

O TEATRO-JOGO COMO MÉTODO DE ARTICULAÇÃO CRIATIVA DO CONHECIMENTO

Victor Henrique Alves Rodrigues (Universidade Federal de São João Del Rei – UFSJ)¹

Ana Cristina Martins Dias (Universidade Federal de São João Del Rei – UFSJ)²

RESUMO

A presente comunicação visa apresentar a pesquisa de mesmo nome, realizada no âmbito da iniciação científica na UFSJ. Tendo por base as experimentações cênicas e a pesquisa teórica realizadas pelo Grupo de Pesquisas Núcleo Lúdico de Criação, Improvisação e Interatividade, por meio do Programa de Extensão “Teatro-Jogo: o lúdico na arte e na educação”, a pesquisa foi desenvolvida majoritariamente junto a um grupo de alunos da professora de artes Érika Santos da Escola Estadual Amélia Passos, em Santa Cruz de Minas –MG, sob a orientação da professora Ana Dias, do Departamento de Artes da Cena da UFSJ. Buscando o desenvolvimento de procedimentos que permitam a alunos e professores experimentarem a criação de cenas de teatro-jogo em contexto escolar, a pesquisa voltou-se para a aproximação entre as disciplinas de artes e ciências, com o objetivo de trazer os conhecimentos das duas áreas de forma integrada e articulada, sob a tônica da ludicidade. Embora inicialmente não se tratasse de aferir ou ensinar conhecimentos, e sim de se apropriar de conhecimentos construídos ou em fase de construção visando a criação artística e lúdica, houve a necessidade de se retrabalhar conteúdos de ciências por conta de fatores não totalmente elucidados pela pesquisa. Esse estudo ainda está em andamento e teve início em julho de 2020.

PALAVRAS-CHAVE

Teatro-Jogo; Ludicidade na Educação; Jogos Teatrais; Interdisciplinaridade.

ABSTRACT

¹Estudante do 7º período da graduação em Teatro (Licenciatura) pela UFSJ. Atua em São João del Rei e região, apresentando espetáculos e coordenando oficinas de teatro em escolas. É bolsista de extensão pela PROEX/UFSJ dentro do projeto “Teatro-jogo na escola”, que faz parte do Programa de Extensão “Teatro-jogo: o lúdico na arte e na educação”. Atualmente está terminando pesquisa de iniciação científica orientado pela Professora Dra. Ana Cristina Martins Dias.

²Professora Doutora nas áreas de jogos teatrais, improvisação, interpretação e musicalidade, atua desde 2009 na extensão universitária em escolas e comunidades em São João del-Rei e região, apresentando espetáculos, visitas a teatros e coordenando oficinas. É líder do Grupo de Pesquisas Núcleo Lúdico de criação, improvisação e interatividade, onde tem pesquisado sobre as formas lúdicas de participação do espectador na cena teatral, em busca da consolidação do conceito de teatro-jogo como proposta artística e pedagógica.

The present text will showcase the research of the same name, carried out within the scope of scientific initiation at UFSJ. This research, grounded on the scenic experiments and theoretical research carried out by the research group *NúcleoLúdico de Criação, Improvisação e Interatividade*, through the extension program *Teatro-Jogo: o lúdico na arte e na educação*, was developed with a group of students from the arts teacher Érika Santos of the Amélia Passos Public School, in Santa Cruz de Minas – MG, under the guidance of professor Ana Dias, of the UFSJ's Department of Performing Arts. Seeking to develop procedures that allow students and teachers to experience the creation of game-theater scenes within the context of a school, the research was directed towards bridging the gap between the arts and sciences, with the objective of imparting knowledge from both areas in an integrated and articulated way, fashioned for ludicity. In the beginning, it was not a matter of gauging preexistent or cultivating new knowledge, but ensuring a ludic and artistic creation whilst making use of subjects already learnt or in the process thereof. However, there was a need to review certain science subjects due to factors not completely elucidated by the research. This study is still ongoing and had its inception in July of 2020.

KEYWORDS

Game-Theater; Ludicity in Education; Theatrical Games; Interdisciplinarity.

