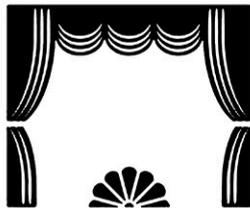


do  
REGISTRO  
à  
CRIAÇÃO

possibilidades do uso do celular no  
ensino-aprendizagem em Artes da Cena



O objetivo geral é investigar as contribuições do uso do celular para o processo de registro e criação no ensino-aprendizagem em Artes da Cena, havendo a participação direta dos alunos. Para tanto, o local da pesquisa é o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) – Campus São José de Ribamar, onde se desenvolveu o trabalho com 79 discentes do Ensino Médio-Técnico, na modalidade integrada, no período de 2018 a 2019. O problema científico da pesquisa consiste em verificar de quais formas o celular pode contribuir para o processo de registro e criação artísticos no ensino-aprendizagem em Artes da Cena. Para tanto, compreendendo-se a relevância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), faz-se uso do celular enquanto ferramenta e objeto de registro das práticas teatrais, da avaliação feita pelo professor e da autoavaliação empreendida pelos educandos. Desse modo, permite-se experimentar o ato de criação, em Teatro, por meio da performance fotográfica, da videoperformance e do fotofilme, além de fomentar aulas mais participativas, críticas e reflexivas. O percurso metodológico adotado diz respeito à pesquisa-ação, com abordagem quali-quantitativa e caráter exploratório-descritivo. Para a coleta de dados, cita-se o caráter documental dos materiais envolvidos, como levantamentos bibliográficos, questionários semiestruturados, depoimentos sobre experiências – por meio da teorização da prática de exercícios cênicos –, assim como elaboração de roteiros, montagens de cenas, jogos, improvisações e leituras de textos cênicos, além da observação e da avaliação de todo processo artístico, com a utilização de vídeos e fotografias para registro e criação de práticas cênicas de forma crítico-reflexiva. A partir disso, faz-se a análise e a interpretação dos dados, envolvendo a sistematização das informações, por meio de gráficos e fotografias. Nessa perspectiva, propõe-se o uso de estratégias de aprendizagem, em Artes da Cena, com base em um mundo tecnológico e informatizado, através do qual se aprofundam as possibilidades de criação e de mediação e se promovem experiências junto aos discentes que contribuam para o seu desenvolvimento criativo e proativo nas aulas de Arte/Teatro.



**Do registro à criação**

## *Direção Editorial*

---

Lucas Fontella Margoni

## *Comitê Científico*

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisele Soares de Vasconcelos**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

**Prof. Dr. Reinaldo Portal Domingo**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Carolina Guerra Libério**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

# Do registro à criação

**Possibilidades do uso do celular no  
ensino-aprendizagem em Artes da Cena**

Meiriluce Portela Teles Carvalho



**Diagramação:** Marcelo A. S. Alves

**Capa:** Lucas Margoni

**O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.**



Todos os livros publicados pela Editora Fi estão sob os direitos da [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR) [https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR)



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

CARVALHO, Meiriluce Portela Teles

Do registro à criação: possibilidades do uso do celular no ensino-aprendizagem em Artes da Cena [recurso eletrônico] / Meiriluce Portela Teles Carvalho -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

111 p.

ISBN - 978-65-5917-043-2

DOI - 10.22350/9786559170432

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Artes da Cena; 2. Celular; 3. Criação; 4. Registro; 5. Ensino. I. Título.

CDD: 370

---

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação                      370

*À minha filha, Nicole Teles, e à minha mãe,  
Irene Portela, pelo amor incondicional.*



## Agradecimentos

Ao Senhor Deus, que sempre me abençoou, concedendo-me saúde, força, garra e perseverança para seguir em frente nas inúmeras – e importantes – horas dedicadas a este processo que aliou pesquisas, leituras, escritas, construções e desconstruções de saberes.

À minha orientadora, Gisele Vasconcelos, pela disponibilidade, confiança, compreensão e essenciais colaborações no processo de construção desta pesquisa.

Aos professores integrantes da banca de qualificação, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maira Teresa Gonçalves e Prof. Dr. Reinaldo Portal Domingo, pelas valiosas contribuições e caminhos direcionados.

À CAPES, pela tão necessária bolsa de mestrado.

Aos professores do Mestrado Profissional em Artes, Ramúsyo Brasil e Reinaldo Portal Domingo, pelo apoio durante este percurso.

Ao meu pai, Francisco Teles (*in memoriam*), e à minha mãe, Irene Teles, pelo amor e confiança a mim concedidos.

Aos meus irmãos, em especial a Nildinha Teles, e à minha sobrinha, Luciane Teles, pelo incentivo e pela confiança para a concretização desta pesquisa.

À minha filha, Nicole, que, por tantas vezes, chamou-me para brincar e teve paciência para esperar.

Ao meu esposo, Jackson Carvalho, pelo carinho, companheirismo e apoio.

Aos amigos e amigas do PROFARTES/UFMA, em especial Silvia Lilian e João Carlos Pimentel, pela parceria e diálogos nesta caminhada.

Aos alunos do IFMA – Campus São José de Ribamar que estiveram comigo durante todo o processo, em especial Udson dos Santos Silva, Brian Araújo, Ester Diniz França, Samuel Cardoso, Thalysson Vinicius C.

Nascimento, dentre outros que contribuíram de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem.

À Direção Geral e à Direção de Ensino do IFMA – Campus São José de Ribamar. Aos professores do campus –, em especial Karoline Viana Leão, Flávyá Gurgel, Rejane Maria S. Fonseca, Ediel Araújo, Layanne Christinne dos P. Miguens, Elinaldo Quaresma e Arcenildo da S. Nascimento.

Aos meus amigos, Magno Anchieta e Mônica Rodrigues de Faria, pela confiabilidade e diálogos durante este percurso.

A todos que – direta ou indiretamente – contribuíram para a concretização desta pesquisa.

*[...] importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar.*

José Manuel Moran



## **Lista de siglas**

<b>IFMA</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
<b>TIC</b>	Tecnologias da Informação e Comunicação
<b>UDESC</b>	Universidade do Estado de Santa Catarina
<b>UFMA</b>	Universidade Federal do Maranhão



# Sumário

1.....	17
<b>Introdução</b>	
2.....	29
<b>O vídeo como registro: instrumento avaliativo nas aulas de Teatro</b>	
2.1 Percurso docente com o vídeo-registro no IFMA .....	31
2.2 A genética teatral na escola .....	44
2.3 O ensino de Teatro e suas considerações pedagógicas.....	48
3.....	54
<b>O uso das TIC nas práticas de ensino: um recorte sobre a utilização do celular</b>	
3.1 As TIC como pressupostos metodológicos para o ensino de Artes Cênicas.....	61
4.....	64
<b>Experiências e criações com a arte da cena</b>	
4.1 Reflexões metodológicas sobre o uso do vídeo-registro .....	67
4.2 Reflexões metodológicas sobre a performance fotográfica.....	73
4.3 Reflexões metodológicas sobre a videoperformance .....	76
4.4 Reflexões metodológicas sobre o fotofilme.....	79
5.....	83
<b>Análise e interpretação dos dados</b>	
5.1 Questionário aos discentes.....	91
<b>Considerações finais.....</b>	<b>100</b>
<b>Referências.....</b>	<b>104</b>
<b>Apêndice A.....</b>	<b>110</b>
<b>Questionário de pesquisa - Diagnóstico do processo de avaliação, autoavaliação e experiências em teatro: Vídeo-registro, Videoperformance, Performance fotográfica e Fotofilme</b>	



## Introdução

A pesquisa “Do Registro à Criação: possibilidades do uso do celular no ensino-aprendizagem em Artes da Cena” permite-nos uma reflexão sobre o contexto contemporâneo em que as tecnologias constituem-se como ferramentas importantes no ambiente escolar. Para tanto, o local da pesquisa foi o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) – Campus São José de Ribamar<sup>1</sup>, no qual percebemos que a utilização de aportes tecnológicos pode representar um diferencial ao propiciar aulas mais dinâmicas, interativas, que permitam aos atores da educação uma melhor integração com o conteúdo na escola.

Nesse sentido, o desenvolvimento de uma educação que insere o uso de tecnologias em processos de ensino-aprendizagem poderá contribuir para um aprendizado significativo e colaborativo ao longo de cada um dos ciclos de formação.

Dentre os fatores que impulsionaram a realização desta pesquisa, destacam-se a experiência de trabalhar com o ensino de Arte/Teatro no IFMA – Campus São José de Ribamar e o surgimento de questionamentos sobre o sistema de registro para as avaliações das atividades realizadas. Quanto ao último aspecto, percebemos, durante o percurso das aulas, que havia uma efemeridade da ação cênica, existindo uma dificuldade em desenvolver-se um processo avaliativo que proporcionasse a essa experiência um sentido mais sistêmico, mais profundo e que permitisse a verificação de cada ato da cena em momentos subjacentes, de modo a

---

<sup>1</sup>A sede de São José de Ribamar fica a 30 km de São Luís, no extremo leste da Ilha, à beira da Baía de São José, na Rodovia MA 201, Km 12, s/n - Piçarreira, São José de Ribamar – MA.

serem revistos e analisados, tanto pelo olhar do professor, quanto de formas individual ou coletiva, pelos alunos.

A utilização do celular, na produção de rastros teatrais<sup>2</sup>, e, como forma de obtenção de uma participação mais efetiva dos alunos no processo avaliativo, ganhou uma dimensão importante do ponto de vista da prática pedagógica, pois o uso de meios tecnológicos permite a sistematização das sequências educativas, reestruturando o papel de professores e alunos, bem como contribuindo para que os registros das ações cênicas favoreçam a avaliação e a criação artística.

Tendo em vista o problema científico desta pesquisa, interessa-nos responder e compreender: de quais formas o celular pode contribuir para o processo de registro e criação no ensino-aprendizagem em Artes da Cena? Nesse sentido, esse estudo levou em consideração o celular enquanto uma ferramenta tecnológica que pode registrar as experiências cênicas e promover novas formas artísticas de criação, tais como o fotofilme<sup>3</sup>, a videoperformance<sup>4</sup> e a performance fotográfica<sup>5</sup>.

Definimos como objeto de pesquisa o registro e a criação com o uso do celular em Artes da Cena. Esse estudo pertence à linha de pesquisa “Abordagens Teórico-Methodológicas das Práticas Docentes”, apresentando como objetivo geral investigar as contribuições do uso do celular para o processo de registro e criação no ensino-aprendizagem em Artes da Cena.

Visando alcançar esse objetivo, estruturamos os seguintes objetivos específicos: realizar pesquisas bibliográficas sobre o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para a criação e o registro do

---

<sup>2</sup> Rastros das práticas teatrais significam o registro do processo artístico desenvolvido com os alunos em sala de aula.

<sup>3</sup> Para Elias (2009), os fotofilmes são filmes elaborados com o uso de fotografias, envolvendo a integração entre a fotografia e a linguagem cinematográfica.

<sup>4</sup> Segundo Jeudy (2012) e Krauss (1976), na videoperformance, o corpo entra em diálogo com câmera em gestos performáticos de maneira híbrida: corpo e tecnologia, corpo e vídeo, corpo e máquina, em diálogo com o teatro, música, dança, pintura e outros.

<sup>5</sup> A performance e a fotografia vêm se comunicando com a arte da performance ao longo da história, relacionando-se com teatro, poesia, música, vídeo, fotografia, dentre outros. Conforme Neves (2013, p.3-4) “a fotografia, neste caso, é entendida como uma performance; pois, embora o objeto artístico configure-se como imagem fotográfica, este está centrado no corpo do artista”.

processo de ensino-aprendizagem em Artes da Cena; compreender a importância do uso do celular como ferramenta de produção de registro e criação nas aulas de Teatro; sistematizar dados sobre as possibilidades de registro e criação com a utilização do celular no ensino-aprendizagem em Artes da Cena no âmbito escolar, entre 2018 – 2019, no IFMA – Campus São José de Ribamar.

Comprendemos, segundo destaca Freire (1996), que a educação é um processo pautado no desenvolvimento de ações que visem formar os educandos em uma perspectiva emancipatória e de promoção de autonomia.

Portanto, a inserção de tecnologias, nos mais distintos processos educativos, contribui para que os sujeitos da aprendizagem, por meio desse acesso, sejam preparados tanto para a resolução de problemas escolares quanto para uma vivência autônoma, que lhes permita buscar seus próprios lugares e realizações frente ao mundo.

Desse modo, para desenvolver um processo educativo, é necessário que educadores e pesquisadores estejam sempre questionando suas práticas e ações. Assim, foram elencadas algumas perguntas científicas que orientaram o encaminhamento da pesquisa: Como as TIC podem contribuir para o registro e criação no ensino-aprendizagem em Artes da Cena? Que possibilidades educativas podem ser desenvolvidas – com vistas ao processo de registro e criação –, com o uso do celular nas aulas de Teatro? Experiências de produção, com o uso do celular na sala de aula, podem contribuir de modo significativo nas Artes da Cena para a ampliação do vocabulário cultural dos alunos e sua relação com o mundo?

O desenvolvimento desse estudo justifica-se por sua contribuição, em primeiro lugar, para o cenário educativo com ênfase no estudante, visto que significa uma possibilidade de acesso ao mundo tecnológico cada vez mais exigente e excludente em relação àqueles que não conhecem ou não dominam esses códigos. Em segundo lugar, por seu

alcance social, uma vez que os alunos levam os conhecimentos adquiridos, no âmbito escolar, para a vida.

Assim, o presente estudo estrutura-se com base na ideia de que o educando é um ser social e que suas aprendizagens, além de se refletirem em sua vida, também são levadas para além do ambiente escolar.

Nesse contexto, teatro e tecnologia relacionam-se, podendo contribuir com a formação de sujeitos reflexivos, aliando, em sua formação, o uso de TIC com o conhecimento dos elementos da linguagem cênica, da história do teatro, das técnicas de improvisação, da expressão corporal, do desenvolvimento do senso crítico para avaliação, autoavaliação, entre outros conhecimentos que podem otimizar a educação por meio do ensino de teatro, que normalmente ocorre de modo efêmero<sup>6</sup>, devido à sua caracterização como uma expressão artística que ocorre em tempo real.

Nessa ótica, o desenvolvimento de atividades, que façam dos momentos de educação algo que possa ser vivido, revisto e refletido, faz com que tanto o educador quanto os educandos experienciem novas formas de “ensinar e aprender” (FREIRE, 1996).

Nessa perspectiva, a avaliação pode ser realizada *a posteriori*, sem o comprometimento de falhas da memória, pois permite o seu desenvolvimento em um tempo maior, de forma mais sistêmica, e com a participação dos envolvidos, os quais poderão rever sua atuação no ato cênico, apreciando, questionando, interferindo e redefinindo novas possibilidades de atuação, elementos que proporcionam a esses sujeitos uma reelaboração dos critérios de avaliação, de pertencimento e de um entendimento mais aprofundado sobre o individual frente ao coletivo, sem esquecer a valorização do perfil desses estudantes como “nativos digitais<sup>7</sup>” (PRENSKY, 2001).

---

<sup>6</sup> A expressão efêmera refere-se às formas de arte que duram apenas um curto período de tempo. A efemeridade do teatro envolve um desafio para a construção de uma memória, que pode ocorrer por meio de fotografia e vídeos.

<sup>7</sup> Os “nativos digitais”, conforme Prensky (2001), dispõem da capacidade de produzir múltiplas tarefas, o que corresponde a características básicas dessa geração para usar as tecnologias digitais. Ainda de acordo com esse autor, é uma geração constituída por sujeitos que estão dispostos a compreender os grandes desafios impostos pelas TIC.

O uso do celular nas aulas de teatro, conforme o exposto, pode ser utilizado em outras ocasiões e por outras pessoas da comunidade escolar, e, mesmo no meio externo, por vias eletrônicas, como forma de divulgar as ações desenvolvidas, contribuindo com a autoestima dos educandos, e podendo auxiliar junto à atuação de outros educadores e alunos, os quais poderão incorporar esses modos de ensinar e aprender aos seus processos educativos.

Diante da discussão em questão, surgiu a necessidade de pensar de que modo contribuiríamos com o aprimoramento do processo avaliativo e autoavaliativo, utilizando meios que permitissem aos educadores conhecerem as dificuldades dos alunos, assim como oportunizassem reflexões sobre as práticas cênicas tanto individuais quanto coletivas.

O público-alvo desta pesquisa é composto por jovens entre 15 e 20 anos de idade, considerados por Lévy (2010) como “argonautas do ciberespaço”<sup>8</sup>, sujeitos cuja percepção sobre o mundo ocorre de modo alinear e fragmentada, muito diferente da percepção dos educadores, que, segundo Prensky (2001), são “imigrantes digitais”<sup>9</sup>, cujas formas de construções educativas se deram de modo linear e sequenciada.

A escolha do celular como instrumento foi motivada pelo fato dos aparelhos atuais configurarem uma ferramenta tecnológica que possui diversos aplicativos – boa parte deles, gratuitos – que podem ser utilizados como instrumentos facilitadores dos diferentes processos de ensino no ambiente escolar e para além dele, visto que um grande número de alunos dispõe desses equipamentos, mesmo que, para isso, custem-lhes alguns sacrifícios econômicos, devido ao alto valor, tanto na aquisição dos aparelhos, quanto em sua manutenção.

---

<sup>8</sup> Segundo Lévy (1999, p.17), são alunos com facilidade de navegar no ciberespaço, de forma a adquirir conhecimentos no ambiente virtual de forma muito mais rápida, por já nascerem em um período tecnológico. Assim, o termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

<sup>9</sup> Os “imigrantes digitais”, de acordo com Prensky (2001), estão relacionados aos indivíduos que nasceram num período “analógico”, habituados com o uso de livros e materiais impressos. Assim, precisam aprender uma nova linguagem para se adaptar ao mundo tecnológico, mas sempre mantendo o seu “sotaque” original.

Entre os motivos que tornam atraente o uso do celular, é possível destacar: a internet – por acesso via wi-fi ou via dados móveis –, os aplicativos de fotografia, os programas de edição, os equipamentos complementares aos aparelhos – como microfones, fones de ouvido, cartão de memória, cabos de conexão, dentre outros. Além disso, corrobora para esse estudo afirmar que 97,5% desses alunos possuem um aparelho celular que tenha acesso gratuito à internet na instituição de ensino que frequentam.

Diante desse contingente, é importante destacarmos que existe uma variedade de tipos de aparelhos celulares, com potencialidades distintas à sua utilidade. Essa diversidade não atrapalha o uso do vídeo-registro<sup>10</sup>, pois, dentro das ações propostas, poderão ser inseridos aparelhos com diferentes capacidades para captação de som, de imagens e de registros fotográficos. Ou seja, dentro de uma atividade em grupo, a diversidade de aparelhos ocorre no mesmo nível em que se constitui a diversidade de indivíduos, o que torna o processo educativo – com o uso de vídeo-registro – ainda mais rico em possibilidades educativas.

Partimos do pressuposto de que, sem o uso das tecnologias da informação, a educação torna-se inócua frente aos avanços tecnológicos que o mundo vivencia em seu cotidiano, o aparelho celular desempenha papel fundamental na construção de novos saberes. Devemos considerar que o conhecimento precisa estar alicerçado em princípios dinâmicos, nos quais o educador e o educando devem aparelhar-se com novos métodos de aprendizagem, nos quais o referido equipamento contribua para que o aluno assuma uma posição ativa e interativa no desenvolvimento do ensino-aprendizagem, com vistas a um exercício de autonomia e de cidadania plenas.

---

<sup>10</sup> A utilização da expressão vídeo-registro envolve a memória das práticas artísticas que são compiladas por meio do vídeo, para posterior análise que, segundo Moran (2005), pode ser chamada de vídeo-espelho, momento em que a câmera registra pessoas ou grupos e depois se observa o resultado com comentários de cada um sobre seu desempenho e sobre o dos outros. Posteriormente, o professor olha seu desempenho, comenta e ouve os comentários dos outros.

A presente pesquisa foi realizada com alunos do Ensino Médio-Técnico<sup>11</sup>, na Modalidade Integrada, do Campus São José de Ribamar, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA), entre 2018 e 2019, com as turmas: Técnico em Programação de Jogos Digitais – 1º e 3º anos; e, Técnico em Eletroeletrônica – 2º e 3º anos. Foi iniciada com 81 alunos, porém, dois desses alunos formalizaram a desistência de participação na pesquisa, portanto a construção dos dados empíricos foi realizada com 79 discentes de forma efetiva.

Assim, esses cursos têm como objetivo formar cidadãos aptos a atuarem no mercado do trabalho em nível técnico, bem como dar prosseguimento em suas vidas acadêmicas, visando também à sua formação enquanto sujeitos capazes de interferir positivamente no mundo ao qual pertencem. Torna-se relevante destacarmos que todos os cursos possuem, entre seus componentes curriculares, a disciplina de Arte como conteúdo programático obrigatório.

A trajetória da pesquisa alicerça-se em estudos bibliográficos baseados em:

Bacich; Morán (2018), os quais contribuem sobre as metodologias ativas, visando a uma educação inovadora, com a participação proativa dos discentes para a construção e reconstrução de conhecimento, dentro e fora da sala de aula.

Bondía (2002), acerca dos questionamentos sobre a experiência e os saberes da experiência, os quais são fundamentais para a obtenção de conhecimentos significativos.

Demo (2015), que proporciona contribuições para o processo de ensino-aprendizagem por meio da pesquisa e das TIC, para que docentes e discentes reestruturem suas práticas pedagógicas.

Dewey (2010), o qual apresenta reflexões sobre o conceito de arte como experiência, que envolve a aprendizagem na seara das experiências estéticas que são vividas e proporcionam interesses, percepções e expressões.

---

<sup>11</sup> Conforme o Artigo 1, II, do Decreto 5.154. do ano de 2004.

Desgranges (2006), o qual aponta discussões que ocorrem nas interfaces entre o Teatro e a Educação, mostrando novas possibilidades estéticas e educativas que se esboçam na teatralidade moderno-contemporânea, levando em consideração a participação ativa do espectador na elaboração do sentido da cena teatral, por meio de uma leitura ativa e da disponibilidade para ultrapassar a barreira do lógico-racional em busca da indeterminação.

