

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS - CCH
DEPARTAMENTO DE ARTE – DEARTES
MESTRADO PROFISSIONAL DE ARTES – PROFARTES

JOSÉ CARLOS RIBEIRO MARTINS

A ESCRITURA DRAMÁTICA:
a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem

São Luís

2016

JOSÉ CARLOS RIBEIRO MARTINS

A ESCRITURA DRAMÁTICA:

a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem

Artigo Científico apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes, pelo Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

São Luís

2016

A ESCRITURA DRAMÁTICA:

a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem

José Carlos Ribeiro Martins*

RESUMO

O presente artigo estabelece uma reflexão demonstrando os percursos de uma pesquisa em torno do ensino do teatro realizada com o objetivo de estruturação de uma proposta de criação estética, através da utilização de exercícios de escrita dramática realizados em sala de aula, como parte do processo de desenvolvimento de um vídeo game pelos alunos participantes.

Palavras-Chave: Educação, Teatro, Criação, Experiência Estética.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo busca demonstrar a utilização de exercícios de escrita dramática como uma experiência metodológica, através das ações desenvolvidas com o propósito de estabelecer uma obra colaborativa, realizada na forma de registros sonoros e visuais que compõem um produto estético e educativo.

As atividades foram realizadas com base nos estudos desenvolvidos como aluno no Mestrado Profissional em Artes, do Programa de Pós-graduação em Artes (PROF-ARTES), da Universidade Federal do Maranhão, tendo como Orientador o Prof. Dr. Tácito Freire Borralho.

O presente texto apresenta os resultados obtidos a partir do Processo de Criação Artística, citado acima, e que fora desenvolvido em sala de aula, durante a ministração da disciplina Teatro, para alunos de diferentes cursos técnicos do IFMA-Campus Monte Castelo,

* Arte-educador, professor de teatro do IFMA-Campus Monte Castelo e aluno do curso de Mestrado do PROF.Artes UFMA, área: Artes Cênicas. Email: lioribeiro@ifma.edu.br

com destaque ao grupo de alunos do curso de Informática, responsável pelo desenvolvimento do vídeo game.

Neste trabalho está descrito o processo em todas as suas fases, tais como: elaboração, execução, avaliação e análise crítica articulada com referenciais teóricos do processo de criação. Ao mesmo tempo, como peças importantes de sua execução, encontra-se este acompanhado de documentação/registros sonoros e visuais das etapas do processo.

Ao estabelecer uma reflexão sobre os pressupostos do trabalho empreendido, este artigo também identifica o modo pelo qual a utilização dos elementos da “Jornada do Herói” serve de subsídio para a elaboração de uma escritura dramática, baseado na leitura e apreciação de roteiros de peças teatrais, e de como esses elementos podem contribuir para o desenvolvimento de um vídeo game.

2 EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI

As primeiras décadas do século XXI já chegam ao fim, e ainda assim é possível observar a forte fisionomia de características do século passado, em todos os segmentos da sociedade. Com a educação não poderia se imaginar algo diferente. Sobretudo em países menos desenvolvidos, o processo de ensino aprendizagem no seu cotidiano ainda guarda praticas bastante tradicionais, ou até mesmo anacrônicas. Portanto, é de se supor que todo o processo educacional desenvolve-se lenta e gradualmente.

Apesar do avanço e incremento dos recursos tecnológicos, e das modernizantes práticas pedagógicas, constata-se que a formação de professores não difere radicalmente daquela que já era comumente utilizada em décadas passadas. Assim, caminha-se construindo uma educação que acaba por ser um retrato de todo o conjunto da nossa sociedade, que mescla práticas tradicionais com recursos resultantes de avanços tecnológicos. Mesmo assim, em um futuro próximo, ao nos depararmos com salas de aula melhor equipadas, dotadas de dispositivos tecnológicos que propiciem melhores condições para as ações pedagógicas, ainda assim, a educação se sustentará no processo ensino-aprendizagem, em cuja base encontra-se o instante primeiro, no diálogo professor-aluno.

Nessa perspectiva torna-se impossível vislumbrar uma formação de professores que não tenha em seu bojo, mesmo que de forma subjacente, as escolhas ideológicas. Assim, deve-se buscar compreender quais são as finalidades da escola e como se dá a formação dos professores. Isso, levando-se em conta que ocasionalmente essa escola pode estar voltada para formar químicos, contadores ou técnicos em informática, mas ocupando-se em abstrair as

finalidades das empresas que os contratarão. Essa visão proporciona uma reflexão sobre a realidade vivenciada no contexto da educação profissional tecnológica, objeto principal e fim daquela a que se destinam os Institutos Federais. Nesse particular, cabe recorrer a Perrenoud:

As finalidades do sistema educacional e as competências dos professores não podem ser dissociadas tão facilmente. Não privilegiamos a mesma figura do professor se desejamos uma escola que desenvolva a autonomia ou o conformismo, a abertura ao mundo ou o nacionalismo, a tolerância ou o desprezo por outras culturas, o gosto pelo risco intelectual ou a busca de certezas, o espírito de pesquisa ou o dogmatismo, o senso de cooperação ou o de competição, a solidariedade ou o individualismo. (PERRENOUD, 2002, p.13)

A tarefa da escola continua sendo absoluta, e substancialmente a mesma. A propósito da realidade vivida nos dias atuais, em termos do uso de diferentes meios e dispositivos tecnológicos Perrenoud (2002) lembra que as novas tecnologias de informação e da comunicação têm transformado de modo espetacular não somente as maneiras de nos comunicarmos, como também influenciam nossas formas de pensar, decidir e trabalhar.