APRESENTAÇÃO: O TEATRO-JOGO

A pesquisa “Teatro-Jogo como método de articulação criativa do conhecimento” tem um caráter metodológico e experimental, e busca desenvolver processos pedagógicos, criativos e lúdicos na escola, por meio da criação de cenas de Teatro-Jogo, integrando conhecimentos de artes e ciências. Para falar sobre ela, é preciso, primeiramente, esclarecer o conceito de “Teatro-Jogo”.

O Teatro-Jogo é uma forma de teatro que une as ideias de representação teatral à mobilização do espectador como parte ativa no processo da realização/ atualização cênicas. O espectador é incorporado à dramaturgia e passa a pertencer ao universo ficcional da história que se desenvolve por meio da encenação. Sua participação ocorre quando ele aceita fazer parte de um jogo em que cumpre ou tenta cumprir tarefas solicitadas pelos demais personagens, funcionando, assim, como um agente ativo na história por meio do jogo. Mesmo o espectador mais retraído, que não se sente à vontade para interagir com os personagens, pode sentir-se parte da ficção ao aceitá-la, entrando no jogo também.

Embora possamos entender qualquer criação cênica como jogo, no Teatro-Jogo procuramos dar ao espectador objetivos que o tornam parte essencial para o desenrolar do espetáculo, representando sempre um papel dentro da ficção criada. Em nossas realizações, esse papel conferido aos espectadores os investe de um pretense poder dentro da trama, dando-lhes a sensação de serem protagonistas que têm importantes tarefas a cumprir. Desse modo, eles percebem-se como potencialmente responsáveis pela manutenção da ficção, do jogo, conduzindo-os, junto aos personagens, até sua finalização.

Esse tipo de narrativa, em que há missões a cumprir, é conhecido na literatura e no cinema como a “jornada do herói”. Para Joseph John Campbell, um mitologista, escritor e professor universitário norte-americano, famoso por seus estudos de mitologia e autor da obra “O Herói de Mil Faces”, publicado pela primeira vez em 1949, “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 1993-1997, p.17). Unindo narrativa ficcional a brincadeiras e jogos, envolvemos o público em nossas jornadas de teatro-jogo, separando-o de sua realidade cotidiana, iniciando-o às regras e interações do novo mundo, para que quando seu papel for cumprido, ele possa retornar. Em nossos espetáculos de teatro-jogo o público é como “um herói vindo do mundo cotidiano [que] se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, op. cit., p.18). Em nossas histórias, a busca pela lâmpada do sultão, o fortalecimento dos guardiões de Amarpondi e a proteção dos Moremons são as principais missões dadas aos espectadores pelos espetáculos intitulados *Um conto das Arábias* (2018), *Amarpondi e o Rapto do Saci* (2019) e *Os Moremons na mira da Rede* (2020).

O conceito de Teatro-Jogo ainda está em fase de consolidação, pois essa atividade tem semelhanças com outras formas híbridas entre teatro e jogo, tais como o “jogo teatral”, o teatro-esporte e a Impro, o Drama de origem inglesa (especialmente se aplicado ao ensino, como é o caso desta pesquisa em especial) e o “L.A.R.P.” (*Live Action Role Playing*, - ou representação ao vivo)³. Temos também o conhecimento de denominações mais gerais como “teatro participativo”, “interativo” ou “imersivo”, além das mais recentes “peças-game”. Embora possamos incluir o Teatro-Jogo dentro do espectro do teatro participativo ou

³ O L.A.R.P. é uma atividade advinda do RPG (*Role Playing Game*, ou jogo de representação de papéis), mas que não se restringe a estabelecer diálogos e rolar dados; no L.A.R.P. se encena o jogo utilizando-se de cenários, figurinos e representação de personagens por meio do corpo dos jogadores, em determinado espaço.

