

Experimentações teatrais digitais com estudantes do ensino médio

*Jailson Araújo Carvalho*¹

Submetido em: 16/02/2021

Aprovado em: 20/04/2021

DOI: 10.5965/2358092525252021144

1. Mestre em Artes pela Universidade de Brasília. Professor de Artes Cênicas na Secretaria de Educação do Distrito Federal. E-mail: jailson.carvalho@edu.se.df.gov.br.

RESUMO

Há algum tempo em que a escola discute sobre a utilização das tecnologias digitais contemporâneas como caminhos para a aprendizagem com significação. O processo da inclusão tecnológica nos procedimentos metodológicos é algo crescente nos últimos anos. A partir destas reflexões que surge este artigo. O presente texto é resultado da minha dissertação de Mestrado em Artes (Prof-Artes), realizada no Instituto de Artes da Universidade de Brasília. O objetivo da pesquisa foi investigar e refletir sobre os processos de experimentações teatrais digitais com estudantes do ensino médio. O estudo de caso foi realizado no Centro Educacional 104 da Região Administrativa do Recanto das Emas, escola pública pertencente à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. A pesquisa contou com os seguintes procedimentos metodológicos: uma proposta pedagógica com 20 aulas de Teatro e Tecnologia, a criação de cinco produtos artísticos, avaliação com a utilização do WhatsApp, registro audiovisual e aplicação de um questionário online.

Palavras-chave: teatro, tecnologia, educação, estética, pedagogia do teatro.

ABSTRACT

For some time now, the school has been considering the use of contemporary digital technologies as pathways for a meaningful learning process. The process of incorporating technology in methodological procedures has significantly increased in the past couple of years. It is from these considerations that this article arises. This text is the result of my Master's thesis in Arts (PROFArtes), developed at the Institute of Arts of the University of Brasilia. The research goal was to investigate and bring reflections on the digital theatrical experiments developed with High School students. The case study was carried out at Educational Center 104 of the Recanto das Emas, a public school belonging to the Department of Education of Distrito Federal. The research relied on the following methodological procedures: a pedagogical proposal of 20 Theatre and Technology classes; five artistic productions; an evaluation via Whatsapp; an audiovisual recording; and an online questionnaire.

Keywords: theater, technology, education, aesthetics, theater pedagogy.

ANTES DO INÍCIO

Houve um tempo em que a comunicação a longa distância era o som da voz humana ecoando pelos vales, e a tecnologia mais avançada significava um jeito melhor de lascrar a pedra. E o mundo, por mais vasto que fosse, acabava no horizonte, onde a vista alcançava. – Silvana Gontijo

Os tempos, de ontem e de hoje, são momentos de constante mudança. Quando pensávamos em comunicação, a imagem que aparecia na mente de algumas pessoas era a voz percorrendo os fios telefônicos no ato de uma ligação. Assim como inferimos da epígrafe acima, a evolução existe e ela pode ser acompanhada ou não pela escola.

Um dos grandes desafios da profissão docente é a busca por metodologias que consigam unir o processo de ensino e aprendizagem com significação e as tecnologias contemporâneas digitais. Tais caminhos de busca pelo conhecimento são repletos de possibilidades. Assim, não é possível afirmar que este ou aquele é o percurso correto ou que seja a única direção para se chegar ao conhecimento. Entendemos por aprendizagem significativa aquela em que o conteúdo exposto por meio da teoria e/ou da prática apresenta uma interação com o conhecimento que o estudante já traz consigo. Uma aprendizagem em que o estudante consegue criar uma ligação entre o conteúdo aprendido e sua vida cotidiana. Uma interação que não acontece de maneira não literal e sem um planejamento prévio. Ela apenas acontece.

Essa reflexão no decorrer do transcurso onde os estudantes vivenciam projetos, tentativas, erros e acertos, pode ter tido seu início na definição de Prensky (2001) sobre os “nativos digitais”, onde o autor procura refletir sobre aspectos e características das pessoas que nasceram na era digital, conforme se segue:

Os estudantes de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como

aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de “singularidade” é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX (PRENSKY, 2001, p. 1).

