computador. A presença da tecnologia móvel é um dado relevante e na pandemia se tornou ainda mais expressiva no contexto educacional. Os modos de produção e de compartilhamento de conhecimento foram redimensionados, permitindo a aprendizagem a qualquer hora e a qualquer tempo.

De acordo com a recente experiência das aulas remotas, foram constatados diversos recursos utilizados e disponibilizados de forma gratuita. A adoção da plataforma *Google for Education*⁵ foi abrangente e largamente utilizada pelas instituições e professores: Google Sala de Aula; Google Agenda; Google Drive; *Google Forms*; *Google Meet*; *G-mail*, dentre outros. Foram utilizados aplicativos para trocas de mensagens, para envios e armazenamento de documentos, elaboração e resolução de atividades avaliativas, realização de encontros síncronos, além de diversos outros com objetivos específicos e personalizados para cada conteúdo.

O que pretende o teatro na escola e o que pode o teatro no ensino remoto

O professor chega na sala de aula, cumprimenta os estudantes, troca algumas informações e rapidamente parte para a prática. As carteiras são colocadas nas extremidades da sala, e todos ocupam o centro do local. Primeiro se estabelece uma caminhada, até cada um escolher um ponto no espaço que mais lhe agrada. Nessa posição que o estudante encontrou, busca-se um alongamento do corpo, trabalhando cada parte, principalmente as articulações. Um jogo de aquecimento é proposto e, posteriormente, começa a atividade principal: jogos de improvisação.

⁵ Ferramentas de produção virtual, disponibilizadas pela empresa Google, e personalizadas de forma independente. Lançada em 2006, a plataforma que inclui a versão específica G Suite (G Suite for Education) pode ser solicitada de forma gratuita por escolas e instituições de nível superior.



A aula descrita acima foi uma das últimas antes da exigência do distanciamento social para barrar o avanço do Covid-19. Logo nos primeiros meses do fechamento das escolas, inicialmente permaneceu uma dúvida: é mesmo possível ensinar teatro nesse formato remoto e mediado pela tecnologia?

A trajetória do teatro na educação brasileira é recente e, em diversas situações, o teatro na escola é ainda visto como algo supérfluo, sendo assim muitas vezes abordado de forma equivocada. Embora existam escolas, públicas e privadas, que exijam dos professores a elaboração de peças e esquetes, o objetivo do teatro na educação não é o de propriamente a espetacularização. O teatro na educação contribui no desenvolvimento de outros atributos, ignorados pelo modelo conteudista⁶ de ensino, como a inteligência, o raciocínio, a afetividade e as emoções. Segundo Japiassu (2001, p.28), o teatro “[...] passou a ser reconhecido como forma de conhecimento capaz de mobilizar, coordenando as dimensões sensório-motora, simbólica, afetiva e cognitiva da realidade humana”.

Ao longo do tempo, surgiram diversas metodologias para o ensino de teatro: a pedagogia dos jogos teatrais⁷; a pedagogia do espectador⁸; o teatro do oprimido⁹; dentre outras. Um aspecto presente em diversas metodologias e amplamente reconhecido pelos estudiosos é a contribuição do teatro na formação de uma consciência reflexiva e questionadora por parte dos estudantes. O teatro na escola contribui para a formação de um sujeito crítico-reflexivo, que através da contemplação da obra de arte, do fazer teatral e da contextualização histórica têm a capacidade de se colocar melhor no mundo, percebendo mais o seu contexto e, de forma ativa, opinar, criticar e sugerir transformações. Flávio Desgranges, em seus estudos sobre teatro e pedagogia, destaca a insistência

⁶ O termo se refere a uma tradição de ensino predominante no Brasil, centrada no professor como transmissor de conhecimento e que preza a quantidade de conteúdo absorvido, medindo o aprendizado dos estudantes através de um sistema de notas.

⁷ Pedagogia teatral muito utilizada no Brasil. Trata-se de uma sistematização de jogos teatrais e jogos dramáticos pela diretora teatral norte-americana Viola Spolin.

⁸ Proposta desenvolvida pelo pesquisador Flávio Desgranges, a pedagogia do espectador aborda aspectos da formação de expectadores, associando experiência estética com pressupostos educativos.

⁹ O Teatro do Oprimido é um método criado por Augusto Boal, que reúne exercícios, jogos teatrais e técnicas teatrais, com objetivo de democratizar a produção teatral, a transformação da realidade por meio do teatro, sendo também utilizado na formação de atores profissionais.



[...] em compreender a ação educativa proposta pela experiência teatral como provocação dialógica, em que o espectador, ou o atuante, ou o participante, ou o jogador, nos diferentes eventos e processos teatrais, a partir de variados contextos e procedimentos, pode ser estimulado a efetivar um ato produtivo, elaborando reflexivamente conhecimentos tanto sobre o próprio fazer artístico-teatral, quanto acerca de aspectos relevantes da vida social (Desgranges, 2006, p.20).

