



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Artes Cênicas

Professor Orientador: Dr. Jorge das Graça Veloso

Júlia Vale Rizzo - 09/0119584

JOGO TEATRAL DIGITAL

Criação de um Software para ensino de teatro



Brasília, Janeiro de 2016.



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

JOGO TEATRAL DIGITAL

Criação de um Software para ensino de teatro

Júlia Vale Rizzo

Orientador: Prof. Dr. Jorge das Graças Veloso

Monografia apresentada ao Departamento
De Artes Cênicas, da Universidade
de Brasília – UnB, como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciada em Artes Cênicas.

Brasília, janeiro 2016.



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

Monografia apresentada ao DepartamentoDe Artes Cênicas, da Universidade de Brasília
– UnB, como requisito parcial àobtenção do grau de Licenciada em Artes Cênicas.

JOGO TEATRAL DIGITAL

Criação de um Software para ensino de teatro

JÚLIA VALE RIZZO

Aprovado por:

Professor orientador: Jorge das Graças Veloso

Professor: José Mauro Barbosa Ribeiro

Professor: Rafael Turci

Brasília, Janeiro de 2016.

*Dedico a todos que já quiseram desistir,
mas não o fizeram. E principalmente, dedico
à minha mãe, que nunca me deixou desistir.;*

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos professores do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, especialmente meu orientador, Graça Veloso, um profissional inspirador. E também as incríveis mestras: Rita de Almeida Castro; Alice Stefânia e Bidô Galvão. Mulheres fortes, às quais admiro profundamente e fundamentais para a minha jornada.

Agradeço à minha mãe, minha maior parceira e incentivadora. Aos olhos azuis de seu Rossini que tanto me acalentaram durante a vida. À minha querida avó, dona Enoi, quem eu conheço e amo a tantas vidas. Obrigada por construírem a melhor família que eu poderia ter.

Agradeço à tia Clarissa, que tão prontamente revisou este trabalho. Ao tio Nelson, que mesmo sem saber foi fundamental para o projeto. Ao Del, quem eu amo como um pai. E também a tia Nica, ao tio Lu Jorge e meus amados primos.

Agradeço ao meu Dad, a Rosinha e aos meus irmãos: Bárbara, Sophia, Pedro Henrique, Cassio, Poema e Paloma.

Agradeço imensamente a empresa Fira Soft, especialmente, Gustavo Arcanjo e Antony Viana. Sem vocês esse trabalho não sairia do plano das ideias.

Agradeço ao Tiago Mundim que iluminou os planos teóricos do projeto.

Agradeço ao músico Felipe Togawa pela belíssima composição original, generosamente cedida ao jogo. E a Henrique Alvim, que esteve ao meu lado me apoiando além de auxiliar na seleção musical.

Agradeço ainda, aos meus amigos que testaram e jogaram Jogo Teatral Digital em primeira mão em todas suas versões e me deram tanta força! Valeu Tainá, Kamai, Pedrinho, Rê, Dan, Carocha, Home Tit, Engrenagem e Rádio Patroa.

Por fim, pois não poderia faltar, agradeço à Deus, Buda, Shiva, Oxalá, Oxaguiã, Oxum, São Longuinho e São Biriguilim.

Sumário

Apresentação.....	1
1. Gamificação na	
 Educação.....	4
2. O Jogo.....	7
3. Teatro Grego.....	11
3.1 Teatro de Epidauros	11
3.2 Quiz Modelo.....	12
3.3 Quiz Simulado.....	13
3.4 Colocando a Máscara.....	14
3.5 Estante Virtual/Biblioteca.....	15
3.6 Menu Oculto.....	15
4. Outras Fases.....	16
4.1 Teatro musical.....	16
4.2 Teatro brasileiro.....	16
4.3 Teatro Elisabetano.....	16
4.4 Comédia dell’arte.....	17
4.5 Teatro épico.....	17
4.6 Teatro de Arte de Moscou.....	17
4.7 Teatro Nô.....	17
4.8 Teatro contemporâneo.....	17
5. Considerações Finais	18
6. Referências Bibliograficas.....	20

INTRODUÇÃO

Durante praticamente toda a minha vida escolar, sempre tive contato com a tecnologia, inicialmente apenas nas aulas quinzenais de informática onde conheci e pude interagir pela primeira vez com *softwares* como *paintbrush* e oficina do livro. Era incrível poder desenhar e aparecer na tela daquele dispositivo branco, ainda não muito familiar que lembrava um televisor, as infinitas cores e imagens disponíveis em um computador e a capacidade de transporte para um outro local imaginário com personagens que eu mesma criava. Tudo isso estimulou muito a minha criatividade na época. O contato com essa linguagem ainda muito nova e pouco conhecida estimulou minha expressão criativa através da criação de livros e desenhos virtuais. Um tio, muito ligado às novidades computacionais também foi essencial para a minha formação nesse período da infância. Foi ele que gravou uma cópia do meu jogo favorito - oficina do livro - e me incentivou diariamente a produzir novos capítulos para as minhas histórias. Claro, além de me ensinar a andar de bicicleta.

A partir da metade da segunda fase do ensino fundamental uma nova tecnologia surgiu em sala de aula, uma enorme tela de computador e um projetor deram lugar ao quadro convencional, não apenas na escola tradicional, mas também no curso de inglês que levava paralelo à escola. Simultaneamente, surgiam os Mp3, os primeiros *Ipods* e protótipos de celulares hoje conhecidos como *smartphones*. Eram muitas mudanças ocorrendo ao mesmo tempo, difíceis de acompanhar. Em um dia revelávamos os filmes das máquinas fotográficas, no outro só existiam máquinas digitais. Vivenciamos o surgimento das redes sociais: *Fotolog*, *Miq*, *Messenger* e *Orkut*. Mas, apesar do computador presente todos os dias na sala de aula, o modelo de fruição das aulas pouco se modificou e *softwares* educacionais não eram tão frequentes.