Refletir sobre os estudantes de hoje, a partir daqueles de 20 anos atrás, não é um retrocesso, mas sim, um retorno no tempo para compreender como os acontecimentos de hoje se deram. Nesse sentido, vale questionar: se em 2001, os estudantes já eram observados com olhares diferentes daqueles de décadas passadas, por que deveríamos continuar olhando-os da mesma forma? Prensky (2001) denominou tais discendentes “nativos digitais” porque eles já nasceram com suas vidas conectadas às tecnologias contemporâneas. Ou seja, ao mesmo tempo em que aprendiam a andar, falar, ler ou escrever, aprendiam a ligar o tablet, assistir ao desenho animado em aplicativos de streaming via aparelho celular, além de navegar facilmente pelas redes sociais.

Uma das consequências possíveis com a introdução pensada e planejada da tecnologia em sala de aula poderia ser sua utilização como aspecto motivacional dos estudantes. Quando estes estão motivados a estudar, eles “estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Estudantes motivados aprendem e ensinam, avançam mais e ajudam o professor a ajudá-los melhor” (MORAN et. al., 2000, p. 17-18).

Sou professor efetivo de Artes Cênicas na Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) desde junho de 2012, e desde os primeiros dias na escola onde se dá minha docência pude perceber como seria interessante e produtivo a introdução tecnológica em sala de aula porque os estudantes passam muito tempo diário com o celular tirando fotos, gravando vídeos, criando artes para postagem nas redes sociais. Com esse intuito, decidi ampliar minha própria formação continuada,

a fim de compartilhar, de forma efetiva, tal conhecimento com os meus estudantes. Assim, no período 2013-2016 empreendi em algumas especializações² onde tive a oportunidade de estudar sobre ensino de artes, processos educacionais, utilização da tecnologia para o processo de ensino e aprendizagem em algumas universidades públicas do país.

Na pesquisa de Mestrado, elaborei uma Proposta Pedagógica que interligasse os processos experienciais sobre os princípios basilares do Teatro e os caminhos composicionais para a cena às tecnologias digitais contemporâneas. No decorrer de dois semestres – período 2016-2017 – foram empreendidas 20 aulas para estudantes dos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio no Centro Educacional 104 da Região Administrativa do Recanto das Emas (RA XV), Distrito Federal, perfazendo 440 estudantes.

Após essa introdução, os tópicos seguintes serão uma reflexão da Proposta Pedagógica que envolve a utilização da tecnologia para a produção cênica, a partir de cinco processos artísticos. É importante frisar que essa experiência artística só foi possível após a introdução das tecnologias contemporâneas ao planejamento das aulas, diversos cursos de Especialização e muita ponderação.

Vale ressaltar que este texto não pretendeu exaurir o assunto, tendo em vista que todo e qualquer processo que envolva escola, professores, estudantes e comunidade escolar exige bastante ponderação para que o projeto experienciado com os estudantes não traga prejuízos ao processo de ensino e aprendizagem.

2. Metodologia do Ensino das Artes (2013), Gestão Escolar (2014), Educação em Direitos Humanos (2015), Mídias na Educação (2016), Planejamento Implementação e Gestão da Educação a Distância (2016), Coordenação Pedagógica (2015) e Ensino de Artes: técnicas e procedimentos (2020) – percurso crucial para chegar ao curso de Mestrado em Artes (ProfArtes) do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

PROPOSTA PEDAGÓGICA ENTRE TEATRO E TECNOLOGIA

Como manter as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transmissão de conhecimento? Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno
– Pierre Lévy

A tecnologia por si só não faz diferença na sala de aula. Ela precisa estar integrada aos processos de planejamentos metodológicos. Como descrito acima por Levy, este uso tecnológico foi pensado para a experiência teatral digital. A Proposta Pedagógica foi pensada para que os estudantes do Ensino Médio conseguissem experienciar momentos de criação cênica, pois, o teatro é “um espaço rico e imensurável de (re)criação entre o espectador e a obra” (GALGER, 2019, p. 43). Em nenhum momento buscou-se limitar ou suprimir os anseios para a criação artística dos estudantes partícipes da presente pesquisa. Também não se pode afirmar que a presente proposta levou uma verdade absoluta, sendo somente uma proposta flexível, alterável, como qualquer caminho que se escolhe na vida.