Ainda sobre isto afirma:

O caráter estético, reflexivo, do fato artístico está diretamente relacionado com a sua proposição dialógica, com a efetiva participação do receptor enquanto co-criador do evento, e aqui talvez esteja inscrito o caráter educacional da experiência artística. Qualquer análise do aspecto pedagógico do teatro, portanto, não pode estar desvinculada da própria busca do sentido desta arte, da sua capacidade de dar conta da experiência de seu tempo, tendo em vista, como foi dito, que a sua possibilidade pedagógica se inscreve em sua própria viabilidade estética (Desgranges, 2006, p.147).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) elevaram a Arte como área de conhecimento humano e esses documentos orientadores foram fortemente influenciados pela abordagem triangular. A proposta triangular, sistematizada na década de 90 por Ana Mae Barbosa, rompeu com um sistema tradicional de aulas de arte com foco na técnica, e trouxe a necessidade de um ensino calcado na contextualização histórica, no fazer artístico e na apreciação estética. Percebemos melhor esta influência em um trecho dos Parâmetros Curriculares Nacionais-Arte:

O conjunto de conteúdos está articulado dentro do processo de ensino e aprendizagem e explicitado por intermédio de ações em três eixos norteadores: produzir, apreciar e contextualizar. [...] Os conteúdos da área de Arte estão organizados de tal maneira que possam atender aprendizagens cada vez mais complexas no domínio do conhecimento artístico e estético, seja no exercício do próprio processo criador, pelo fazer, seja no contato com obras de arte e com outras manifestações presentes nas culturas ou na natureza. O estudo, a análise e a apreciação da arte podem contribuir tanto para o processo pessoal de criação dos alunos como também para sua experiência estética e conhecimento do significado que ela desempenha nas culturas humanas (Brasil, 1997, p. 49).

Com o teatro sendo trabalhado em diferentes etapas da educação básica,



são potencializadas outras habilidades humanas importantíssimas, como comunicação verbal e corporal, concentração, memorização, imaginação, criatividade, trabalho em equipe, empatia, tolerância, autoestima, capacidade de resolução de problemas, crescimento cultural, desenvolvimento intelectual, afetivo, psicomotor e construção da própria identidade.

Partindo disso, do que pretende o teatro na escola, é possível pensar melhor o que pode o teatro diante de um contexto pandêmico, da exigência do distanciamento social e da estratégia do ensino remoto emergencial. Pensar a pedagogia do teatro nesse período é muito importante, e os procedimentos investigados e colocados em prática durante o ensino remoto poderão ser utilizados em outros contextos pós-quarentena, no ensino híbrido, e provavelmente não serão esquecidos no formato presencial.

Na evolução da linguagem teatral, a tecnologia sempre esteve presente, desde os edifícios¹⁰ do teatro grego, até as encenações mais recentes que já abarcam as tecnologias contemporâneas. O uso de projeções, aplicativos para assistir aos espetáculos e interagir com os atores, dublagem, cenários virtuais, atores virtuais utilizando tecnologia 3D, são algumas proposições que já fazem parte do evento teatral. Nesse sentido, o ensino de teatro na escola pode aprender com estas propostas e propor outras experiências nos processos pedagógicos do teatro.

É interessante investigar essas tecnologias, não apenas como suporte, mas como algo que vai integrar a própria experiência. Para Moraes (1997, p. 5), “o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas”. Portanto, no ensino remoto, se deve pensar nas aulas de teatro não apenas como uma adaptação das aulas que eram desenvolvidas no presencial, mas propostas que possam dialogar com essas ferramentas.

Se o teatro na escola se propõe a trabalhar o desenvolvimento de habilidades

¹⁰ Diversas soluções tecnológicas são encontradas nos edifícios do teatro grego. Os procedimentos envolviam engenharia e tecnologia prática aplicadas na construção dos edifícios e nas soluções cênicas para as encenações: cenografia, acústica, iluminação artificial, *Deus ex machina*, dentre outras.



humanas e formar sujeitos críticos diante do mundo que os cerca, essas competências podem muito bem ser abordadas através das tecnologias digitais. Em diversos documentos orientadores, o uso de recursos tecnológicos aplicados ao ensino de arte e associados ao desenvolvimento dessas habilidades já são previstos e referendados. Na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), isto aparece da seguinte forma:

Nesse sentido, é fundamental que os estudantes possam assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo, em saraus, performances, intervenções, happenings, produções em videoarte, animações, web arte e outras manifestações e/ou eventos artísticos e culturais, a ser realizados na escola e em outros locais. Assim, devem poder fazer uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, em diferentes meios e tecnologias (Brasil, 2018, p.483).

As aulas remotas de teatro, mediadas pela tecnologia, também podem promover a manutenção do espaço de jogo, da ludicidade, e principalmente pensar o papel da arte e do teatro na sociedade atual.

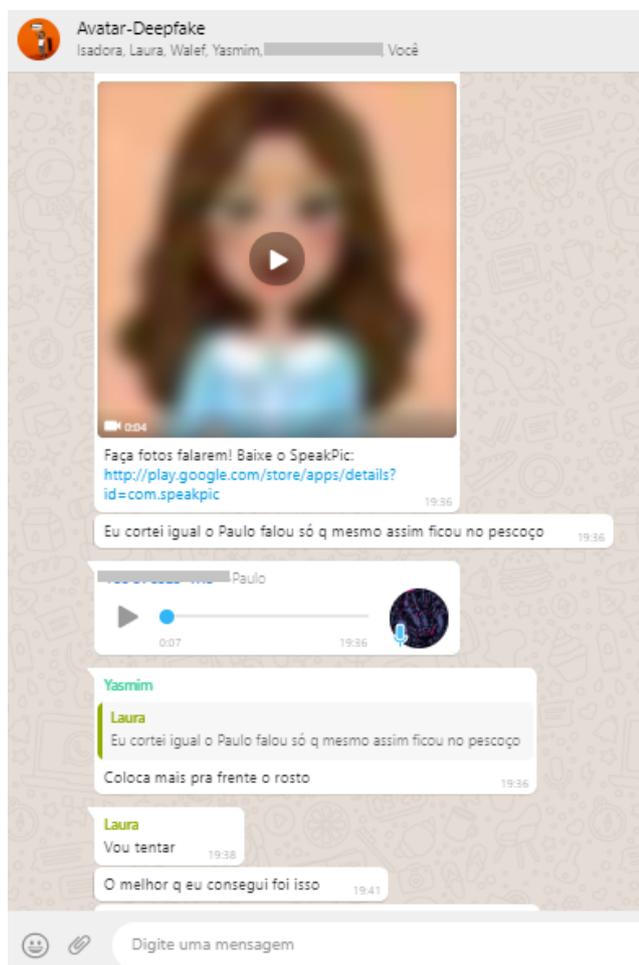
O Teatro, como conhecemos na atualidade, surgiu na Grécia Antiga, por volta do século V. a.C., e desde então passou por diversas transformações. No entanto, mesmo com essas transformações, manteve uma característica importante, que é o fato de ser um encontro entre pessoas, ou seja, uma arte social. A filosofia do teatro, proposta por Jorge Dubatti, considera o teatro uma arte de acontecimento e *convívio*, inclusive estando ligado a uma função ontológica da arte num geral. Quando apresenta o conceito de convívio, como corpos que interagem em um mesmo tempo-espço, o autor defende que “deve ser considerada sinônimo de viver-com perceber e deixar-se afetar, em todas as esferas das capacidades humanas”. (Dubatti, 2016, p. 37). Ainda salienta que “o convívio é um paradigma das relações humanas que determina diferentes formas artísticas” (Dubatti, 2015, p. 46).