Confirmando essa constatação, nota-se que é significativo o nível de crescimento e avanço dessas tecnologias, cada vez mais instaladas no cotidiano da sociedade atual, seja no ambiente familiar ou de trabalho, e neste particular, no ambiente da escola sua inclusão se dá por vias próprias, tornando-se indiferente a sua aceitação ou não, uma vez que os seus dispositivos são artefatos utilizados por alunos, professores e pela própria escola.

Nesse contexto faz-se necessário refletir sobre como essas tecnologias interferem no ambiente escolar. Essa reflexão deve ocupar-se em entender sobre como administrar a presença marcante dessas tecnologias, qual o espaço conceder a elas, principalmente quando não são elas, na sua dimensão como tal, o objeto e foco do ensino. É preciso compreendê-las como recursos e ferramentas na exata dimensão que se apresentam, exigindo dos seus usuários uma forma de familiarização a outros contextos.

Se, do uso banal das tecnologias em classe, são esperados efeitos de familiarização e de formação para a informática, irá insistir-se na oportunidade, por essa única razão, de informatizar diversas atividades e de desenvolver atividades novas, possíveis somente com tecnologias e softwares novos, por exemplo, navegar na World Wide Web. (PERRENOUD, 2000, p.127)

Na atualidade a prática tem demonstrado que mais do que os tradicionais computadores de mesa, os chamados Computadores Pessoais (PC), hoje se encontram instalados definitivamente no ambiente escolar, se expandindo para além do ambiente da própria sala de aula. Isso é plenamente percebido porque se dá inequivocamente através de um grande processo de miniaturização dessas máquinas, que gerou os *notebooks*, *tablets*, telefones

celulares e, neste caso em particular, especialmente aqueles pertencentes à categoria dos *smartphones* que possibilitaram uma “intimidade” mais frequente com o universo imagético, através da produção de diversos conteúdos, seja em fotografias ou vídeos.

É neste particular, portanto, que reside o maior desafio atual da escola, qual seja o de estabelecer o mais apropriado diálogo com essas ferramentas, de modo que resulte num equilibrado convívio com a sala de aula e demais instrumentos inerentes ao processo ensino-aprendizagem.

3 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

São bastante significativas as contribuições de pesquisadores que dedicam seus estudos e pesquisas ao estudo do uso de games no processo educacional. É o caso de Mattar (2010), que inicialmente apresenta uma curiosidade na história dos videogames, localizando no século XX, precisamente no ano de 1972, o lançamento de “Pong” um videogame preto e branco, lançado pela Atari que acabou por se tornar num grande sucesso comercial. Porém cabe ressaltar que bem antes desse fenômeno, os jogos e os programas de computador já eram largamente utilizados no segmento educacional.

Mesmo com os inegáveis avanços tecnológicos alcançados pelo setor e, sobretudo, em se tratando dos caminhos percorridos por vídeos educacionais é possível identificar ainda uma significativa separação entre os games educacionais e games voltados exclusivamente para o mercado da diversão. A distância ainda se materializa pela constatação de que ainda exista uma boa quantidade de games educacionais que não são atraentes ao usuário, principalmente quando eles são comparados aos games comerciais.

Levando em conta sua própria estruturação, pode-se depreender que os games somente podem se tornar atraentes se em sua formatação buscarem se aproximar ao máximo do público a que se destinam. Portanto, seus desenvolvedores, sendo eles do segmento comercial, que alimenta o mundo do entretenimento, ou mesmo aqueles que têm por finalidade básica sua instrumentalização como ferramenta para ser utilizada no segmento educacional, não tem como prescindir dos atrativos fundamentais, quais sejam a proximidade com o universo de seu público usuário, bem como possibilitar uma interação cada vez maior destes.

Essa percepção torna-se fundamental na medida em que uma das principais características dos games é o fato de os jogadores determinarem como aprendem. No universo dos games os usuários sentem-se à vontade para criar arranjos de aprendizado que lhes sejam

propícios e possam se adequar às suas necessidades individuais. Acerca disso MATTAR, 2010, p.19 afirma que: “assim, além de compreender como as características dos próprios games suportam o aprendizado, podemos também avaliar a maneira pela qual os jogadores assumem papéis ativos nos games, determinando como, quando e por que aprendem”. Acompanhando esse raciocínio igualmente importa destacar que todos aqueles que se dedicarem ao uso dos games como recursos pedagógicos devem ter em mente que como instrumentos de interatividade permanente, eles carregam intrinsecamente essa característica básica. Essa relação de interatividade que se estabelece de modo instantâneo com os usuários é parte integrante e indispensável da própria estruturação do game que desse modo acaba por se colocar em uma relação de autoconstrução.

O que define um game é a necessidade de participação – se a interatividade é removida, ele deixa de ser um game. Games são “escritos” pelo jogador, não lidos. Um game é um sistema dinâmico explorável, mas que, ao mesmo tempo, de alguma maneira é também construído pelas escolhas livres do jogador. O usuário está, ao mesmo tempo, participando da construção do ambiente e percebendo o que ocorre ao seu redor. (MATTAR, 2010, p. 20)

Para Mattar (2010), a educação está hoje rigorosamente segmentada, com um ensino descontextualizado, onde o aluno deve decorar o conteúdo de maneira passiva e individual. Como consequência inevitável desse processo os alunos sentem-se desmotivados, pois não veem sentido no que estão aprendendo. Não sabem onde e nem como aplicar o conhecimento adquirido, pois de acordo com tal autor:

O que se 'aprende' (ou decora) hoje para as provas, nas escolas, são palavras, apenas palavras, muitas palavras. (...) As escolas utilizam ferramentas e sistemas de avaliação de ontem procurando formar pessoas para o amanhã. Estamos retornando às provas de múltipla escolha, enquanto nossos filhos jogam games cada vez mais ricos e complexos. Falta não apenas a visão de como deve ser a educação do futuro, mas inclusive quais são as habilidades essenciais para os profissionais e cidadãos de hoje. (MATTAR, 2010, p. 14)

Nesse ambiente se encontram professor e aluno. Mas, apesar da inquestionável contribuição que o uso das tecnologias possa somar para mudanças no contexto dessa realidade, ainda permanecem certos vácuos, ocasionados pela pouca apropriação dessas tecnologias por alguns professores.