Nesse sentido, definiu-se como locus de pesquisa o Centro Educacional 104 – escola pertencente à SEEDF –, situado na RA XV, Distrito Federal. Participaram da pesquisa estudantes dos 1º anos, 2º anos e 3º anos que cursavam os anos letivos de 2016 e 2017, turno matutino.

Os objetivos da Proposta Pedagógica foram: proporcionar aos estudantes experimentações cênicas a partir da utilização da tecnologia e de dispositivos móveis (aparelho celular, tablet, entre outros) em sala de aula e para além dela; unir a teoria contemplada na matriz do Programa de Avaliação Seriada (PAS) com a experimentação cênica em sala de aula; fazer uso da tecnologia para facilitar a junção da teoria com prática em sala de aula e além dela; transformar os dispositivos móveis em

ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem, com significação nas aulas de Teatro; e, ofertar momentos de apreciação cênica em sala de aula e fora dela.

Tais objetivos foram pensados a partir dos seguintes princípios: aproveitar o conhecimento e a visão de mundo dos estudantes; integrar teoria e prática em sala de aula e além dela; respeitar a diversidade no ambiente escolar; incentivar a autonomia do estudante em seu processo de estudo; e, instigar a utilização da tecnologia (internet) e dos dispositivos móveis como ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem.

Com os objetivos elaborados e alicerçados nos princípios outrora estipulados, definiram-se as seguintes habilidades cênicas para experimentação com os estudantes, a saber: noções básicas de trabalho vocal para a composição de um personagem; noções básicas para o trabalho corporal na composição de um personagem; noções básicas para a criação de figurinos, cenários e maquiagem cênica; noções básicas para a composição de um personagem (andar, falar, demonstrar emoções); noções básicas de técnicas de improvisação teatral; técnicas de utilização de dispositivos móveis (aparelho celular, tablet etc.) como ferramentas no processo de aprendizagem cênica significativa para a edição de vídeo e o tratamento de áudio; e, composição cênica via vídeo performance, dublagem e (re)criação de cenas curtas, stop motion e fotografia cênica.

Foram, então, produzidas 20 aulas de Artes Cênicas, com duração de 90 minutos cada, com detalhamento, para os encontros, dos objetivos do dia, dos conteúdos, dos procedimentos e da duração dos pontos definidos, além de um questionário on line para que cada estudante expressasse sua experiência. Como exemplo das aulas empreendidas, no Quadro 1, a seguir, tem-se o ocorrido na Aula 12.

Quadro 1: Aula 12

| Aula 12 |
|--|
| Objetivos: Proporcionar aos estudantes noções básicas de composição de uma performance. |
| Conteúdo: Explicação do conteúdo teórico do PAS; e, atividade de prática de composição de uma performance ³ . |
| <p>Procedimentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicação do conteúdo teórico do PAS estudado previamente pelos estudantes (material no Moodle): Gêneros Teatrais. Acesso ao conteúdo via aparelho celular. 2. Introdução ao conceito de performance e vídeo performance: <ul style="list-style-type: none"> • Explicação teórica sobre o conceito de performance e vídeo performance; e • Exemplos de performances (vídeos). |

3. Foram estudados os seguintes textos: SCHECHNER, R. "Pontos de Contato" revisitados. *Revista de Antropologia*, [S. l.], v. 56, n. 2, p. 23-66, 2014. DOI: 10.11606/2179-0892.ra.2013.82460. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/82460>. / SCHECHNER, R. Performers e espectadores: transportados e transformados. *Moringa*. João Pessoa, vol. 2, n.1, p. 155-185, jan. jun. de 2011.

Aula 12

3. Escrita da performance: foi sugerido um trabalho de vídeo performance para a turma, sendo esta dividida em grupos, de um a quatro estudantes, para pensar a composição de uma performance. O tema para a realização do trabalho será o seguinte questionamento: “O que me faz feliz?” A produção será iniciada em sala de aula e finalizada fora dos muros da escola. Em um primeiro momento, os estudantes roteirizam o que será produzido: mensagem da performance; se da presença de música, dança ou encenação; animação com fotografias etc. O roteiro integral será produzido pelos estudantes em suas casas.
4. Recapitulação daquilo que foi estudado no decorrer da aula e solicitação para todos os estudantes trouxessem aparelho celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.