Jorge Dubatti, ao tecer a importância do convívio para a experiência teatral, em contraposição, propõe também a ideia de *tecnovívio*, que seria essa interação mediada pelas máquinas:

Oponho o conceito de cultura tecnovivial à cultura convivial, em que as relações humanas se estabelecem por desterritorialização, a distância, “remotas”, por meio de máquinas ou sistemas tecnológicos que permitem a subtração física dos corpos no território. Exemplos de tecnovívio são telecomunicações, cinema, rádio, televisão, redes, escrita, livros, streaming (Revista Continente, 2021).

Nas práticas realizadas nas Escolas Estaduais de Minas Gerais, a importância da criação desses espaços de tecnovívio foi percebida em diversos momentos. Os aplicativos de trocas de mensagens utilizados, sendo o WhatsApp a base principal, aproximou os estudantes, possibilitando um contato diário e vivo, fazendo com que esses estudantes se ajudassem em todo o processo de utilização das ferramentas de criação digital. Isto é muito importante, pois proporciona que o estudante esteja à frente do seu processo de construção de conhecimento. Perceba essas interações na figura 1:

Figura 1 - *Print Screen* do grupo do *WhatsApp*. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior



Outro fator que pode ser explorado são as práticas e investigações sobre o hibridismo nas artes, e no caso do teatro, sua relação com o audiovisual. A ficcionalização, as práticas dramatúrgicas e as leituras dramáticas, uma vez trabalhadas, contribuem para os processos de leitura e escrita, alargando as capacidades imaginativas. O trabalho oral com o texto, outra possibilidade de prática, é capaz de impulsionar o desenvolvimento da comunicação pessoal, melhorando a dicção e diminuindo a timidez. A contemplação de obras, bem como os estudos dos períodos da história do teatro, torna possível a fruição estética e a ampliação da bagagem cultural dos estudantes. Só para citar alguns exemplos, que serão melhor apresentados a seguir.

Ambiente virtual de aprendizagem em tecnologia e arte – Avatar

Nas Escolas Estaduais Bernardo Valadares de Vasconcellos e Dr. Afonso Viana, ambas localizadas no município de Sete Lagoas/MG¹¹, dentro dos estudos do componente curricular Artes, foi criado o Avatar – Ambiente Virtual de Aprendizagem em Tecnologia e Arte. Em ambas as escolas, as atividades foram propostas para estudantes dos oitavos e nonos anos do Ensino Fundamental II e primeiros, segundos e terceiros anos do Ensino Médio.

Esse ambiente foi construído com base em diversas plataformas, como o *Google Classroom*, *WhatsApp* e *E-mail*, sendo um espaço autônomo aos propostos pela própria escola. Com suas dinâmicas próprias, o Avatar foi desenvolvido com a intenção de propor estudos e criações em teatro, a partir da utilização de aplicativos e dispositivos tecnológicos.

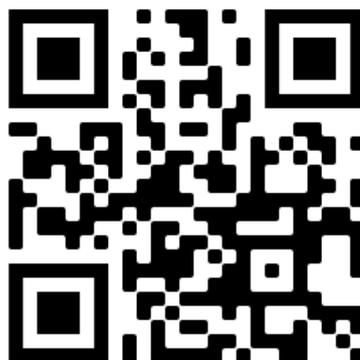
Cada atividade proposta foi construída a partir das mecânicas e dinâmicas específicas que cada *App* proporcionava. Com o uso do *Google Docs*, por exemplo, a possibilidade de escrita interativa e simultânea possibilitou um exercício dramatúrgico colaborativo. Na investigação de figurinos dos personagens Romeu e Julieta, o *Padlet* foi utilizado pela possibilidade de criar um quadro esquemático, com base em imagens, textos e vídeos. Através do *App Speack Pic*, que propõe a

¹¹ Município da região metropolitana de Belo Horizonte. Região central do Estado de Minas Gerais.

criação de deepfake, os estudantes utilizaram seus avatares e gravaram a sua voz no próprio aplicativo, para dar vida aos personagens Romeu e Julieta. Com essa metodologia, as aulas não foram uma adaptação ou uma forma de utilizar esses recursos inovadores apenas como suporte, mas sim atividades exclusivas e que dialogavam com as próprias ferramentas.