3.1 Jogos na educação/gamificação

O panorama apresentado até aqui também demonstra que existem ações diferenciadas e modificadoras, que se somam a avanços no que concerne a presença dos

dispositivos tecnológicos nas salas de aula. Os games se apresentam como tecnologias que tem marcado sua presença de forma mais contundente no processo educacional.

É fato que os games exercem um fascínio no público jovem. Isso decorre do caráter lúdico inerente ao game e que se constitui na chave de acesso às suas atividades, além do papel sociocultural que assumem. Esses elementos por si só, já são credenciais para que se configure como necessária a incorporação pedagógica dos games, objetivando principalmente a exploração de suas habilidades cognitivas, lúdicas e afetivas. Assim, a *gamificação* realiza um movimento ascendente no sentido de integrá-los no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa maneira os games tem se tornado um atrativo no ambiente da escola, assumindo um papel de ferramenta pedagógica. Sobre o fenômeno da *gamificação* é importante compreender o conceito que vem sendo aceito e difundido por grupo de pesquisadores brasileiros, segundo os quais:

O potencial dos jogos advém da motivação intrínseca ao ato de jogar, de avançar na exploração dos espaços e superar etapas, fases e desafios que resultam num processo de aprendizagem de natureza lúdica, motivada por uma história que se desenrola de forma significativa e contínua. Nesse âmbito, vem se difundido nos últimos anos uma prática que foca convergir estratégias de game design no campo educacional e da vida cotidiana, com o objetivo de tornar a realização de diversas atividades mais prazerosa e recompensadora. Esse processo estratégico é conhecido popularmente como gamificação. (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p.39)

Portanto, a *gamificação* se dá no sentido de promover uma leitura crítica e escrita criativa, como elementos da narrativa *transmídia*, esta, por seu turno, entendida como sendo a arte de construir mundos, num processo de construção que transcende o “universo diegético das ficções” para além dos modelos tradicionais, projetando-se em múltiplas direções, o que lhe permite acessar de modo individual ou compartilhadamente, diferentes plataformas de mídia, entre as quais: telas de cinema, televisão, internet, HQs, videogames e dispositivos móveis de geolocalização.

Assim torna-se possível compreender de modo mais claro a *gamificação* no cenário atual, em que novas trilhas são construídas pelas mídias, e a informação é intensificada na sua produção e difusão. Esse contexto se torna terreno fértil para que novas experiências lúdicas potencializem e reconfigurem a noção tradicional de jogo. Justamente por conta disso, os alunos se ocupam em dominar seus códigos e processos próprios, suas tecnologias. Entretanto, esse domínio requer um aprendizado específico.

O exercício dessa reflexão sobre o uso da tecnologia dos games como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem possibilita encontrá-los diariamente nas salas de aula, mas este é um movimento que requer equilíbrio nas ações, porquanto não se trata de

estabelecer aí uma panaceia, uma vez que a presença dos games na escola não se constitui em um remédio para todos os males. É necessário compreendê-los numa visão mais ampla. No ambiente da sala de aula o contato dos estudantes com games possibilitam maior compreensão das suas competências e habilidades.

Compartilhando um pouco mais dessa reflexão, é possível perceber a maneira como os games têm sido observados e analisados nessa relação, que se estabelece num processo de interação com os nossos estudantes, delineando um percurso visível entre os jogos digitais e a aprendizagem. Mas, além dos alunos, é necessário também ao professor buscar uma aproximação com essas tecnologias, compreender seus mecanismos, estabelecendo um diálogo produtivo e atual com seus dispositivos.

Penso que uma trilha ainda a ser seguida passa pela formação dos nossos docentes. Como crianças e adolescentes, os professores precisam imergir nos âmbitos semióticos que entrelaçam a presença das tecnologias na sociedade contemporânea. Levar os jogos digitais para a escola por que seduzem os nossos alunos, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos, buscando enquadrar esse ou aquele jogo no conteúdo escolar a ser trabalhado, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes. Além de repetir um percurso trilhado na década de noventa quando os softwares educativos entraram nas escolas, principalmente brasileiras, como livros eletrônicos animados e em alguns casos hipertextualizados que logo foram deixados de lado. (ALVES, 2008, p.8)

A pesquisadora destaca que a intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, pois se tratam de espaços de aprendizagem bastante diferenciados e com lógicas distintas. Contudo, acrescenta que há nessa relação uma efetiva possibilidade de criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc.

Essas questões também podem ser exploradas e discutidas com os estudantes, buscando compreender em que nível os alunos, quando na função de jogadores, estabelecem as relações com estas mídias. Se essas relações acontecem em situações de questionamento, mediação e até mesmo na construção de novos sentidos para as narrativas.