interativo, e até mesmo do imersivo, é importante destacar as características que o personalizam, o que será feito logo a seguir. Com relação aos outros gêneros citados, é importante esclarecer que o Teatro-Jogo não é todo improvisado e, por isso, diferencia-se do jogo teatral, do teatro-esporte e da impro, atividades em que não há um texto dramático prévio ou roteiro ensaiado; o seu caráter espetacular também o diferencia do Drama pois, por mais que haja espaço para aprendizado e bastante interação entre os espectadores e os atores durante as propostas de atividade que ocorrem nos espetáculos de Teatro-Jogo, estes últimos têm um roteiro a seguir e fazem o possível para que os momentos de interação não estendam demais o tempo do espetáculo.⁴ Já no que diz respeito ao L.A.R.P., podemos dizer que o que mais o diferencia do teatro-jogo é o fato de que no L.A.R.P.

não há plateia, cada um dos participantes - que podemos chamar também de jogadores - interpreta um personagem. Eles interpretam para si mesmos e uns para os outros. Também não há um roteiro ou script a ser seguido. A partir de alguns dados que todos conhecem no início do larp, os participantes vão improvisando suas ações e se relacionando uns com os outros como se fossem seus personagens. (FALCÃO, 2013, p. 17)

Sobre as chamadas “peças-game”, que só recentemente começamos a pesquisar, podemos dizer que elas também misturam uma história de ficção com atividades de jogo, mas nem sempre têm a preocupação em fazer com que os participantes externos (jogadores do público) sejam absorvidos como personagens pela proposta fictícia, de modo que eles continuam sendo pessoas estranhas à ficção, mas que, em dado momento, intervêm no rumo dos acontecimentos mediante votação, por exemplo. Além disso, pelas características observadas por CHAGAS em Dissertação sobre o assunto, a peça-game está intrinsecamente relacionada à tecnologia digital:

Por essência, o espetáculo-game / peça-game caracteriza-se por ser uma peça interativa que tem, no seu conceito de interativo, os parâmetros básicos de meios digitais (...). Ademais, busca causar em seus espectadores, mediados pela tecnologia, a sensação de coautoria da obra, através dessa junção entre os caracteres procedimentais e participativos. (CHAGAS, 2016, p.37)

⁴ Com relação ao drama “como método de ensino”, tal como desenvolvido por CABRAL (2006), a presente proposta diferencia-se por levar alunos e alunas a criarem suas próprias cenas a partir de uma estrutura que conecta atividades relacionais de desafio (jogo), possibilidades dramáticas (histórias e personagens) e conhecimentos da área de ciências, ao invés de já levar as propostas prontas para que os participantes as vivenciem. De todo modo, há muitos pontos em comum, especialmente no que tange à “interação entre o contexto da ficção, o contexto social e o contexto da ambientação cênica” (CABRAL, 2006, p.13).

No mesmo trabalho, ela também nos apresenta outras nomenclaturas para as experimentações teatrais que usam do jogo como forma de interatividade entre o público e o jogador:

Como as pesquisas aconteceram em paralelo, até hoje não havendo muito diálogo em suas construções, cada encenador, em seu lugar geográfico, convencionou chamar a experimentação por um nome diferente. Os três termos que foram mais usados são: a nomenclatura de Ivan Andrade, “espetáculo-game”, a nomenclatura inaugurada por Victor Cayres, “jogo-espetáculo” e a nomenclatura proposta por mim, “peça-game”. (CHAGAS, 2016, p.36)

A autora prefere o uso do termo *game* a fim de evitar redundâncias, uma vez que o jogo está presente em todo fazer teatral e também pode assumir significados nem sempre relacionados à interação entre espectador e espetáculo, ou seja, pode/deve haver jogo num espetáculo mesmo sem a participação mais concreta/direta do espectador. Já o Teatro-Jogo usa dessa redundância abraçando o próprio jogo que há no teatro como forma de interagir com o público. Diferentemente das peças-*games*, essa interação não é intermediada pela tecnologia, mas pelo jogo e a narrativa próprios do teatro.