Um procedimento adotado em todas as atividades foi o de gravar pequenos vídeos demonstrativos, nos quais o professor acessava, explorava e explicava as funcionalidades de cada aplicativo, fazendo a captura simultânea da tela¹² e compartilhando o vídeo com os estudantes. Foi uma forma fácil e eficaz de apresentar as diferentes mecânicas e possibilidades de cada *App*. Na figura 2, apontando a câmera do celular para o *QR Code*¹³, é possível ter acesso a um dos tutoriais elaborados:

Figura 2 - *QR Code* para acessar o *gif*



Acervo: Francisco D'Avila Junior

Ao longo dos encontros, os aplicativos foram sendo sugeridos pelo professor e também pelos próprios estudantes. No entanto, é necessário que o professor, estando à frente deste processo, tenha domínio sobre o uso dessas ferramentas, a fim de que possa dar suporte para os estudantes sempre que necessário.

¹² O aplicativo utilizado para gravar a tela foi o XRecorder, disponível gratuitamente no *Google Play*. No próprio *App* é possível gravar, cortar, editar e compartilhar o vídeo.

¹³ Em muitos aparelhos, é necessário ter um *App* que faz a leitura do *QR Code*. No *Google Play*, é possível baixar gratuitamente.



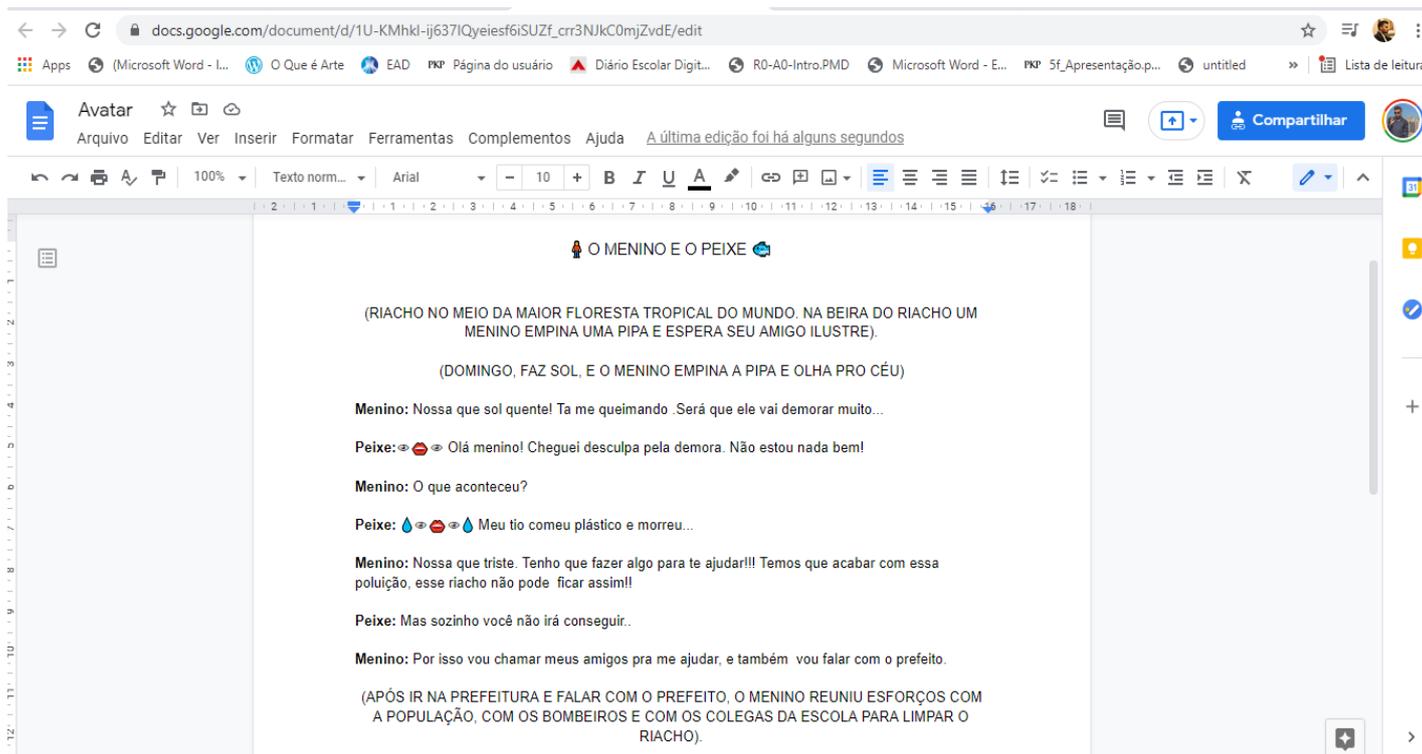
Escola Estadual Bernardo Valadares de Vasconcellos

Com os estudantes da escola Bernardo, foram investigadas práticas de criação dramaturgica, com foco na construção de histórias de temática ambiental. Ao longo do processo, foram trabalhados outros aspectos desta ficcionalização, como a construção de personagens a partir de avatares, cenários virtuais, histórias em quadrinhos e prática dramaturgica colaborativa.

Primeiramente, com conteúdos disponibilizados no *Google Classroom*, e enviados também nos grupos de *WhatsApp*, buscou-se compreender a estrutura de um texto de teatro. Algumas regras para o exercício dramaturgico foram estabelecidas, sendo elas: título; personagens; narrador (opcional); diálogos; apresentação de um conflito ou problema; notas do autor (opcional) e desfecho. Na sequência, cada estudante deveria pensar a sua história e ter como foco central a temática ambiental.