Diante desta minha ligação com a tecnologia relacionada à educação comecei a refletir sobre a criação de um *software* aplicado especificamente para a minha área do conhecimento, ou seja, a criação de um aplicativo voltado para o ensino de teatro. Um dos objetivos é otimizar a utilização dos dispositivos tecnológicos disponíveis em diversas escolas e muitas vezes subutilizados: o *e-board* ou lousa digital. Um quadro digital que substitui o quadro negro, uma tela de computador com sistema sensível ao

toque que pode assumir inúmeras facetas para atender a necessidade do aluno e do educador.

A ideia da criação de um software interativo para aulas de teatro surgiu quando ainda estava no ensino médio. Desde a 7ª série do ensino fundamental eu tenho aulas ministradas quase que exclusivamente em lousas digitais, porém nenhuma disciplina explorava os limites dessa tecnologia, até então muito recente. No máximo aulas expositivas utilizando o *power point* e algumas pesquisas no Google em tempo real, quando a internet funcionava.

Durante o ano de 2015 tive a oportunidade de voltar ao seio da escola básica não apenas através do estágio de observação, mas também como estudante de um cursinho pré-vestibular.

Vivenciei uma experiência de ensino completamente engessada e bancária¹. Mesmo após 10 anos desde o primeiro contato com tecnologias mais avançadas aplicadas à educação, a interação dos professores continuou muito restrita aos *slides* do *power point*.

Contudo, alguns projetos de aulas virtuais on-line me surpreenderam positivamente. Auxiliaram de maneira significativa nos meus estudos e nos dos meus colegas, e se tornaram referências inspiradoras para esse projeto. O site² criado por professores de Brasília disponibiliza vídeo aulas muito bem planejadas e produzidas, permitindo que o aluno volte em algo que não ficou muito claro quantas vezes achar pertinente. Além de disponibilizar inúmeras listas de exercícios sobre os mais variados conteúdos e exercícios resolvidos que revelam o caminho do pensamento até a resolução. Percebi que de alguma maneira essas aulas aproximavam os alunos dos conteúdos/disciplinas e é justamente isso que eu busco com a criação do aplicativo: uma maneira de dinamizar a aprendizagem e aproximar os alunos das artes cênicas. Transformar o estudo desta disciplina em algo prazeroso e divertido.

As artes, em geral, assim como a filosofia e a sociologia são disciplinas negligenciadas dentro das instituições de ensino básico. Prática estimulada inclusive por professores que enfatizam que o estudo dessas matérias é perda de tempo. Além de possuírem uma carga horária infinitamente menor quando comparadas às matérias como

¹ Termo utilizado por Paulo Freire

² Tenho Prova Amanhã. Endereço eletrônico: <http://www.tenhoprovaamanha.com.br/>

matemática e física. Na instituição estudada no ano anterior, a disciplina de artes cênicas só foi oferecida aos alunos duas semanas antes do vestibular no período contra turno.

Este trabalho pretende apresentar o percurso de criação e produção do aplicativo Jogo Teatral Digital. Na primeira etapa do projeto apresento à banca examinadora e à Universidade de Brasília uma versão piloto do produto. Uma amostra do que ele pode se tornar e como auxiliar o ensino de teatro nas escolas. Inicialmente uma única fase do jogo estará liberada e, à medida que o professor achar pertinente, ele liberaria as próximas fases aos alunos.

O Jogo baseia-se na criação de um material didático interativo e digital para o ensino de teatro, um aplicativo onde professores e alunos podem se relacionar com diferentes espaços teatrais ao longo do tempo. Ampliar o horizonte de conhecimento dos alunos, apresentar espaços cênicos que provavelmente eles nunca tenham ido visto, além de testar os conhecimentos através de exercícios voltados para as principais avaliações nacionais.

A aprendizagem em teatro só se integraliza na apreensão de três conjuntos de saberes, distintos e complementares: o corpus teórico-metodológico, as tecnologias aplicadas ao espetáculo e os fazeres do corpo, dentre os quais se localiza também a função de espectador (VELOSO, 2014). Com isso em vista, vale ressaltar que a intenção do Jogo Teatral Digital é englobar os três conjuntos de saberes supracitados. Por meio de propostas de exercícios práticos, conhecimento técnicos acerca da encenação além do corpus teórico-metodológico.

1. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação é uma estratégia que adota estruturas e conceitos de jogos como: motivação, desafios e o prazer para os mais variados cenários com o objetivo de envolver, fidelizar ou entreter os participantes das atividades. Essa lógica dos jogos ou *games* é utilizada no marketing de empresas, no design de jogos e também na sala de aula. E é justamente esta última abordagem que vamos comentar neste capítulo.

A utilização da gamificação como metodologia de ensino dentro da sala de aula pode ser muito eficaz, pois potencializa a interação e o envolvimento dos alunos com os conteúdos apresentados, proporcionando novas maneiras de interagir com o conhecimento. Cada professor desenvolve a sua prática de uma maneira diferente, e caso opte pela utilização da mecânica dos *games*, vale ressaltar que ela não precisa necessariamente estar vinculada à utilização de jogos. Uma pontuação extra para o aluno que resolve um desafio proposto, ou até mesmo uma estrelinha por bom comportamento na agenda, já são exemplos da mecânica dos *games* aplicada à sala de aula.