Freire (1996), que envolve a compreensão sobre os saberes indispensáveis para a prática pedagógica, voltado para uma educação que seja alicerçada através da pesquisa, da criticidade, da curiosidade, da competência e da autonomia.

Glusberg (2007), autor que discute o conceito de performance tendo em vista a sua relação com a prática educativa.

Japiassu (2001), que apresenta raízes epistemológicas de algumas das principais abordagens brasileiras do teatro, no âmbito da educação, e suas implicações pedagógicas, contextualizando-as no cerne da obrigatoriedade do ensino de Artes na Educação Básica nacional.

Lévy (2010), estudioso que expõe possibilidades de interação com o mundo digital a partir de diferentes perspectivas de construção e de democratização dos conhecimentos envolvendo aprendizagens inovadoras.

Morán (1995), pesquisador que dá ênfase sobre a utilização do vídeo na sala de aula, bem como a relação aluno-professor, aproximando o ambiente escolar do cotidiano, de maneira a proporcionar novas estratégias de conhecimento que ampliem a aprendizagem.

Prensky (2011), o qual recomenda que a escola e os docentes estejam preparados para receber o aluno “nativo digital”, por trazer competências tecnológicas.

Santana (2003), que aborda o histórico da arte/educação e do ensino de Arte nas escolas, relacionando essa temática ao surgimento e à atuação das associações da área de conhecimento em arte, dando ênfase a todas as linguagens e, dentre outros aspectos, dando prosseguimento a

uma investigação quanto ao uso do vídeo como ferramenta didática, com a finalidade de registro e criação no processo avaliativo e autoavaliativo, assim como a efetivação de experiências que norteiem novos estudos e produções na área.

A metodologia para o ensino-aprendizagem em Artes Cênicas, com base no uso da tecnologia audiovisual do celular, pode se estender para outras áreas de formação, além dos cursos que lidam com tecnologias digitais para o exercício de sua profissão.

Por sua vez, o método utilizado foi a pesquisa-ação, a qual, conforme Franco (2005), possibilita um momento reflexivo da ação coletiva, em uma abordagem qualitativa-quantitativa, com caráter exploratório-descritivo.

Quanto aos procedimentos técnicos para a coleta de dados, utilizamos: o caráter documental dos materiais envolvidos, como levantamentos bibliográficos; questionários semiestruturados; depoimentos sobre experiências, por meio da teorização da prática de exercícios cênicos; elaboração de roteiros; montagens de cenas; jogos; improvisações e leituras de textos cênicos; observação e avaliação de todo processo artístico, com a utilização de vídeo e fotografia para registros e criações de práticas cênicas de forma crítico-reflexiva, os quais, ao final do estudo, possibilitaram a análise e a interpretação dos dados, envolvendo uma sistematização das informações por meio de gráficos e fotografias para a concretização deste estudo.

A pesquisa em foco envolve uma percepção mais aprofundada sobre o discente e sua interação frente ao grupo e com o grupo, o que contribui para o processo interno de reelaboração de sua autoestima positiva. Desse modo, o educador tem acesso a um instrumento avaliativo capaz de dimensionar o potencial criativo-cênico de cada educando, levando em consideração o aparato sensível do *corpus* estudantil.

Ao estabelecermos esse conjunto de ressignificações relativas ao processo educativo, promovemos um encontro entre os sujeitos da ação

com a arte, em um contexto crítico-reflexivo, com a experiência estética no espaço escolar.

Inicialmente, o vídeo foi usado como ferramenta para gravação de ensaios, com posterior apreciação e avaliação coletiva das ações, através das quais reconhecemos as dificuldades e as realizações dos alunos. A partir dessa metodologia, analisamos, de forma detalhada, a desenvoltura dos alunos nas atividades cênicas, percebendo a identificação destes com a pesquisa, por meio de seus depoimentos sobre os processos realizados, através de uma participação efetiva, dinâmica e, por conseguinte, rica em aprendizagens. Outro aspecto importante foi a autoavaliação da professora-pesquisadora com base na observação de seus alcances, suas dificuldades e as superações em relação ao estudo.

Ademais, ressaltamos que a experimentação com o vídeo-registro contribui para a construção de posturas de alteridade e facilitam o processo de construção do conhecimento específico em Artes Cênicas e em relação a outros conteúdos, além da integração social do aluno. Nesse contexto, o despertar da consciência crítica sobre o uso de instrumentos tecnológicos, como o celular, trouxe experiências criativas para a sala de aula, local em que se evoluiu do registro de ensaios à criação artística na produção de fotofilmes, videoperformances e performances fotográficas.

Nesse sentido, a estrutura geral desta pesquisa está dividida em quatro capítulos, estabelecendo uma conexão entre Tecnologia e o Ensino de Artes Cênicas. Perpassando a trajetória apresentada, temos as considerações da pesquisa, que descrevem a experiência da passagem do uso do celular com o vídeo-registro ao processo criativo dos alunos.

No primeiro capítulo, há uma reflexão sobre a abordagem do vídeo-registro enquanto instrumento avaliativo nas aulas de teatro. Neste, demonstramos como o uso da tecnologia na educação é uma ferramenta de inovação para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, a exemplo do vídeo, que é um meio de estímulo para que todos os envolvidos na cena teatral possam realizar uma avaliação conjunta para compreender e melhorar sua prática.

Como subitem do primeiro capítulo, apresentamos o percurso docente com o vídeo-registro no IFMA, destacando-se a relevância das experiências com os cursos técnicos. Consideramos que isso abriu novos leques sobre como conduzir o trabalho com a arte aliado ao uso de ferramentas tecnológicas. No mesmo capítulo, expomos a genética teatral na escola, enfatizando a finalidade de conservar a memória das práticas cênicas, devido à efemeridade da representação, refletindo ainda sobre o ensino de teatro e suas considerações pedagógicas.

No segundo capítulo, realizamos uma construção textual com revisão bibliográfica acerca do uso das TIC nas práticas de ensino: um recorte sobre a utilização do celular, apresentando como subitem uma discussão sobre o uso das TIC como pressuposto metodológico para o ensino de Artes Cênicas. A expectativa é que a pesquisa ascenda a novos patamares sobre a prática pedagógica para que os atores envolvidos troquem experiências e aprendam juntos. Assim, compreendemos que o docente e o discente são sujeitos ativos no processo de uma educação diversificada e motivadora.

No terceiro capítulo, apresentamos as experiências e as criações com a Arte da Cena a partir do uso do celular, de modo a influenciar novas estratégias de conhecimento e ampliar a aprendizagem, para que, cada vez mais, os protagonistas sejam contagiados pela busca constante de uma pesquisa e de um ensino associado ao fazer artístico em um âmbito, segundo Demo (2015), “reconstrutivo de saberes”, que seja participativo e motivador.

Além disso, o terceiro capítulo é constituído por subitens que fazem reflexões metodológicas sobre o vídeo-registro, a performance fotográfica, a videoperformance e o fotofilme, abordando referências em relação à prática educativa, com o uso do celular, para o processo avaliativo e criativo nas aulas de Teatro.

No quarto capítulo, destacamos a abordagem sobre a análise e a interpretação dos dados pautados na experiência durante o período da pesquisa.

Nas considerações finais, são expostas as dificuldades, os desafios, as conquistas, as escolhas e os resultados da pesquisa, apontando para a relevância do estudo investigativo sobre a utilização do celular na produção de vídeos das atividades cênicas. Nesse sentido, aos poucos, fomos evoluindo para o surgimento de novas descobertas em busca de uma educação, tal qual preconiza Freire (1996), emancipatória e efetiva, pautada na construção, reconstrução e socialização de saberes para contribuir com a formação de cidadãos críticos, participativos, reflexivos e atuantes em meio aos desafios de uma educação frente a um mundo significativamente tecnológico.

## **O vídeo como registro: instrumento avaliativo nas aulas de Teatro**

A escola é uma instituição que oferece educação para os discentes, mas que não pode – e nem deve – ser pautada na transmissão de saberes irrefletidos. Ao contrário, possui a primazia de garantir a formação de sujeitos ativos e proativos frente ao mundo e às suas múltiplas demandas. Nesse sentido, deve inserir, em seus diversos processos de construção de saberes, mediações que fomentem o pensamento crítico e reflexivo dos alunos, de modo que eles sejam capazes de responder e superar desafios nas mais variadas áreas do saber e de suas vidas, promovendo, assim, mudanças significativas na vida de muitos.

É fundamental que os sujeitos envolvidos na educação, principalmente aqueles que atuam na docência, apropriem-se de ferramentas que potencializem a interação aluno-conhecimento e conduzam o processo de ensino-aprendizagem de maneira que suas atuações impactem, de forma efetiva, seus discentes, os quais, segundo Prensky (2001), são “nativos digitais”, cujos perfis, consoante Lévy (2010), são de “argonautas do ciberespaço”, portanto, dotados de uma estreita ligação com o contexto tecnológico.

Diante desse cenário, o ensino de Teatro tem como objetivo ampliar o potencial sensível e crítico dos alunos, intensificando a interação “eu-mundo” desses sujeitos. Porém, para que esse alcance se efetive, é necessário que a condição de “nativos digitais” seja o elemento fundamental para a construção dos processos a serem desenvolvidos na escola. Essa formação em Teatro, no âmbito escolar, deve caminhar em

conformidade tanto com as premissas do ensino de Arte quanto com o contexto das ferramentas tecnológicas. A união entre arte e tecnologia, na educação, deve, assim, constituir uma tessitura educativa geradora de identidades com a aprendizagem.

Na educação formal, a inserção de aulas de Teatro caracteriza-se por uma ação efetiva do potencial criativo dos educandos, mas, como em todos os processos educativos, requer detidas análises sobre suas práticas e teorias, demandando uma articulação com as Tecnologias da Informação e Comunicação, as TIC, pois, nos contextos audiovisual e social contemporâneos, torna-se inviável educar sem esses conhecimentos. Ao aliar arte e tecnologia, nas ações de ensino, o ato de educar torna-se dinâmico, rico em possibilidades e dotado de valorização dos sujeitos da aprendizagem, considerando suas culturas e suas singularidades.

Nesse contexto, o uso do vídeo-registro<sup>1</sup> permitiu a instrumentalização das aulas práticas, a partir dos conhecimentos teóricos, como estratégia metodológica para viabilizar a mediação pedagógica do ensino-aprendizagem.

Desse modo, contribuiu para uma ampliação das capacidades de apreciação, de avaliação e de autoavaliação dos estudantes. Sobre autoavaliação, Sant'anna (1998, p. 94) comenta:

É capaz de conduzir o aluno a uma modalidade de apreciação que se põe em prática durante a vida inteira. Graças a ela, os alunos adquirem uma capacidade cada vez maior de analisar as suas próprias aptidões, atitudes, comportamentos, pontos fortes, necessidades e êxitos na concepção de propósitos. Eles desenvolvem sentimentos de responsabilidade pessoal ao apreciar a eficácia dos esforços individuais e de grupo. Aprendem a enfrentar corajosamente as competências necessárias em várias tarefas e a aquilatar suas próprias potencialidades e contribuições. Uma vez que se espera do aluno a responsabilidade por sua própria aprendizagem, é importante que se considere que isto somente ocorrerá se ele tiver uma visão clara do que está tentando obter e de como está agindo a respeito. Quando o desejo de melhorar

---

<sup>1</sup> São registros em vídeo das atividades desenvolvidas em sala de aula, servindo de recurso instrumental para autoavaliação e avaliação coletiva.

ocorre, como decorrência de suas percepções e análises, ocorrerão melhores condições para se aperfeiçoar. (SANT'ANNA, 1998 p. 94).

É importante estimular o aluno para que ele compreenda a ação educativa como um todo organizado, em que individual e coletivo dialogam. O educador, ao realizar esse estímulo, contribui para que os educandos percebam e analisem suas competências e seus desafios como estruturas inerentes ao ensino e, portanto, com responsabilidades que lhes pertencem. Ao atingirem esse entendimento, ocorre, de maneira mais fluida, a compreensão sobre o papel dos discentes nessa estrutura. Isso gera desejos de haver melhorias e aperfeiçoamentos, que são bases para que os alunos se autoavaliem e possam avaliar os seus colegas e o conjunto do trabalho de modo significativo.

No âmbito da educação, é de extrema relevância que a inclusão digital se inicie na formação inicial dos professores, prosseguindo na formação continuada, ao longo da vida, tendo como consequência o aprimoramento das práticas educativas em sala de aula, nas demais esferas de atuação das práticas do professor, bem como na sociedade como um todo.

## **2.1 Percorso docente com o vídeo-registro no IFMA**

Ao percebermos que o mundo dos adolescentes se encontra significativamente permeado pela tecnologia, o celular torna-se algo bastante presente no cotidiano dos jovens por todo o país, e, cada vez mais, tem sido utilizado como ferramenta no âmbito educacional, devido ao seu grande potencial de uso pedagógico. Sendo assim, faz-se presente em momentos de sala de aula, nos quais o professor solicita pesquisas na internet e uso de outras plataformas, com vistas ao aprofundamento de conteúdos, ao armazenamento de dados, à produção de seminários, documentários e outras metodologias. Em todas essas situações, o celular perpassa práticas docentes e discentes.

O aparelho, dessa forma, sai de uma posição de “vilão” no ambiente escolar e passa a se constituir como aliado das práticas pedagógicas. Para

muitos docentes, que consideram o celular como um elemento que compete com seu trabalho em sala de aula, há o desgaste de não conseguir cativar a atenção dos jovens para os conteúdos disciplinares. A partir dessa concepção, é necessário que se convide os educadores a repensar esse ponto de vista frente às novas posturas quanto à utilização do celular na educação, haja vista que o processo de domínio tecnológico por parte dos educandos se intensifica cada vez mais, começando desde a primeira infância.

No caso do ensino de Teatro, tal realidade ganha uma conotação ainda mais relevante, tomando-se por base que uma parcela considerável dos adolescentes tem acesso ao universo da cultura, predominantemente, por meio das TIC. Sobre isso, podemos citar as redes sociais, através da disseminação de links de pesquisa, de imagens e de textos diversos. Assim, tal meio se constitui como a principal fonte de acesso a informações por parte dos adolescentes.

No que concerne à utilização e aos alcances educativos, por meio do uso das tecnologias, o aluno A<sup>2</sup>, do Curso Técnico em Eletroeletrônica – 2019, fez o seguinte relato:

A utilização de tecnologias, sobretudo o uso do celular na sala de aula, fez com que o discente pudesse se expressar com maior liberdade, trazendo um livramento dos modelos tradicionais de ensino, por isso considero que tal forma metodológica de ensino de arte vivenciada nessa disciplina foi libertador [sic], trouxe inclusive processos de avaliação inovadores. Desse modo, cabe ainda mencionar que foi uma experiência de aprendizagem única onde consegui tratar com mais liberdade meus gestos, pensamentos e sentimentos, sem medo de ser julgado.

O relato do aluno corrobora com a concepção de que o uso do celular durante as aulas pode contribuir para que estabeleçamos uma ligação entre os conhecimentos acadêmicos, os adquiridos e os vivenciados pelos

---

<sup>2</sup> O depoimento do aluno foi colhido por meio de questionário semiestruturado a partir de atividades desenvolvidas com o uso do vídeo registro nas aulas de Teatro. Além disso, para preservar a identidade dos entrevistados e garantir a isonomia das respostas à pesquisa, optamos por identificar os sujeitos participantes através de letras do alfabeto.

alunos. Permite, além disso, vislumbrarmos que houve uma experiência significativa a esse aluno, permitindo-lhe uma reelaboração de seus processos internos de autoconhecimento e interação com o mundo.

O uso de tecnologias, no âmbito escolar, amplia as ações pedagógicas e possibilita a participação efetiva dos discentes na busca constante por uma aprendizagem que seja rica em possibilidades que sensibilizem o olhar e as percepções estéticas dos próprios alunos e de seus educadores. Nessa perspectiva, o presente estudo compreende a avaliação como algo que está presente não em um único momento da aula, mas em todo o processo de ensino-aprendizagem, de modo que “o professor interpreta e atribui sentidos e significados à avaliação escolar” (CHUEIRI, 2008, p. 52). Pensando nas possibilidades de avaliação, surgiu-nos o anseio de trabalhar com a produção de vídeo, utilizando aparelhos celulares, concebendo-os como uma ferramenta tecnológica que também pode ser utilizada para registro dos ensaios de experiências educativas e artísticas como forma de espelho<sup>3</sup> para as ações desenvolvidas durante as aulas.

O processo avaliativo, a partir desse espelho, realizou-se – de modo mais detido e participativo – em situações posteriores ao momento da aula, o que contribuiu significativamente para a aprendizagem e participação dos alunos, que compreenderam com mais profundidade suas relações com os múltiplos saberes e com a interatividade que são proporcionados. Dessa maneira, os alunos podem refletir, assumindo-se como sujeitos ativos e autônomos da ação educativa, questionando e percebendo-se enquanto seres com múltiplas possibilidades.

A pesquisa foi iniciada com 81 alunos, todos do Ensino Médio-Técnico, na modalidade Integrada do IFMA – Campus São José de Ribamar, no período de 2018 a 2019, dos cursos Técnico em Programação de Jogos Digitais – 1º e 3º anos – e Técnico em Eletroeletrônica – 2º e 3º anos. Porém, dois desses alunos decidiram por não compor o estudo, sendo possível executá-lo com 79 discentes, entre 15 e 20 anos de idade, os

---

<sup>3</sup> Conforme Moran (1995), a utilização do vídeo como espelho serve para acompanhar o processo de ensino-aprendizagem, e, nesse caso, está relacionada ao vídeo-registro da ação cênica.

quais assinaram um documento de autorização de imagem e foram nomeados por letras do alfabeto.

O ensino de Teatro acontece de forma expressiva, permitindo, aos discentes, experiências que ampliem a concepção dos mesmos sobre a linguagem teatral, além de uma autoanálise sobre si e sobre o grupo do qual fazem parte. Dessa forma, expandem-se suas concepções sobre a vida e seus impactos sobre o mundo. Ademais, a experiência com o vídeo-registro, no processo educativo, contribuiu para a compreensão dos conteúdos, através de reflexões sobre o processo de ensinar e aprender, assim, configurou-se como um incentivo à formação de pensamento, de ação e de relação com a interação e a interferência social.

Figura 1: Experimentos com o vídeo-registro da peça “O Avarento”, de Molière<sup>4</sup>



Fonte: Acervo da autora

---

<sup>4</sup> A fim de preservar a identidade dos participantes desta pesquisa, utilizamos o recurso *blur*, ou seja, desfocamos o rosto dos indivíduos retratados. Assim, cumpre-se o direito à imagem, consagrado e protegido pela Constituição Federal da República de 1988 e pelo Código Civil Nacional de 2002 como um direito de personalidade autônomo, tratando-se da projeção da personalidade física da pessoa, incluindo os traços fisionômicos, o corpo, atitudes, gestos e sorrisos, entre outros aspectos.

**Figura 2:** Experiências com o vídeo-registro da peça “O Juiz de Paz na Roça”, de Martins Pena



**Fonte:** Acervo da autora

As imagens acima representam momentos da ação cênica que foram gravados com o uso do celular. Trata-se de experiências com a encenação das peças teatrais “O Avarento” (figura 1) e “O Juiz de Paz na Roça” (figura 2). Esses registros serviram de base para as análises dos desempenhos dos alunos em torno de suas percepções sobre as obras, os autores e suas performances cênicas durante as atividades.

Conforme Moran (1995, p. 33), “a câmera registra pessoas ou grupos e depois se observa o resultado com comentários de cada um sobre seu desempenho e sobre o dos outros”. Desse modo, o docente apresenta uma possibilidade de registro e de avaliação que tira o aluno da condição de passivo e o coloca como um sujeito ativo e proativo na aprendizagem.

Na escola, a avaliação da aprendizagem ocasiona reflexões constantes sobre a área educacional, apontando desafios e interferências para que a aprendizagem alcance – e até mesmo supere – seus objetivos. Assim, é importante possibilitarmos caminhos aos discentes, através dos quais eles se percebam e possam interferir, a partir de suas concepções sobre a experiência e sobre as possibilidades educativas, na realidade.

A imagem a seguir (figura 3) representa os caminhos posteriores às gravações por meio do vídeo-registro, resgatando o momento em que ocorreram a avaliação e a autoavaliação das ações desenvolvidas nos textos teatrais “O Avarento” e “O Juiz de Paz na Roça”. Na ocasião, houve comentários sobre a desenvoltura, de forma ativa, dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, destacando-se a ampliação de suas potencialidades críticas, avaliativas e de socialização, tanto no aspecto individual, quanto em grupo. Esse momento serviu, além disso, para que registrássemos as dificuldades, as superações e os avanços, possibilitando, ainda, que pudéssemos observar – por meio de considerações críticas sobre erros e acertos para uma maior compreensão do desempenho educativo – os entraves, as resistências e a abertura para “o novo”.

**Figura 3:** Avaliação coletiva das cenas



**Fonte:** Acervo da autora

Desgranges (2008) enfatiza que a avaliação coletiva das cenas contribui para que os envolvidos se apropriem da linguagem cênica e possam participar como sujeitos ativos do processo. Para esse autor,

A prática teatral, assim desenvolvida, possibilita que os participantes expressem os seus pontos de vista, fomentando a capacidade de manifestarem seus posicionamentos, seja no que se refere ao microcosmo das suas relações pessoais, ou no que diz respeito às questões da sua comunidade, do seu país e do mundo. Além de constituir-se em atividade que propõe o desenvolvimento da percepção crítica, pois, durante o processo, os participantes são

incentivados a estar atentos aos nós das questões, a lançar “porquês” às situações apresentadas: por que isto é assim? Poderia ser diferente? (DESGRANGES, 2018, p. 31).

Portanto, essa prática envolve a gravação de um fenômeno físico que servirá para transformar o efêmero que permeia a linguagem cênica. As imagens e os sons são capturados por meio do celular, com a finalidade de espelhar as práxis realizadas no âmbito educacional: as ações cênicas, improvisações, enredos, bem como tudo que integra o aprender e o ensinar com o teatro na educação.

Com a pesquisa, verificamos que o vídeo pode ser o espelho que otimiza a relação ensino-aprendizagem de Artes Cênicas, considerando, também, os momentos de socialização e de reconstrução dos conhecimentos necessários ao fazer teatral. Assim, Moran (1995, p. 31) discorre sobre os usos e contribuições dessa ferramenta:

Vídeo-espelho para análise do grupo e dos papéis de cada um; para acompanhar o comportamento de cada um, do ponto de vista participativo; para incentivar os mais retraídos e pedir aos que falam muito para darem mais espaço aos colegas. (MORAN, 1995, p.31).