No entanto, se percebeu uma dificuldade na escrita desses estudantes, principalmente no momento de transpor e articular as ideias na elaboração dos textos. Através do *Google Docs*, foi possível fazer um encontro síncrono e investigar a criação de uma história colaborativa, aproveitando os mecanismos do aplicativo, em relação à interatividade e à possibilidade de escrita simultânea, uma prática pensada para que os estudantes se soltassem em relação ao ato de escrever. Na figura 2, o registro do encontro síncrono no *Google Docs*, e o trecho do trabalho O menino e o peixe:

Figura 2 - Print Screen da tela do *Google Docs*. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

A atividade de criação colaborativa de uma história por todos se tornou um momento muito divertido e que, através da mecânica interativa do *Google Docs*, estimulou muito os estudantes, se tornando um trabalho efetivo de participação e de engajamento. Após esse trabalho coletivo, os estudantes voltaram para seus trabalhos individuais, dando continuidade ao processo de escrita. A seguir, um trecho do diálogo entre um menino e uma super-heroína, resultado da história intitulada *Sanguessugas*:¹⁴

Billy- (fala impressionado) NOSSA! Deve ser tão legal ser um super-herói!

Lia- (falando indignada): Legal... LEGAL?? Você acha que ter que cuidar dos problemas que os outros causam é legal??

Billy- HAAN como as..

Lia- E não vem com essa de "como assim" pra cima de mim não, você sabe muito bem dos problemas que vocês causam....Todo dia temos que apagar incêndios, assoprar fumaça, restaurar a camada de ozônio, salvar animais maltratados, congelar as geleiras

¹⁴ História criada pelo estudante Ryan Junio, do segundo ano do Ensino Médio da Escola Estadual Bernardo Valadares de Vasconcellos.



novamente, sinceramente, ISSO CANSA!

Billy- UÉ, mas eu..

Lia- Até testar produtos em animais vocês fazem! E pior é que quando mais se pede mais errado fazem! VOCÊS SÃO COMO SANGUESSUGAS!!!!

Billy- Eu estou te entendendo...

Lia- Sugam tudo que precisam do planeta, e não fazem nada pra retribuir.

Billy- (fala com tristeza) Nossa.... nunca achei que fosse tão estressante ser um super-herói na terra!

Os estudantes também foram encorajados a criar os personagens das suas histórias através de avatares, pensando a caracterização dos mesmos, os cenários e os ambientes em que esses personagens estavam inseridos. Outro critério importante e que foi combinado com todos é que eles deveriam estar presentes nas próprias histórias e criar seus próprios avatares. Utilizar os avatares como representações gráficas dos estudantes, de alguma forma, os colocariam dentro da estrutura ficcional.

A utilização dos avatares foi importante para evitar qualquer tipo de exposição dos estudantes, visto que o trabalho se construía basicamente na Internet. Com estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, e sendo a maioria menores de idade, seria arriscado solicitar atividades que envolvessem suas imagens, pois correriam o risco de serem tiradas de contexto e compartilhadas em outros ambientes. Esta segurança, inclusive, é prevista e garantida na Constituição da República Federativa do Brasil (1988) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).¹⁵

Existem inúmeros aplicativos de criação de avatares, alguns são mais simples, sendo possível utilizar elementos básicos, escolher a cor da pele, formato do rosto, estilo de roupas e outros detalhes. Já outros possibilitam um grau maior de personalização, o que acabou por contribuir na criação dos avatares/personagens. Os mais utilizados foram: Avatoon, Ganja e Paint. Na figura 3, um dos avatares/personagens da história Help Nature¹⁶, criada e personalizada

¹⁵ Art. 17. O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, ideias e crenças, dos espaços e objetos pessoais (Brasil, 1990).

¹⁶ História criada pela estudante Dayane Karoline do primeiro ano do Ensino Médio da Escola Estadual Bernardo

no Ganja:

Figura 3 - Personagem da história Help Nature da estudante Dayane Karoline.
Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

Com as narrativas na ponta dos dedos e com os avatares de todos os personagens construídos, histórias em quadrinhos foram elaboradas. Na montagem dos quadros, aplicativos como *Avatoon* e *Comica* foram utilizados como base para a criação. Outros exerceram papel secundário e foram úteis para edição, recorte e colagem. Alguns estudantes já dominavam aplicativos para este tipo de criação e constantemente trocavam informações entre si, ampliando as possibilidades de outros colegas que tinham certa limitação no uso desses *Apps*. Alguns estudantes utilizaram o Ganja para criar cenários virtuais, já outros utilizaram imagens da internet para compor as histórias. Percebemos isto na figura

Valadares de Vasconcellos.

4, sendo um trecho da história em quadrinho Sanguessugas.¹⁷

Figura 4 - Trecho da história em quadrinho Sanguessugas do estudante Ryan Junio. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

¹⁷ História criada pelo estudante Ryan Junio do segundo ano do Ensino Médio da Escola Estadual Bernardo Valadares de Vasconcellos.

Com o meio ambiente como temática geral para as histórias, se possibilitou que cada um tivesse a oportunidade de pesquisar via internet, levantando aspectos e problemáticas que envolvem as interferências dos seres humanos na degradação do espaço natural. Diante de tal pesquisa, e utilizando a criatividade, deveriam apontar não só os problemas e desafios encontrados, mas também imaginar possíveis soluções.

Diversas histórias apresentaram discussões que estão constantemente sendo abordadas na mídia, como o recente aumento das queimadas na Amazônia. Para melhor compreender este aspecto, respectivamente nas figuras 5 e 6, trecho extraído da história *Os Seres Elementais*¹⁸ e o relato da estudante quando questionada sobre a origem da ideia:

Figura 5 - Trecho da história em quadrinhos *Os Seres Elementais* da estudante Débora Evelyn. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

¹⁸ História criada pela estudante Débora Evelyn do primeiro ano do Ensino Médio da Escola Estadual Bernardo Valadares de Vasconcellos.