O teatro participativo não é novidade: no livro *Pedagogia do teatro: Provocação e Dialogismo*, Flávio DESGRANGES (2011) reflete sobre mudanças radicais no fazer teatral do século XX, principalmente em sua relação com o espectador, que poderia ser sacudido de sua poltrona para se confrontar com a realidade, como em Piscator ou Brecht, ou encenar / fazer encenarem seus próprios problemas, como em Boal, ou ser trazido para o centro da experiência teatral, como nas experiências do *Living Theatre* outros grupos dos anos 1960.

Começa-se um movimento de trazer o espectador para cena, e cada uma dessas experiências vai abordar diversamente o modo de convidar, estimular, despertar, agitar e mesmo constranger os espectadores, que nem sempre aceitavam de bom grado as provocações dos artistas da cena. Embora o Teatro-Jogo possa ser considerado essencialmente um teatro participativo (pelo fato de o espectador tomar parte ativa na cena), a proposta de um jogo de faz-de-conta que se destaca com clareza nos espetáculos, leva o público a aceitar e querer jogar também, sem imposições ou constrangimentos. Desse modo, o jogo se demonstra fundamental para que se desenvolva no público as ferramentas para ele entrar no palco, de uma forma que o deixe à vontade para participar *se e quando* quiser.

Para exemplificar como funciona o Teatro-Jogo, usarei como exemplo o espetáculo “Amarpondi e o Rapto do Saci”, nosso primeiro espetáculo de teatro-jogo a ser apresentado para crianças nas escolas.

Nessa criação cênica, o público era levado a participar como herói, ajudando, quando confrontado com jogos e enigmas, a recuperar os poderes dos guardiões da utópica vila de Amarpondi e a resgatar o Saci das garras do terrível *Mr. Planet* e de seus atrapalhados ajudantes *Miner Jack* (João Mineiro, extrativista de minérios) e *Lumber Jack* (João Lenhador, extrativista de madeiras). Dessa forma o público era a todo instante desafiado com vários tipos de jogos e atividades participativas, ao mesmo tempo que seguiam a ficção proposta. Eram atividades tais como: criar coisas (como um grito de guerra), resolver enigmas (charadas, palavras faltantes ou desordenadas), procurar algo (como os ingredientes da poção da Cuca), e até mesmo participar de um ritual (ritual dos Sete Ventos do Saci) ou de uma festa para comemorar a vitória contra a sauna e o resgate do Saci.⁵



Victor Henrique como Miner Jack em Amarpondi. Nov de 2019.⁶

RELATO DE PESQUISA

Com a proposta de levar o teatro-jogo para ser experimentado enquanto atividade criativa por alunos e professores nas escolas, foi elaborada a pesquisa de que trata este texto, e que seria desenvolvida junto ao projeto de extensão “Teatro-Jogo nas escolas”. Tal projeto deveria ter sido iniciado em abril de 2020, mas, como é sabido, ainda em março foi declarada a pandemia do novo coronavírus pela OMS e a UFSJ paralisou suas aulas.

Assim, apenas ao final de maio de 2020 é que se entrou em contato com a professora Érika Santos, da Escola Estadual Amélia Passos, em Santa Cruz de Minas – MG, e definiu-se a área de ciências como a área que viria a ter uma interlocução temática com a atividade

⁵ Um outro exemplo bem claro de um espetáculo que, em nossa concepção, poderia ser denominado de teatro-jogo, é 5PSA - O Filho, dirigido por Cainan Baladez e descrito no artigo *Interatividade, religião e tecnologia: por uma dramaturgia do hipertexto* (BALADEZ, 2005, p.203-208), em que o público é acolhido tendo de cumprir um papel justificado pela ficção, bastando aceitar o jogo.

⁶Foto: Maria Paula Castelli.

teatral. O professor de ciências na época, Júlio César, interessou-se pelo projeto e aceitou participar.