Nesse sentido, a utilização do vídeo-espelho colabora para a análise das atividades desenvolvidas, tais como as expressões corporais, as atuações nas artes da cena, entre outros.

A contribuição das TIC para educação é essencial e o uso do vídeo-espelho oferece grandes possibilidades pedagógicas, colaborando para que todos tenham oportunidade de se manifestarem, autoavaliarem-se e de otimizarem sua socialização. Nesse sentido,

A avaliação também se pretende continuada, processual, por estar presente em todos os momentos da prática pedagógica e possibilitar a constante intervenção para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. (PARANÁ, 2008, p. 98).

De acordo com o exposto, quando acontece o processo de avaliação – utilizando-se o vídeo-espelho/registro –, é possível identificarmos os

aspectos que podem melhorar ou dificultar a aprendizagem, tais como: a interatividade, a criatividade, a confiança, a autonomia, as dificuldades, a reciprocidade, o respeito, a desinibição, a criticidade, entre outros fatores. Segundo Japiassu (2003, p. 71),

O vídeo-registro é uma ferramenta poderosa para fornecer aos sujeitos uma visão descentrada de si mesmos, que contribui para o fortalecimento e da autocrítica. Poder ver com os próprios olhos como se é do ponto de vista do outro é uma experiência enriquecedora para o self e constitui um avanço rumo a comportamentos menos egocêntricos, menos centrados em si mesmo. (JAPIASSU, 2003, p. 71).

Nesse contexto, aprender é ter a oportunidade de se ver como uma peça que integra e se articula em um jogo complexo e dinâmico. Esse entendimento leva o sujeito a pensar para além de si, em uma estrutura de conjunto, na qual o individual interfere no coletivo e vice-versa.

É necessário percebermos que a utilização de tecnologias, aliadas ao ensino-aprendizagem, pode favorecer reflexões, discussões e debates para um caminho de possibilidade de construção de novos conhecimentos. Isso altera completamente o papel tradicional do professor, que precisa estar sempre se atualizando e, com isso, singrando os mares da pesquisa, realizando estudos a partir dos quais possa mover a si e a seus alunos. Sendo assim, educar – em uma perspectiva tecnológica – é lançar mão de estratégias de ensino imersivas como forma de acompanhar essa aceleração das TIC no mundo contemporâneo. Nesse sentido, Lévy (2008b, p. 28), observando os avanços tecnológicos, assevera:

A aceleração das tecnologias é tão forte e tão generalizada que até mesmo os mais “ligados” encontram-se, em graus diversos, ultrapassados pela mudança, já que ninguém pode participar ativamente da criação das transformações do conjunto de especialidades e técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto. (LÉVY, 2008b, p. 28).

Observando essa aceleração, é recomendável aos professores a ressignificação e a inovação de seus métodos pedagógicos, para que se

proporcione um ensino capaz de transformar e reconstruir novos saberes. “A qualidade da profissão está mais no método de sua permanente renovação, do que em resultados repetidos” (DEMO, 2015, p. 81). Assim, é indispensável a criação de estratégias pautadas na valorização do processo contínuo de ensino-aprendizagem, com base em meios para um desenvolvimento avaliativo e autoavaliativo mais dinâmico e reflexivo.

Avaliar, nessa conjuntura, deve ser um ponto de partida para a qualidade do resultado construído com o discente, que deverá refletir sobre seus alcances e dificuldades, transformando esse percurso em conhecimento. Para tanto, Paraná (2015, p. 12) aponta que:

A avaliação terá um papel central na efetivação dos nossos objetivos. A partir da avaliação diagnóstica e emancipadora é que poderemos incluir todos os alunos e alunas no processo de ensino/aprendizagem, fazendo com que superem suas dificuldades e desenvolvam suas potencialidades e possam se apropriar de forma crítica dos conhecimentos produzidos e acumulados pela humanidade, a fim de que possam compreender a sua realidade e, desta forma, atuar nela, na perspectiva da emancipação e da transformação social (PARANÁ, 2015, p. 12).

Analisar o desenvolvimento do ensino é um ato contínuo, com vistas à superação das dificuldades e à realização de experiências significativas que transformem a realidade dos envolvidos e seus contextos, levando em consideração que o processo de formação e reconstrução de saberes, nesse caso, é pautado em um modelo crítico que ocorre a partir da vivência do fazer teatral na escola. Nessa ótica, é fundamental que os alunos sejam estimulados a adotarem posturas mais participativas, sendo protagonistas de sua própria aprendizagem.

É nítida, portanto, a importância do trabalho que permite aos educandos construir suas aprendizagens, exercitarem sua criticidade e desenvolverem a proatividade em todas as fases desse processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, aprendem de forma ativa e processual, conhecendo o texto, e seguindo, para isso, as fases de improvisação, de conhecimento do

corpo – por meio de exercícios corporais – e de reflexão coletiva sobre a essência da dramatização em tempo real, ou seja, no momento da aprendizagem em sala. É nesse sentido que o vídeo-registro demonstra uma de suas principais importâncias, pois permite que todo desenvolvimento seja avaliado tanto nesse contexto quanto em um momento posterior. O ato cênico é efêmero, mas a avaliação pode ser realizada de forma sistêmica, coletiva e reflexiva.

Com o uso do vídeo-registro, a ação pode ser realizada em momentos distintos, inclusive posteriores ao ato cênico, favorecendo-se um olhar mais detido por parte do educador e dos alunos.

Uma educação baseada nessa concepção de exercício avaliativo contemporâneo requer percepções pautadas na valorização coletiva, que partem do individual, proporcionando condições para que os discentes reflitam sobre si mesmos e sobre suas atitudes. Esse tipo de ação pedagógica oportuniza experiências educativas que instrumentalizam o educando de modo que tenha mais envolvimento e compromisso com sua educação. Mas, para que isso ocorra, é fundamental que o educador relacione as ações educativas aos objetivos da disciplina, uma vez que essa etapa precisa ter sentido concreto e ligação direta com os conteúdos propostos. Sobre avaliação em teatro, Hartmann (2010, p. 17) discorre:

[...] O que e como avaliar devem ser questões norteadas, antes de tudo, pelos objetivos da disciplina e não pelo aparecimento aleatório de "talentos" individuais. O teatro, sobretudo na sala de aula, na contemporaneidade, deve fundamentalmente ser inclusivo e não-discriminatório e excludente. (HARTMANN, 2010, p.17).

Nesse contexto, o autor preconiza que o docente reflita sobre os aspectos que norteiam o ensino e a aprendizagem na contemporaneidade, aliando o ensino ao seu papel político, histórico e social. Para isso, é necessário que estructure suas práticas com base na valorização das culturas híbridas que integram o seio social e, por conseguinte, a sala de aula. A educação em teatro, desse modo, oportuniza uma formação que inclui, respeita e valoriza a diversidade.

Educar – a partir dos múltiplos processos culturais – é construir saberes e fazeres que fortaleçam as identidades, ampliando os alcances dos alunos. Uma forma significativa de fazer isso é por meio da pesquisa, com a observação, o questionamento reconstrutivo e as vivências singulares para que as ações pedagógicas articulem teoria e prática, levando em conta a experiência em uma perspectiva em que o aluno seja proativo e protagonista de sua aprendizagem.

Para Demo (2015), o processo da aprendizagem requer a condição de sujeito participativo, envolvido e motivado – nunca passivo –, que apresente posição ativa no momento da desconstrução e reconstrução dos saberes e da informação.

Diante disso, a avaliação é um ato reflexivo, de caráter diagnóstico e contínuo, que deve ser coerente com os objetivos da disciplina, com os conteúdos e com as particularidades dos alunos.

O professor, a quem cabe ser um entusiasta da educação, precisa acreditar nos alcances do processo de avaliação, colocando-se em posição de busca por possibilidades que impactem de modo significativo o olhar e a sensibilidade dos estudantes. As aulas de Arte/Teatro, nesse bojo, figuram como um espaço formador de senso crítico, criatividade, sensibilidade e competência para construir e reconstruir conhecimentos obtidos pela pesquisa. O encenar e o ensinar são formas educativas que provocam e, ao fazer isso, tornam-se terrenos férteis para o ato de aprender.

Nesse sentido, é importante compreender que “às vezes, mal se imagina o que pode passar a representar na vida de um aluno um simples gesto do professor” (FREIRE, 2011, p. 43). Por isso, é importante o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas, com a participação ativa de todos. Para que esse cenário de protagonismo ocorra nas aulas de teatro, torna-se fundamental que as estratégias sejam pautadas na fluência de ideias, pensamentos, emoções, reflexões e promoção do potencial crítico-sensível dos educandos para além da repetição de gestos irrefletidos. A arte é uma experiência transformadora que pode se converter em um ato de

interferência na vida dos discentes e dos docentes. Como observamos, ela impacta e ressignifica olhares, saberes e fazeres.

O estudo ora apresentado envolve as inquietações em sala de aula com o processo avaliativo e a necessidade de integrar os alunos de forma mais efetiva nessa etapa singular do ensino, uma vez que, ao refletir sobre o ato de avaliar em teatro, o educador se depara com a impossibilidade de rever a cena, a impossibilidade de repeti-la. Do mesmo modo, tem vontade de socializar essa etapa com os alunos, envolvendo-os e propiciando-lhes a experiência de participar ativamente desse processo. Nesse sentido, a articulação entre experiências educativas com o teatro e uso das TIC na educação culminou no uso do vídeo como registro das práticas, como forma de dinamizar e efetivar a avaliação e a autoavaliação desenvolvidas com a Arte da Cena.

A partir da pesquisa, percebemos que, quando o aluno tem a oportunidade de aprender, autoavaliando-se, avaliando o outro e o conjunto cênico, envolve-se de modo mais intenso, refletindo sobre seu aparato sensível, intelectual e sua capacidade empática, pois compreende seus alcances e limitações. Aprender, assim, é um exercício de alteridade, estruturado em maneiras diferentes de pensar a avaliação, a qual deixa de ser requisito para o estabelecimento de uma nota e passa a ser um estágio natural de verificação de aprendizagem, de amadurecimento e de compreensão sobre os múltiplos processos internos e externos que envolvem o ato educativo.

Por meio do teatro e sua relação com as TIC na escola, é possível oportunizar aos alunos um espaço de fala e de reflexão e, com isso, promover posturas protagonistas por parte desses educandos, uma vez que são envolvidas suas capacidades de avaliarem o processo de desenvolvimento, valorizando-se sugestões para novas ações, rompendo-se com o modelo de aula diretiva. Essa forma de desenvolver mediações com tecnologias – por encontrar identidade junto aos alunos – instiga a proatividade entre todos os atores, desde o professor até os educandos.

A mediação, em um contexto tecnológico, gera dinamismo e imersão junto aos alunos “nativos digitais”, pois estabelece uma relação de identidade e de interação desse público com o processo de ensino-aprendizagem. Por exemplo, a utilização do celular, nas aulas de Artes Cênicas, é viável, visto que o aparelho é uma ferramenta muito presente no cotidiano dos jovens.

Embora nem todos os educandos tenham acesso a esse objeto, devido ao seu custo, é possível desenvolver mediações com ele. Para isso, defendemos o desenvolvimento de trabalhos em equipes, o que favorece o uso de diferentes tipos de aparelhos, desde os mais simples até os mais complexos, sem comprometer a participação de alunos que não possuam telefones móveis, realizando-se, assim, processos coletivos e democráticos.

Com o uso dessa tecnologia, é possível registrar as atividades em diferentes espaços do ambiente escolar, como na área de vivência e em espaços fora da sala de aula, como meio de instrumentalizar a aprendizagem, a avaliação e a autoavaliação durante os processos de produção e de reflexão. Assim, proporcionamos aos educandos conhecimentos sobre seus pares e todas as interações inerentes às experiências educativas em teatro, de modo que o resultado das avaliações contínuas sirva para nortear o trabalho docente no sentido de otimizar a experiência artística, adequando a prática pedagógica, de maneira que haja maior difusão de saberes.

Nesse sentido, o aluno se torna participante do processo de aprendizagem de maneira mais engajada, autônoma, colaborativa, respeitosa e reflexiva sobre seu protagonismo.

A partir do momento que o discente começa a exercer um papel ativo em sala de aula, pensamos nas metodologias ativas<sup>5</sup> que “dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando,

---

<sup>5</sup> “Metodologias ativas são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas, centradas na participação efetiva dos estudantes de forma flexível, interligada e híbrida” (BACICH; MORAN, 2018, p. 4).

criando, com orientação do professor” (BACICH; MORAN, 2018, p. 4). Essas experiências trazem à tona oportunidades significativas para a absorção de aprendizagens mais profundas, tal qual a contribuição da arte/teatro como agente transformador das expertises dos estudantes frente à construção de novos conhecimentos. Nesse cenário, Contiero (2018, p. 19-20) afirma que:

O ensino de Arte/Teatro se firma na expectativa de ver o aluno se aperfeiçoar e se enriquecer de suas experiências artísticas e estéticas edificando progressivamente uma identidade orientada para a participação criativa e responsável na sociedade. Espera-se formar um aluno que participe da história, que seja protagonista das escolhas profissionais, culturais e educacionais que realize no presente e no futuro, com compromisso social e ético. Como sujeito social, o aluno constrói seus saberes em arte ao estabelecer relações entre o percurso de criação de seus trabalhos e sua reflexão pessoal sobre as várias e diferentes linguagens, tendo como referência a diversidade da arte produzida hoje e ontem, por este e outros povos. (CONTIERO, 2018, p.19-20).

O uso do vídeo-registro, nas aulas de teatro, representa uma experiência concreta de educação que oportuniza reflexões sobre as práticas pedagógicas, nas quais o docente e os discentes podem fazer leituras acerca de suas ações e suas atuações, bem como desenvolver pontos de vistas sistematizados sobre suas performances e aprendizagens por meio da abordagem da genética teatral, a qual compreende o vídeo como um instrumento que serve para manter viva a origem do Teatro.

## **2.2 A genética teatral<sup>6</sup> na escola**

Os registros – a exemplo das pinturas rupestres, nas quais há relatos de caça, de rituais, além das pinturas nos sarcófagos, aos registros nos

---

<sup>6</sup> Envolve a Arte da Cena dialogando com outras linguagens, de modo que o tipo de abordagem da genética teatral permite percebermos como os diferentes tipos de arte se concretizam e que, por meio do vídeo, a gênese do teatro se mantém viva, visto que o audiovisual é um recurso que permite à multiplicidade de cenas do processo criativo estético seja registrada e não desvaneça no tempo.

arcos do triunfo greco-romanos – existem desde os primórdios da história humana. Do mesmo modo, na atualidade, há os grafites e as postagens do *Facebook* e do *Twitter*, os quais evidenciam marcas deixadas pelo ser humano ao longo da história, compondo-se de um passado remoto até o contexto atual, sob muitas formas de registros antigos, atuais e outras que ainda irão surgir. Observamos, com esses elementos, que faz parte do ser e do estar humano registrar suas vivências.

Nessa esteira, a pesquisa encontra sentido no ato de preservar a memória da ação teatral, visando transpor a efemeridade do ato cênico e ampliar a possibilidade de revisitação das experiências desenvolvidas. Em teatro, o espelho como registro encontra fundamento nos estudos da genética teatral, pois “surgiu com o desejo de melhor compreender o processo de criação artística, a partir dos registros desse percurso deixado pelo artista” (SALLES, 2008, p. 12).

Ressaltamos que todo produto artístico passa por um processo, que é fundamental para quem o experimenta, assim os registros contribuem para a visão descentralizada de suas ações, permitindo a construção de novos saberes a partir do acompanhamento do procedimento. Corroborando com esse pensamento, AÇO (2019, p. 14-15) diz:

A ideia de registro do processo criativo não é de todo um conceito recente. Os artistas sempre o fizeram e os geneticistas procuram aproximar-se desse ato criador para compreender as suas criações por intermédio do processo criativo. O registro em vídeo é um dos traços (...) mais importante para ajudar o investigador geneticista a compreender melhor um determinado percurso criativo. (AÇO, 2019, p. 14-15).

Nesse sentido, consideramos que, na ação criativa, o uso de registro é de fundamental importância para a pesquisa em foco, que lida com os materiais do processo de criação, com a possibilidade de acompanhar o trabalho contínuo de um exercício cênico dos alunos em sala de aula, envolvendo uma série de acontecimentos e de transformações.

Os registros (figura 4) mostram os rastros executados durante o período de ensaios e de apresentação da peça teatral “Mãe Coragem”, de

Bertold Brecht, com alunos da turma do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais.

**Figura 4:** Rastros teatrais



**Fonte:** Acervo da autora

As gravações dos rastros permitiram aos discentes uma revisão da cena para autoavaliação e avaliação do processo, que passou por ajustes até chegar a uma apresentação mais espontânea.

Acrescentamos, além disso, a imprescindibilidade de fomentar o papel da genética na trajetória dos registros que percorrem o processo teatral, através de rastros que foram compilados nos vídeos das práticas no ambiente escolar. São “[...] uma fonte interpretativa que nenhuma tentativa de análise pode esgotar. O material pode ser exposto a diferentes olhares, que podem revelar outros ângulos de análise [...]” (SALLES, 2008, p. 29).

A obtenção de novos olhares, a partir da observação do vídeo de um processo, leva-nos ao exercício da produção artística rumo à educação cultural, crítica e sensível, a qual reestrutura conhecimentos e aprendizagens. A construção desse processo de registro e de avaliação dos vídeos gravados em sala de aula trouxe experiências profundas para o ato de ensinar e aprender com o teatro em um contexto colaborativo, no qual todos os envolvidos tenham intimidade com ações efetivas.

Nesse processo, foram realizados registros, avaliações e autoavaliações dos exercícios preparatórios, como jogos de percepção corporal, de improvisação de cenas, de criações de roteiros, de montagens de cena, de ensaios dos textos cênicos, os quais se constituem, para esta pesquisa, em um rastro/rascunho da produção cênica dos alunos.

Esse percurso auxiliou na formulação da própria metodologia proposta neste estudo, a saber, o uso do celular como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem em Artes Cênicas. Estes registros serão devidamente analisados no Capítulo 3, o qual trata, especificamente, das experimentações realizadas. Discorrendo sobre a concepção do vídeo como rastros/rascunhos da produção cênica, Grésillon; Budor (2013, p. 386) afirmam:

Graças ao vídeo ou a câmeras leves, os *rascunhos* da produção cênica podiam ser fixados por uma mídia que respeitasse a sua dimensão temporal. No entanto, como não se demoraria para se dar conta, o registro audiovisual era uma ilusão, ele modificava o que pretendia fixar objetivamente, ele não era uma garantia de autenticidade, ele não substituíu o jogo da memória. Mas essa ilusão permitira imaginar um projeto, cujos pesquisadores tentam doravante viabilizar os meios. (GRÉSILLON; BUDOR, 2013, p. 386).

Dessa forma, observamos que podemos realizar vários registros simultâneos ou complementares que oferecem maiores condições de análise das atividades desenvolvidas. Em relação à pesquisa em foco, foi utilizado o celular para a produção de vídeo dos rastros/rascunhos das ações e, mesmo sendo um recorte de momentos de prática, a experiência possibilitou um reviver das ações sobre si mesmos e sobre os outros.

O espelho de feitura da realização da prática docente foi considerado o ponto de partida para outras descobertas, ocasionando a passagem do vídeo-registro para o fotofilme<sup>7</sup>, a performance fotográfica e a videoperformance, momentos no quais percebemos que a câmera deixou de ser apenas um equipamento de registro para se tornar um recurso de

---

<sup>7</sup> O termo fotofilmes refere-se aos filmes elaborados com o uso de fotografias, envolvendo a integração entre a fotografia e a linguagem cinematográfica.

criação artística na sala de aula, possibilitando outros meios de aprendizagem em arte/teatro. A descrição dessas ações e de suas particularidades será apresentada no subitem “Experiências e reflexões metodológicas”, do Capítulo 3.

### **2.3 O ensino de Teatro e suas considerações pedagógicas**

É necessário conhecer a pedagogia do teatro para desenvolver uma ação comprometida com a concepção de que “[...] a arte teatral pode e precisa ser acessível a todos” (DESGRANGES, 2011, p. 36), com o intuito de contribuir com os aspectos que envolvam a aprendizagem dos atores da atividade. Ensinar, nesse contexto, é lançar mão de estratégias que potencializem as atividades, com vistas a uma aprendizagem que toque e transforme os educandos, de modo que eles possam compreender e efetivar seus entendimentos acerca do mundo, compreendendo suas potencialidades, suas limitações e ampliando seus repertórios culturais a partir de suas realidades. Sobre essas aprendizagens, Cananéa (2016, p. 170) discorre:

Fortalecer em seus protagonistas a descoberta e o exercício de suas potencialidades e talentos artístico-culturais, sem abdicar de ajudá-los também a identificar e a superar os próprios limites, pelo exercício contínuo da autocrítica. Promover o uso das múltiplas linguagens, de modo a não tornar seus participantes reféns do uso exclusivo da oralidade. (CANANÉA, 2016, p.170).

O interesse pela aprendizagem da atividade teatral envolve descobertas sobre o ensinar e o aprender de maneira espontânea, permitindo que o processo de ensino-aprendizagem seja enriquecido por meio de um repensar pedagógico do educador em artes cênicas sobre a sua atuação, de forma que impacte os discentes envolvidos na experiência em sala de aula.

Nesse contexto, o educador é convidado a avaliar, entre outros aspectos, as performances dos alunos na realização do ato cênico,

observando o nível de concentração e a entrega na vivência artística, bem como a desinibição e a imersão nos diferentes processos de prática cênica. Nesse percurso, é possível também avaliar a forma que esse sujeito aprendiz socializa, com os outros alunos, o seu amadurecimento, seu tempo, sua memória e o afeto envolvidos na construção de novas aprendizagens ligadas a um processo de ensino efetivo e plural.

Educar é, antes de tudo, uma ação pautada na experiência teorizada, pois o educador não pode formar de modo significativo se não estiver devidamente fundamentado, sabendo de onde partiu e como ocorrerão o processo e seus desdobramentos.