Cronograma:

1. 30': Explicação do conteúdo teórico do PAS;
2. 30': Introdução ao conceito de performance e vídeo performance:
 - Explicação teórica sobre o conceito de performance e vídeo performance;
 - Exemplos de performances (vídeos);
3. 20' Escrita da performance;
4. 10' Recapitulação daquilo que foi estudado no decorrer da aula e solicitação para todos os estudantes trouxessem aparelho celular, tablet ou qualquer dispositivo móvel para a próxima aula.

Fonte: arquivo do autor (2017)

EXPERIÊNCIA TEATRAL INTERMEDIÁTICA DIGITAL

Na pesquisa, os estudantes foram incentivados a produzir cinco experimentos teatrais digitais no decorrer da experiência da proposta pedagógica: vídeo performance, dublagem, vídeo recriação, stop motion e fotografia cênica. Tais experimentações tiveram seus inícios em sala de aula, e expandidas para além dos muros da escola. Nesse sentido, foi sugerido a formação de grupos sem definir a quantidade de integrantes ou a produção individual dos trabalhos. Após essa formação, eles foram instigados a refletirem e produzirem seus trabalhos inspirados no seguinte questionamento: o que me faz feliz?

A criação de cada experimento foi, então, antecedida pelos seguintes questionamentos: quem são as pessoas que estão em cena? Qual(is) sua(s) personalidade(s)? Como se vestem? Como falam? Como andam? O que estão fazendo? Onde estão agindo? Qual a mensagem que o experimento quer passar?

O vídeo performance, por exemplo, foi uma experimentação que tratou dos aspectos composicionais para uma cena. Ali, os estudantes elaboravam o texto teatral a partir dos questionamentos supramencionados, além de toda a rubrica de ação corporal e todo o desenho emocional de cada personagem. Posteriormente, eles definiam figurinos, adereços, sonoplastia e cenários. O passo seguinte foi a gravação do vídeo performance e, por último, a edição.

A dublagem foi uma proposta que trabalhou a qualidade vocal dos estudantes. Foi sugerido que eles se assistissem alguma cena de qualquer filme, novela, seriado ou desenho animado e transcrevessem as falas de cada personagem. O texto seria, então, estudado e assimilado para a dublagem. Tal processo de gravação se daria no turno contrário do horário de aula, sendo sua realização na própria escola, na sala multiuso (espaço da escola mais distante das salas de aula). Após a gravação, os discentes realizariam a edição para retirar a voz original da cena, inserindo suas vozes.

Com o vídeo recriação, os grupos foram oportunizados a experienciar uma criação cênica a partir de algo pré-estabelecido. Os estudantes realizaram, então, uma ação semelhante ao momento da dublagem, escolhendo uma cena de algum filme, novela, seriado ou desenho animado para (re)criar. Eles refletiram sobre o processo de composição de uma personagem, a projeção vocal, a expressividade do corpo, o figurino, o cenário, entre outros elementos basilares das Artes Cênicas. Posteriormente, a cena era gravada, com edição ou não, e assistida em sala de aula com o restante da turma.

As duas últimas experimentações realizadas estavam ligadas à fotografia, a saber: 1) Stop motion, que necessitou um pouco mais de trabalho e paciência, pois foi necessário fotografar várias vezes para que a sequência de ação pudesse ser animada com a edição; e, 2) Fotografia cênica, que foi inspirada em cenas de filmes, novelas, seriados ou desenhos animados. Os estudantes foram impulsionados a pensar na emoção de cada personagem em cena, no figurino, no cenário e na maquiagem que se aproximasse da cena original como podemos perceber na imagem abaixo.



Figura 1: Fotografia Cênica.
Fonte: arquivo dos estudantes (2017)

O processo avaliativo se deu, então, em sala de aula e via aplicativo WhatsApp. No decorrer das aulas, as turmas – cada qual em seu respectivo horário – assistiram ao vídeo recriação e à dublagem. Já o vídeo performance, o stop motion e a fotografia cênica foram avaliados nos grupos de WhatsApp das turmas. Aqui, a avaliação do trabalho dos colegas foi um dos momentos mais produtivos das experimentações em questão.

Em suma, em cada processo de criação cênicas sugerido, os estudantes foram guiados a vivenciar os princípios basilares para um processo composicional para a cena. Eles se viram instigados a refletir sobre cada aspecto da cena, desde a voz do personagem, seu olhar, a variação de suas emoções, enfim, todo o processo de caracterização além da atuação.