O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.³

Talvez um dos maiores desafios dos professores atualmente seja manter o interesse e o foco do aluno durante as aulas, tendo em vista que a geração atual já é fruto de um mundo extremamente globalizado e tecnológico. Uma geração acostumada com um alto fluxo de informações e que acredita ter todas as respostas a um *click* de distância, basta digitar no Google e pronto. Sabe-se que essa é uma falsa ilusão e que até mesmo para fazer uma pesquisa é preciso filtrar as informações e checar a fonte, pois

³Artigo: BUSARELLO, ULBRICHT, FADEL. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Cláudia R.; VANZIN, Tarcísio. (Org.) Gamificação na Educação. Pimenta Cultural, São Paulo, 2014. E-book.

qualquer pessoa pode alimentar a internet com dados e teorias sem a menor credibilidade.

Acredito na importância da utilização dessa predisposição natural à linguagem tecnológica dos alunos a favor do professor e da aula. A tecnologia pode ser uma valiosa ferramenta para o ensino, afinal, são infinitas as possibilidades de criação de novos cenários de aprendizagem que podem ser desenhados a partir de ferramentas tecnológicas para a construção de uma nova sala de aula. Lousa digital, softwares voltados para ensino e aprendizagem e jogos educativos são alguns exemplos de como isso é possível. É importante ressaltar que sua utilização deve sempre ser mediada e ponderada pelo professor.

Domínguez *et al.* (2013) salientam que jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem. Nos aspectos narrativos, Collantes (2013) identifica que os jogos permitem que o indivíduo possa vivenciar um fragmento de espaço e tempo característicos da vida real em um contexto ficcional e controlado (BRUSARELLO, ULBRICHT E FADEL, 2014). Apesar de poder identificar inúmeras vantagens dos jogos em contextos educativos ainda é muito difícil encontrar ferramentas acessíveis para o uso de metodologias gamificadas e, quando encontradas, elas esbarram na resistência ao novo ou simplesmente na falta de domínio da técnica para aplicar essas tecnologias à sala de aula.

Uma escola pública do estado de Nova Iorque nos Estados Unidos investiu dois milhões de dólares para informatizar seu ensino. Todos os alunos receberam computadores de última geração utilizados durante as aulas e, caso alguém tenha que se abster por algum motivo de saúde, é possível acompanhar as lições *on-line* em tempo real através de câmeras na sala de aula utilizadas exclusivamente para esse fim. Mas o mais importante desta experiência é que todos os professores, mesmo já tendo habilidades com informática, receberam um treinamento especial de cinco semanas para essa transição da escola.⁴

A necessidade da formação continuada do profissional de ensino é algo que me instiga há algum tempo e que considero fundamental para todos os professores. Durante

⁴ Reportagem disponível em: <http://globoplay.globo.com/v/2488843/> - visualizado em: 11/03/16

o meu estágio I,⁵ realizado numa filial de uma grande rede de escolas particulares, pude notar que de alguma maneira essa preocupação também está presente nos centros de ensino, como, por exemplo, a referida instituição proporciona aos profissionais cursos de aperfeiçoamento no exterior. Na época, alguns professores foram enviados para a Finlândia, uma referência mundial no ensino, para um curso de educação e tecnologia e ao retornarem todos os docentes encontravam-se aos sábados para que a experiência fosse, ainda que minimamente, compartilhada por todos. Além disso, a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal também disponibiliza algumas licenças e bolsas de estudos para especializações⁶. Esse tipo de experiência e oportunidade faz com que os professores se sintam mais valorizados e motivados a melhorar a sua prática diariamente. Contudo, essas atividades ainda ficam aquém do ideal e esbarram muitas vezes na burocracia do serviço público e no pouco investimento destinado às atividades.

Quanto mais investimento nos profissionais de ensino e no aperfeiçoamento deles, mais próximos estaremos de um ambiente pedagógico que utilize práticas didáticas inovadoras e que acolham o uso de equipamentos e tecnologias digitais. Professores mais instrumentalizados e emponderados saberão balancear o uso da tecnologia em sala de aula e também terão autonomia para criação de universos digitais que facilitem o auto engajamento e desempenho acentuado e diferenciado dentro do sistema de ensino.

Durante a pesquisa para desenvolvimento do projeto busquei em diversas plataformas ferramentas digitais de ensino, tais como museus virtuais, softwares e jogos educativos. Os museus existem e são cada vez mais comuns: gigantes como o Louvre oferecem passeios virtuais onde todo o percurso é guiado com o cursor do *mouse*. Os softwares de ensino e os jogos digitais também existem, mas em sua esmagadora maioria são destinados às disciplinas de biologia, matemática e física. Encontrei um professor paulista, Rodrigo Ayres, da área de história e geografia que desenvolveu um premiado trabalho relacionando suas matérias e jogos de ensino e aprendizagem. Mas nenhum material didático voltado para o ensino específico de teatro foi encontrado. Mais um fator que me incentivou na construção e elaboração do Jogo Teatral Digital.

⁵ Disciplina Estágio Supervisionado em Artes Cênicas I

⁶ Informações disponíveis no endereço eletrônico da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. <http://www.se.df.gov.br/>

2. O JOGO

O principal objetivo do Jogo Teatral Digital é sua utilização como material educacional complementar aos livros didáticos: que ele possa dar suporte ao processo de ensino e aprendizagem da matéria de artes cênicas nas escolas de educação básica. Ou seja, um jogo com objetivos educacionais definidos que pretende auxiliar os professores como uma nova ferramenta em sala de aula.