A arte é experiência, um processo construtivo de saberes que está relacionado de maneira contínua e intensa com o indivíduo e sua relação com o mundo (DEWEY, 2010).

Foi nesse sentido que a pesquisadora – na condição de aluna do mestrado profissional em Artes/PROFARTES/UFMA/UEDESC – teve a oportunidade de participar, como protagonista, do fotofilme “Real ou virtual”, por meio da disciplina “Introdução ao Cinema e ao Vídeo: Criação e Análise<sup>8</sup>”, ministrada pelo Prof. Dr. Marcos Ramusyo de Almeida Brasil, que oportunizou impactos e percepções sobre a mediação em Arte, possibilitando, além disso, ressignificações na prática da pesquisa com o uso do vídeo-registro. Portanto, através de experiências significativas na construção de um fotofilme, a autora do presente trabalho teve a oportunidade de atuar, como protagonista, dessa construção fílmica.

---

<sup>8</sup> A disciplina trilhou caminhos para a relação que a imagem estabelece com a vida; Discussões sobre cultura midiática (suportes da linguagem); Formatos de gravação, som e imagem no sentido de poder observar com o uso do celular de forma a pensar na composição visual; Narrativas sobre a Fenologia e fotografia no processo imagético; O que envolve a análise de um filme? Aspectos Sócio-históricos; Técnica formal do cinema; Filosofia: estética e poética; O trabalho com imagens; Pensamento sobre imagens e a crítica cinematográfica; e, O documentário (domínio, política, poética). Houve também leitura e discussão do texto “Políticas do documentário, César Guimarães e Vítor Guimarães”, artigo que faz uma análise sobre a dimensão política do cinema e sobre as abordagens metodológicas e modos de produção. Além disso, assistimos aos filmes: “Andarilho” (2006), de Cao Guimarães, que enfatizou três andarilhos com trajetórias diferentes, em que cada um tem uma forma de se relacionar com as situações do cotidiano; e “Touki Bouki” (1973), de Djibril Diop Mambéty, um conto africano pós-colonial. Posteriormente, realizamos um momento de captação de imagem e som, durante o qual, cada aluno foi gravado falando do seu projeto de pesquisa. Por fim – como produto da disciplina –, executamos o fotofilme “Real ou Virtual” com a participação de toda a turma. A experiência com a disciplina foi bastante significativa e prazerosa, pois tivemos a oportunidade de conhecer aspectos inerentes ao cinema e que nos proporcionaram uma aprendizagem singular.

A imagem abaixo mostra momentos da encenação do fotofilme, que foi realizada por meio de prática artística visual e cênica, através da qual, os alunos do programa participaram como atores. Reiteramos que foi uma importante forma de aprendizagem, que contribuiu sobremaneira para o incentivo da ação na escola, com os discentes.

**Figura 5:** Experiência com o fotofilme: “Real ou Virtual”



Fonte: Acervo da autora

**Figura 6:** Experiência com o fotofilme: “Real ou Virtual”



Fonte: Acervo da autora

Nesse sentido, as imagens acima enfatizam muito bem a vivência com a disciplina de “Introdução ao Cinema e ao Vídeo<sup>9</sup>”, que serviu não só como

---

<sup>9</sup> Alguns textos que serviram de base teórica da disciplina:

GUIMARÃES, C.; GUIMARÃES, V. Da política no documentário às políticas do documentário: notas para uma perspectiva de análise. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 22, p. 77-88, dez. 2011.

HAMPE, B. *Escrevendo um documentário*. Tradução de Roberto Braga. New York: Henry Holt and Company, 1997.

PENAFRIA, M.; BAGGIO, E. T.; GRAÇA, A. R.; ARAUJO, D. C. (eds). *Ver, ouvir e ler os cineastas – Teoria dos Cineastas*. Vol.1. Covilhã: LabCom. IFP, 2016.

meio de conhecimento e de experiência, mas também como motivação para desenvolver essa mesma ação com os alunos do IFMA – Campus São José de Ribamar, fato que será comentado no subitem “Reflexões metodológicas sobre o fotofilme”, do Capítulo 3. A isso, acrescentamos que o percurso desenvolvido na disciplina foi válido para despertar ações exitosas em todo o decorrer da pesquisa.

Foi um processo de aprender para ensinar, o qual, segundo Paulo Freire (1998), ocorre de forma mútua, pois, quando se ensina, aprende-se e aprendendo, ensina-se. Essa concepção representa contextos interativos que dialogam, envolvendo ações de reciprocidade no âmbito do ensino.

Com o teatro, o ato de ensinar e de aprender requer vivências que dinamizem o envolvimento e o prazer, que tenham como parâmetro compreender o ato de representar como uma necessidade, a qual é importante, pois “desde a infância os homens têm, na sua natureza, uma tendência a representar e uma tendência a sentir prazer com as representações” (GUENOUN, 2004, p.18).

Assim, compreendemos que a escola “tem o dever de ensinar e a missão de aprender, que façamos de forma significativa, criativa e interessante aos estudantes. Que façamos Arte” (OLIVEIRA, 2017, p. 59). Logo, a aplicação da pesquisa – realizada com as turmas do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais e do Curso Técnico em Eletroeletrônica – ganha sentido por possibilitar a escuta como forma de promover identidades como objeto de estudo, caso contrário não haveria interesse do público-alvo na temática.

O Ensino de Arte/Teatro possui importância significativa na formação dos educandos, oportunizando aprendizagens por meio de movimentos corporais e utilização de tecnologias, além das trocas de experiências entre professor e estudantes, de maneira que as aulas de Teatro sejam mais completas, ricas em possibilidades criativas e que

inquietem a sensibilidade. Ressaltamos que “é necessário essa inquietação e provocação se fazerem presentes no âmbito da instituição escolar” (DESGRANGES, 2011, p. 15). Ainda, Demo (2015, p. 59) destaca que são virtudes do professor:

[...] participar do mundo da informação e da comunicação, para garantir sua contemporaneidade e trazer para a escola o exemplo do interesse pela inovação e pelas motivações modernas que tanto afetam os alunos. (DEMO, 2015, p. 59)

Dessa forma, o espaço escolar é visto como um lugar de possibilidades para a interação e para o nascimento de novas possibilidades pedagógicas em teatro, além de ser um ambiente de profundas relações com as TIC e, assim, com novos conhecimentos.

O contato com a Arte/Teatro articuladas às TIC – para a realização de experiências artísticas – proporcionou reflexões profundas para uma nova aprendizagem, pautada na teoria, nos conceitos e nos fazeres que foram tornando-se significativos para os discentes saírem da condição de receptores para a condição de sujeitos produtores no processo ensino-aprendizagem. Nesse contexto, Fischer (1987, p. 13) afirma que:

A arte é o meio indispensável para essa união do indivíduo com o todo; reflete a infinita capacidade humana para a associação, para a circulação de experiências e ideias. Essa definição da arte como o meio de tornar-se um com o todo da realidade, como o caminho do indivíduo para a plenitude. (FISCHER, 1987, p. 13).

A arte é uma forma de sensibilizar a existência humana, integra os distintos processos que permeiam as suas relações, logo é impossível pensar em processos educativos que a ignorem. Contudo, para que ela alcance a subjetividade criativa dos educandos, é importante que sejam promovidas ações pedagógicas que associem ao ensino experiências e ideias entre o Teatro e o uso das TIC, unindo o indivíduo com o todo, como forma de construir um caminho para obtenção de novas experiências. Nesse sentido, o vídeo-registro trouxe um norte diferente para a prática

em sala de aula, com um viés de memória para uma avaliação pessoal ou coletiva, posterior às atividades desenvolvidas, um tipo de avaliação atemporal e mais detalhista.

## **O uso das TIC nas práticas de ensino: um recorte sobre a utilização do celular**

As sociedades atuais vivenciam acentuada globalização, processo que consiste no estreitamento das relações entre as mais distintas nações de todo o mundo, em diversos setores da sociedade, tais quais o artístico, o político ou o econômico. É, além disso, uma realidade que desafia a todos, no sentido de entender e acompanhar as mudanças promovidas por esse novo cenário. Todas as estratificações sociais estão diretamente ligadas a essas novas formas de ser e agir advindas da globalização, a qual tem como um dos principais eixos de estruturação a internet e suas ferramentas tecnológicas.

Na atualidade, observamos como a sociedade se comunica principalmente por essa rede mundial, considerando que a informação é também uma forma de capital, pois dita meios, modos diferentes e rápidos nas relações entre as pessoas, influenciando o pensar e o agir no comportamento mundial. Todas as profissões precisam se adequar a esse novo contexto, e, dentre elas, as que mais carecem de mudanças estão ligadas à educação.

Atualmente, discute-se bastante sobre a colaboração das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, buscando ampliar as possibilidades do docente em seu trabalho na sala de aula, com o uso de lousas digitais, tablets, notebooks, smartphones, vídeo, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), Web 2.0, dentre outros. Nessa esteira, o contexto contemporâneo é midiático e tecnológico, pautado na difusão audiovisual. Logo, o fazer pedagógico requer um percurso que se pautar nessa realidade,

desde o ato de planejar até as diversas formas de avaliar. Desse modo, a pedagogia garante resultados mais efetivos aos processos educativos, na construção de poéticas de aprendizagem significativas no exercício da docência.

Oliveira (2003) afirma que, quando ocorrem com uma certa rapidez, em especial, com o avanço da técnica e com as implicações para as relações sociais, estas mudanças propiciam a construção de conhecimento de forma mais prazerosa, e o aluno passa a ser um sujeito importante no ato pedagógico. Por isso, é necessário estar atento às implicações tecnológicas para que não fiquemos obsoletos diante das inovações do mundo midiático.

A educação tem como principais atores os discentes e os docentes, situados em posições geracionais que precisam dialogar, mas que se encontram em condições distintas no que tange ao contexto das TIC na educação.

Nesse sentido, o uso do vídeo-espelho<sup>1</sup> é uma possibilidade concreta de aproximação e de construção educacional nessa realidade. O trabalho envolve alunos “nativos digitais” e o docente “imigrante digital” em uma relação de ensino-aprendizagem com olhares, habilidades e competências diferenciadas, mas que, com o uso das TIC, estabelecem uma ponte para o diálogo com vistas ao alcance dos objetivos propostos e à equidade das diferenças entre esses atores.

No campo de estudo da presente pesquisa – IFMA – Campus São José de Ribamar –, há três laboratórios de informática, considerados instrumentos de viabilidade para o trabalho com TIC, pois possibilitam aos alunos acesso à rede mundial, uma vez que nem todos os educandos têm condições de acesso a esse bem cultural, devido às suas realidades econômicas. Muitas vezes, alguns jovens acessam apenas as redes sociais, limitando grandes possibilidades de utilização do potencial dos celulares e

---

<sup>1</sup> O conceito de vídeo-espelho, mencionado durante toda a pesquisa, faz referência ao registro das ações artísticas realizadas com apoio do celular na produção de vídeos, para o acompanhamento da evolução dos protagonistas da ação tanto individual quanto em grupo.

dos computadores, seja por falta de internet própria ou por equipamentos com pouca capacidade, além de haver diversos casos daqueles que não possuem esses instrumentos.

Nessa perspectiva, o aluno precisa de auxílio para a organização dos saberes, e o professor necessita de mais proximidade e aprofundamento sobre o uso das tecnologias. Como afirma Kenski (2012, p. 85):

Desde que as tecnologias de comunicação e informação começaram a se expandir pela sociedade, aconteceram muitas mudanças na maneira de ensinar e aprender. Independentemente do uso mais ou menos intensivo de equipamentos midiáticos nas salas de aula, professores e alunos têm contato durante todo o dia com diversas mídias. (KENSKI, 2012, p. 85).

É possível refletirmos sobre a utilização dos celulares no processo educativo, objetivando o desenvolvimento do aprendizado. O celular tem sido uma das ferramentas tecnológicas mais usadas na sala de aula, assim, por que não o aproveitar com a finalidade educativa? Suas funcionalidades são diversas, a depender do modelo: registra fotos, grava vídeos, acessa a internet, contém vários aplicativos, pode apresentar determinadas capacidades de um pequeno computador portátil, dentre outros.

Atendendo a essa nova realidade, esta pesquisa propôs o uso do celular a fim de demonstrar aos discentes que esse dispositivo serve para a construção do conhecimento, envolvendo tanto a realização de vídeo-registro quanto a criação de cenas por meio da performance fotográfica, da videoperformance e do fotofilme, estimulando a participação e o interesse dos alunos por ser uma forma mais dinâmica, que socializa, contextualiza os conteúdos aprendidos e estabelece pontes para novas aprendizagens. Nesse sentido, sobre o uso do celular, Lemos (2004, p. 24) afirma que:

O celular passa a ser um “teletudo”, equipamento que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS, WAP, atualizador de sites (moblogs), localizador por GPS, tocador de música (MP3 e outros formatos), carteira eletrônica... Podemos agora falar, ver TV, pagar contas, interagir com outras

pessoas por SMS, tirar fotos, ouvir música, pagar o estacionamento, comprar tickets para o cinema, entrar em uma festa e até organizar mobilizações políticas e/ou hedonistas (caso das smart e flash mobs). O celular expressa a radicalização da convergência digital, transformando-se em um “teletudo” para a gestão móvel e informacional do cotidiano. De médium de contato interpessoal, o celular está se transformando em um médium massivo. (LEMOS, 2004, p. 24, grifos do autor).

Compreendemos que o celular não serve apenas para realizar ligações, posto que possui diversas funções. Também é possível utilizá-lo para outras atividades e, no âmbito escolar, esse aparelho pode gerar experimentos criativos e contribuir para ressignificação da prática pedagógica.

A sociedade contemporânea vive conectada à mídia, o que proporciona uma série de mudanças na maneira como a informação é propagada. (LÉVY, 2010). Dessa forma, as mídias estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, inclusive no ambiente escolar, em todos os contextos de aprendizagem, nos quais os professores são convidados a se atualizarem para dialogarem de modo efetivo com os seus alunos. Isso deve ser visto de forma positiva, pois o educador passa a desempenhar o papel de produtor de sentidos ao uso das mídias impressas e eletrônicas, a fim de gerar conhecimento, considerando as infinitas possibilidades que as mídias, se bem utilizadas, oportunizam para novas situações de aprendizagem. Demo (2008, p.134) afirma que é preciso:

[...] cuidar do professor, pois todas as mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor, ele é a figura fundamental. Não há como substituir o professor. Ele é a tecnologia das tecnologias, e deve se portar como tal. (DEMO, 2008, p. 134 *apud* ANDRADE, 2011, p.16).

Partindo desse princípio, o professor deve atuar como um organizador, que se responsabiliza por lançar novos desafios subsidiados em suas formações acadêmicas, pedagógicas e de vida, atrelados aos seus “saberes de imigrantes” acerca das contribuições que as TIC trazem para as atividades de ensino e para o processo de aprendizagem do discente,

deixando de se apresentar como o núcleo do conhecimento para tornar-se otimizador desses conhecimentos.

Do mesmo modo, notamos que a utilização da tecnologia pode contribuir para o estudo participativo, tornando as aulas mais atraentes e fazendo com que o discente adote uma postura mais colaborativa, cabendo ao educador(a) mediar o processo de aprendizagem, pois de acordo com Giraffa (2012):

As Tecnologias da Comunicação e Informação vêm exigindo, pelo desenvolvimento acelerado e potencial de aplicação, reformulações nas abordagens de sua utilização no processo educativo, sendo a tecnologia entendida como mais um dos recursos a serem integrados aos projetos pedagógicos, como mediadores no processo educativo. (GIRAFFA, 2012, p. 20).

Nessa perspectiva, reconhecemos a importância de que o(a) aluno(a) possa compreender e produzir arte/teatro na escola fazendo uso de aparatos tecnológicos para uma aprendizagem mais interativa e participativa. Moran (2006) enfatiza que, metodologicamente, para introduzir a tecnologia no processo de ensino e de aprendizagem, é preciso quebrar a barreira cultural e metodológica, para que a discussão de ideias, a cooperação, a autonomia, a pesquisa, a reflexão e o entrosamento de profissionais da educação contribuam para o avanço do ensino em busca de transformação e do desenvolvimento contínuo. É nesse sentido que Moran (2006, p. 63) evoca a presença de educadores tecnológicos na sala de aula:

Precisa-se de educadores tecnológicos para que eles nos tragam as melhores soluções para cada situação de aprendizagem, que facilitem a comunicação com os alunos, (...) humanizem as tecnologias e as mostrem como meios e não como fins. (MORAN, 2006, p. 63).

É importante destacarmos ainda que:

o ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000, p. 63).

Deste modo, por meio da pesquisa, compreendemos que o conhecimento e o uso das ferramentas tecnológicas, na sala de aula, permitiram um diferencial na aprendizagem dos alunos, tudo isso por meio de um *feedback* sobre a produção de resultados que tendem a inovar a reconstrução de saberes, em um exercício consciente do protagonismo dos alunos, que entenderam melhor a importância de sua responsabilidade frente aos desafios propostos.

Dessa forma, observamos que a tecnologia deve ser utilizada na escola para ampliar as opções de ação didática, com o objetivo de criar ambientes de ensino e aprendizagem que favoreçam a postura crítica, a curiosidade, a observação, a análise e a troca de ideias, de forma que o discente tenha autonomia no seu processo de aprendizagem, buscando e ampliando conhecimentos.

Entretanto, integrar estas tecnologias às novas formas de ensino e aprendizagem, ao planejamento e ao currículo escolar são desafios ao educador, exigindo deste a qualificação necessária para abrir novos caminhos e ressignificar suas práticas e teorias. A partir do momento em que as mídias são utilizadas em sala de aula, o docente passa a colaborar para a construção de uma experiência participativa e crítica de sua realidade.

Nas experiências desenvolvidas, os alunos mais tímidos encontraram uma significação maior ao realizarem ações que valorizaram suas falas, aprenderam a lidar com sua autoimagem, perceberem que suas atuações foram fundamentais para o desenvolvimento do conjunto cênico e que sem eles esse ato ficaria incompleto.

Para que esse processo ocorresse, foi necessário definir as ferramentas e os mecanismos a serem utilizados no processo de ensino-aprendizagem em teatro. A proposta buscou ressignificar paradigmas

educacionais, muitas vezes centrados em currículos recortados, que valorizam a memorização, a repetição e a transmissão de informações. Nessa perspectiva, a proposta buscou criar ambientes que proporcionem a aprendizagem, relacionando-a a estratégias sociais a partir da utilização das novas ferramentas tecnológicas (MORAES, 1997).

Sabendo que as tecnologias têm sido cada vez mais difundidas em vários ambientes, por que não as utilizar também em favor da educação? Alguns recursos – como televisão, vídeo, computadores disponibilizados pela própria escola, incluindo-se os celulares dos alunos – podem ser usados como meios agregadores de metodologias, incentivando a execução do uso das TIC, impactando o ensino e a aprendizagem criativa, o que “[...] permitir-nos compartilhar nosso conhecimento e apontá-los uns para os outros” (LÉVY, 2010, p. 17).

Partindo desse contexto, é necessário que haja um processo de ensino-aprendizagem com vistas ao desenvolvimento de estratégias que dialoguem com os recursos tecnológicos no ambiente escolar. Assim, é possível garantirmos, aos discentes, diferentes maneiras de aprender a aprender, tendo em vista o alcance dos objetivos e o desenvolvimento da investigação, da pesquisa e da experimentação em sala de aula. Mediante isso, percebemos o quanto a utilização de tecnologias é fundamental para a obtenção de novos saberes.

Isto posto, fica nítido, para os discentes, o quanto essa prática traz benefícios para a aprendizagem, tal qual destaca o aluno C, do Curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais:

A tecnologia, nas escolas, vem favorecendo o processo de ensino-aprendizagem, pois facilita as pesquisas e traz trabalhos mais interativos que faz com que a aprendizagem seja mais rápida e divertida também tirando toda aquela ideia de que estudar é chato e sem graça. (ALUNO C, 2019).

É necessário, portanto, incluir as tecnologias no ambiente escolar para propiciar aulas mais ricas e dinâmicas, permitindo que a aprendizagem ocorra de modo natural e com a participação de todos.

Compreendemos que as tecnologias são fundamentais para auxiliar a realização de tarefas, a execução de atividades complexas, a garantia de conforto pessoal em alguns aspectos, a ampliação do alcance da comunicação, a otimização do tratamento de dados, destacando-se, mais uma vez, a contribuição basilar do educador, estando aliada ao ensino das Artes da Cena e em outras áreas, justamente por aproximar a docência de novos meios que estão incorporados na sociedade moderna.

### **3.1 As TIC como pressupostos metodológicos para o ensino de Artes Cênicas**

O professor é um organizador e pode lançar novos desafios subsidiados a partir das contribuições que as TIC trazem para as atividades de ensino e para o processo de aprendizagem do educando. Nesse sentido, deixa de se apresentar como figura detentora do conhecimento para se tornar um otimizador do desenvolvimento, fornecendo meios e instrumentos para a estimulação do diálogo, da reflexão e da participação crítica no processo educacional. É fundamental que as escolas modernizem a forma pela qual mediam o conteúdo pedagógico, incorporando ao tradicional quadro negro, novas plataformas e recursos.

Dessa forma, partimos da concepção de que a tecnologia deve ser utilizada na escola para ampliar as opções de ação didática, com o objetivo de criar ambientes de ensino-aprendizagem que favoreçam a postura crítico-reflexiva, a curiosidade, a observação, a análise, a troca de ideias, de modo que o educando possa ter autonomia em seu processo de aprendizagem, buscando e ampliando seus conhecimentos.

Por outro lado, não podemos nos esquecer da atuação dos alunos em relação a esse processo, principalmente no que se refere ao uso do celular de forma inadequada, se torna um problema no contexto educacional. Assim, surge o questionamento: como utilizar esse dispositivo de forma contextualizada para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Teatro, com todos os recursos de softwares que o aparelho possibilita para

o enriquecimento do material didático pedagógico aliado às demandas da disciplina de arte?

Nessa perspectiva, a presente pesquisa propôs o uso do celular a fim de demonstrar aos educandos que esses dispositivos funcionam não só como recurso de atração, mas também como meio de construção do conhecimento. Portanto, através dessa ferramenta há a inserção em um ensino que favorece a linguagem teatral, uma vez que os registros realizados por meio de gravações podem ser avaliados com mais precisão.