Nessa perspectiva torna-se cada vez mais necessário compreender e aceitar essa realidade que se impõe diariamente, onde os jogos eletrônicos se afirmam como fenômenos culturais. Nesse aspecto, eles se constituem em peças importantes na construção de distintos olhares, e que, por conta disso proporcionam inúmeras possibilidades de diálogo entre os professores, os gamers/alunos e o universo dos games.

Este se tornou um diálogo imprescindível, considerando que atualmente é comum que o cotidiano dos jovens esteja voltado mais ao uso desses dispositivos. Nossos alunos estão mais empenhados em interagir com esses dispositivos, e com os ambientes dos jogos

eletrônicos, do que com a vivência dos múltiplos espaços escolares, desse modo “eles aprendem sobre história, mitologia, futebol, guerras, enfim uma infinidade de conteúdos mediados pelos jogos e, passam mais horas jogando do que sentados nas salas de aulas ouvindo os discursos dos professores.” (ALVES, 2012, p.2). Esse cenário impõe uma reflexão que resulte em ações mais efetivas em torno da identificação de elementos possíveis de instauração produtiva desse diálogo.

Nesse cenário é importante compreender que o papel do jogo eletrônico no ambiente escolar não é o de facilitador de conteúdos de aprendizagem e por fim de puro entretenimento, pois isso seria defender uma visão reducionista e, sobretudo “contrária as perspectivas teóricas que discutem a presença desses elementos nos distintos ambientes de aprendizagem, principalmente os escolares.” (ALVES, 2012, p.3). Por fim, sobressai a reflexão que os games podem se apresentar como mediadores num processo que possibilite um trânsito mais consciente com a cultura digital, à medida que permitem abordagens mais dinâmicas e atuações baseadas na construção colaborativa.

Portanto, é fundamental ter uma visão mais aberta ao analisar os aspectos decorrentes da presença dos games no ambiente escolar, indo além do seu uso como entretenimento pelos alunos/usuários. Do mesmo modo, é preciso compreendê-los na sua plenitude, para além do horizonte de um moderno recurso didático ou ferramenta pedagógica.

4 METODOLOGIA

Tecendo considerações sobre a filosofia educacional de Dewey, a partir de sua proposta metodológica ALMEIDA (2000), nos propõe observar a trajetória possível resultante dessa metodologia, em suas palavras:

Dewey formulou uma filosofia educacional empírica que propôs a aplicação do método científico em situações de aprendizagem que se caracterizam por um “*continuum*” experimental. Considerou a aquisição do saber como fruto da reconstrução da atividade humana a partir de um processo de reflexão sobre a experiência, continuamente repensada ou reconstruída. (ALMEIDA, 2000, p. 49, 50)

É fundamental considerar os elementos que se relacionam nessa construção da produção do conhecimento, fundada na compreensão do universo dos alunos, suas expectativas, suas buscas e desejos ao desenvolverem uma pesquisa. Desse modo é preciso que o professor esteja atento aos interesses e necessidades demonstradas pelos alunos e ainda mais quando isso se expressa em capacidades adquiridas por experiências anteriormente vivenciadas por eles.

A partir desses elementos o professor pode propor planos e atividades que conduzam a um trabalho de caráter colaborativo que envolva a todos os participantes, professores e alunos, assim garanta um produtivo processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva, o resultado das ações e dos experimentos faz parte de um todo conjunto em que professor e alunos se empenham de forma cooperativa. Portanto, o processo de aprendizagem está organizado de forma a estabelecer parcerias que se conjugam em todas as etapas do desenvolvimento da pesquisa, beneficiando igualmente alunos e professores.

Partindo dessa compreensão, durante a pesquisa que embasa o presente trabalho, realizou-se um aprendizado conjunto em que os alunos participantes, com domínio maior das ferramentas da área de informática, puderam, ao mesmo tempo, partilhar seus conhecimentos da mesma forma em que eram assimilados os temas diretamente relacionados à técnica da escritura dramática, tendo por base a trajetória do herói da tragédia grega.

Obedecendo a essa metodologia, com base na participação efetiva, tendo como princípio a experimentação contínua, as aulas foram sendo ministradas de forma que fossem se tornando sessões de exercício livre, das técnicas da escritura dramática. Esse processo se tornou possível a partir de um roteiro previamente estabelecido por um planejamento que levou em conta as especificidades de cada turma, considerando-se as realidades próprias de cada uma das turmas participantes, bem como aos diferentes cursos técnicos aos quais estava vinculado, inclusive com os já citados, Informática, Eletrônica, Eletrotécnica, Segurança do Trabalho, Eletromecânica e Química.

A pesquisa foi realizada no IFMA-Campus São Luís-Monte Castelo, com aplicação de atividades nas diversas turmas, onde foram ministradas aulas da disciplina Teatro. Ao final, firmou-se um grupo, composto por cinco alunos, do curso de Informática, modalidade Médio Integrado ao Técnico, durante as aulas no segundo módulo, concluindo-se com encontros específicos do grupo, já os alunos estando cursando o 4º módulo, que se refere ao primeiro semestre do 3º ano.

A média de idade dos alunos era de 15 anos e todos participaram de todas as etapas do processo que, inicialmente, concentrou-se no estudo de conceitos básicos acerca de mito, herói e tragédia grega. Esta etapa inicial teve por objetivo instrumentalizar os participantes com um mínimo de informações e conhecimento de características básicas e necessárias para possibilitar a criação de um personagem, tendo como ponto de partida os elementos característicos da estrutura de um herói, a partir da base proposta na estrutura da tragédia grega.