O jogo educacional foi idealizado para diminuir as distâncias do tempo e do espaço entre os alunos e a história mundial do teatro. Um material didático e interativo que propõe viagens virtuais para os mais variados cenários teatrais. Mesclando exercícios, passeios virtuais, propostas de atividades práticas e interações sociais entre os jogadores e com as redes sociais. O intuito é que o aplicativo funcione como um jogo lúdico, apresente em forma de histórias os conteúdos específicos a serem trabalhados junto com imagens, sons e animações que facilitem a compreensão do que aconteceu, como aconteceu e onde. Além de propor jogos/exercícios teatrais com os quais os alunos podem interagir entre si, com a lousa digital e com o aplicativo em seus próprios dispositivos, como tablets e notebooks.

No atual momento em que vivemos, onde o fluxo de informações é muito intenso e de fácil acesso, o aluno está familiarizado e convive desde criança com essas tecnologias. Na minha opinião, não existe mais tanto espaço para o professor ser apenas analógico, ministrando aulas exclusivamente expositivas. Nossa época exige criatividade dos educadores, uma inclusão digital ao analogismo. Busco uma boa relação entre o analógico e o tecnológico, e que os dois possam se complementar no ambiente escolar.

Os cenários digitais permitem uma forma de imersão experiencial que é muito diferenciada em relação a livros e coisas mais analógicas. É possível simular mundos, modelos 3D de cenários históricos, fazer um mergulho presencial ou via cenários digitais em qualquer lugar do mundo. Essas inúmeras possibilidades e a oportunidade de

levar isso para o ambiente escolar são alguns dos fatores que tanto me estimulam a desenvolver este projeto.

Para o embasamento teórico da criação do aplicativo busquei em diversas literaturas orientações para criação de jogos educacionais eficientes. Ocorre que muito pouco foi escrito ou sistematizado a respeito do assunto. Todavia, encontrei em um artigo escrito por estudantes da *Carnegie Mellon University* algumas perguntas que me orientaram e auxiliaram durante a estruturação do software e algumas definições importantes para o processo. São elas⁷:

- **Conhecimento Prévio. Quais são os conhecimentos e habilidades necessárias para começar o jogo?**

Supõe-se que o aluno/jogador tenha um conhecimento mínimo computacional, pois o aplicativo foi criado com uma interface simples, dinâmica, acessível e que segue uma ordem natural em cada fase. Portanto os participantes podem apenas seguir a intuição ao jogar no seu próprio ritmo.

O Jogo Teatral Digital foi pensado prioritariamente para os alunos do Ensino Médio, jogadores entre 14 e 17 anos. Esse direcionamento foi criado em decorrência da etapa das fases que propõe mini simulados com perguntas mais complexas. Caso o professor opte por pular essa etapa com seus alunos o jogo pode ser facilmente adaptado para alunos mais jovens.

- **Aprendizado e Absorção. Quais conhecimentos ou habilidades os estudantes/ jogadores podem esperar aprender com o jogo?**

Espera-se que os estudantes possam interagir com os conteúdos teatrais de uma outra maneira. Que se sintam instigados a se expressar através desta linguagem e compreender a importância da arte teatral para as sociedades ao longo do tempo.

Acredito que em decorrência da interatividade o aluno possa se sentir mais estimulado a participar das aulas, a baixar o aplicativo no seu próprio dispositivo e acompanhar o conhecimento sendo construído de uma maneira menos convencional, mas não menos atual. Outro desafio das aulas de teatro nas

⁷ Livre tradução do artigo: *Toward a framework for the analysis and design of educational games.*

escolas atualmente é envolver os alunos e fazê-los compreender a importância do teatro em um ambiente completamente diferente da sala de ensaio a que estamos acostumados na academia. Portanto, acredito que se os estudantes/jogadores tiverem um contato diferenciado com o teatro na sala de aula, poderão ser mais facilmente estimulados a participar de um projeto de envolvimento prático no futuro.

- **Potencial de Transferência. Quais conhecimentos e habilidades os jogadores/estudantes podem aprender que vão além do que de fato ele encontra no jogo?**

Espero que ao explorar o Jogo Teatral Digital, ao percorrem os espaços cênicos ao redor do mundo e através das leituras de peças teatrais, os estudantes/jogadores sejam capazes de compreender melhor a linguagem teatral e o quão fundamental ela é para as relações humanas. Espero que os estudantes se sintam motivados e inspirados a conhecer novos autores teatrais, frequentar mais os teatros das suas cidades e reconhecer a importância da arte para a sociedade.

Ademais espero estimular a ampliação do uso da tecnologia em sala de aula. Que a partir de ferramentas como esse jogo os alunos sejam capazes de se expressar criativamente através da tecnologia e não se limitem ao uso dos dispositivos apenas para navegar na internet, mandar mensagens ou postar algo em suas redes sociais.

Analisando outras literaturas, considere dois elementos fundamentais para a elaboração de um bom jogo educativo: a necessidade de *feedbacks*, comentários ou avaliações de desempenho e a interação social.

A plataforma utilizada para desenvolver o Jogo Teatral Digital será capaz de identificar os caminhos que o aluno percorreu ao utilizá-lo através de um registro individual que cada aluno/jogador receberá ao se cadastrar no jogo. Com os dados desse percurso do jogador no sistema, o professor poderá avaliar o desempenho do aluno, suas facilidades ou dificuldades. Permitindo, assim, uma assistência personalizada e individualizada do professor ao aluno, além de identificar como eles aprendem ao jogar.