Figura 6 - *Print Screen* da conversa com a estudante Débora Evelyn. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

Depois de concluídas, as histórias foram compartilhadas entre os estudantes, possibilitando que todos pudessem ver os trabalhos dos colegas e também pudessem contribuir com observações e sugestões. As práticas desenvolvidas trabalharam possibilidades de ampliação das capacidades imaginativas e criativas, também possibilitando um trabalho de escrita e de construção visual.

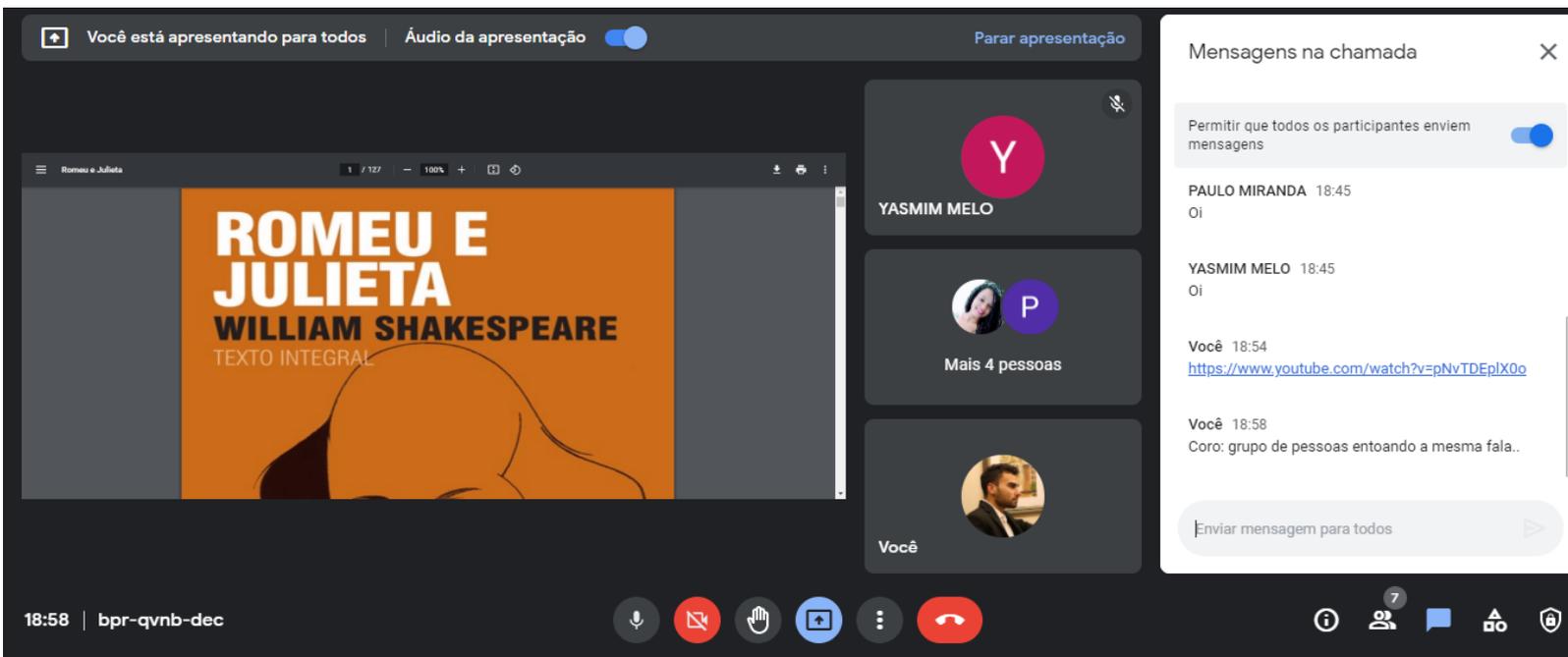
Escola Estadual Dr. Afonso Viana

Com os estudantes da Escola Estadual Dr. Afonso Viana, o trabalho começou com o estudo da Peça *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare. Foi marcado um encontro síncrono no *Google Meet* para ser realizada a leitura da peça. Porém, nem todos os estudantes conseguiram estar presentes, pois alguns estavam utilizando *internet 3G*, o que não suportaria uma videoconferência. Durante o encontro, houve problemas de conexão de alguns participantes, o que tornou difícil a leitura



do texto. Depois de uma rápida abordagem histórica e de contextualização de seus principais aspectos, os estudantes foram orientados a ler a peça de forma individual. Na figura 7, o registro do encontro síncrono:

Figura 7 - *Print Screen* do encontro síncrono no *Google Meet*. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

Além do momento síncrono de leitura e estudo da peça, estava previsto um outro encontro, ocasião em que seria apresentada uma releitura contemporânea da peça, realizada pelo Grupo Galpão. Um dos grupos de teatro mais expressivos do país, o Galpão fez uma releitura do clássico de Shakespeare, no início da década de 90, e que teve sua reestrea em 2012, apresentando-se no Globe Theatre, em Londres. Por mais que o Grupo Galpão seja mineiro, tendo sede em Belo Horizonte, cerca de 75 km de Sete Lagoas, muitos estudantes não conheciam e sequer ouviram falar do grupo. Assim, pela baixa adesão dos estudantes no momento síncrono anterior e pelos problemas de conectividade, a atividade foi readequada e nos grupos de *WhatsApp* trechos da encenação disponível no *YouTube* foram compartilhados e comentados.