Durante todo o processo o acompanhamento do desempenho dos alunos participantes foi realizado através das aulas ministradas, tendo como pressuposto que as mesmas se davam em forma de encontros dialogados, onde os temas estudados eram discutidos, as dúvidas equacionadas e os passos da trajetória de construção do experimento se davam de forma consciente e processualmente estabelecida, obedecendo-se a todas as etapas evolutivas que foram sendo desenvolvidas paulatinamente.

4.1 Processo de trabalho

O trabalho foi sendo realizado tendo como principal procedimento a utilização das técnicas de escritura dramática, a partir de exercícios baseados nas etapas da jornada do herói. Esse processo foi desenvolvido durante o primeiro semestre de 2015.1, com a disciplina Teatro, nas turmas de diferentes cursos médio-técnicos do IFMA – Campus Monte Castelo, em São Luís – Maranhão, como por exemplo: Informática, Edificações, Química, Eletromecânica, Segurança do Trabalho; quando foram realizadas diversas ações artístico-pedagógicas nas referidas turmas.

Considerando esta construção deve ser destacado que em termos da prática pedagógica até então empreendida na disciplina Teatro, eram trabalhados diversos conteúdos da área teatral, através de aulas teóricas e práticas. Essas aulas eram ministradas com a utilização de diferentes recursos, objetivando acessar os diversos conteúdos disponibilizados para proporcionar uma melhor compreensão da história e da evolução do teatro, entre eles alguns aspectos e elementos da dramaturgia, arquitetura teatral, etc.

Para desenvolver o presente trabalho, inicialmente foi necessário refletir sobre qual seria efetivamente a contribuição de um game para uma aula de teatro. A conclusão é que os games propiciam acessar de modo instantâneo um mundo ficcional possível a partir de elementos que contribuem para uma interação mais próxima dos usuários. Essa interação se dá mais fortemente porque os jogadores são participantes inseridos na proposta no game, o que lhes permite serem protagonistas da ação que se desenvolve durante o jogo. Considerando esses elementos, que se assemelham aqueles que são próprios do jogo teatral, é possível estabelecer aproximações que propiciem um domínio mais consciente das técnicas utilizadas para fruição de ambos.

Outra reflexão que se impôs deu-se no sentido de identificar qual a necessidade de desenvolver um game. Ela surge da importância que estes dispositivos têm no cotidiano de diversos segmentos sociais. Também é bastante significativo o tempo que, principalmente os

jovens, dedicam diariamente aos jogos eletrônicos, seja como puro entretenimento ou mesmo na tentativa de decifrar seus mecanismos de operacionalização. Reconhecendo a sua influência e importância, foi-se evidenciando a necessidade de melhor conhecer seus mecanismos como tecnologia e como ferramenta de aprendizagem. Ainda mais que, além de agentes de diversão os games também se constituem em importante parcela no mercado econômico.

4.2 Ensino do teatro

No IFMA, o ensino das artes tem se dado de diferentes formas. Somente nos campi São Luís-Monte Castelo e São Luís-Centro Histórico é que são oferecidas disciplinas independentes, nas quatro principais linguagens artísticas: Artes Visuais, Dança, Música, Teatro.

O teatro é, naturalmente, uma linguagem artística de caráter essencialmente coletiva que, por conta disso, agrega em torno de si um conjunto humano que se revela numa grande riqueza de expressões, sentimentos, emoções e atitudes que somam para o crescimento do conjunto.

Durante o desenvolvimento do trabalho em questão, as ações foram sendo desenvolvidas com base nessa compreensão, buscando interpretar de que maneira tem-se configurado e qual tem sido a real contribuição do domínio das técnicas de escrita dramática como mecanismo próprio da criação de personagens. Também foram discutidas, procurando entender o seu papel como ferramenta de relacionamento, considerando a forte presença das tecnologias, dispositivos móveis, redes sociais, e outras linguagens, utilizadas pelos alunos de diferentes cursos médio-técnicos, do IFMA – Campus Monte Castelo.

Em se tratando da disciplina Teatro os alunos sempre chegam com a expectativa de poder representar, encenar, atuar. Esse desejo é naturalmente amplificado, pois as turmas são formadas por adolescentes que, embora estejam cursando cursos técnicos, com vistas a uma formação profissional não artística, naturalmente carregam a curiosidade pelo novo. As aulas decorrem sempre de uma conjugação permanente de noções teóricas e atividades lúdicas de experimentação prática.

Nas noções teóricas as aulas giram acerca das origens e percursos do teatro ocidental, suas contribuições mais expressivas, momentos marcantes e significativos para a história. Fala-se das origens do teatro ocidental, que remontam ao séc. V a.C, na Grécia antiga, onde busca-se realçar a importância do conteúdo das obras da tragédia.

Nas atividades de caráter prático, como a maioria dos alunos deseja, são realizados exercícios de improvisação, jogos dramáticos, pequenas criações cênicas, partindo dos mais variados temas, abordagens diversas e, em muitos casos, do cotidiano da sala de aula, principalmente tendo como pano de fundo temáticas relativas a área técnica específica de cada curso.

Essas ações buscam sintonia com as discussões que tem procurado estabelecer uma reflexão acerca da prática docente do professor de teatro. Em vista disso, cada vez mais a prática docente dos professores de Artes, e mais especificamente os de teatro, carregam em si experiências adquiridas ainda nos momentos vivenciados nas licenciaturas, com o objetivo de incentivá-los a uma prática mais participativa, junto à comunidade, como requisito para melhorar sua qualificação docente.

Segundo Santana (2013) “ensinar significa jogar o jogo da vida, captando, nesse processo contínuo, as articulações inerentes à lógica do jogo escolhido para construir aprendizagens com seus alunos e também consigo.” Contudo, considero fundamental que tais pressupostos possam ser igualmente aplicados ao cotidiano escolar vivenciado pelos colegas professores de arte em geral e, em particular aos de teatro, quando da sua relação diária com alunos.