Esta assistência pode ocorrer no campo real, na sala de aula, ou virtual, através de um *chat* dentro do jogo.

O Jogo Teatral Digital busca dialogar com as Matrizes Curriculares do Ensino Médio através de um banco de questões relativas às artes cênicas que cataloguei de todas as provas do Programa de Avaliação Seriada, PAS, primeira, segunda e terceira etapas, do vestibular tradicional da UnB e do Exame Nacional do Ensino Médio, ENEM, desde o ano de 2009 até 2015. Ao responder as questões, os alunos irão trabalhar habilidades e competências exigidas durante as principais avaliações nacionais. E para complementar os *feedbacks*, o aplicativo irá notificar o estudante/jogador se a resposta escolhida por ele foi a resposta correta ou não. Caso não seja, ele irá revelar qual é a resposta correta. Ao final da etapa de perguntas o estudante também receberá uma espécie de boletim de desempenho do aplicativo a respeito do seu desenvolvimento na etapa anterior. Por exemplo: Acertou 13 questões de 20. O aluno/jogador pode optar por refazer o bloco de perguntas em um outro momento, caso queira melhorar seu desempenho.

INTERAÇÃO SOCIAL : O envolvimento com outras pessoas é um elemento de diversão nos jogos , e está relacionado com o sentimento de compartilhar um ambiente com outras pessoas e de se ter um papel ativo nele. [...] para possibilitar a interação social os jogos devem criar oportunidades para os jogadores competirem, cooperarem e se conectarem. As pessoas gostam de interagir com outras pessoas, passar um tempo com amigos, assistir os outros jogarem, conversar sobre o jogo, e observar as expressões e reações dos outros enquanto disputam, ganham ou perdem⁸

Tendo em vista a citação acima, procurei criar momentos de interação e compartilhamento durante o jogo. Momentos como o das fotos, onde os alunos podem se surpreender e compartilhar suas imagens e momentos da leitura dramática são exemplos de possibilidades de interação social durante o jogo.

Para programar o Jogo Teatral Digital contei com a expertise tecnológica de um programador e um artista gráfico, ambos da empresa Fira Soft.

⁸(TAKATALQ HÄKKINEN; KAISTINEN, 2010). Apud.SAVI, VON WANGENHEIM, ULBRICHT, VANZIN. Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais.. In: FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Cláudia R.; VANZIN, Tarcísio. (Org.) Gamificação na Educação. Pimenta Cultural, São Paulo, 2014. E-book.

3. Teatro Grego

Neste capítulo introduzo detalhadamente as etapas da fase disponível no projeto piloto. Apresento à banca como resultado final e produto a primeira versão do Jogo Digital Teatral.

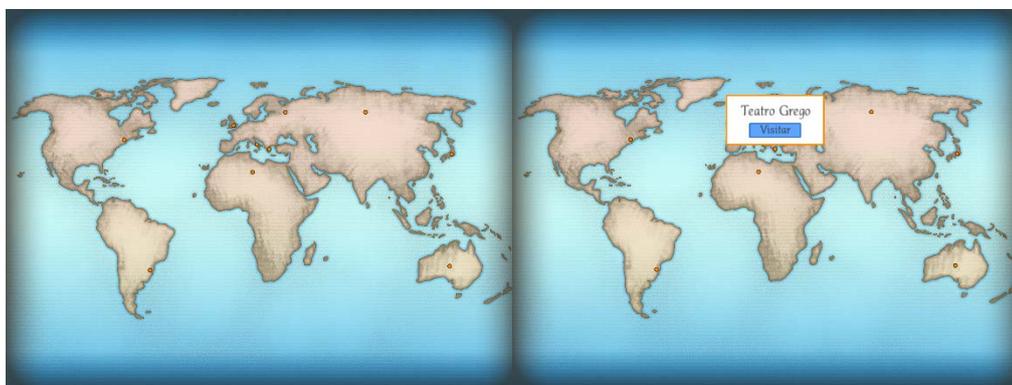


Imagem 1

Imagem 2

A página inicial revela um mapa do mundo e sobre ele pontos laranjas apresentam as fases do jogo, cada fase destinada a um conteúdo de ensino dos componentes curriculares nacionais para o ensino médio. A trilha sonora original deste momento foi criada especialmente para o jogo pelo compositor e pianista Felipe Togawa.

Ao tocar o item **Grego** abre-se uma janela indicando um botão **visitar**. Ao tocá-lo inicia-se a propriamente dita fase.

3.1. Teatro de Epidauros

Transição sonora para uma música instrumental tradicional grega. Inicia-se o passeio virtual pelo modelo 3D do teatro de Epidauros na Grécia. Local que provavelmente a maioria dos alunos não conhece. Apresenta-se cada espaço do teatro com um breve texto nomeando, introduzindo características do espaço, sua função no jogo cênico e eventualmente apresentando características da encenação grega como as

máscaras, os coturnos e o coro. O tempo que o estudante/jogador permanece em cada parte do teatro é uma escolha exclusivamente dele mesmo, assim quando ele se sentir pronto, pode prosseguir para o próximo local ou retornar ao anterior.

Os espaços do teatro apresentados são:

- Parados;
- Coxia;
- Orchestra;
- Skéne;
- Theatron;
- Proskenion ou proscenium e
- Coro/Altar

3.2. Quiz Modelo

Após a etapa de apresentação inicia-se o primeiro bloco de perguntas relacionadas aos espaços apresentados anteriormente. O *quiz* retorna aos espaços e pede para que os estudantes/jogadores identifiquem o local. Após o toque de escolha o item correto ficará verde e os incorretos vermelhos. Além disso, a música é diferenciada para o acerto e para o erro, caso exista algum aluno daltônico.