Para Antunes (2007, p.70), “com as novas tecnologias é possível passarmos de uma escola especialista em ‘ensino’ para uma escola que se especializa em ‘aprendizagem’”. O celular tornou-se a tecnologia mais usada na sociedade devido às diversas possibilidades que oferece.

Desse modo, a inclusão de tal tecnologia, no âmbito escolar, é fundamental para que estimulemos a participação e o interesse dos alunos. O celular, reiteramos, é um recurso através do qual se pode fazer registro de vídeos, das mediações em teatro, resultando em forma mais dinâmica de socializar e contextualizar os conteúdos aprendidos. Conforme relata o aluno D, do Curso de Técnico em Eletroeletrônica:

[...] é bem legal fazer uso desse recurso, pois serve tanto para avaliar os outros, quanto fazer uma autoavaliação de nossos experimentos, assim o vídeo-registro é usado como ferramenta para a aprendizagem, de maneira a permitir a análise de nossos erros e acertos, que pode ajudar para desenvoltura do aluno, em relação a perda da timidez e ajudando na segurança no momento de interpretar o personagem, assim, o uso de tecnologias traz mais dinamicidade e criatividade para a sala de aula”. (ALUNO D, 2019).

Desse modo, os registros realizados com o uso do celular tornam o processo avaliativo mais rico e acessível ao aluno. A relevância disso reside no fato de que cada discente observa o seu ato criativo, a sua experiência e, posteriormente, pode refletir sobre suas vivências. É perceptível que a evolução das ferramentas tecnológicas contribui para a educação, uma vez que pode favorecer experimentos e práticas interessantes aos protagonistas das ações, os alunos.



## **Experiências e criações com a arte da cena**

A linguagem cênica promove o conhecimento de diferentes culturas e influencia o aperfeiçoamento individual, de forma que possibilita o envolvimento e a troca de experiências, rumo a um espírito colaborativo e participativo, que é um aspecto fundamental para o bom andamento da convivência, do respeito e da aprendizagem na escola.

É importante esclarecermos que, conforme Desgranges (2003), a experiência teatral é única, envolve momentos de vivências artísticas que propiciam uma aprendizagem transformadora do pensamento reflexivo sobre as ações de momentos experimentais do sujeito/ator responsável pela ação, pelas sensações e pelas emoções por meio do corpo e do movimento.

Nesse aspecto, compreendemos o significado de experiência como algo que “[...] nos passa, ou que nos toca, ou que nos acontece, e, ao nos passar, forma-nos e nos transforma. Somente o sujeito da experiência está, portanto, aberto à sua própria transformação” (BONDÍA, 2015, p. 28).

Partimos do pressuposto de que, a cada novo “fazer”, estamos diante de experiências que podem nos envolver, transformar e contribuir para um novo pensar diante de novas possibilidades de aprendizagem que geram expectativas inovadoras no âmbito da educação. As vivências com o uso do celular, enquanto ferramenta de registro e criação, trouxeram experiências fomentadoras para outra forma de ver o uso de tecnologias na sala de aula. Corroborando esse pensamento, Heidegger (1987, p. 143) afirma que:

[...] fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em “fazer” uma experiência, isso não significa precisamente que nós a façamos acontecer, “fazer” significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (HEIDEGGER, 1987, p. 143).

A experiência envolve algo que contagia e contribui para o aprimoramento da prática em sala de aula, de maneira a modificar o agente educador, dando-lhe a oportunidade de proporcionar aos discentes momentos únicos por meio de vivências teatrais, tais como: criação de roteiros, improvisação, leitura de textos teatrais, performances, ensaios cênicos, dentre outros. Isto porque “ninguém pode apreender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo, revivida e tornada própria” (BONDÍA, 2015, p. 32).

A experiência artística envolveu dinâmicas que utilizaram procedimentos pedagógicos a fim de estreitar a relação do discente com a atividade artística, compatibilizando planos de registro e criação a uma integração síncrona entre o teatro e a tecnologia. Pimentel (2000, p. 12) comenta que a utilização de tecnologias “possibilita aos alunos desenvolver sua capacidade de pensar e fazer arte contemporaneamente, representando um importante componente na vida do aluno”.

As narrativas dos alunos, colhidas por meio da aplicação de questionários sobre a prática pedagógica, colocam em discussão os impactos de uma experiência inovadora com o uso das tecnologias em sala de aula, bem como a inter-relação entre mídias e representação. A exemplo, citamos algumas dessas afirmativas:

[...] Foi espetacular, pois utilizamos a tecnologia na arte com um trabalho divertido, que trouxe uma experiência nova, pois nunca tínhamos feito algo

assim. As aulas se tornaram mais dinâmicas, favorecendo o interesse dos alunos a interagir melhor com os conteúdos. (ALUNO E, 2019).

A aula não fica monótona e dá uma liberação na criatividade para realizar as atividades propostas [sic]. Isso deixa o trabalho mais completo por estimular a aprendizagem dos alunos, expande o mundo que temos na sala de aula, servindo como facilitadora para o desenvolvimento da educação, para pesquisas, e ainda registra as experiências para posterior análise, de forma a colaborar para o nosso desenvolvimento. (ALUNO F, 2019).

Torna a aula mais dinâmica e participativa, dando mais entusiasmo para alunos aprenderem a matéria, além de contribuir para a prática do professor na forma de passar o conhecimento abrangendo mais conhecimentos. É legal esse tipo de atividade porque abre espaços para analisar todas as vertentes que correspondem à aprendizagem. Ajuda na interação dos alunos, ao mesmo tempo em que proporciona uma vivência mais socializadora do aprendizado. (ALUNO G, 2019).

Diante das narrativas de experiências adquiridas, observamos a importância do uso das tecnologias da informação e comunicação associadas a um planejamento que envolva uma prática pedagógica mais participativa, pois é improdutiva a disponibilização de recursos tecnológicos se não houver o mínimo de preparação dos facilitadores da aprendizagem.

Nesse contexto, a oportunidade de vivenciar aulas mais participativas, com a utilização de instrumentos tecnológicos, contribui para o envolvimento das abordagens educacionais contemporâneas e, dessa forma, envolve a existência de um diálogo entre o teatro e o vídeo como elemento da encenação, que propiciará:

[...] uma verdadeira e própria função dramaturgica: de um lado, serve para amplificar e sublinhar algumas cenas do espetáculo ou ainda para enfatizar o monólogo de um personagem; de outro, adquire uma plena autonomia cinematográfica, como quando o espectador é posto diante da cena (...) Um outro aspecto, talvez menos evidente mas dramaturgicamente central (...) é o uso do vídeo para manifestar um estado psíquico do personagem. (PITOZZI, 2011, 103).

O uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar propicia aos sujeitos e ao docente a captação de experiências que aprimoraram o processo de ensino-aprendizagem e despertaram novas percepções para o uso do vídeo como elemento para terem uma visão de si e dos outros. Assim, o material audiovisual “[...] favorece sua socialização, seu acesso ao debate contemporâneo, sua integração e participação sociais” (DESGRANGES, 2003, p. 36). Ressaltamos que a experiência com o aparelho celular para produção de vídeo – como estratégia de registro/espelho e como processo avaliativo das aulas de teatro – contribuiu com a prática pedagógica, favorecendo o processo de criação para a realização de outros meios de expressão, como a performance fotográfica, a videoperformance e o fotofilme.

Diante do exposto, a experiência artística envolve “[...] um teatro fortemente marcado por sua vontade educacional” (DESGRANGES, 2011, p. 51), pois permite ao educador refletir sobre seus percursos metodológicos, que envolvem a ótica da pedagogia do teatro para propiciar uma experiência singular e prazerosa. Sendo assim, permitem compreender que a “experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver” (DEWEY, 2010, p.109).

#### **4.1 Reflexões metodológicas sobre o uso do vídeo-registro**

A reflexão sobre o uso do celular, para registro por meio de vídeo, contribuiu para o discurso narrativo que será relatado a partir das experiências vivenciadas. Para Moreira (2002, p. 52), esse tipo de pesquisa refere-se a “uma estratégia de campo que combina, ao mesmo tempo, a participação ativa com os sujeitos, a observação intensiva em ambientes naturais, entrevistas abertas informais e análise documental”. Considerando o que postula esse autor, implementamos, nessa metodologia, uma prática de ensino-aprendizagem que teve como

parâmetro um estudo sistemático e estruturado metodologicamente a partir de:

- I. Definição de conceito sobre os elementos que compõe a linguagem teatral: tempo, espaço, ator, cenografia, diretor, personagens, plateia, cenário, figurino, iluminação, sonoplastia, caracterização, iluminação, montagem de cena, dentre outros.
- II. Aulas práticas envolvendo a consciência corporal, por meio de expressões, percepções e exercícios cênicos de concentração, assim como criações de roteiros, leituras de textos e improvisação.
- III. Aulas teóricas com pesquisa sobre períodos da História Mundial do Teatro, momento oportunizado para conhecer as características, autores e obras, além de pesquisas sobre a utilização de tecnologias na educação, sempre envolvendo debates e seminários.
- IV. Conforme as aulas ministradas, realizamos a seleção das peças para ensaio coletivo.
- V. Montagem das peças: as turmas foram subdivididas em dois grupos, cada um se responsabilizou por um texto teatral. Os textos cênicos trabalhados pelas turmas foram: “Mãe Coragem”, de Bertold Brecht (1), “O Santo e a Porca”, de Ariano Suassuna (2), “O Noviço”, de Martins Pena (3), “O Avarento”, de Jean-Baptiste Poquelin Molière (4), “O Juiz de Paz na Roça”, de Martins Pena (5) e “O Vestido de Noiva”, de Nelson Rodrigues (6).

Os resumos das peças encontram-se sintetizadas a seguir:

1. “Mãe Coragem” é uma obra que representa a força de uma mulher, que batalha desde muito cedo. A protagonista, tendo que se casar e ter filhos ainda jovem, aprendeu a lutar e viu, pela seca prolongada, sua filha mais nova morrer. Viu, além disso, seu marido abandoná-la. Depois, teve que aprender a cultivar e colher sozinha, para garantir o sustento de sua família. Agora, com seus filhos mais velhos, enfrenta um novo desafio: João, seu filho mais velho fugiu para a cidade. Mãe Coragem foi à sua procura.
2. “O Santo e a Porca” é uma peça teatral, do gênero comédia, escrita em 1957, aproximando-se da literatura de cordel e dos folguedos nordestinos populares. A comédia foi dividida em três atos que envolvem a apresentação dos personagens, o desenvolvimento e ápice. A temática gira em torno da avareza, pois o velho conhecido como Euricão Árabe, devoto de Santo Antônio, esconde suas economias em uma porca de madeira. O texto cênico causa uma reflexão sobre a relação do

- ser humano com o mundo físico (por meio da porca) e o espiritual (por meio do Santo Antônio).
3. “O Noviço” é uma peça teatral que narra a história de Carlos, um noviço foragido do convento que tem a árdua missão de desmascarar Ambrósio Nunes, marido de sua tia Florência. Casado com Florência apenas por interesse, Ambrósio tenta mais uma vez ludibriar alguém. Porém, não alcança êxito após a intervenção de Carlos. A obra traz uma reflexão sobre a ambição por dinheiro e suas consequências. Devemos ter em mente que o dinheiro é algo importante no dia a dia, porém ele pode destruir uma relação entre indivíduos a partir de sentimentos não tão bons para índole humana.
  4. “O Avarento”, escrita em 1668, aborda um dos sete pecados capitais através do comportamento de Harpagão, um velho rico e avarento que negocia o casamento dos próprios filhos na tentativa de aumentar o lucro em seus negócios. A obra demonstra ao público os malefícios que a avareza traz para o indivíduo nas suas mais diversas áreas de interação social, tendo o ambiente familiar como cenário principal através da relação entre o personagem Harpagão e seus filhos, Júlio e Luíza.
  5. “O Juiz de Paz na Roça”, escrita em 1833, é considerada a primeira comédia de costumes do teatro brasileiro. A peça narra a história de um juiz de paz corrupto que usa sua autoridade e sua inteligência para lidar com a inocência dos trabalhadores rurais. O protagonista tem como pessoa mais próxima o escravidão, que viabiliza suas ordens.
  6. “O Vestido de Noiva” é uma peça se passa entre "alucinação e realidade". Tudo isso se volta para a personagem principal, Alaíde, que sofre um acidente no dia do seu casamento e vive em um plano de alucinação, no qual sonha em ser igual a Madame Clessi, uma falecida dona de cabaré que foi assassinada por um jovem de 17 anos. A peça retrata um suspense no qual se busca encontrar o principal culpado do assassinato de Alaíde.
- VI. Os ensaios das peças teatrais foram gravados com apoio do celular na sala de aula, na área de vivência e no auditório, como forma de experimentar outros espaços de atuação.
- VII. Apresentações das cenas: os vídeos foram apresentados às turmas e, após sua exibição, iniciavam-se discussões, comentários e *feedback* sobre as cenas, envolvendo críticas, opiniões, melhorias, de maneira que contribuíssem para o processo avaliativo e autoavaliativo.
- VIII. Repassagem das cenas para possíveis ajustes.
- IX. Ensaio geral: momento para apreciação da peça, conforme o horário das aulas por turma.

- X. Apresentação final no auditório do IFMA – Campus São José de Ribamar: apresentação da peça com a presença do público externo e escolar. Além da representação no âmbito escolar local, a peça “O Santo e a Porca” foi apresentada no Universo IFMA/2019, realizado no IFMA – Campus São Luís/Monte Castelo.
- XI. Por fim, roda de discussões com todos os envolvidos no evento cênico, para que juntos reavaliassem o processo artístico dos discentes.

Com essa estrutura, utilizamos o celular, na nossa prática de ensino-aprendizagem, como ferramenta para a realização do vídeo, que serviu de registro e espelho para as aulas de Artes Cênicas, reforçando a ideia de que o uso de tecnologias em sala de aula contribui significativamente para experiências exitosas e para construção de conhecimentos mais participativos e envolventes. A partir da utilização dessa metodologia, destacamos que:

O olhar genético vai além da mera observação curiosa que esses documentos possam aguçar: um voyeur que entra no espaço privado da criação. O crítico genético não só narra a história das criações. Os vestígios deixados por artistas oferecem meios para captar fragmentos do funcionamento do pensamento criativo; oferecem uma sequência de gestos advindos da mão criadora e experienciados, de forma concreta, pelo crítico. Gestos que se repetem e deixam aflorar teorias sobre o ato criador. (SALLES, 2000, p. 19).

O campo da genética teatral envolve o efeito do processo criativo, considerado fundamental para as experiências dos (as) alunos(as) com a utilização do vídeo-registro, de maneira que percebemos o quanto o teatro pode favorecer um melhoramento das práticas através de ensaios que foram acontecendo de maneira processual. Assim, Salles (2000, p. 19) entende que:

O teatro contemporâneo trouxe consigo uma série de mudanças que eram inimagináveis nos começos da prática cênica. O ensaio, por exemplo, é um acontecimento recente que surgiu com o aparecimento da função de diretor no teatro. Até então os atores ensaiavam e memorizavam sozinhos as suas falas. Havia apenas um ensaio geral para algumas correções e para a certificação de que as luzes e todo o aparato cenográfico estava funcional. (SALLES, 2000, p. 19).

Com a visão de um teatro contemporâneo, foram percebidas as necessidades de trabalharmos com um processo que permitisse um acompanhamento mais sistematizado das ações cênicas. Diante disso, utilizamos a gravação em vídeo – em que os discentes estavam ensaiando –, não só como possibilidade de assistir posteriormente, mas como forma de envolvimento em discussões que proporcionassem amadurecimento acerca da construção de conhecimentos.

Com base nas reflexões apresentadas, acreditamos que o ensino de Arte/Teatro, por meio da relação entre o educando e o seu meio social e cultural, pode favorecer o desenvolvimento de sua visão de mundo. A BNCC – Base Nacional Comum Curricular – (BNCC, 2018) propõe que a abordagem das linguagens articule seis dimensões do conhecimento que, de forma indissociável e simultânea, caracterizam a singularidade da experiência artística: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão<sup>1</sup>.

Assim, ao articular essas dimensões em torno do contexto das linguagens artísticas, o educando é capaz de explorar caminhos inusitados. Cabe ao professor, enquanto organizador, orientar o olhar dos alunos para o processo de avaliação nas diversas práticas educativas. Nesse sentido, Moran (1995, p. 1) afirma que:

O professor se transforma agora no estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante. Num segundo momento, coordena o processo de apresentação dos resultados pelos

---

<sup>1</sup> Conforme a BNCC (2018, p. 194-195), as seis dimensões do conhecimento quanto às linguagens artísticas são assim caracterizadas: 1. **Criação** – envolve produções artísticas na perspectiva individual ou coletiva por meio de ideias, sentimentos, representações e desejos; 2. **Crítica** – aborda pesquisas/estudos de diferentes manifestações artísticas e experiências, articuladas, contribuindo para aquisição de conhecimentos e pensamentos sobre de modo de formação sobre as questões históricas, políticas, estéticas, filosóficas, econômicas, culturais e sociais; 3. **Estesia** – destaca o corpo como protagonista da experiência com a Arte, associando percepção artística com a sensibilidade e a percepção, tomadas como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo; 4. **Expressão** – relacionada às oportunidades de transluzir criações subjetivas envolvendo a arte, individual e coletivamente; 5. **Fruição** – alcança a sensibilização ao participar de práticas artísticas e culturais das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais. Essas experiências podem gerar prazer e estranhamento, entre outras tantas sensações; 6. **Reflexão** – enfatiza a construção de posicionamentos a respeito de experiências e processos criativos, artísticos e culturais, tudo isto caminhando para o desenvolvimento das habilidades para análise e interpretação das manifestações artísticas e culturais. É preciso enfatizar, segundo preconiza a BNCC (2018), que essas dimensões perpassam os conhecimentos das Artes visuais, da Dança, da Música e do Teatro e as aprendizagens dos alunos em cada contexto social e cultural.

alunos. Depois, questiona alguns dos dados apresentados, contextualiza os resultados, os adapta à realidade dos alunos, questiona os dados apresentados. Transforma informação em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria - o conhecimento com ética. (MORAN,1995, p. 1).

No processo de avaliação com o vídeo-registro, o professor é o organizador, aquele que indica possibilidades para diferentes formas de olhar, direcionando o foco da avaliação para os elementos que são propriamente teatrais e para as visualidades, as sonoridades e as espacialidades. Nesse sentido, Demo (2011, 89) nos afirma que:

O “questionamento” envolve a formação de um sujeito autônomo, capaz de criar seu próprio caminho a partir de um olhar crítico e participativo, além de significar um redirecionamento de posição, que coloca o indivíduo como personagem principal de seu destino. A “reconstrução” significa imprimir uma marca pessoal no conhecimento através da intervenção pela elaboração própria, fugindo da reprodução de discursos alheios. (DEMO, 2011, p. 89).

Nessa perspectiva, a criação artística – quando estimulada – abre caminhos para novas posturas e participações, de forma a promover o envolvimento dos alunos no processo educativo de maneira mais satisfatória a ponto de influenciar a mudança de comportamentos na interação com os outros.

A partir da utilização primária do vídeo-registro, os discentes foram estimulados a buscarem outras formas de expressão com o uso do celular. Isso contribui para novas formas de experiência de criação artística, que ocorrem de maneira interativa e resultam na produção de performances fotográficas, videoperformances e fotofilmes, os quais envolvem o discente em uma atmosfera de experimentação com outros métodos de expressão artística. Desse modo, a prática teatral abre um leque de possibilidades educativas que envolvem outras áreas de conhecimento, fato que é importante para o processo de construção de saberes, conforme Iavelberg (2003, p. 68):

[...] o trabalho com diversas áreas de conhecimento e sua articulação. Em arte, podemos planejar sequências de atividades articulando as várias linguagens: artes visuais, dança, música e teatro ou ensinar os conteúdos de cada linguagem separadamente. Do mesmo modo, as linguagens de arte podem ser planejadas em articulação com as demais áreas de conhecimento do currículo em múltiplas associações. (IAVELBERG, 2003, p. 68).

A prática teatral, articulada com outras linguagens, tem permitido contribuições significativas aos discentes por incentivar possibilidades de criação no âmbito educacional, envolvendo aspectos relacionados à autoestima, autoconfiança, autocrítica, autodisciplina, autoconhecimento, entre outros, que são fundamentais para o espírito colaborativo da práxis educativa através do vídeo, mantendo vivos os experimentos realizados pelo discente, que “ao mergulhar no universo do processo criador, as camadas superpostas de uma mente em criação vão sendo lentamente reveladas, surpreendentemente compreendidas” (SALLES, 2008, p. 14).

#### **4.2 Reflexões metodológicas sobre a performance fotográfica**

A palavra “performance” faz referências a uma variedade de exercícios e ponderações. Etimologicamente, é derivada do latim *performare*, que significa “dar forma”. Segundo Pavis (2010, p. 44), “indica uma ação que é executada pelos artistas e que é também resultado dessa execução”. A performance é considerada uma manifestação artística que utiliza o corpo como instrumento de informação que pode utilizar objetos, ocorrências e ambientes, dando-lhes outros sentidos.

Considerada uma maneira multidisciplinar de se fazer teatro, a performance é motivada por novas linguagens artísticas e tecnologias. Além disso, utiliza a fotografia como recurso e proporciona um tipo de sensação que levará a “traçar novas direções, experimentar novas ferramentas teóricas, a fim de que a cultura fotográfica prospere sobre um imenso vácuo de ideias” (ROUILLÉ, 2009, p. 17).