Esse entendimento torna-se ainda mais oportuno levando em consideração aquilo que já foi mencionado em outros momentos deste trabalho, que os alunos, de um modo geral vêm na disciplina regular de teatro uma oportunidade de experimentações de práticas e vivências cênicas.

Busca-se então estimular a plena integração dos alunos nos exercícios propostos, considerando como instrumento especial de estímulo a ideia fundamental de que tudo que se apresenta na área de teatro, inclusive o próprio, é necessária e conclusivamente um jogo “O teatro é o jogo deste existir que oferece ao olhar o lançar de um poema. Só o teatro faz isto: só ele lança o poema para diante de nossos olhos, e só ele lança e entrega a integridade de uma existência” (GUÉNOUN, 2004).

Reafirmando nossa proposição de concepção de histórias, tendo por base os elementos que configuram a escritura dramática, deve ser ressaltado que, em se tratando de alunos ou não, o processo de criação de histórias inevitavelmente se dá inicialmente a partir das próprias referências do criador, como afirma Barreto (2013) “Para tanto, cada pessoa acionará seu horizonte de expectativas, suas referências familiares, sociais, culturais, dentre

outras.” E nesse particular, os alunos são estimulados recorrerem às suas memórias e vivências.

A construção de uma narrativa teatral na prática do drama também requer a utilização de determinados procedimentos metodológicos uma vez que o drama apresenta três características bem definidas: o processo, o pré-texto e os episódios. Desgranges (2006) defende que não pode haver Drama sem se pensar na possibilidade de um processo, o que, necessariamente, requer a existência de um grupo engajado em torno da dinâmica proposta, porquanto, o processo é fruto da ativa participação de todos os membros, onde, “cada qual a seu modo, na definição das situações e nas criações cênicas que fazem avançar o processo.” afim de que o grupo possa alcançar os objetivos que foram negociados por todos os seus integrantes.

Desse modo, evidenciou-se que os professores poderão utilizar esse game como ferramenta pedagógica, notadamente no entendimento da técnica de construção de um herói, por isso o game resultante deste trabalho poderá ser utilizado por professores de teatro que atuem na área de informática, através da construção e desenvolvimento de roteiros. Considerando ainda que na atualidade, onde a tecnologia dispõe de diversas plataformas, é fato que os games exercem grande fascínio para adolescentes e jovens, estando presentes no cotidiano destes e também no ambiente escolar.

Nesse sentido fica demonstrado que, ao lado de outros recursos e tecnologias, os games podem perfeitamente atuar de modo auxiliar na aprendizagem dos diversos conteúdos trabalhados em sala de aula. Especificamente sobre a proposta aqui apresentada deve ser mencionado que o game resultou da utilização dos elementos da jornada do herói como exercício de técnica de escrita dramática, utilizados na criação de histórias e roteiros teatrais. Considerando a efetividade dessa mesma técnica para ser utilizada para atender a diferentes plataformas e linguagens, como peças teatrais, vídeos/filmes, HQ's, além dos jogos eletrônicos. Portanto, o presente trabalho está focado na utilização da Jornada do Herói como ferramenta para o exercício da escritura dramática, visando à criação de roteiros objetivando o desenvolver jogos eletrônicos. Do mesmo modo que, em sendo atrativo como jogo, poderá propiciar ao aluno/jogador despertar maior interesse ao universo dos conteúdos trabalhados.

Aos professores de Teatro, e de outras disciplinas, convém destacar que os games permitem que os alunos possam lhes acessar em qualquer lugar e hora, e da maneira que melhor preferirem. Porém, apesar de sua faceta de ferramenta pedagógica, os games jamais podem prescindir da ludicidade que está em sua origem e matriz fundadora. O que garante o fascínio que convida a um jogo é que um jogo é pra ser jogado e, portanto, é diversão, sem o

compromisso de estar realizando uma tarefa escolar, pois o jogo não deve servir para ensinar somas aritméticas ou conceitos filosóficos.

4.3 Jornada do herói

Em se tratando de dramaturgia, ou seja, do conjunto de técnicas da escrita que estruturam a ação dramática, um longo percurso se deu, tendo como marco inicial os textos da tragédia grega. A base de suas tramas reside na trajetória do herói, e ele é o elemento que faz a história acontecer. O herói é esse alguém que faz alguma coisa, e que, por isso, interfere diretamente na sucessão de acontecimentos que fazem a trama se desenvolver.

Objetivando deixar claro aos alunos a função do herói dentro das narrativas ficcionais foram propostos diversos exercícios práticos de escrita dramática, independentemente do curso técnico ou módulo, que o aluno estivesse vinculado. Os exercícios partiram, inicialmente, do entendimento do conceito e compreensão da existência do herói, como elemento resultante da estrutura do mito.