Com base nos estudos da peça, caracterizando-a historicamente e através

de pesquisas na *internet*, um dos estudantes, sem o professor solicitar, elaborou seu avatar Romeu, com figurinos associados ao tempo histórico da peça de Shakespeare. Esta atitude surpreendeu e demonstrou uma autonomia extremamente presente no processo de criação e utilização dos aplicativos. Quando o estudante Paulo Miranda trouxe a ideia para o grupo, todos foram contagiados e começaram também a elaborar suas personagens na mesma linha proposta pelo colega. Respectivamente nas figuras 8 e 9, os avatares/personagens de dois estudantes, representando graficamente Romeu e Julieta:¹⁹

Figuras 8 e 9 - Avatares dos personagens Romeu e Julieta dos estudantes Paulo Miranda e Isadora Ribeiro. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

O objetivo principal do trabalho realizado nesta escola, com estudos a partir da obra *Romeu e Julieta*, era explorar a leitura e o trabalho vocal com o texto. Para fazer tal abordagem, se experimentou um aplicativo de *deepfake*, uma recente

¹⁹ O avatar do Romeu foi criado por Paulo Miranda do oitavo ano do Ensino Fundamental e o avatar da Julieta por Isadora Ribeiro do primeiro ano do Ensino Médio. Ambos estudantes da Escola Estadual Dr. Afonso Viana.

técnica de criação digital. A *deepfake* é baseada em técnicas de inteligência artificial, capaz de mesclar imagens e falas, dar movimento para imagens estáticas e substituir rostos em vídeos. Com o *App Speack Pic*, baixado gratuitamente no *Google Play*, foi possível utilizar as imagens dos avatares dos estudantes e mesclá-las com as gravações de trechos das falas dos personagens.

No *App Speack Pic*, no primeiro momento, eles digitaram as falas das personagens, depois selecionavam as imagens dos avatares salvas nos dispositivos e, com um recurso disponibilizado pelo próprio aplicativo, gravaram as falas com suas próprias vozes. Quando todas as falas ficaram prontas, foi feita a montagem de pequenos vídeos, organizando-as na sequência original da peça, criando assim pequenas cenas entre os avatares/personagens. Para ter acesso ao vídeo demonstrativo, na figura 10, basta apontar a câmera do celular para o *Qr Code*:

Figura 10 - *QR Code* para acessar o *gif*



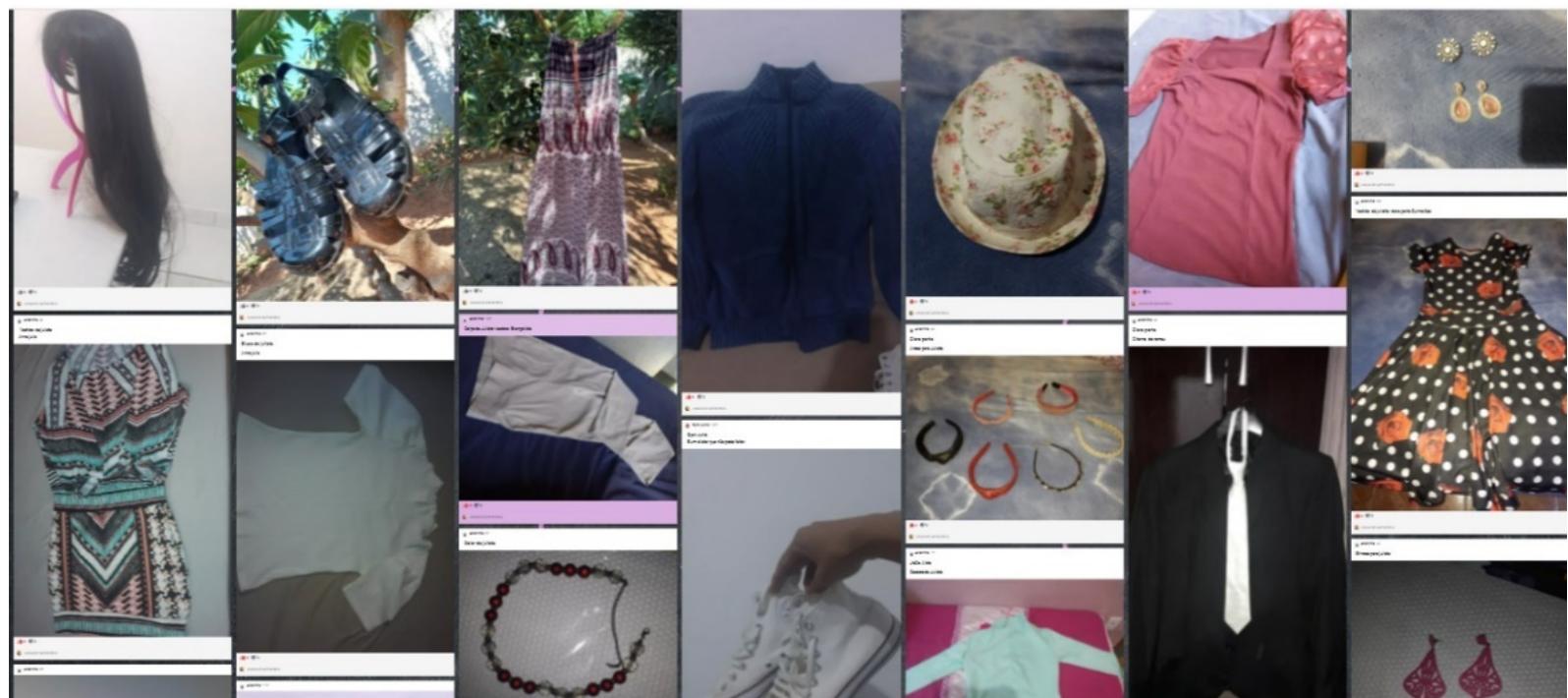
Acervo: Francisco D'Avila Junior

Se tratando desta atividade, a voz foi um dos elementos marcantes e, no começo, os estudantes se recusaram a fazer as gravações. No entanto, conforme os colegas iam produzindo e postando nos grupos, os que enfrentavam resistências foram aos poucos sendo convencidos. A principal queixa dos estudantes, em relação ao uso das próprias vozes, se pautava na timidez e na insegurança. Muitos precisaram gravar várias vezes, pois foram trabalhados aspectos associados à pronúncia do texto, trazendo os sentimentos presentes nas falas dos personagens. A dicção foi outro aspecto bastante abordado, valorizando uma pronúncia clara e fluída.