A fotografia – interessante para a captura de expressões que se perdem no tempo – esteve, na sua essência, sempre aliada à performance,

no sentido de criação e preservação da memória de um acontecimento. Sendo assim, é valiosíssima para criar uma atmosfera de cenas que possam ser propagadas posteriormente, cujo resultado do trabalho volta-se para o registro e proporciona o acompanhamento do processo. Assim, os registros das performances, através de fotografias e vídeos, podem ser mensurados como partes de um processo, e não apenas como resultado de um produto. Como elucida Freire (2002, p. 53):

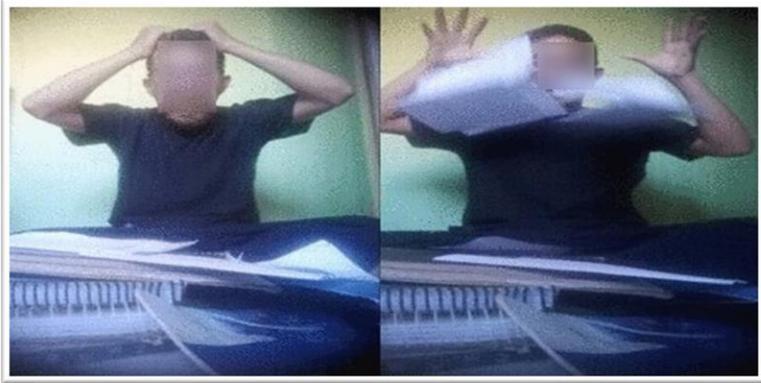
São sinais que algo se passou, e em sua quase efemeridade, permanecem como testemunhos de processos em fotografias, livros, filmes e vídeos. Nas fotografias e filmes de ações e performances, a obra de arte mistura-se com sua documentação desafiando assim o fetichismo do objeto, afeito às expectativas do mercado e a ideia aceita e naturalizada do que seja obra de arte. (FREIRE, 2002, p. 53).

A utilização da fotografia colaborou para o registro de todo processo performático e, por meio das imagens captadas, houve um discurso mais aberto sobre esse tipo de registro, de forma a personificar o momento que sintetiza a ação do *performer*.

A prática realizada com os discentes do IFMA – Campus São José de Ribamar, com a utilização do celular, visou estimular os jovens a desenvolver um ato fotográfico mais consciente, superando o gesto automatizado, normalmente utilizado na ação do registro fotográfico, partindo da ideia de que a opção pela fotografia é interessante para a captura de expressões que se perdem no tempo.

A imagem a seguir representa uma das atividades realizadas com os alunos do Curso Técnico em Eletroeletrônica (2019), com o tema escolhido pelo discente, “Estudante na véspera de provas”, momento que enfatiza suas inquietações, traduzidas por seus gestos e movimentos corporais.

**Figura 7:** Performance Fotográfica: “Estudante na véspera de provas”



Fonte: Acervo da autora

A figura acima alude à reposição de traços de desespero no período de provas escolares de um jovem estudante. Pretendemos, portanto, demonstrar o sentimento de angústia que acompanha um adolescente no período escolar, ocasionada pela grande quantidade de matérias presentes na base curricular do Ensino Médio Técnico.

É relevante compreendermos que o processo fotográfico proporciona uma atmosfera de cenas que podem ser propagadas posteriormente, e o resultado, todo voltado para o registro, oferece o acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem por meio da linguagem cênica, que envolve o desenvolvimento da sensibilidade, da percepção, da cognição, da afetividade, da criticidade, da imaginação, da interação e da criatividade numa conjuntura valiosa para o ensinar a aprender.

**Figura 8:** Performance Fotográfica: “Não consigo viver sem ele”



Fonte: Acervo da autora

A figura 8, que tem o tema “Não consigo viver sem ele”, mostra o quanto os jovens estão ligados ao celular e, muitas vezes, não conseguem desconectar-se para nada, realidade que está cada vez mais presente no dia a dia.

Por meio das imagens, enfatizamos o potencial da contribuição da tecnologia para a construção do saber no processo de ensino-aprendizagem em arte, o que se apresenta como fundamental para a obtenção de um processo exitoso, no qual entra em cena o docente que pesquisa e elabora meios para utilizar a tecnologia em sala de aula, de forma integrada aos conteúdos da linguagem artística, construindo e reconstruindo novas maneiras de ensinar.

Consideramos que a inserção das TIC nas aulas de Arte/Teatro é uma valiosa ferramenta para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, gerando resultados positivos. Entretanto, toda nova tecnologia – para ser utilizada com desenvoltura e naturalidade – requer um processo de entendimento e de apropriação.

A partir destas experiências, percebemos que, no ambiente escolar, há uma relação harmoniosa entre tecnologia e educação e, como tal, as atividades propostas foram desenvolvidas com a articulação do ensino da Arte, o uso da tecnologia e os princípios da educação, buscando explorar o potencial de cada uma das ferramentas como possibilidades criativas e educativas que podem ser observadas nos resultados da pesquisa.

### **4.3 Reflexões metodológicas sobre a videoperformance**

A partir da década de 70, a videoperformance vem ganhando novos olhares, sendo realizada através de movimentos performáticos realizados à frente da câmera, sem a presença de espectador para a efetivação do vídeo. Segundo Melo (2004, p. 144):

Na medida em que não existe interatividade com o público, com audiência, ou com o outro, a interatividade do corpo do artista é produzida no enfrentamento com a própria câmera de vídeo. Desse modo, tais tipos de manifestações são frutos do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo, gerando uma síntese ou a chamada videoperformance. (MELLO, 2004, p.144).

O corpo, na videoperformance, é encarregado pela gesticulação performática, estando em diálogo constante com a câmera. A performance, de forma híbrida entre o corpo e o vídeo, dialoga com outras linguagens: vídeos com dança, teatro, performance, música, literatura e outros. Em função disso, todas as formas expressivas da arte são contagiadas pela acepção do que o vídeo representa. Assim sendo, Mello (2004, p. 137) enfatiza que:

É a lógica do vídeo +, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens (como no vídeoclip, na vídeodança, no vídeoteatro, na videoperformance, na vídeocarta, na vídeopoesia, na videoinstalação e nas intervenções midiáticas no espaço público) de tal forma que uma linguagem não pode ser mais lida dissociada da outra. (MELLO, 2004, p. 137).

A performance dialoga com o vídeo de maneira harmoniosa e interativa para atingir sua função. O corpo enfrenta diretamente a tela com toda sua expressividade e dinamicidade. Assim, “apenas o sujeito dessa prática está propício à sua própria transformação” (BONDÍA, 2006, p. 14), em que o aprender por meio da experiência provoque significados.

Notamos que a performance se combina com o vídeo de diversas formas, recriando estéticas e envolvimento, em uma ação que valoriza mais o processo do que o produto.

Nesse sentido, a efetivação da videoperformance “prova que a arte tem o poder de conduzir discursos e sensações, que ela afeta não só a memória racional, mas, principalmente, a memória corporal” (MORETTHO, 2010, p. 117).

Isto posto, enfatizamos a relevância de tal experimento, principalmente no que se refere à busca pelas sensações corpóreas e pelas

experiências sensíveis que reforçam a ideia de que a interatividade e a criação são elementos fundamentais para o teatro. O corpo cria significados por intermédio de sua mediação com mecanismos de registro de imagem, de forma que as práticas performáticas – captadas dos educandos em tempo real – não podem ser consideradas meros registros da ação performática, mas um processo criativo, envolvendo o hibridismo das artes numa atmosfera de entusiasmo e dedicação.

Como produto da pesquisa, os registros das videoperformances e os resultados dos experimentos artísticos foram satisfatórios, pois, para os alunos, foi um desafio de quebra da timidez, no qual puderam colocar sua espontaneidade e sua criatividade, de modo a acontecer um relacionamento mais próximo com a tela. Nesse contexto, a imagem abaixo representa um aluno *performer* realizando uma videoperformance, que intitulou “Ideologias políticas, ausência de liberdade de expressão”.

**Figura 9:** Ideologias políticas, ausência de liberdade de expressão



Fonte: Acervo da autora

Com base na análise da figura 9, o aluno expõe o universo de luto envolvido na falta de liberdade de expressão observada nos dias de hoje, e em diversas situações, tais como as manifestações que são reprimidas violentamente pela polícia, nas quais as vozes são caladas e o sofrimento evidencia a condição humana.

A todos os alunos contribuíram para a realização da videoperformance, algo que proporcionou aos estudantes conhecimentos sobre arte, corpo, tecnologia e contribuições para uma educação mais participativa, criativa e socializadora.

#### **4.4 Reflexões metodológicas sobre o fotofilme**

No contexto sociocultural atual, a mediação pelas tecnologias digitais perpassa a maioria das nossas relações em sociedade. Desse modo, a análise das TIC e das produções feitas a partir delas é fundamental para a percepção da realidade em que se vive, de forma que as tecnologias fomentem uma nova tradição nos processos de formação, informação e de aprendizagem. Para realização da narrativa do fotofilme, foi necessário o uso da câmera de celular, envolvendo a criação e a interação com a utilização desse recurso que é muito apreciado no cotidiano.

Nesse sentido, o uso das tecnologias na escola tem sido bastante discutido nos últimos anos, pois a ideia vem alterando comportamentos e conceitos sobre as relações humanas, sobretudo, na área da educação, devido às novas exigências sobre os métodos de trabalho do docente para atender a uma realidade de constantes inovações tecnológicas, com o intuito de enriquecer e de colaborar para o ensino-aprendizagem de maneira mais significativa e dinâmica, dando ao aluno a oportunidade de ser o protagonista de seu fazer pedagógico.

Para tanto, não basta apenas dispormos de recursos, como livros didáticos ou ambientes virtuais, se não possuímos objetividade ou planejamento. Devemos levar em consideração que a sociedade passa por momentos de transformações constantes e essas ocorrem, em parte, devido às novas tecnologias, que possibilitam a adequação no contexto do processo de aprendizagem às diversidades em sala de aula. Nesse caminho, cabe ao professor saber mediar esses recursos.

São considerados fotofilmes, curtas ou longa-metragens feitos puramente de animações das fotografias. Nesse cenário, é preciso compreendermos que as TIC têm contribuído significativamente para a educação como um instrumento facilitador da aprendizagem, e que o uso da fotografia e da produção do vídeo, através do celular, reflete uma aprendizagem prazerosa, já que é um recurso que faz parte do dia a dia

dos alunos. Devido a isso, também, escolhemos o fotofilme, ao considerar a proximidade dos alunos com a produção de fotos e vídeos por meio dos aparelhos celulares. Para o trabalho, partimos, inicialmente, da noção de fotografia por Dubois (2011, p. 15):

A foto não é apenas imagem (o produto de uma técnica e de uma ação, o resultado de um fazer e de um saber-fazer, uma representação de papel que se olha simplesmente em sua clausura de objeto finito), é também, em primeiro lugar um verdadeiro ato icônico, uma imagem (...) algo que não se pode conceber fora de suas circunstâncias, (...) inclui também o ato de sua recepção e de sua contemplação. (DUBOIS, 2011, p. 15).

Mergulhando na seara da criação, realizamos o fotofilme com os seguintes métodos fotográficos: o uso do modo “retrato”, que traz um efeito de profundidade e desfoque; o “panning”, que proporciona a impressão de movimento com a imagem central imóvel; e o “contra luz”, que oferece uma imagem com muito contraste entre a luz e sombra.

Entre as etapas para a experiência artística, destacam-se: a pesquisa bibliográfica com debates em sala; a apreciação de fotofilmes no YouTube; a divisão da turma para execução de atividades em grupos; a criação de um roteiro com temática livre; a produção do fotofilme a partir das escolhas dos temas; a captura das fotos com o uso do celular; a escolha dos programas para a realização do fotofilme, os quais foram FilmoraGo, Filmr e Lomotif<sup>2</sup>; e a colagem das fotos no programa selecionado para finalizar o fotofilme.

O resultado dessa atividade foi a produção de diversos fotofilmes, que ocorreu a partir de uma prática de ensino que proporcionou uma experiência inovadora, a qual agregou diversos valores em relação à formação de conteúdo. Com as técnicas aplicadas, visamos à estratégia de montar um “filme” puramente com utilização de fotos. Conforme depoimentos dos alunos, percebemos que, para eles:

---

<sup>2</sup> Os Apps/Aplicativos utilizados foram selecionados em conjunto por docentes e discentes. São editores de vídeos gratuitos, de fácil utilização, nos quais podem ser adicionados músicas e fotos em uma montagem de vídeo para reviver memórias e criações artísticas.

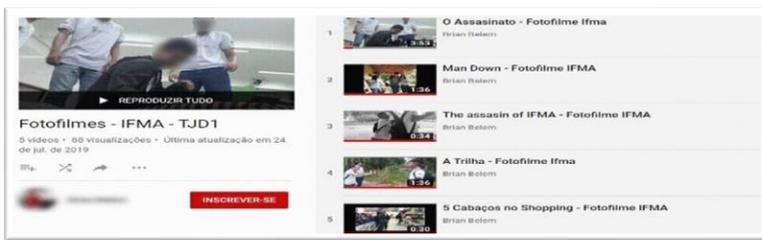
[...] o fotofilme nos ajudou no nosso lado criativo, pois ele nos fez pensar em várias coisas, até formamos nossa história para reproduzir, e também [sic] no artístico, pois percebemos que, para sermos artistas, não precisamos necessariamente de um palco, basta uma câmera de celular. (ALUNO G, 2019).

Além disso, para outro aluno:

A experiência, na realização do fotofilme, foi extremamente impactante. Perceber o quanto estamos ligados a momentos que são capturados com a velocidade da luz, tudo isso nos fez parar e conversar sobre o fato de como os momentos passam rápidos e como deveríamos aproveitá-los. A utilização de fotos foi essencial, pois deveríamos passar nelas apenas a verdade dos fatos e, às vezes, nós, integrantes do grupo, postávamos fotos de momentos ‘felizes’, mas que nossa realidade não era a de felicidade, mas a de mascarar o quão ruim estávamos. Com o fotofilme aprendemos a valorizar os momentos, cada ação. Aprendemos a avaliar melhor as coisas e com certeza, trouxemos mais arte para dentro de nós. (ALUNO H, 2019).

Ressaltando o discurso dos discentes, é nítido que o fotofilme trouxe uma ressignificação para a aprendizagem em arte, com a participação de todos, e como meio de divulgar o trabalho realizado pelos discentes. Destacamos que alguns dos fotofilmes foram publicados no YouTube<sup>3</sup>.

Figura 10: Experiências com o fotofilme



Fonte: Acervo da autora

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLEI3BRDQYEo8j1px9szprYSwSgqzai8hz>. Acesso em: 20/02/2020.

A imagem acima representa a vivência a partir do uso de fotografias para a realização de fotofilme. Reiteramos que foi importante para a descoberta de novas experiências e reconstrução de saberes, envolvendo não só um modo de registro, mas também o ato da criação, da recepção e da contemplação, possibilitado por meio dos filmes, em uma produção sequenciada de fotos concebidas no cotidiano.

Nesse sentido, a reflexão acerca das experiências realizadas deu destaque à importância do ensino híbrido para o processo de ensino-aprendizagem. Observamos o protagonismo das ações dos discentes e o docente como um organizador do fazer pedagógico. Ambos, nessa relação, puderam construir um conhecimento significativo, pautado em experiências singulares em que todos tiveram fundamental participação. Conforme Moran (2005), o processo de ensino híbrido tem uma expectativa no que diz respeito às transformações sociais dos participantes da ação.

## **Análise e interpretação dos dados**

Este capítulo apresenta dados decorrentes das experiências com os alunos do IFMA – Campus São José de Ribamar, entre 2018 e 2019. Para a execução deste estudo, utilizamos a pesquisa-ação aliada a uma abordagem quali-quantitativa, a qual, conforme Gil (2008) é a pesquisa social que se propõe a explorar novas compreensões no campo da realidade social, alcançando respostas para problemas por meio de métodos científicos sistemáticos.

Os instrumentos de coletas de dados foram a pesquisa bibliográfica, a observação participante, os questionários, as fotografias, os vídeos, dentre outros que serviram para atender os objetivos deste estudo, que teve como parâmetro investigar as contribuições do uso do celular para o processo de registro e criação das práticas teatrais no ensino-aprendizagem em Artes da Cena.

Vale lembrar que vivemos em um mundo repleto de inovações tecnológicas, com o uso de celulares, *Iphones*, Internet banda larga, *Facebook*, *Instagram*, entre outros que fazem parte do nosso dia a dia, de maneira que estamos conectados e contribuindo com a comunicação, a aprendizagem, a cidadania e a criatividade.

Portanto, o uso do celular – no contexto educacional – pode ser considerado bastante relevante, pois ultrapassa as barreiras da “simples” utilização na prática educativa, considerando, para além disso, a proposta metodológica que a sustenta. Nesse contexto, é importante saber como interagir com as novas tecnologias em sala de aula e a sua aplicação em benefício da educação. Para tanto, o uso de recursos tecnológicos, no

processo educativo, não pode ser esquecido, deve fazer e ser parte do planejamento para a execução de práticas pedagógicas que envolvam a reconstrução de conhecimentos.

Os caminhos trilhados durante este estudo perpassaram experiências que fomentaram a realização de descobertas da consciência corporal, por meio de exercícios cênicos de concentração que foram importantes para a aprendizagem ativa. Para Bacich; Moran (2018, p. 20), “a aprendizagem é ativa e significativa quando avançamos em espiral, de níveis mais simples para mais complexos de conhecimento e competência [...]”. Como podemos observar na figura abaixo, os alunos são conduzidos para exercícios cênicos que favoreceram a interatividade, a autonomia, a desinibição e sociabilidade da turma.

+

Após a realização dos exercícios teatrais, os discentes relataram que a dinâmica utilizada contribuiu para que eles sentissem menos inibições, melhorassem a capacidade de tomar as suas próprias atitudes e aumentassem o grau de envolvimento entre eles. Eles estavam, segundo relatos, sentindo-se mais motivados e confiantes para dar prosseguimento ao processo de ensino-aprendizagem. Em um contexto como esse, Moran (2018) destaca a importância da aprendizagem significativa e do diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

A figura 11 enfatiza a dinâmica das aulas que foram organizadas com rodas de debates, criações de roteiros, leituras de textos (lado esquerdo) e ensaios (lado direito), momento oportunizado para que os discentes se tornassem sujeitos ativos da nossa abordagem metodológica, abrindo espaços para que aprendessem a trabalhar em grupo, respeitando suas dificuldades e contribuindo na tomada de suas próprias decisões.

**Figura 12:** Leituras de textos teatrais e ensaios

Fonte: Acervo da autora

Todo esse processo construtivo provocou inquietações para a realização de uma prática em que os discentes se tornassem protagonistas da ação. De acordo com Desgranges (2011, p. 15), “[...] é necessário essa inquietação e provocação se fazerem presentes no âmbito da instituição escolar”.

Os percursos das Artes da Cena perpassaram por períodos de registros das práticas artísticas. A imagem abaixo (lado direito) destaca momentos em que os alunos puderam rever suas ações, através das memórias obtidas, no vídeo-registro, para a avaliação individual e coletiva.

**Figura 13:** Apresentações do vídeo-registro (esquerda), da autoavaliação e da avaliação coletiva (direita)

Fonte: Acervo da autora

A revisitação da ação cênica, utilizando o vídeo-registro (figura 13, lado esquerdo), proporcionou que houvesse questionamentos entre os participantes, e isso serviu como forma de envolvimento direto e participativo de cada um. Esse engajamento figura como um meio para que os alunos sejam cada vez mais proativos e tenham tomadas de

decisões nos processos educativos, como forma de experimentar novas possibilidades que envolvam a aprendizagem. Assim, o vídeo-registro serviu como “instrumento para pensar, aprender, conhecer, representar e transmitir, para outras pessoas e para outras gerações, os conhecimentos adquiridos” (COOL; MONEREO, 2010, p. 17).

O percurso adotado envolveu uma avaliação processual, cognitiva e comportamental, que ocorreu através de rodas de discussões, para que juntos reavaliassem o processo artístico dos envolvidos. Desse modo, a sala de aula, segundo Valente (2018, p. 57), “[...] torna-se o lugar de aprendizagem ativa, onde há perguntas, discussões e atividades práticas”. Diante do estudo sistematizado, articulando teoria e prática, preconizamos a ação, a reflexão e o diálogo como maneiras de desenvolver a proatividade dos educandos.

As figuras 14 e 15 representam a prática artística dos alunos, em equipe, na apresentação de peças teatrais, assumindo atitudes frente ao ensinar e ao aprender que foram estruturados com o acompanhamento do celular, resultando na apresentação de peças teatrais dos clássicos da História Mundial do Teatro. Os textos escolhidos foram “Mãe Coragem”, de Bertold Brecht; “O Santo e a Porca”, de Ariano Suassuna; “O Noviço”, de Martins Pena; “O Avarento”, de Jean-Baptiste Poquelin Molière; “O Juiz de Paz na Roça”, de Martins Pena; e “O Vestido de Noiva”, de Nelson Rodrigues”.

A ação realizada favoreceu a imersão crítica dos educandos rumo à obtenção de novas expertises por envolver a

[...] capacidade ou propriedade humana que permite que o sujeito se observe a si mesmo, em ação, em atividade. O autoconhecimento adquirido permite-lhe (aquele que observa) de outro sujeito (aquele que age); permite-lhe imaginar variantes do seu agir, estudar alternativas. O ser humano pode ver-se no ato de ver, de agir, de sentir, de pensar. Ele pode sentir-se sentindo, e se pensar pensando. (BOAL, 2002, p. 27).

Assim, o Teatro abre caminhos para a flexibilidade e o conhecimento, que são fortalecidos com a capacidade de criação, quando

compreendemos o nosso agir, o autoconhecimento, o reconhecimento do outro, respeitando as individualidades, para que juntos possamos adquirir confiança e destreza na execução das ações educativas.

**Figura 14:** Apresentações das peças “Mãe Coragem”, de Bertold Brecht, (esquerda) e “Juiz de Paz na Roça”, de Martins Pena (direita)



**Fonte:** Acervo da autora

**Figura 15:** Apresentações das peças “O Noviço”, de Martins Pena, (esquerda) e “Vestido de Noiva”, de Nelson Rodrigues (direita)



**Fonte:** Acervo da autora

**Figura 16:** Apresentação da Peça “O Santo a Porca”, de Ariano Suassuna



**Fonte:** Acervo da autora

**Figura 17:** Apresentação da peça “O Avarento”, de Molière



**Fonte:** Acervo da autora

As figuras acima apresentam o resultado de experiências, observações e envolvimento nas aulas de Teatro, em que o uso do aparelho celular favoreceu a construção de memórias do percurso cênico, viabilizando a construção de saberes colaborativos entre os discentes.

A execução desse trajeto favoreceu o contato mais sistemático com a linguagem cênica, de modo a “viver” o conhecimento e compreendê-lo de maneira participativa. Para Dewey (2010, p.351), a “(...) arte provoca e acentua essa característica de ser um todo e de pertencer ao todo maior e abrangente que é o universo em que vivemos”. Assim, a aprendizagem obtida com essas experiências serviu como ponto de partida para a formação, a reconstrução e a reflexão sobre os conhecimentos adquiridos.