De um modo geral, o herói trágico é compreendido como sendo o personagem principal de uma tragédia e, segundo esse entendimento, o conceito grego de herói encerra em si diversos elementos, que dessa maneira estabelecem uma trajetória característica do herói desde o nascimento difícil até um desfecho trágico, passando por etapas como profecias sobre o futuro, perigos, façanhas memoráveis, vingança de humilhações sofridas, reconhecimento dos méritos, entre outros. Desde a antiguidade com Aristóteles, em sua Poética, passando por autores como Schiller e Hegel, até a contemporaneidade, são vários os conceitos de herói. Nesse sentido buscamos entendê-lo, conforme define Pavis em seu Dicionário de Teatro:

[...] só existe herói, no sentido estrito, numa dramaturgia que apresenta as ações trágicas de reis ou príncipes, de modo que a *identificação* do espectador se realize em direção a um ser mítico ou inacessível. Suas ações devem parecer exemplares e seu destino livremente escolhido. O herói está, todavia, tragicamente aprisionado entre a lei divina, cega mas irreprimível, e a consciência infeliz, porém livre (*trágico*). O herói clássico coincide com sua ação: ele se coloca e se opõe através do combate e do conflito moral, responde pelo seu erro e se reconcilia com a sociedade ou consigo mesmo, quando de sua tragédia. (PAVIS, 1999, p. 193, grifo do autor).

Nessa concepção é possível entender que o herói é o ponto de partida e elemento mobilizador da história. É justamente a trajetória do herói que funciona como o motor que faz acontecer tudo na história. É somente através do herói que se dá a evolução dos acontecimentos da história, que somente são possíveis através das incontáveis ações e movimentos dele. A partir de sua trajetória, que se configura de modo físico ou não, é que todos os demais elementos e personagens, participantes da história, podem agir.

O estudioso em mitologia Joseph Campbell desenvolveu em sua obra "O herói de mil faces" uma descrição profunda acerca dos contos de heróis de todas as eras, culturas e religiões, estabelecendo semelhanças entre eles. Com esses elementos o pesquisador identificou diversos padrões que estão presentes na maioria das histórias dos heróis antigos. Segundo Campbell (2007), a aventura do herói obedece a uma estrutura bem definida, por ele denominada de “monomito” e que se manteve com pouquíssimas variações:

Em todos os lugares, pouco importando a esfera do interesse (religioso, político ou pessoal), os atos verdadeiramente criadores são representados como atos gerados por alguma espécie de morte para o mundo; e aquilo que acontece no intervalo durante o qual o herói deixa de existir necessário para que ele volte renascido, grandioso e pleno de poder criador também recebe da humanidade um relato unânime. Assim sendo, temos apenas que seguir uma multidão de figuras heróicas, ao longo dos estágios clássicos da aventura universal, para ver outra vez o que sempre foi revelado. Isso nos auxiliará a compreender, não apenas o significado dessas imagens para a vida contemporânea, mas também a unidade do espírito humano em termos de aspirações, poderes, vicissitudes e sabedoria. As páginas seguintes apresentarão, sob a forma de uma aventura composta, as histórias de alguns dos portadores simbólicos do destino de Todos. O primeiro grande estágio, o da separação ou partida, constituirá a Parte I, Capítulo I, com cinco subseções: 1) "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; 2) "A recusa do chamado", ou a temeridade de se fugir do Deus; 3) "O auxílio sobrenatural", a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada; 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e 5) "O ventre da baleia", ou a passagem para o reino da noite. O estágio das provas e vitórias da iniciação será apresentado no Capítulo II, em seis subseções: 1) "O caminho de provas", ou o aspecto perigoso dos deuses; 2) "O encontro com a deusa" (Magna Mater), ou a bênção da infância recuperada; 3) "A mulher como tentação", a realização e agonia do destino de Édipo; 4) "A sintonia com o pai"; 5) "A apoteose"; e 6) "A bênção última". (CAMPBELL, 2007, p. 20)

Do mesmo modo que Campbell (2007), Vogler (2006) acredita que a maioria das histórias têm em sua base os mesmos elementos estruturais, que são herdados da tradição mitológica. A partir disso, elaborou uma reconfiguração do conceito de “monomito” denominando seus elementos como “a jornada do herói” que ele assim considera:

A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um conjunto de princípios que governa a condução da vida e o mundo da narrativa do mesmo modo que a medicina e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de algum modo, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. Deste modelo, cópias infinitas e altamente variadas podem ser produzidas, cada uma repercutindo o espírito essencial da forma (VOGLER, 2006, p. 11)

A partir da compreensão desses elementos como parte primeira na tarefa da elaboração das histórias que, efetivamente se concretizam na elaboração da escrita dramaturgica, os alunos foram estimulados para o exercício prático da criação das histórias, já em forma de texto.

Quadro 1 - Principais etapas da Jornada do Herói

Mundo Comum:	Primeiramente, o herói é apresentado em seu dia-a-dia
Chamado à aventura:	A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum. Todo herói recebe um chamado para uma aventura em outro lugar, fora de sua zona de conforto.
Recusa ao chamado:	O herói, com medo ou sentindo-se incapaz, recusa ao chamado.
O auxílio sobrenatural:	Nesta etapa o herói encontra um mentor, que o convence a aceitar ao chamado, dando-lhe apoio moral e fornecendo armas, talismãs ou poderes para cumprir com a aventura. O mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão..
Travessia do Umbral (ou passagem pelo Limiar)	Nesta fase o herói decide ingressar num novo mundo. Momento em que o herói passa do "mundo comum" para o mundo da aventura, geralmente um mundo sobrenatural ou mágico. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção. Aqui o herói precisa derrotar algum tipo de guardião entre os dois mundos.
Caminho de provas:	A maior parte da história se desenvolve nesta fase. É nesse mundo especial, fora do seu ambiente normal que ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos. O herói, então, passa por diversas provações onde ele adquire confiança e experiência para conseguir cumprir com a jornada.
Aproximação do objetivo:	O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.
Conquista do elixir:	Neste momento, o herói enfrentou a maior crise da aventura e conquista uma recompensa.