Imagem 3

3.3. Quiz Simulado

Nesta etapa, os itens do banco de questões das provas nacionais de avaliação relacionadas ao conteúdo teatro grego foram utilizados para este *quiz*. Existem dois modelos de questões: tipo A, que permite dois tipos de resposta, correto ou incorreto e tipo C ou múltipla escolha, principal modelo de questão do Enem, com cinco opções.

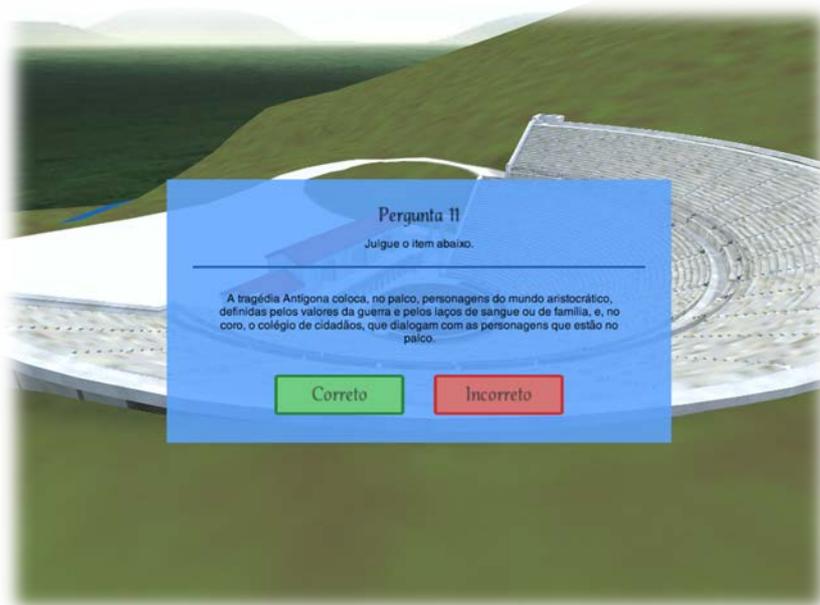


Imagem 4

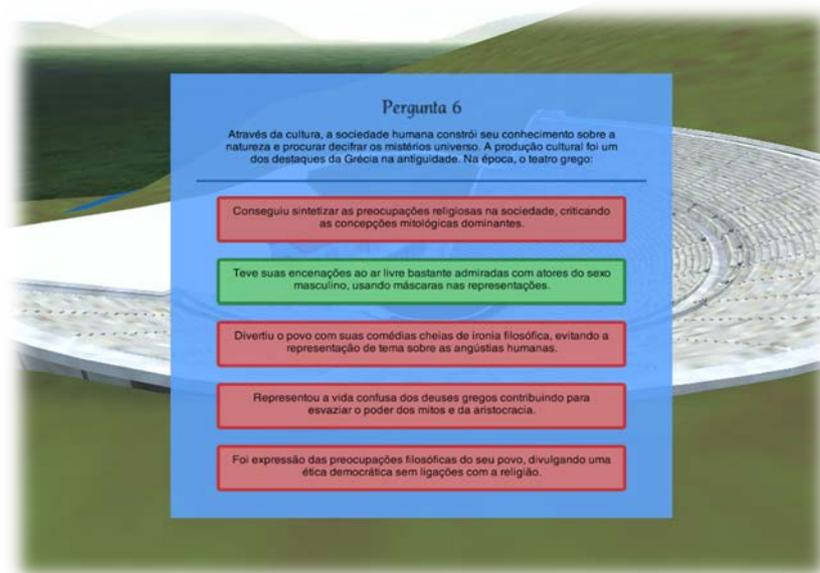


Imagem 5

Assim como na etapa anterior o estudante/jogador descobre se acertou a questão no exato momento do toque de escolha. Caso a resposta esteja correta, a opção escolhida fica verde, caso contrário ficará vermelha e a cor verde indicará a opção correta. A música também diferencia o acerto do erro.

Outro ponto que vale ser ressaltado durante a etapa é que as questões desse bloco estão distribuídas de maneira aleatória, um algoritmo que embaralha as perguntas. Assim caso o aluno queira repetir o teste ele irá receber as perguntas em uma nova ordem.

Ao final das questões o jogador recebe um boletim de desempenho que diz quantas respostas ele acertou das 32 que respondeu. Como dito anteriormente, este momento do feedback seja talvez um dos momentos mais importantes tanto para o jogador, que precisa ser desafiado constantemente para reforçar o interesse pelo jogo, quanto para o aluno que avalia seu desempenho em modelo questões que ele irá encontrar nas avaliações nacionais.

Dando continuidade à fase o estudante/jogador é direcionado para colocar a máscara.

3.4. Colocando a máscara

Esta etapa do jogo foi pensada para funcionar como momento de descontração e interação entre os participantes. Um momento divertido onde os jogadores podem tirar suas fotos e de seus colegas e colocar as máscaras utilizadas no teatro grego em seus rostos, salvar no rolo de câmara e em seguida compartilhar em suas redes sociais.

A intenção desse momento é aliviar a tensão do bloco de questões anteriores. É importante ressaltar que esta etapa foi inspirada em uma rede social que está em alta atualmente entre os jovens, o *Snapchat*. Uma rede social de compartilhamento temporário de fotos e vídeos curtos.

Adiante, temos a opção de refazer a foto ou retornar ao mapa principal. De volta a página inicial ao clicar novamente no ícone 'grego', observamos um ícone que direciona a uma estante virtual com as tragédias e comédias gregas.