Os estudantes pensaram e exploraram os princípios basilares das Artes Cênicas em cada experimento teatral. Eles se viram em práticas que ampliavam a percepção sensorial, o alargamento da expressividade corpórea, o afinamento no processo de atuação e a criatividade nos processos de elaboração dos aspectos mais técnicos (figurinos, cenários, iluminação, sonoplastia e processo de caracterização da personagem).

Vale destacar que a criação do vídeo performance oportunizou a prática da escrita cênica, pois todos os grupos tiveram que elaborar o texto teatral para a performance e incluir todas as rubricas sobre possíveis ações, além do desenho emocional da personagem. Aqui, a performance foi pensada como linguagem “porque ela tem potencial de imanência subjetiva e de vivência como pesquisa e ato criativo no espaço da cena contemporânea” (TEIXEIRA, 2021, p. 137) – potencial que pode ser explorado no ambiente escolar.

O processo avaliativo do vídeo performance foi 100% remoto e digital. No transcurso, sugeriu-se que a avaliação ocorresse em um horário definido pelos estudantes – tarde ou noite – diferente do turno de aula. Além disso, o ambiente escolhido foi um grupo criado no aplicativo WhatsApp.

Foram orientados os seguintes passos para o processo de avaliação dos estudantes para os trabalhos dos colegas: postagem do vídeo, grupo a grupo; e, avaliação realizada pelos outros

grupos, ou seja, quem postou o vídeo performance apenas observou a análise dos outros colegas. Para a sequência do momento em questão, privilegiaram-se os seguintes critérios: utilização de cenário; figurino de cada personagem; maquiagem e caracterização; sonoplastia; e, a mensagem que o trabalho transmitia.

Na Figura 1, a seguir, tem-se um exemplo de como se deu o processo avaliativo dos estudantes. Ali, é possível perceber que as duas turmas realizaram as avaliações à noite – uma, às 21h e, outra, às 23h. Todos os estudantes das turmas em questão participaram desse processo. Para tanto, alguns utilizaram o aparelho celular de algum familiar ou colega de classe.

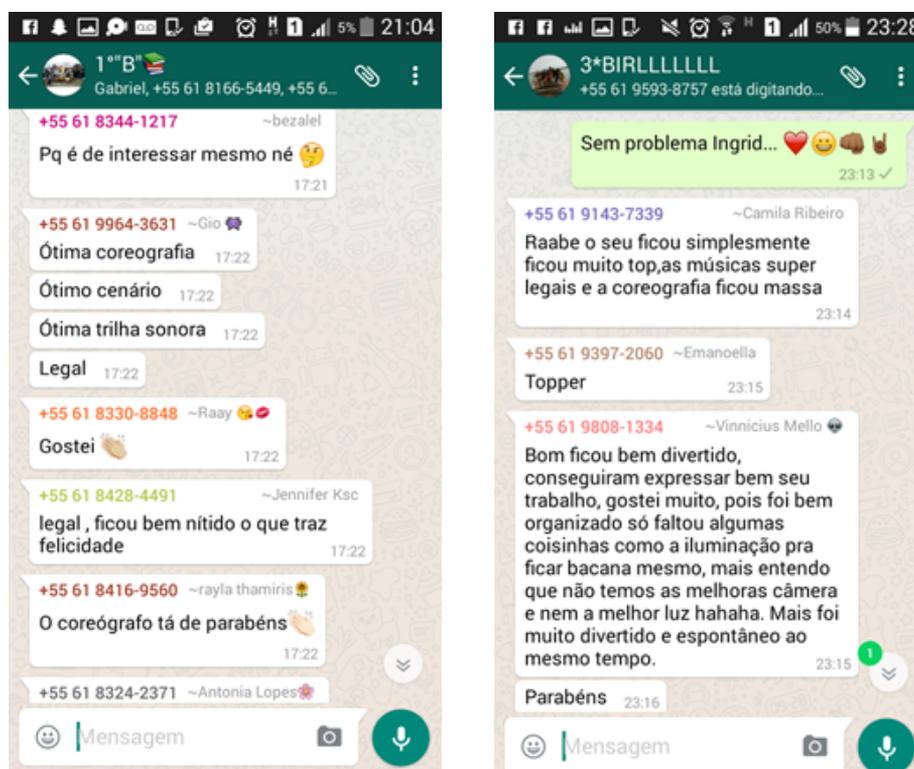


Figura 2: Processo avaliativo dos estudantes via aplicativo WhatsApp.