Com o advento da pandemia, as aulas presenciais nas escolas de Minas Gerais foram suspensas e o governo estadual adotou um método de ensino a distância denominado Plano de Estudos Tutorados (conhecido pela sigla PET), sobre o qual não entraremos em detalhes. Entretanto, vale a pena esclarecer que, devido às características próprias do modelo de ensino remoto adotado no estado, somadas a outros problemas advindos do contexto pandêmico, muitos alunos não estavam fazendo as atividades propostas nos PETs, sendo que alguns nem acesso a elas tinham nesse momento inicial do fechamento das escolas. Deste modo, muitos dos alunos que passaram pelo projeto não acompanhavam o PET, e até mesmo aqueles que acompanhavam não demonstravam ter aprendido algo, de forma que se tornou inviável articular os conhecimentos que eles estariam, em tese, adquirindo. Além disso, eles demonstravam muita insegurança em falar sobre qualquer tema “científico”, mesmo aqueles de seu dia-dia. Desta forma, o principal objetivo desta pesquisa se tornou ainda mais distante: como articular conhecimentos que ainda não haviam sido construídos?

Para fazer as intervenções decidimos, então, junto aos dois professores, utilizar plataformas digitais de reuniões. O fato é que, embora tivéssemos obtido o interesse e o aval do professor Júlio César, este apresentou muitas dificuldades de conexão desde o princípio e, além disso, teve outros problemas que o levaram a afastar-se. Desse modo, em muitas ocasiões, para que algum conteúdo de ciências pudesse ser articulado criativamente de modo a integrar uma cena, foi necessário que o discente pesquisador assumisse o lugar de professor de ciências, conjugando informações da área a jogos teatrais e outros, tais como “quiz”. Para isso, foi necessário estudar conteúdos do PET e assistir a vídeo aulas. Nesse sentido, a leitura do livro “Filosofia da ciência: Introdução do jogo e suas regras” (1981) de Rubem ALVES, foi essencial para criar uma postura de incentivar a dúvida e os questionamentos nos alunos.

As intervenções junto aos alunos e professores de artes e ciências vêm ocorrendo desde julho de 2020 na Escola Estadual Amélia Passos em Santa Cruz de Minas – MG. Quando começamos os encontros, estes eram dirigidos para alunos do integral do 7º ano. Iniciamos o projeto com 4 alunos, e, com a ajuda da professora Érika, tentamos trazer mais participantes, mas a turma nunca se estabilizou. Em 2021 houve uma mudança e passamos a ministrar as atividades para alunos entre o 6º e 8º ano. Essa turma está bem mais estável, e a frequência oscila entre 4 e 8 crianças entre 11 e 14 anos. As aulas nessa escola, que em 2020 duravam cerca de uma hora, a partir de 2021 passaram a durar uma hora e meia. Em maio de 2021 iniciamos ainda uma nova parceria, desta vez com uma escola particular, a Atus Rede de

Ensino, com uma turma de 30 alunos, do 1º ano do Ensino Médio. Nessa escola, cujo relato será feito em outra ocasião, nossos encontros não podem ultrapassar os 50 minutos e são feitos durante os horários dos itinerários de artes e ciências, alternadamente.

No início do projeto, como foi descrito, havia poucos alunos e muitos problemas, sendo o primeiro deles a baixa frequência: a cada semana rostos novos apareciam enquanto outros sumiam, de modo que ficou difícil estabelecer um planejamento que propusesse um desenvolvimento em que ter acompanhado o encontro anterior fosse necessário para acompanhar o atual. Foi preciso alterar o planejamento para um modelo semanal e que fosse completo a cada aula. Por exemplo: Começamos com um aquecimento teatral, temos um jogo intermediário e mais simples e um jogo final, mais complexo do qual criamos histórias mais elaboradas. Ao final da aula, conversamos sobre o que se passou, nossas dificuldades e o que gostaríamos de fazer de novo.

Outro problema foi a conexão de muitos alunos, e também a ausência de aparelho próprio. Durante as aulas, muitos não conseguiam entrar na videochamada e nem participar de outro modo. Alguns alunos também não tinham privacidade, sendo acompanhados por familiares que às vezes os deixavam sem graça e envergonhados. Assim, ao final do primeiro ano de projeto, só restou uma única aluna rodeada por duas professoras e um professor.



Alunas e alunos da E.E. Amélia Passos e os pesquisadores Ana e Victor. Print de tela. Agosto de 2021.