3.5. Estante Virtual - Biblioteca

A última etapa da fase piloto é uma biblioteca virtual com diversas peças de teatro gregas, tragédias e comédias traduzidas para o português. Grandes clássicos disponíveis para leitura a qualquer momento. A principal intenção desta etapa é estimular a atividade teatral coletiva que no caso da fase do teatro grego é a leitura dramática, mas em outras fases podem ser utilizados propostas de exercícios ou jogos teatrais práticos.

Vale ressaltar que algumas dessas obras já foram indicadas como conteúdo e leitura obrigatória para o Pas primeira etapa.

3.6.Menu oculto

Com a intenção de facilitar a apresentação para branca de professores,criou-seo menu oculto. Mas depois percebi que ele pode ser útil também para os educadores na hora de apresentar ou mediar o jogo. Basta tocar na tela do tablete com a ponta dos cinco dedos que aparece um menu secreto revelando opções de atalhos para as etapas da fase.

4. Outras Fases

As outras fases dispostas no mapa serão desenvolvidas inspiradas nos mesmos princípios da fase inicial do teatro grego. Evidentemente cada fase irá apresentar novos elementos que abordem o tema e o conteúdo de uma maneira diferenciada e criativa. Explorando as competências e habilidades do aluno, além de propor novos desafios para renovar o interesse pelo jogo, surpreendendo a cada etapa.

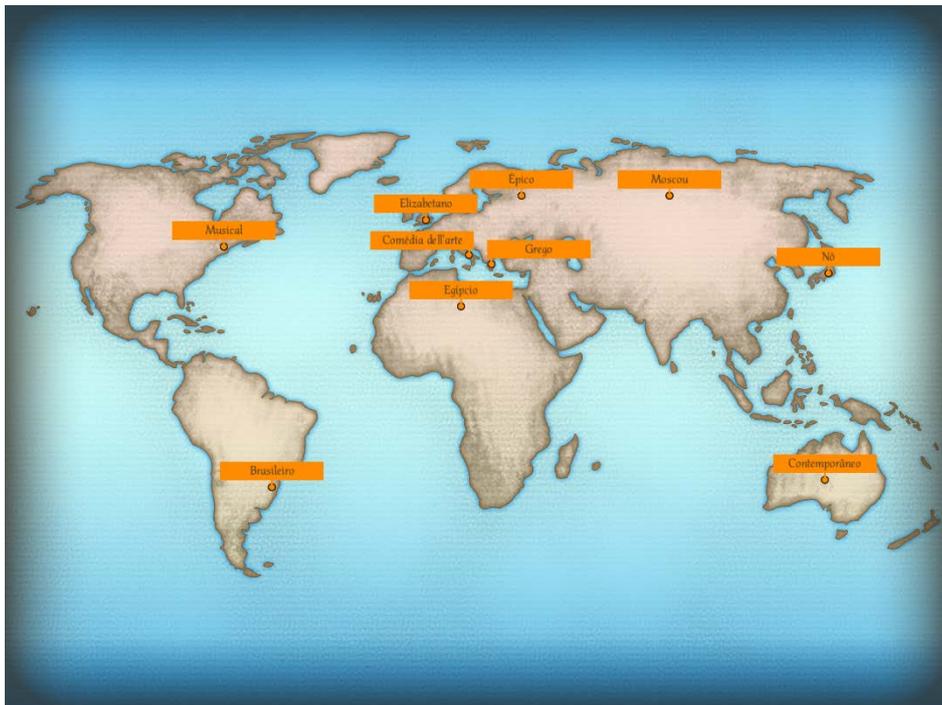


Imagem 6

Os tópicos ou fases foram escolhidos de acordo com o conteúdo didático para ensino médio.

4.1. Teatro musical, localizado nos Estados Unidos da América.

4.2. Teatro brasileiro, localizado no Brasil.

Esta fase irá apresentar diversos sub tópicos de teatralidades brasileiras como por exemplo: teatro jesuítico; comédia de costumes; teatro de revista; TBC; teatro musical político brasileiro; Augusto Boal e o teatro do oprimido entre outros.

4.3. Teatro Elizabetano, localizado no Reino Unido.

Apresentar através de um passeio virtual o modelo 3D GlobeTheater. Sheakespeare, curiosidades e manuscritos. Na estante virtual peças e cenas isolados como propostas de cenas para os alunos encenarem. Cenas clássicas de Romeu e Julieta e Sonho de uma Noite de Verão. E ainda trechos de áudio livros na língua original para que os alunos possam identificar o pentâmetro e a iâmbico.

4.4. Comédia dell'arte, localizada na Itália.

Animação revelando uma praça na antiguidade em uma cidade no interior da Itália, apresenta-se a carroça que funciona como um palco para o espetáculo teatral. Em cena os clássicos personagens da comédia dell'arte em ação. Exibem-se todos os personagens e suas principais características. No momento anterior às fotos, os jogadores poderão personalizar suas máscaras. Escolher o tamanho do nariz do Pantaleão, as cores e texturas da máscara da Colombina e o figurino de Arlequim.

4.5. Teatro épico de Bertold Brecht, localizado na Alemanha.

Político e emblemático.

4.6. Teatro de Arte de Moscou, localizado na Rússia.

Constantin Stanislavski e Meyerhold. Naturalismo versus Realismo.

4.7. Teatro Egípcio, localizado no continente africano.

Superproduções pouco conhecidas.