A partir do vídeo-registro, surgiram outras ideias com o uso do celular nas ações cênicas, que foram enfatizadas por meio de videoperformance, fotofilme e performance fotográfica, que serviram para dar continuidade à prática educativa que era realizada nas aulas de Teatro.

Os caminhos trilhados pelos discentes – para a criação artística com a utilização do celular – auxiliaram em descobertas que geraram novos aprendizados. Ao observarmos as figuras 18, 19, 20, compreendemos que as tecnologias podem abrir um leque de possibilidades educativas, as quais, com a orientação do professor, ampliam o vocabulário cultural e sua

relação com o mundo. “As tecnologias sozinhas não mudam a escola, mas trazem mil possibilidades de apoio ao professor e de interação com e entre os alunos” (MORAN, 2004, p. 14).

Essas experiências serviram para ampliar o procedimento criativo dos estudantes com o aparato de tecnologias, por oferecer uma variedade de recursos para a realização de experimentações significativas, no contexto escolar, envolvendo “comunicação e participação que se relacionam como um momento concreto da experiência de performance” (GLUSBERG, 2003, p. 85).

**Figura 18:** Videoperformances



Fonte: Acervo da autora

**Figura 19:** Performance fotográfica



Fonte: Acervo da autora

**Figura 20:** Fotofilmes “A Trilha” e “The Assassin of IFMA”



**Fonte:** Acervo da autora

Conforme Lévy (2007, p. 172):

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber [...] ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção). (LÉVY, 2007, p. 172).

Usar tecnologias digitais resultou em vivências, a exemplo das videoperformances<sup>1</sup> (figura 16), performances fotográficas (figura 17) e fotofilmes (figura 18). Nesse sentido, Glusberg (2003, p.71) afirma que “A performance trabalha com todos os canais da percepção”, envolvendo arte, corpo e tecnologia.

Nesse sentido, o corpo entra em diálogo com a câmera em movimentos performáticos, de forma híbrida, a qual alia tecnologia e corpo, vídeo e corpo, máquina e corpo. Colaborando com esse pensamento, Sorant *et al* (2015, p. 26), diz que a “[...] câmera em cena, diante dela encenam os corpos [...]”, existindo uma interação entre a tecnologia e a arte teatral. Essas ações, com o uso do celular para a produção de fotos e vídeos, evidenciaram o poder que a imagem traz, envolvendo as experiências subjetiva e estética<sup>2</sup>, as quais, ao analisarmos,

<sup>1</sup> Algumas videoperformances realizadas por nossos alunos estão disponíveis em: <https://youtu.be/e8NR2qNYtYA>; <https://youtu.be/bj3CohBgHkY>; <https://youtu.be/Qs3d9lYksZY>.

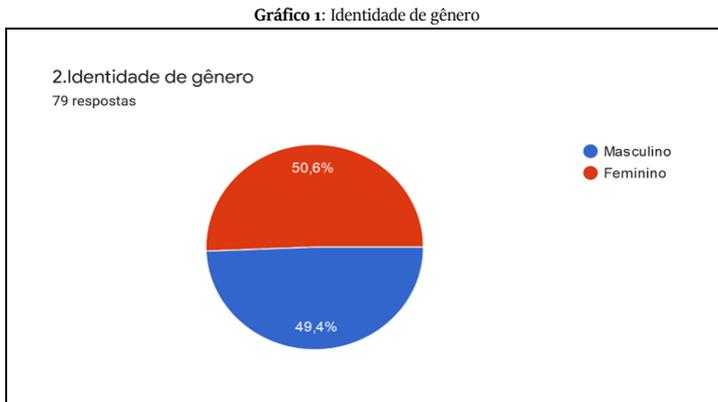
<sup>2</sup> A experiência estética é compreendida como fonte de prazer e alegria. Para Dewey (2010, p. 125-127), Assim, “o estético [...] é o desenvolvimento esclarecido e intensificado de traços que pertencem à toda experiência normalmente completa [...] estético refere-se à experiência como apreciação, percepção e deleite”.

apresentam interação e diálogo que conduzem para um novo olhar para nossa relação com o mundo social.

## 5.1 Questionário aos discentes

Ao final das etapas do processo realizado com as Turmas do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – 1º e 3º anos do Ensino Médio – e do Curso Técnico em Eletroeletrônica – 2º e 3º anos do Ensino Médio –, 79 alunos participaram ativamente do processo educativo. Como instrumento de coleta de dados, foram aplicados questionários, e as informações consideradas relevantes para a pesquisa foram verificadas pelo Google Forms<sup>3</sup>. O questionário aplicado aos discentes foi composto por duas partes, inicialmente sobre os dados pessoais, para descrever o perfil dos sujeitos participantes.

Conforme o gráfico abaixo, 50,6% dos participantes pertencem ao sexo masculino, portanto, houve maioria de participantes masculinos na pesquisa.



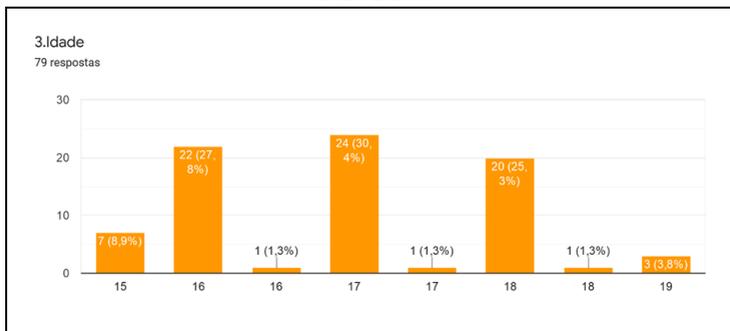
Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

---

<sup>3</sup> O aplicativo Google Forms encontra-se na suite de aplicativos do Google Drive e apresenta recursos para colaboração e compartilhamento de Documentos, Planilhas e Apresentações, podendo servir para criar formulários, questionários para pesquisa gratuitamente.

A pesquisa foi realizada com jovens de 15 a 19 anos. Dos participantes, 30,4% possuem 17 anos, isso se deve ao público das turmas em que realizamos o trabalho.

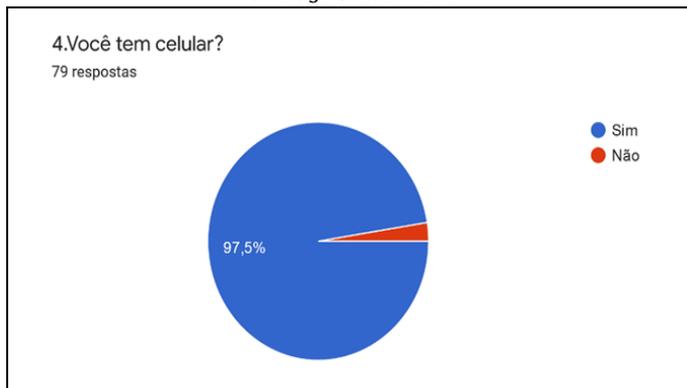
Gráfico 2: Idade



Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

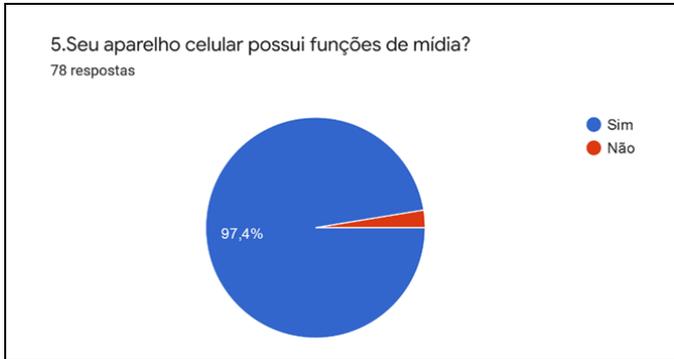
Na segunda parte do questionário, indagamos aos discentes se possuíam aparelhos celulares e mídias, destacando a importância desses no dia a dia e para as aulas de Arte/Teatro no contexto escolar.

Gráfico 3: Você tem celular?



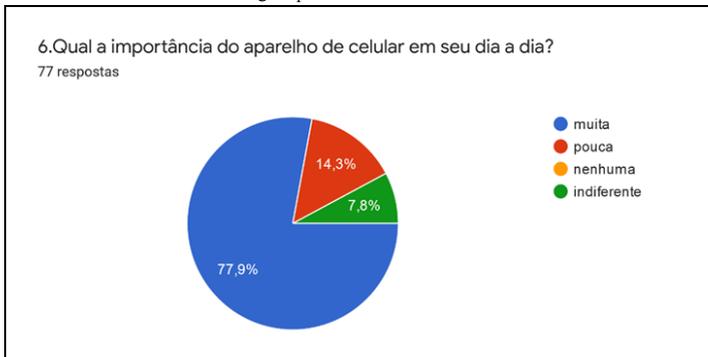
Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

**Gráfico 4:** Funções de mídia do aparelho celular



Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

**Gráfico 5:** Importância do celular no dia a dia



Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

Conforme observamos, 97,5% (gráfico 3) dos discentes possuem aparelho celular, isso demonstra o fascínio que esses aparelhos provocam por disponibilizarem diversos aplicativos.

No gráfico 4, o percentual foi de 97,4% para alunos que possuem aparelhos com funções de mídia, enfatizando os dados relevantes para o contexto atual tecnológico, que demonstram que os jovens cresceram numa cultura digital, a que (PRENSKY, 2001) considera como “nativos digitais”.

O gráfico 5 aponta que 77,9% dos discentes, que possuem celular, dizem que esse tem muita importância na sua vida, enquanto 14,3% dizem que tem pouca importância e 7,8% afirmam que seu uso é indiferente. Acreditamos que essa alta porcentagem – em relação aos jovens que

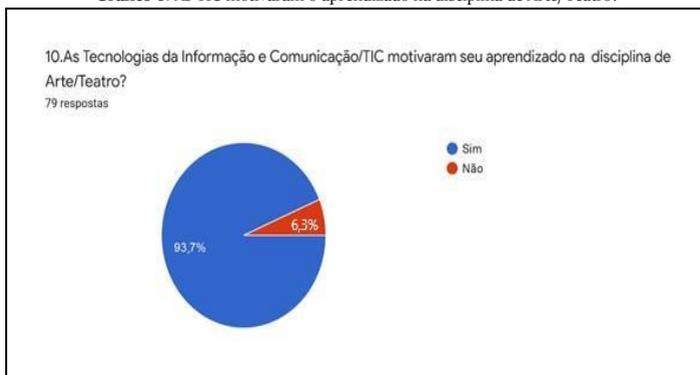
possuem celular com mídia – justifica o quanto essa ferramenta tem feito parte, de maneira massiva, da realidade de nossos alunos. Conforme Prensky (2000, p.1) “Os estudantes de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado”.

Nesse sentido, compreendemos que o aparelho celular é uma realidade cada vez mais presente na escola, os estudantes possuem suas ações e seus pensamentos conectados diretamente a novas tecnologias. Desse modo, para a obtenção de novas compreensões sobre o ensinar e aprender, é importante que o docente se adeque a essa realidade, na perspectiva de buscar alternativas metodológicas para que desenvolva aulas mais interativas, centradas no protagonismo do aluno frente ao cenário tecnológico que estamos vivendo.

Em relação à influência das TIC no aprendizado dos discentes, nas aulas de Arte/Teatro, verificamos que 93,7% (gráfico 6) responderam positivamente. Isso demonstra a importância do uso do celular com finalidade educativa e como ferramenta na produção de registro e criação nas nossas aulas. Todos esses diálogos com as tecnologias fomentaram avanços para o processo de ensino-aprendizagem e para a ampliação do pensamento crítico-reflexivo.

Por sua vez, 6,3% responderam que o uso das tecnologias não motivou sua aprendizagem, representando um número pequeno em relação aos que apontaram sua importância na disciplina.

**Gráfico 6:** As TIC motivaram o aprendizado na disciplina de Arte/Teatro?



Fonte: Captura de tela do gráfico gerado pelo Google Forms, realizado pela pesquisadora.

Consequentemente, o uso do celular, nas aulas de Arte/Teatro, apresentou um alcance produtivo, pois foi além da sua “simples” utilização na prática educativa, ao inovar a nossa abordagem metodológica para o Ensino de Teatro no IFMA – Campus São José de Ribamar e proporcionar ganhos em benefício de uma educação rica em possibilidades. Para Moran (2000, p. 17-18) quando temos,

Estudantes curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Estudantes motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. (MORAN, 2000, p. 17-18).

Quando há orientação do docente no processo de ensino-aprendizagem, as portas são abertas para uma realidade inspirada em um contexto educativo inovador. Nessa ótica, pensando numa escola que contribua para a formação de sujeitos críticos e atuantes, Moran (2013, p. 30) enfatiza que:

[...] com as novas tecnologias digitais móveis, pode-se desafiar as instituições a deixarem o modelo tradicional de ensino, centrado no professor, migrando-se para uma aprendizagem centrada na participação e integração com contextos significativos”. (MORAN, 2013, p. 30).

Diante de todas as discussões sobre a importância da parceria da arte com a tecnologia, podemos observar alguns relatos de alunos que participaram deste estudo. Os questionamentos foram divididos de modo a percebermos as respostas dos alunos envolvidos na pesquisa, sem que fosse revelada a identidade dos sujeitos participantes, que foram representados por meio de letras do alfabeto:

O que você pensa sobre o uso do vídeo-registro no processo de autoavaliação e ensino-aprendizagem em Arte/Teatro?	
<b>Aluno A</b>	<i>Nas primeiras aulas foi um pouco desconfortável sermos filmados enquanto atuávamos, mas depois percebi o quanto esse artifício escolhido pela professora ajudou na sala de aula.</i>
<b>Aluno B</b>	<i>Muito importante para adquirirmos mais conhecimentos sobre vídeo-registro, e sempre percebermos o que não está bom ou está faltando no nosso processo de avaliação através do vídeo-registro.</i>

<b>Aluno C</b>	<i>Ótima ferramenta, pois nos mostra de forma clara, nossos erros, e o que podemos melhorar.</i>
<b>Aluno D</b>	<i>Ótima proposta. Poder ver seus erros de outro ângulo e com isso melhorar sua performance.</i>
<b>Aluno E</b>	<i>Sim, auxilia o aprendizado.</i>
<b>Aluno F</b>	<i>Sim, eu acho bem interessante o vídeo-registro, nos ajuda a ver nossos erros de performance e de apresentações, ajuda-nos a enxergar nossos erros.</i>
<b>Aluno G</b>	<i>Suma importância para um processo de autoavaliação.</i>
<b>Aluno H</b>	<i>Um recurso muito bom para a autoavaliação.</i>
<b>Aluno I</b>	<i>Uma boa ideia, pois assim os alunos poderão analisar o que precisam melhorar.</i>
<b>Aluno J</b>	<i>Uma ferramenta importante que auxilia bastante no processo de avaliação tanto para o avaliador como para o avaliado.</i>
<b>Aluno K</b>	<i>Uma ferramenta muito importante, pelo fato de passarmos muito tempo no celular. Os registros da minha atuação são guardados até hoje.</i>
<b>Aluno L</b>	<i>O vídeo-registro ajudou todos nós como um todo, nossa sala evoluiu muito em um ano através de autoavaliação, é muito mais fácil de perceber os nossos erros e aprender a melhorar nossos pontos fracos com esse método de aprendizagem.</i>

<b>O processo de autoavaliação, no contexto de ensino-aprendizagem das aulas de Teatro, contribuiu para avaliação do seu desenvolvimento pessoal?</b>	
<b>Aluno M</b>	<i>Sim, foi bastante importante, por meio dele consegui desenvolver a minha segurança de falar em público e de me expressar.</i>
<b>Aluno N</b>	<i>Sim, melhorou minha desenvoltura.</i>
<b>Aluno O</b>	<i>Sim. Ajuda principalmente a superar a timidez.</i>
<b>Aluno P</b>	<i>Sim, em vários aspectos!</i>
<b>Aluno Q</b>	<i>Sim, a melhor crítica é que se faz a si mesmo.</i>
<b>Aluno R</b>	<i>Sim, pois me ajudou a desenvolver mais expressão de apresentar qualquer que seja o trabalho.</i>
<b>Aluno S</b>	<i>Sim, a melhora de sua performance.</i>
<b>Aluno T</b>	<i>Sim, me ajudou a melhorar técnicas de performances.</i>
<b>Aluno U</b>	<i>Sim, ajuda muito no meu desenvolvimento na minha perda de timidez, então é muito importante para mim.</i>
<b>Aluno V</b>	<i>Sim, alterando a forma desenvolvimento nos meus conhecimentos gerais.</i>
<b>Aluno W</b>	<i>Sim, esse processo contribuiu bastante para o meu desenvolvimento.</i>
<b>Aluno X</b>	<i>Sim. Os experimentos foram bastante proveitosos para mim.</i>
<b>Aluno Y</b>	<i>Apreendi muito, atividades dinâmicas excelente entrosamento da turma.</i>

<b>O que você destacaria com a experiência educativa da performance fotográfica e videoperformance?</b>	
<b>Aluno Z</b>	<i>A perda de timidez, a possibilidade de perceber o poder da fotografia.</i>
<b>Aluno AA</b>	<i>Descoberta de coisas novas e se permite ir além do que você imagina, não sabia nada sobre performance fotográfica e nem videoperformance, achei algo contagiante vivenciar esses momentos.</i>
<b>Aluno AB</b>	<i>Foi uma experiência bastante inovadora, a qual eu nunca tinha presenciado em outras escolas. Teve um grande impacto na minha vida.</i>
<b>Aluno AC</b>	<i>Ser possível transmitir as mesmas sensações (ou quase) de uma peça teatral por através da fotografia e vídeo.</i>
<b>Aluno AD</b>	<i>Criatividade, imaginação, melhorou o trabalho em equipe, entre outros.</i>
<b>Aluno AE</b>	<i>Foi uma experiência divertida, pois destaca as expressões corporais.</i>
<b>Aluno AF</b>	<i>Destacaria que são ótimas formas de desenvolvimento pessoal e coletivo.</i>

<b>Aluno AG</b>	<i>A experiência nos tira da nossa zona de conforto e nos ajuda a explorar mais o nosso potencial como artista.</i>
<b>Aluno AH</b>	<i>Foi uma experiência nova, pois nunca havia feito nenhum dos dois, foi um modo diferente de se ensinar não apenas pela oratória, mas por outros aspectos, como a imagem e a mídia.</i>
<b>Aluno AI</b>	<i>Achei que foi bem importante principalmente para mim, para motivar a trabalhar na área da arte, nunca fui muito envolvido com a Arte ou Teatro, mas eu senti que, nesse ano, eu pude somar com os trabalhos e atividades de meus colegas com uma área que eu me encaixo melhor.</i>
<b>Aluno AJ</b>	<i>A tecnologia representa fortes aliados para o desenvolvimento do indivíduo no aspecto pessoal e artístico.</i>
<b>Aluno AK</b>	<i>Aumentei meu vocabulário cultural, pois desconhecia essas formas artísticas.</i>

<b>E com o fotofilme? O que foi mais significativo para você nas aulas de Teatro?</b>	
<b>Aluno AL</b>	<i>Aprender novos tipos de performances. Destacaria a obtenção de conhecimento. O que foi mais significativo, para mim, foi o método que a professora buscou explorar a nossa maneira de se expressar, sendo elas de formas variadas [sic].</i>
<b>Aluno AM</b>	<i>Descoberta do meu potencial e descobrir um dom meu. A forma como trabalhamos nossas diferenças transformando-as em belos trabalhos.</i>
<b>Aluno AN</b>	<i>Com o fotofilme, pudemos perceber que uma mensagem pode ser passada mesmo sem a informação de movimento.</i>
<b>Aluno AO</b>	<i>A interação das fotos em sequência, aparentando realmente ser um filme, foi uma experiência incrível e, até então, desconhecida.</i>
<b>Aluno AP</b>	<i>Muito divertido. A libertação de movimentos sem a timidez que incomoda presencialmente.</i>
<b>Aluno AQ</b>	<i>Quando cada foto fica organizada, as imagens se tornam mais interessantes, constituindo o fotofilme.</i>
<b>Aluno AR</b>	<i>Ver quantas histórias, atitudes, até mesmo de expressão, desenvolvemos ao fazer o fotofilme.</i>
<b>Aluno AS</b>	<i>A criatividade e a forma como tivemos que nos reunir para achar um tema para produzir o fotofilme. Aprender como fazer um fotofilme.</i>
<b>Aluno AT</b>	<i>Sim, achei interessante, pois ajudou no nosso desempenho nas aulas de Teatro.</i>
<b>Aluno AU</b>	<i>Destacaria, no fotofilme, a criatividade que nós precisamos usar para fazer.</i>
<b>Aluno AV</b>	<i>O processo de autocrítica foi o mais significativo.</i>
<b>Aluno AW</b>	<i>Superinteressante fazer um filme por meio de fotos.</i>
<b>Aluno AX</b>	<i>Uma experiência nova, pois pude me expressar através do mesmo mostrando algo que realmente gosto de fazer.</i>
<b>Aluno AY</b>	<i>Todas as experiências que tivemos, com o uso do celular, acrescentaram muito para as aulas de Teatro.</i>
<b>Aluno AZ</b>	<i>Foi divertido trabalhar para produção do fotofilme, e cuidar da edição me motivou para a produção do mesmo.</i>

<b>Quais dificuldades você sentiu nas aulas de Teatro em relação ao uso do celular?</b>	
<b>Aluno A</b>	<i>Não senti nenhuma dificuldade, foi algo fácil por conhecer vários aplicativos.</i>
<b>Aluno B</b>	<i>Nenhuma. Às vezes, Internet.</i>
<b>Aluno C</b>	<i>Apenas no momento para melhorar a qualidade dos trabalhos, tendo em vista as mídias do celular.</i>
<b>Aluno D</b>	<i>Curti muito as aulas com o uso do celular. Super me identifiquei e não tive nenhum incômodo em relação ao celular [sic].</i>
<b>Aluno E</b>	<i>Nenhuma, foi motivador tirar fotos artísticas, não sabia nada disso.</i>
<b>Aluno F</b>	<i>A não possibilidade de todos possuírem um aparelho tecnológico com muitos recursos.</i>
<b>Aluno G</b>	<i>Não senti dificuldade em nada, pois já estamos acostumados com o aparelho eletrônico.</i>