Fonte: arquivo dos estudantes (2017)

É preciso destacar que o vídeo recriação, a dublagem, o stop motion e a fotografia cênica em muito se assemelham ao vídeo performance nos aspectos relacionados com os princípios basilares do teatro que foram trabalhados e experimentados em sala de

aula. Nas experimentações, os discentes exploraram seus corpos, suas vozes e seus olhares, além dos aspectos emocionais da personagem. Eles escreveram textos, ações, falas e rubricas. Pensaram em todos os aspectos técnicos, tais como: figurinos, cenários, maquiagem, adereços, iluminação e sonoplastia.

De fato, a prática do teatro na escola é muito mais ampla do que se imagina. Nesse sentido, é preciso “tornar mais abrangente e atuante o fazer teatral, saindo-se única e exclusivamente dos palcos e acompanhando as infinitas possibilidades que o teatro oferece por fazer parte das artes cênicas, sendo essa uma área tão expressiva e inclusiva” (ALCÂNTARA, 2017, p. 83). Esse deslocamento do palco teatral e/ou sala de aula presencial como locais de produção cênica para o mundo digital foi um dos ganhos para utilização do tempo de aula presencial.

O processo de aprendizagem com significação é um caminho muito singular para cada estudante. Cada indivíduo desenvolve a ligação que o conteúdo estudado fará com sua vida de forma única e singular. Dessa maneira existem metodologias perfeitas para se chegar ao conhecimento; mas, é possível propor algumas possibilidades para tal caminhada.

Percebeu-se que a utilização das tecnologias contemporâneas contribuiu para a ampliação do conhecimento e para que a vivência dos princípios teatrais se desse com mais profundidade. Aqui, alguns estudantes, ao responderem o questionário online, assim relataram aquilo que vivenciaram:

Foi bom e ajudou bastante, pois é rápido e fácil de fazer e editar (Estudante A).

As utilizações desses recursos são necessárias para haver nas aulas um dinamismo tecnológico (Estudante B).

São ótimos auxílios, ajudam bastante os alunos fora de sala de aula (Estudante C).

Facilita qualquer tipo de trabalho (Estudante D).

Muito interessante, pois utilizamos o celular para algo produtivo e não apenas por redes sociais (Estudante E).

Bom porque mostra que podemos usar a tecnologia para aprender ou fazer algo que irá nos ajudar para compreender melhor a matéria (Estudante F).

Sem dúvida, os relatos em questão expressam o quão importante foram esses momentos de experimentação cênica tecnológica. Eles também apontam que os estudantes compreenderam a amplitude da Proposta Pedagógica apresentada e as possibilidades que cada um poderia lograr em seu desenvolvimento cognitivo.

Cada experimento cênico possibilitou aos discentes momentos para a prática de aspectos teatrais, tais como:

- A escrita cênica: todos os grupos tiveram que escrever o texto para o vídeo performance, o texto para o vídeo recriação, o roteiro para o stop motion, o roteiro para a fotografia cênica e as falas para a dublagem;
- A produção de elementos para a composição de uma cena: todos os grupos pensaram nos cenários, nos figurinos, nas sonoplastias, nas maquiagens, nos desenhos de iluminação etc.;
- A composição da personagem: todos os grupos refletiram sobre cada personagem e sua composição física (voz, corpo) e emocional; e
- A produção tecnológica: todos os estudantes aprenderam sobre os processos de edição, decupagem, tratamento de áudio e voz, além do tratamento da imagem na fotografia e no stop motion.

No decorrer do processo, foi possível notar que as tecnologias contemporâneas possibilitaram outros tempos de aprendizagem em Artes Cênicas. A partir das falas dos estudantes, aferiu-se que tal utilização tecnológica se faz necessária para que o dinamismo modifique aspectos motivacionais dos estudantes. Elas apre-

sentam excelentes formas de auxílio para os discentes ao ampliar o espaço de estudo para além dos muros da escola.