Jogos

Os jogos realizados tinham como intuito, além de prepará-los para a proposta de criação de cenas de teatro-jogo, sondar como estavam seus conhecimentos da área de ciências, sua capacidade de jogo e diverti-los. Houve necessidade, no entanto, como falado antes, de

aplicar jogos que também os ajudassem a construir/consolidar alguns conhecimentos ainda não internalizados.

Foram feitos diversos jogos de improvisação, tais como o clássico da *ImproSó perguntas*, em que os participantes devem desenvolver um diálogo somente através de perguntas dentro do contexto dado no início do jogo e *Quem sou eu*, no qual um grupo deve fazer perguntas que só podem ser respondidas com *sim* ou *não*, a fim de adivinhar qual a palavra que outra pessoa esconde. Os jogos eram feitos atrelados a temas e palavras do universo científico, como planeta terra, meio ambiente, biologia, astronomia e física. Alguns temas foram problematizados em busca de gerar debates, como por exemplo: “Vacina cura doenças?” Ou, “Existe gravidade na lua?” Neste dia em especial, com o tema da gravidade na Lua, havia apenas dois alunos na turma e eles ficaram de lados opostos. Ambos foram incentivados a justificar o motivo de suas posições, de modo argumentativo, e, ao final, foi explicado que a lua tinha uma gravidade menor que a da terra, por isso os astronautas parecem flutuar. Fizemos, ainda, jogos teatrais tais como *Entrevista*, em que um participante apresentava um show, convidando um especialista para defender seu ponto de vista, e recebia perguntas de quem estava de fora. Durante as *Entrevistas*, era possível perceber como falavam e ousavam mais. Ao final de cada encontro era possível apreender o que eles já sabiam e o que não sabiam, e em seguida fazer um apanhado geral.

No que tange aos jogos teatrais, temos dado preferência aos formatos improvisacionais derivados do Sistema Impro de teatro do teatrólogo inglês Keith Johnstone, por serem mais facilmente adaptáveis às plataformas digitais do que, por exemplo, os jogos mais básicos de Viola Spolin. Com a dificuldade em se distanciar da tela do computador ou do celular e, ainda assim, acompanhar o que se passa em todas as “janelinhas” do mosaico formado pelo grupo que integra a videochamada, o formato digital interativo acaba por aproximar os jogadores das telas e reduz sua mobilidade e, com isso, toda a expressividade corporal, dificultando a fisicalização. Por outro lado, os limites das configurações de áudio dessas plataformas também diminuem as possibilidades de se comunicar por meio de instruções audíveis enquanto os jogadores atuam. Além disso, a concentração da plateia que assiste ao jogo também diminui, por vários motivos, e é bem mais difícil ter uma boa observação e, conseqüentemente, um diálogo final após o jogo com jogadores e público, como pede o sistema de Spolin.

Assim, o trabalho com criação de histórias, associação de ideias, jogos de memória e variados improvisos em que o diálogo e a narração acabam tendo uma relevância maior, é o que mais tem sido realizado durante esse período de exploração das possibilidades de jogos

teatrais dentro da realidade das plataformas digitais. Esse tipo de jogo, embora não auxilie tanto assim na atuação corporal no espaço, algo imprescindível para o teatro, direciona o trabalho para a criação de histórias/dramaturgias, o que é central para o teatro-jogo.

A improvisação é também parte essencial do teatro-jogo, uma vez que os atores, sem “sair” de seus personagens, devem lidar com tudo que o público disser ou fizer, e o público, que tem apenas o contexto da história em mente, deve “comprar o jogo” e improvisar com os atores a fim de chegar ao fim da jornada com êxito. Porém, o teatro-jogo não é um espetáculo de improvisação, mas se baseia em uma escrita dramática fixada, que pode ser criada separada ou concomitantemente aos ensaios, a partir das improvisações propostas durante os encontros do grupo. Nesse sentido, jogos de contação de histórias revestem-se de fundamental importância quando nos propusemos a levar as crianças a criarem cenas de teatro-jogo, uma vez que lidam com a criação de enredos construídos no tempo presente e em interação entre os participantes. Entretanto, para além dos jogos de Impro, tivemos que buscar outros tipos de jogos ao constatar a dificuldade em obter deles alguns conteúdos já dados como assimilados do campo das ciências, como mencionado anteriormente.