<b>Aluno H</b>	<i>Nenhuma. Só a timidez mesmo.</i>
<b>Aluno I</b>	<i>Nenhuma, com o uso do celular tive mais facilidade.</i>
<b>Aluno J</b>	<i>Falta de memória no meu celular.</i>
<b>Aluno K</b>	<i>Com a videoperformance não fazia ideia de como fazer.</i>
<b>Aluno L</b>	<i>Apenas encontrar plataformas que sejam mais eficazes possíveis e seguras.</i>
<b>Aluno M</b>	<i>Nenhuma. Só mesmo na hora de realizar as performances, que não sou muito bom nisso.</i>
<b>Aluno N</b>	<i>Nenhuma. O uso do celular só despertou outros conhecimentos na aula.</i>
<b>Aluno O</b>	<i>Nenhuma. Só no início das aulas que a professora comentou que trabalharíamos com vídeo-registro e que seríamos filmados que fiquei envergonhado.</i>
<b>Aluno P</b>	<i>Aprender a editar vídeo.</i>
<b>Aluno Q</b>	<i>Nenhuma, só proporcionou experiências novas.</i>

<b>Quais sugestões você daria para o melhor uso do celular nas aulas de Teatro?</b>	
<b>Aluno R</b>	<i>Utilizá-lo como um maior meio de se comunicar, quando se tratar de atividades relacionada ao teatro [sic].</i>
<b>Aluno S</b>	<i>Para mim, já está bom.</i>
<b>Aluno T</b>	<i>Trabalhar mais com a Arte digital.</i>
<b>Aluno U</b>	<i>Existem muitos aplicativos que bloqueiam apps para que você tenha controle e não se distraia. Acho que seria uma boa ideia usá-los no intuito de sermos mais produtivos durante a aula.</i>
<b>Aluno V</b>	<i>Mais celulares para registrarem momentos e ângulos diferentes.</i>
<b>Aluno W</b>	<i>Que seja mais frequente.</i>
<b>Aluno X</b>	<i>Aplicativos, ou grupos que tornassem a turma em um só grupo. Mais interação e diálogo.</i>
<b>Aluno Y</b>	<i>Devemos usá-lo para melhorar cada vez mais nossa aprendizagem no teatro.</i>
<b>Aluno Z</b>	<i>Incentivar o uso de ferramentas mais avançadas, como o Photoshop, para aprimorar os trabalhos, principalmente com o fotofilme.</i>
<b>Aluno AA</b>	<i>Não tenho sugestão para melhorias.</i>
<b>Aluno AB</b>	<i>Uma câmera profissional ajudaria bastante na qualidade dos vídeos.</i>
<b>Aluno AC</b>	<i>Pesquisas sobre determinado assunto, coletar dados, poder ser criados também telejornais e produção de filmes curtos.</i>
<b>Aluno AD</b>	<i>O uso do celular de forma diferente</i>
<b>Aluno AE</b>	<i>Uso mais amplo.</i>
<b>Aluno AF</b>	<i>Investir mais em filmagens e edições, tendo em vista o aperfeiçoamento do aluno.</i>
<b>Aluno AG</b>	<i>A criação de uma plataforma (App) para aulas inovadoras sobre o conteúdo.</i>
<b>Aluno AH</b>	<i>Ensaaios vídeo conferência.</i>

Diante dos relatos dos discentes, por meio do questionário diagnóstico, percebemos a contribuição do uso do celular na produção dos vídeos-registros das ações realizadas, bem como o alcance de possibilidades educativas, que oportunizaram experiências novas sobre arte, corpo e tecnologia de forma participativa, criativa e socializadora, aumentando o vocabulário cultural dos discentes.

Nesse sentido, o presente estudo envolveu uma experiência pautada na “possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, o que requer um

gesto de interrupção, [...] requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar” (BONDÍA, 2002, p. 24).

Todos esses discursos, apresentados por nossos alunos, refletem a necessidade de revermos nossas práticas educativas, para que, assim, haja a construção e a reconstrução de saberes significativos, que poderão ser realizados, de maneira ativa e prazerosa, com o potencial das tecnologias.

Diante do exposto, podemos observar que a realização da pesquisa, associada às experiências de forma sistematizada com a utilização de recursos tecnológicos, contribuiu para a construção de conhecimentos significativos para o propósito educacional vislumbrado. Segundo Freire (1983, p. 75), “[...] a verdadeira educação é um ato dinâmico e permanente de conhecimento centrado na descoberta, análise e transformação da realidade pelos que a vivem”.

Deste modo, os resultados desta pesquisa foram importantes para o compartilhamento de informações, bem como para a socialização e a integralização dos discentes, cuja participação ativa envolveu uma experiência rica e dinâmica em aprendizagens.

## **Considerações finais**

A investigação das contribuições do uso do celular para o processo de registro e criação de práticas teatrais, no ensino-aprendizagem em Artes da Cena, proporcionou observarmos a importância que existe na relação entre os conhecimentos do componente curricular Arte e o uso das TIC, para a prática da experiência artística em sala de aula.

Nesse sentido, dentre os motivos que nortearam esta pesquisa, esteve a percepção quanto às dificuldades em se realizar avaliações que pudessem envolver, conjuntamente, a participação dos alunos e do professor e, dessa forma, contribuir para a ressignificação do ensino-aprendizagem em Arte/Teatro, favorecendo-se outras formas de expressão por meio da criação performática.

Consideramos que o processo de construção e reconstrução de conhecimentos, em um modelo crítico, a partir da experiência do fazer teatral na escola aliada a experiências com recursos tecnológicos, pode tornar os seres humanos mais colaborativos, participativos e protagonistas de sua própria aprendizagem.

O docente é, portanto, um agente organizador/mediador indispensável no processo de inter-relação das TIC com as novas formas de apreensão do conhecimento, tendo em vista o alcance dos objetivos previamente definidos, no desenvolvimento da investigação, da pesquisa e da experimentação em sala de aula.

Nesse contexto, com a finalidade de formar discentes proativos, que adquirem conhecimentos significativos na troca de experiências como instrumento pedagógico para a constituição de sujeitos crítico-reflexivos, pensamos nas necessárias mudanças das formas de organização dos elementos metodológicos, que são fundamentais para reinventar espaços escolares ricos em aprendizagens ativas.

O uso do celular, para a produção de vídeo, envolveu o registro/rastros das práticas cênicas para serem observadas tanto pelos discentes quanto pelo professor, no intuito de um acompanhamento mais sistêmico do percurso individual e coletivo da ação educativa em teatro, visando ao procedimento avaliativo do percurso.

O processo avaliativo deve ser visto como um ato coerente e reflexivo, realizado de acordo com as práticas pedagógicas, com critérios planejados e transparentes, para que seja compreendido no desenvolvendo da criticidade, da criatividade, da competência e da sensibilidade para a obtenção de saberes relativos aos objetivos propostos.

A execução da arte performática, por sua hibridização, pode favorecer aos envolvidos oportunidades de vivenciar experiências por meio da criação, que engloba a performance fotográfica e estimula os jovens a realizarem um ato fotográfico mais consciente, superando o gesto automatizado, que normalmente é usado na ação do registro fotográfico, para a realização de fotografias expressivas e reflexivas.

Por sua vez, a videoperformance provocou reflexões interessantes, pois, foi uma inovação para os alunos, quanto aos atos de olhar através da câmera e de registrar do corpo, momentos nos quais os discentes se encontravam e cuja expressão era captada pelo celular, havendo um diálogo constante entre corpo e vídeo.

Além disso, a partir de nossa prática pedagógica, percebemos que o fotofilme também foi um método que envolveu a construção do saber em Arte/Teatro de maneira positiva e interativa, favorecendo a socialização de habilidades e conhecimentos adquiridos no decorrer das atividades.

Ratificando o exposto, o uso da tecnologia – para a reconstrução do saber no processo de ensino-aprendizagem em Arte – constituiu-se como uma metodologia fundamental para a obtenção de um processo educativo exitoso.

Para tanto, observamos uma grande participação dos discentes durante as aulas e, a par disso, é notório que abordagens como esta devem ter continuidade e desdobramentos futuros, pois, experiências exitosas

advindas do contato da Arte com as TIC promovem um saber e um saber-fazer muito mais amplos e diversificados. Desse modo, destacamos o papel dos professores, que pesquisam e elaboram meios para utilizar a tecnologia em sala de aula, criando uma atmosfera integrada aos conteúdos da linguagem artística, construindo e reconstruindo novas maneiras de ensinar.

Nos dias atuais, a utilização de tecnologias no ambiente escolar tem sido bastante discutida e precisamos empregá-las de maneira inteligível, de modo a contribuir com a consciência crítica de que em tudo há dois lados, sendo indispensável um planejamento com a escolha aplicativos e recursos adequados para o processo de ensino-aprendizagem.

Ressaltamos que a natureza multidisciplinar do ensino de Artes da Cena, no ambiente escolar, apresenta nomes e teorias de várias áreas – como a da Comunicação, da Educação, da Arte e da Tecnologia – que contribuíram de maneira significativa para a realização dessa pesquisa e podem auxiliar na continuidade de outras estratégias de aprendizagem com o uso das TIC.

No que concerne à construção e ao desenvolvimento da parte escrita, a escolha da organização e da sequência dos capítulos apresentados demonstrou o quanto foi significativa a nossa experiência em sala de aula e representou uma mudança de comportamento e de estratégia em relação ao planejamento das aulas. Com efeito, passamos a aproximar os conteúdos à realidade dos alunos, de modo a proporcionar momentos de avaliação, autoavaliação e produção criativa.

O uso do celular como ferramenta pedagógica ressignificou a nossa prática e oportunizou possibilidades educativas como proposta formativa de envolvimento com Arte e Tecnologia, o que promoveu significativa melhora entre os estudantes em vários aspectos, como a autoestima, a timidez, a autoconfiança, a autocrítica, a autodisciplina, o autoconhecimento, entre outros, que são fundamentais para o espírito colaborativo da práxis educativa.

Partindo dessa perspectiva, é necessário destacarmos que o Programa de Mestrado Profissional em Arte (PROFARTES/UEDESC/UFMA) oportunizou-nos a estruturação e a fundamentação das nossas pesquisas, no âmbito escolar, além de fomentar importantes reflexões para o ensino da Arte nas escolas.

Neste sentido, ao final do processo, acreditamos que os ganhos alcançados pelas experiências e pelos *feedbacks* dos alunos – em relação ao uso de vídeo-registro e das possibilidades criativas (performance fotográfica, videoperformance e fotofilme) – demonstraram significativamente que a investigação do uso do celular para o processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de Arte/Teatro no IFMA –Campus São José de Ribamar, proporciona resultados positivos. Entretanto, toda nova tecnologia, para ser utilizada com desenvoltura e naturalidade, requer um processo de entendimento e de apropriação, pois o uso dessa tecnologia portátil possui inúmeros desafios, os quais, quando promovidos a favor da educação, favorecem expertises para toda vida.

## Referências

- AÇO, S. M. S. C. **Genética Teatral e Iconografia**: contributos para a análise de um processo criativo da ACTA – a Companhia de Teatro do Algarve. 2019. 150f. Universidade do Algarve. Faculdade de Ciências Humanas e Sociais. Dissertação de Mestrado.
- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BOAL, A. **O arco-íris do desejo**: método Boal de teatro de terapia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- BONDÍA, J. L. Notas sobre experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, nº 19, 2002.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. (2018). Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 25 abr. 2020.
- CABRAL, B. Avaliação em teatro: Implicações, problemas e possibilidades. **Sala Preta**, v. 2, p. 213-220, 2002.
- CABRAL, B. Â. V. **Teatro e pressupostos curriculares**. Disponível em: <https://issuu.com/biangecabral/docs/teatro-e-pessupostos-curriculares>. Acesso em: 27 out. 2019.
- CANANÉA, F. A. ABATH L. C. **Educação popular e identidade cultural**. João Pessoa: Imprell Gráfica Editora, 2016.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- CHUEIRI, M. S. Concepções sobre a Avaliação Escolar. **Estudos em Avaliação Educacional**. v. 19, p. 49-64, 2008.

- COELHO, M. A. Teatro na escola: uma possibilidade de educação efetiva. **Polêmica**. v. 13, n. 2, p. 1208-1224, maio 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/10617/8513>. Acesso em: 25 ago. 2019.
- COHEN, R. **Performance, Tecnologia e Novas Arenas de Representação**. Disponível em: <http://www.elmcp.net/critical-writing/pos-teatro-performancetecnologia-e-novas-arenas-de-representacao>. Acesso em: 16 nov. 2019.
- COHEN, R. **Performance como linguagem**: criação de um tempo e espaço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. (orgs.) **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, p. 15-46, 2010.
- CONCEIÇÃO, R. A. da. **Arte, Tecnologia e educação**: experiências educativas. 2010. 60f. Instituto de Artes, UNESP, São Paulo, 2010. Monografia.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. 9. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.
- DEMO, P. **Educar pela Pesquisa**. 10. ed. São Paulo: Autores Associados, 2015.
- DESGRANGES, F. **A Pedagogia do Teatro**: provocações e dialogismo. São Paulo: Hucitec, 2006.
- DESGRANGES, F. **A Pedagogia do Teatro**: provocações e dialogismos. 3. ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2011.
- DESGRANGES, F. **A Pedagogia do Espectador**. São Paulo: Editora Hucitec, 2010.
- DEWEY, J. **Experiência e educação**. 3. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.
- DEWEY, J. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ELIAS, É. **Fotofilmes**: da fotografia ao cinema. Campinas: Instituto de Artes, Unicamp, 2009.
- FISCHER, E. **A necessidade da arte**. Tradução de Anna Bostock. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

FRANCO, M. A. S. Pedagogia da Pesquisa-Ação. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Pensamento pedagógico brasileiro**. São Paulo: Ática, 1990.

GADOTTI, M. **Pensamento pedagógico brasileiro**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2009.

GLUSBERG, J. **A Arte da Performance**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

COHEN - GOLDBERG, R. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GUÉNOUN, D. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

HOFFMANN, J. M. L. **Avaliação Mediadora**. Porto Alegre: Editora Mediação, 1996.

LAVELBERG, R. **Para gostar de aprender arte**: sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ISAACSSON, M. **Cruzamentos históricos**: teatro e tecnologias de imagem. Disponível em: [http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/marta\\_isaacson.pdf](http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/marta_isaacson.pdf). Acesso em: 01 ago. 2019.

ISAACSSON, M. **Diálogos do ator com a tecnologia**. Disponível em: [http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n3\\_02.pdf](http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n3_02.pdf). Acesso em: 08 ago. 2019.

JAPIASSU, R. O. V. **Metodologia do Ensino no Teatro**. Campinas/ SP: Papyrus, 2001.

JAPIASSU, R. **A linguagem teatral na escola**: pesquisa, docência e práticas pedagógicas. Campinas/SP: Papyrus, 2007.

JEUDY, T. D. **Performance**. Asunto Impreso, Buenos Aires, 2012.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papyrus, 2012.

- KOUDELA, I. **Jogos teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- KRAUSS, R. Video: The Aesthetics of Narcissism. In: **October**. Nova York, v. 1, p. 50-64, 1976.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 6. ed. Coleção TRANS. São Paulo: Editora 34, 2007.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LÉVY, P. **A ideografia dinâmica**. São Paulo. Edições Loyola, 2004.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2010.
- LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do Pensamento na Era da Informática. Rio de Janeiro: 34, 2008a.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 2008b.
- LEMOS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: LEÃO, L. **Derivas**: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- LUCKESI, C. C. Independência e inovação em Tecnologia Educacional: ação-reflexão. **Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, v. 15, n. 71/72, p. 55-64, jul. /out. 1986.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.
- MORÁN, M. J. O Vídeo na Sala de Aula. **Comunicação e Educação**. São Paulo, (2): 27 a 35, jan. /abr. 1995.
- MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas, 2015.
- MORAN, J. M. *et al.* **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.
- MORAN, J. M. *et al.* Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (orgs.) **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013, pp. 11- 72.

MOREIRA, D. A. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

MORETTHO, R. **O uso da tecnologia no teatro contemporâneo**: A cena de Enrique Diaz. Disponível em: <http://marinalvateatro.blogspot.com/2012/05/0-uso-da-tecnologia-no-teatro.html>. Acesso em: 22 nov. 2019.

OLIVEIRA, A. de F. O Rio da Nascente à Foz: a escola do PPP à aprendizagem. In: CANANÉA, F. A. (org.). **Educação e suas Interfaces**: conversas em torno da educação, da arte e da cultura. João Pessoa, PB: Gráfica e Editora Imprell, 2012a.

OLIVEIRA, A. de F. Avaliação Técnica e Pedagógica da Tecnologia Educacional E-proinfo: sob o olhar de uma educadora. In: CANANÉA, F. A. (org.). **Trilhas Educacionais**. João Pessoa, PB: Gráfica e Editora Imprell, 2012b.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná/ Superintendência da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Curitiba, 2008.

PERRENOUD, P. **Avaliação**: da excelência à regulação da aprendizagem – entre duas lógicas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PITOZZI, E. **Lógica da composição**: notas sobre a cena tecnológica. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/9989>. Acesso em: 20 nov. 2019.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon (NCB)**. University Press, vol. 9, n. 5, outubro, 2001.

PUPO, M. L. S. B. Teatro e Educação Formal. In: CORADESQUI, G. (Org.). **Teatro na escola**: experiências e olhares. Brasília: Fundação Athos Bulcão, v., p. 10-18, 2010.

ROSALES, G. C. M; MAGALINI, L. M. Planejamento, execução e avaliação de projetos educacionais. **Caderno de Referência de Conteúdo**. Batatais: Centro Universitário Claretiano, 2007.

SALLES. A. C. **Crítica Genética**: fundamento dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: Educ, Editora da PUC de São Paulo, 2008.

SALLES, C. Processos de criação em grupo: diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores. (2017). **Revista Aspas**. v.7, n.2, p. 27-39. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/139967/139691>. Acesso em: 20 out. 2019.

- SANTAELLA, L. **Por Culturas e artes do pós-humano**. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.
- SANTAELLA, L. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** 3. ed. São Paulo: Paulus, 2005.
- SANTANA, A. P. de. Trajetória, avanços e desafios do teatro-educação no Brasil. **Sala Preta (USP)**, São Paulo, v. 2, p. 143-154, 2003.
- SANT'ANNA, I. M. **Por que avaliar? Como avaliar?:** Critérios e instrumentos. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- SANTOS, A. A **A fotografia nos processos artísticos contemporâneos**. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- SORANZ, G. *et al.* **Imagens que falam:** olhares contemporâneos sobre cinema, fotografia e audiovisual. Campinas/SP: Unicamp/Instituto de Artes, 2015.
- SOUSA, S. R. R. **Educação e as novas tecnologias da informação e comunicação**. Módulo IV do Curso de Pedagogia em EAD, do Programa da Universidade Aberta do Brasil. Teresina-PI UFPI, 2010.
- SOUZA, J. A. de; BASTOS, L. de A. (orgs). Educação tecnológica: imaterial & comunicativa. In: SOUZA, J. A. de; BASTOS, L. de A. (orgs). **A imaterialidade da tecnologia**. Curitiba: CEFET-PR, 2000.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2002.
- VALENTE, J. A. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.



**Ministério da Educação**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão**  
**Campus São José de Ribamar**  
**Diretoria de Desenvolvimento Educacional**  
**Disciplina: Arte/Teatro**

## **Apêndice A**

### **Questionário de pesquisa** **Diagnóstico do processo de avaliação,** **autoavaliação e experiências em teatro:** **Vídeo-registro, Videoperformance,** **Performance fotográfica e Fotofilme**

Peço, por gentileza, que você colabore com esta pesquisa, respondendo ao questionário que segue abaixo.

Assumo o compromisso de preservar o seu anonimato e utilizar as respostas exclusivamente para a pesquisa.

Obrigada, desde já. Meiriluce P. T. Carvalho – Pesquisadora

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisele Soares de Vasconcelos – Orientadora

1º) Indique seu nome e Curso:

2º) Identidade de gênero:

a) (  ) Masculino

b) (  ) Feminino

3º) Idade:

4º) Você tem celular?

a) (  ) Sim

b) (  ) Não

5º) Seu aparelho celular possui funções de mídia?

a) (  ) Sim

c) (  ) Não

6º) Qual a importância do celular no seu dia a dia?

a) (  ) Muita

b) (  ) Pouca

c) (  ) Nenhuma

d) (  ) Indiferente

7º) Onde você costuma se conectar à internet? (Você pode marcar mais de uma opção).

a) (  ) Escola

b) (  ) Casa

c) (  ) Qualquer lugar que disponha

d) (  ) Casa de parentes

8º) Quais ferramentas/aplicativos existem no seu celular que podem auxiliar no seu aprendizado?

9º) Nas aulas de Teatro em que você participou, quais Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) você pode dar destaque? Exemplo de TIC: WhatsApp, Software para edição de vídeos, e-mails, etc.

10º) As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) motivaram seu aprendizado na disciplina de Arte/Teatro?

a) (  ) Sim

b) (  ) Não

11º) O que você pensa sobre o uso do vídeo-registro no processo de autoavaliação e ensino-aprendizagem em Arte/Teatro?

12º) O processo de autoavaliação, no contexto de ensino-aprendizagem das aulas de Teatro, contribuiu para avaliação do seu desenvolvimento pessoal?

13º) O que você destacaria com a experiência educativa da performance fotográfica e videoperformance?

14º) E com o fotofilme? O que foi mais significativo para você nas aulas de Teatro?

15º) Quais dificuldades você sentiu nas aulas de Teatro em relação ao uso do celular?

16º) Quais sugestões você daria para o melhor uso do celular nas aulas de Teatro?

A Editora Fi é especializada na editoração, publicação e divulgação de pesquisa acadêmica/científica das humanidades, sob acesso aberto, produzida em parceria das mais diversas instituições de ensino superior no Brasil. Conheça nosso catálogo e siga as páginas oficiais nas principais redes sociais para acompanhar novos lançamentos e eventos.



**[www.editorafi.org](http://www.editorafi.org)**  
**[contato@editorafi.org](mailto:contato@editorafi.org)**