As Artes Cênicas são práticas importantes na escola. Elas despertam vários sentimentos positivos nos estudantes – fato percebido tanto durante o processo quanto após a apresentação dos experimentos. Além disso, notou-se tal evolução no seguinte relato de um dos discentes ao responder como ele avaliaria as aulas de artes com a utilização da tecnologia:

As aulas de artes cênicas são muito bacanas, nos envolvem nas aulas e faz com que aqueles alunos que tenham uma certa timidez ao longo das atividades acabem perdendo. Nos faz ver um outro lado das artes. Nos faz descobrir um lado em nós mesmos que a pouco tempo era desconhecido. Nos faz colocar pra fora o que sentimos e desenvolver habilidades antes retraídas (Resposta de um estudante ao questionário online) (Estudante G).

Os experimentos finais como forma de produtos artísticos também mostraram o olhar cênico dos estudantes sobre cada atividade proposta. Nesse sentido, em nenhum momento foi exigido que os discentes fossem exímios atores/atrizes ou que dominassem com perfeição os processos de utilização tecnológica. Do contrário: obtiveram-se caminhos ainda não tentados e possibilidades ainda não desveladas.

DEPOIS DE TUDO

De fato, entende-se que o mais importante de toda a escrita, tanto da Dissertação de Mestrado em Arte como do presente artigo, foi compreender que o processo de aprendizagem em teatro com estudantes do Ensino Médio é repleto de alternativas que não se resumem em uma única escolha. Ao passo que, propor o uso das tecnologias contemporâneas é, tão somente, mais uma perspectiva para que o processo de aprendizagem

ocorra com significação e, para que dessa forma, cada estudante consiga ampliar seu conhecimento.

A utilização da tecnologia para a produção cênica em sala de aula foi pensada a partir dos estudos das especializações citadas no início do texto que culminaram na minha pesquisa de Mestrado em Arte. Em cada especialização, pude compreender um aspecto diferente dentro do processo de ensino e aprendizagem. E esses diversos aspectos puderam me auxiliar para a elaboração da Proposta Pedagógica, também citada no texto.

Em suma, é relevante oportunizar aos estudantes caminhos diversos para que eles escolham e compreendam qual direção é a que melhor se encaixa em seu processo de busca pelo conhecimento, pois, ao ofertar somente um direcionamento, o risco para a desmotivação discente aumenta e, quanto mais direções ofertadas, melhores resultados serão obtidos em sala de aula. O mais importante de tudo é pensar no percurso com significação, assim, os resultados serão, tão somente, consequências do caminho escolhido.

Para finalizar este texto, sugiro que você, leitor, acesse os hiperlinks abaixo ou os QR Codes para compreender melhor o que foi o resultado de cada trabalho artístico elaborado pelos estudantes. Eles foram postados em um blogger e em um no canal Youtube. Se você preferir utilizar os QR Codes, basta apontar a câmera do celular para a imagem ou fazer o upload no celular de algum aplicativo leitor e QR Code.

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| http://ticteatral.blogspot.com/p/stop-motion.html | http://ticteatral.blogspot.com/p/blog-page_16.html | https://youtu.be/CcaO1NgGzFA | https://youtu.be/kgf34WdT6Tg |

Quadro 2: trabalhos artísticos elaborados pelos estudantes

Fonte: arquivo do autor (2017)

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, L. R. Pedagogia do Teatro: uma experiência de ensino-aprendizagem na sala de aula. **Revista NUPEART**, [S. l.], v. 17, p. 74-85, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/11688>. Acesso em: 7 de fevereiro de 2021.

GAIGER, Paulo. O teatro como educação para a liberdade. In: CRUVINEL, Tiago; CONCÍLIO, Vicente (orgs). **Pedagogia da Artes Cênicas: atuar e agir**. Série Encontros, volume 4. Editora CRV. Curitiba, 2019.

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

ISER, Wolfgang. **Uma teoria do efeito estético**. Vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1996.

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

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6ª ed. Campinas: Papirus, 2000.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, **Digital Immigrants**. MCB University Press, v. 9, n. 5, october, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20%20Part1.pdf>. Acesso em: 05 de dezembro de 2020.

TEIXEIRA, Thiago Camacho. Subversão em performance na escola pública e diálogos com as políticas culturais. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**. v. 5, n. 1, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/18311>. Acesso em: 7 de março de 2021.