Jogos de associação de ideias foram os primeiros jogos em que se utilizou como temática a matéria de ciências, e foram de suma importância para diagnosticar seus conhecimentos e dificuldades. Para lidar com a falta de atenção, que fazia com que frequentemente alunos e alunas se esquecessem das regras dos jogos ou das informações dadas anteriormente por seus/suas colegas durante a narração de histórias, foram adicionados jogos/brincadeiras que provocassem suas memórias e exercitassem a atenção.

Por fim, ao perceber suas dificuldades em contar histórias mais coesas, com personagens definidos e uma narrativa mais detalhada, foram criados e aplicados jogos mais específicos que ajudassem a detalhar e clarear mais as histórias, criando e descrevendo cenários e personagens de forma coletiva.

O objetivo destes jogos era estimular nos alunos e professores a espontaneidade e habilidades teatrais, inclusive as dramáticas, para possibilitar a criação de cenas de teatro-jogo utilizando os conhecimentos já construídos das ciências.

É importante relatar que até o momento que escrevo este artigo, pesquisas e experimentos seguem sendo desenvolvidos, de modo que os resultados só poderão ser descritos em artigos futuros. Atualmente estamos experimentando a criação conjunta dessas cenas que misturam histórias e jogos para uma apresentação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa buscamos experimentar formas de articular conhecimentos em uma linguagem teatral, com o intuito de levar alunos, alunas e seus professores e professoras a desenvolverem experimentos cênicos de teatro-jogo. Tivemos que realizar a mesma num momento muito desafiador, pela impossibilidade do encontro presencial e do convívio mais direto, utilizando a mediação dos dispositivos eletrônicos. Encontramos muitas dificuldades de acesso dos alunos e alunas aos conteúdos e vivências propostos por meio do ensino à distância, ocasionadas principalmente pela desigualdade social e pela baixa velocidade da internet de nosso país. Por outro lado, encontramos alunos e alunas que se apaixonaram pelo teatro, tendo, ao longo dos encontros, um crescimento pessoal impressionante, se soltando cada vez mais nos jogos e criando coragem de fazer suas próprias propostas. Enfim, se por um lado o período de isolamento durante a pandemia do SARS-COV- 2 afastou muitos da escola devido às suas dificuldades, por outro, o teatro e o jogo conseguiram trazer alegria em momentos pedagógicos para aqueles e aquelas que tiveram condições e driblaram o desânimo e a escassez de recursos, enfrentando e vencendo os inconvenientes da rede e das metodologias de ensino à distância.

REFERÊNCIAS CITADAS

- ALVES, Rubem. **Filosofia da ciência: introdução ao jogo e suas regras**. São Paulo : Brasiliense, 1981. Disponível em: http://www.moretti.agrarias.ufpr.br/pda/filosofia_da_ciencia_rubem_alves.pdf. Acesso em: 22 de julho de 2021
- BALADEZ, Cainan. Interatividade, religião e tecnologia. **Sala Preta**, Brasil, v. 5, p. 203-208, nov. 2005. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57279>. Acesso em: 22 de julho de 2021
- CABRAL, Beatriz Ângela Vieira. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Hucitec, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993 a 1997. Disponível em: <https://www.portalconservador.com/livros/Joseph-Campbell-O-Heroi-de-Mil-Faces.pdf>. Acesso em: 18 de Julho de 2021
- CHAGAS, Lorena de Oliveira. **Isto não é uma peça: investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias**. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes), Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.
- DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do teatro, provocação e dialogismo**. São Paulo :Hucitec, 2011.

FALCÃO, Luiz. **LIVE! Live Action Role playing - Um Guia Prático para Larp** . 2 edição. CC. 2013. Disponível em: <http://www.nplarp.com.br/2013/02/guia-de-larp.html>. Acesso:12 de julho de 2021.