Ainda com base nos estudos de Romeu e Julieta, um jogo teatral foi apresentado, que colocou em ação não só os estudantes, mas também seus familiares. Utilizando o aplicativo *Padlet*, a proposta era que, através de uma busca na sua casa, com seus familiares, cada um selecionasse possíveis figurinos para os personagens. Poderiam ser peças de roupas, acessórios e qualquer outro elemento que julgassem pertinente para esta composição. Uma mãe de aluno chegou a ligar para o professor, dizendo que alugaria uma roupa para o seu filho conseguir se caracterizar de Romeu. O professor explicou que o objetivo não era alugar, mas sim buscar esses elementos na própria casa do estudante.

Os discentes selecionaram muitas possibilidades que pudessem compor os figurinos de Romeu e Julieta. Não se especificou um tempo histórico ou estilo de roupa apropriado. Perucas, sapatos, chapéus, vestidos e acessórios são alguns dos elementos reunidos e publicados no *Padlet*. Na figura 11, se observa parte do quadro esquemático organizado coletivamente.

Figura 11- *Print Screen* do mural feito no *Padlet*. Sete Lagoas, 2021



Acervo: Francisco D'Avila Junior

Assim como esse jogo de figurinos, os procedimentos investigados são



processos, inacabados, sempre possíveis de continuação. Na avaliação dos estudantes, também se valoriza o processo e aspectos como engajamento, participação e desenvolvimento de cada aluno. No ensino remoto e na feitura das atividades, se percebeu um alargamento do tempo, pois antes as aulas eram apenas de 50 minutos por semana e atualmente são expandidas exatamente pela facilidade de comunicação que os aplicativos proporcionam.

Considerações em trânsito

Na presença de um cenário de incertezas, as escolas fecharam, o ensino remoto se estabeleceu, e os professores e estudantes precisaram se reinventar. A permanência do vírus, reforçada pelas ondas e curvas de contágio, fez a tecnologia ser uma ferramenta mediadora e majoritária nos processos de ensino-aprendizagem. O ensino remoto, muito mais uma estratégia para conter os danos da crise do que propriamente uma metodologia, foi amplamente utilizado, trazendo consigo também uma série de desafios e problemáticas. Estudantes desestimulados, constantemente abandonando os estudos, com problemas de acesso e conectividade.

Mesmo diante de tamanho desafio, propostas foram investigadas, colocando os recursos tecnológicos no centro das proposições. As aulas de teatro foram repensadas, e os aplicativos passaram a agregar aspectos da própria experiência teatral. No entanto, o relato aqui apresentado não deve ser generalizado, visto que é a experiência de apenas um professor, com uma realidade tecnológica específica, trabalhando essas práticas em escolas e contextos específicos. Nesse sentido, se percebeu que não só é possível, como também se destaca a capacidade dos recursos tecnológicos serem utilizados pelos estudantes de forma ativa, engajada e autônoma.

As investigações e práticas aqui apresentadas experimentaram limites e propuseram novas dinâmicas para as aulas de teatro. Como ainda não acabou, a pandemia segue seu curso. Até chegarmos na oportunidade de nos reunirmos novamente, as investigações estão em trânsito e outras possibilidades podem ser experimentadas.



Referências

BASTOS, Márcio. A pandemia revelou o poder do convívio. Entrevista de Jorge Dubatti concedida para a Revista Continente. *Revista Continente*, Recife, dez. 2020, Ed. 245. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>. Acesso em: 01 jun.2021.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 10 jun.2021.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: arte*. Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 12 jun.2021.

BRASIL. *Lei no 8.069*, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266. Acesso em: 28 mai. 2021.

BRASIL. *Pesquisa DataSenado: educação na pandemia*. Brasília/ Senado Federal, 2020. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/arquivos/cerca-de-20-milhoes-de-brasileiros-tiveram-aulas-suspensas-em-julho-de-2020>. Acesso em: 25 mai.2021.

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy. *Informática e Educação Matemática*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

DESGRANGES, Flávio. *Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo*. São Paulo: Editora HUCITEC, 2006.

DUBATTI, Jorge. Convivio y Tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*. Colômbia, v. 9. p. 44-54. dec. 2015.

DUBATTI, Jorge. *O teatro dos mortos: introdução a uma filosofia do teatro*. Tradução de Sérgio Molina. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da Informação*. Editora Papirus. Campinas, SP, 8ª edição, 2011.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino do teatro*. 8. ed. São Paulo: Papirus, 2001.

MORAES, Daniel (organizador). *Globalização, Mídia e Cultura Contemporânea*. São Paulo: Letra Livre, 1ª edição, 1997.



MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. 4.ed. Campinas: Papirus, 2007.

NISKIER, Arnaldo. *Tecnologia Educacional: Uma visão política*. Petrópolis: Petrópolis, 1993.

TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

Recebido em: 15/06/2021

Aprovado em: 18/08/2021

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Programa de Pós-Graduação em Teatro – PPGT
Centro de Arte – CEART
Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas
Urdimento.ceart@udesc.br