4.8. Teatro Nô, localizado no Japão

4.9. Teatro contemporâneo, localizado na Oceania.

Primeiramente, a localização foi uma escolha meramente estética para balancear os ícones no mapa. A Oceania era até então o único continente não contemplado pelo jogo. Assim como no teatro brasileiro, esta fase também apresentará diversos sub tópicos: diretores contemporâneos; iluminação teatral e o advento da luz elétrica; maquiagem e máscaras; figurino e cenário.

5. Considerações finais.

A gamificação, os jogos digitais, ou qualquer outro aparato tecnológico não podem se constituir em panacéias para mudar o sistema de ensino tornando-o mais prazeroso e efetivo. Essa mudança passa por questões que vão desde a infraestrutura mínima nas escolas, melhores salários para os docentes e processos de formação permanente que possibilitem aos professores construírem práticas inovativas, dinâmicas e atentas ao desejo dos alunos e professores, sujeitos que constroem cotidianamente as práticas pedagógicas. A inovação deve ser compreendida como uma rede colaborativa (JOHNSON, 2011).

No melhor cenário possível o Jogo Teatral Digital funciona com uma lousa digital, um tablete para o professor e um tablete para cada estudante/jogador. Entretanto, sei que a realidade das escolas brasileiras nem sempre é capaz de oferecer esse cenário ideal. Portanto ao planejar o jogo, pensei em outras alternativas, mais viáveis e realistas para que o aplicativo pudesse funcionar e atender à necessidade do maior número possível de alunos e professores.

Jogo Teatral Digital também pode se adaptar à estrutura com uma lousa digital ou um projetor e um tablete conectado a ele. Nessa situação todos os alunos e o professor compartilhariam a mesma tela e realizariam o passeio virtual juntos através dos espaços cênicos. No momento das perguntas a turma entraria em consenso ou cada um responderia individualmente em silêncio, em seguida o professor revelaria o gabarito. Na foto, a turma se juntaria formando um grande coro para que todosoubessem nela. E na leitura dramática, a obra estaria projetada na parede e todos compartilhariam o mesmo "livro".

Tenho consciência de que esse jogo, em detrimento dos aparatos tecnológicos necessários para sua execução, é mais provável de ser aplicado inicialmente em escolas particulares que já dispõem desses dispositivos em quase todas as salas de aula. Não obstante, sinceramente acredito que o futuro da educação é e será cada vez mais informatizado e o meu papel nesse momento é propor um material didático que dialogue

com o que eu acredito e ao mesmo tempo possa contribuir com o ensino das artes cênicas no país.

Em um balanço dos dados das escolas públicas do Distrito Federal pude concluir que as instituições de fato não são tão bem equipadas em termos de dispositivos tecnológicos. Todavia, a situação é melhor do que eu imaginava: das 658 instituições educacionais urbanas e rurais, 479 possuem laboratórios de informática, 510 possuem projetores e 183 possuem a lousa interativa. O censo escolar de 2014 não revelou os dados dos aparelhos de informática das 432 instituições educacionais particulares urbanas e rurais, mas acredito veementemente que todas tenham uma estrutura mesmo que minimamente informatizada. Portanto, analisando os dados das escolas do Distrito Federal, posso concluir que uma grande quantidade de estudantes pode ter acesso em sala de aula a jogos, aplicativos ou softwares de ensino como o Jogo teatral Digital.

Poucas pessoas têm oportunidade de desenvolver um sonho com o seu trabalho de conclusão de curso. Eu posso afirmar que eu comecei a desenvolver o meu. Minha intenção é poder concluir o projeto em um mestrado e também utilizar essa primeira versão para buscar investidores ou parceiros que tenham intenção de colaborar no financiamento das próximas fases do Jogo Teatral Digital.

6. Referências Bibliográficas

FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Cláudia R.; VANZIN, Tarcísio. Gamificação na Educação. Pimenta Cultural, São Paulo, 2014. E-book.

JAMET, E.; ERHEL S. Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education* 67, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/236857577_Digital_game-based_learning_Impact_of_instructions_and_feedback_on_motivation_and_learning_effectiveness. Último acesso: 10/03/16.

SAVI, VON WANGENHEIM, ULBRICHT, VANZIN. Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais, 2010. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/18043>. Último acesso: 10/03/16

ALEVEN, MYERS, EASTERDAY, OGAN. Toward a framework for the analysis and design of educational games. 2010. Disponível em: http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=5463744&url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fxppls%2Fabs_all.jsp%3Farnumber%3D5463744. Último acesso: 10/03/16

BRUSILOVSKY Peter, PEYLO Christoph. Adaptive and Intelligent Web-based Educational Systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 13, 2003. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1434847>. Último acesso: 10/03/16

DUQUE, Bruno. MUNDIM, Tiago. O jogo de aprendizagem digital para o ensino das múltiplas habilidades do ator-cantor-bailarino de Teatro Musical, 2015.

MESQUITA, Thião. Conhecendo o teatro 1. Brasília: Enovus Editora, 2015.

HELIODORA, Bárbara. O teatro explicado aos meus filhos. Rio de Janeiro: Agir, 2008.

BERTHOLD, M. História Mundial do Teatro. Tradução de Maria Paula V. Zurawski, São Paulo: Perspectiva, 2010.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia, 1996. E-book. Digitalização: 2002.

VELOSO, Jorge das Graças. Os saberes da cena e o recorte da Pedagogia do Teatro: uma possibilidade metodológica. In: HARTMANN, Luciana e VELOSO, Jorge das Graças. O TEATRO E SUAS PEDAGOGIAS: práticas e reflexões. Brasília, (No Prelo).