Quadro 1 - Principais etapas da Jornada do Herói**Cont.**

Morte e ressurreição:	O herói, ao passar pelo grande desafio final, morre... Porém ressuscita, e acaba vencendo a batalha. Essa morte nem sempre significa morte física. Pode ser uma morte simbólica de, por exemplo, conceitos errados arraigados na mente do herói e a ressurreição representa o aprendizado de novos conceitos, transformando-o em um novo homem.
Retorno transformado:	O herói retorna ao seu mundo comum com a recompensa, e acaba sendo agora senhor dos dois mundos, passando por crises por ter que voltar a uma rotina comum após passar por uma grande experiência sobrenatural. É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

Fonte: Autor

4.4 Etapas de trabalho

Tendo em vista a proposta de acompanhar, passo a passo, todas as diferentes fases, que em momentos distintos vão se configurando na estruturação de um processo de criação artística, foram propostas diversas atividades a serem realizadas pelos alunos.

Essas atividades partem sempre do desejo de oferecer elementos capazes de estimular a participação criativa, obedecendo a modos distintos para sua execução. Assim, foram propostas atividades em forma de exercícios, a serem desenvolvidos em modalidades de trabalhos individuais, em duplas, trios e em grupo.

Os exercícios e as atividades formavam um conjunto de ações que, partindo de indicativos, sugestões, e outros elementos disseminadores de proposições, tinham por objetivo propiciar aos alunos que pudessem experienciar um repertório vivências, às vezes partindo do próprio conjunto individual de memórias.

Como sequencia do trabalho, em outros momentos, as ações, criações dos alunos, experimentados individualmente, em duplas, trios ou em grupos pequenos, eram coletivamente partilhados. Naturalmente durante todo esse processo são presenciados muitos momentos que resultam numa grande riqueza de histórias, de emoções, de alegria e humor.

Sem perder de vista o projeto inicial de criação de um game, tendo por base a trajetória do herói foi proposta uma sequência de atividades a serem realizadas pelos alunos.

Assim, gradativamente foram desenvolvidas ações que logo iam se transformando em um conjunto de materiais, concretamente construídos, com a participação de todos.

As atividades apresentadas obedeciam a uma estratégia crescente e evolutiva, sempre permeada por discussões, diálogos, conversas que objetivavam um assessoramento sobre cada uma das etapas, com vistas a garantir o necessário apoio e propiciar o claro entendimento, ou seja, estar junto com o aluno para esclarecer, dirimir todas as dúvidas, etc.

Baseado nas premissas anteriormente mencionadas, que procuraram privilegiar o processo de criação artística, tendo como fundamento a ideia de que, neste tipo de trabalho, e em se tratando do ensino do teatro, considera-se de maior valor e importância não necessariamente o produto final, resultante de uma sequência de atividades desenvolvidas com o conjunto dos alunos, mas ao contrario, mensurar e dar realce àquilo que verdadeiramente acresce na formação de cada um dos participantes desse processo de construção coletiva.

Assim, o acompanhamento e o desenvolvimento das atividades apresentadas obedeciam a essa estratégia de construção dialogada, onde as diferentes etapas eram devidamente esclarecidas, com vistas garantir o processo evolutivo, propiciar mecanismos e meios necessários com vistas a que o aluno participante a cada momento, cada fase e etapa pudesse estar sendo assessorado para sentir-se seguro e estimulado a dar continuidade e garantir o prosseguimento do trabalho.

Efetivamente, cada uma das atividades propostas, de modo integrador, foi sendo sequencialmente realizada, conforme descrição configurada no quadro abaixo exposto:

Quadro 2 - Atividades desenvolvidas na jornada do herói

Item	Tema	Atividade
01	<p>Pesquisa sobre os temas: Mito, Herói, Saga, Teatro de Sombras;</p> <p>Leitura de pelo menos uma tragédia grega, a escolha do aluno, ou dentre elas: Édipo, Antígona, Medéia, Sete contra Tebas, etc.</p>	<p>As aulas foram verdadeiramente Encontros Dialogados, onde foram promovidos debates e discussões sobre os temas pesquisados. Durante todos os diálogos, emergem conceitos e definições de cada um dos temas, tornando visíveis diferentes pontos de vistas acerca dos mesmos.</p> <p>Este é um momento de riqueza única onde, de maneira partilhada, pode-se observar diferentes níveis de compreensão dos temas abordados, além da extensão desses conceitos e definições que, naturalmente, estarão implícitos nas etapas seguintes quando, de fato e efetivamente, serão utilizados durante o momento particular da concepção de personagens e, do mesmo modo, durante todo o período da construção das</p>

Quadro 2 - Atividades desenvolvidas na jornada do herói

Item	Tema	Atividade
		histórias.
02	Criação de um herói	<p>Este momento configura-se com um dos mais importantes para a nossa pesquisa, pois é a partir daqui que se estabelece compreender os principais mecanismos de construção da escritura dramática. Isso porque, além das pesquisas visando encontrar um repertório teórico sobre a definição de herói, busca-se identificar os elementos mais significativos dessa estrutura herdada da tradição da tragédia grega, privilegiando-se o sistema da trajetória do herói trágico.</p> <p>Neste momento, os alunos entram em contato com essa escritura, que é determinante para a elaboração de qualquer história, baseando-se em elementos bem definidos como herói, anti-herói, conflito, ação dramática, etc. aqui, portanto, de maneira clara e objetiva, são estabelecidas as principais bases de uma escritura dramática, que dará sustentação a qualquer história a ser desenvolvida pelos alunos.</p>
03	Criação de uma história	<p>Partindo-se das discussões e dos estudos anteriormente vivenciados, chega-se ao momento da criação das histórias. Tendo como princípio a criação livre, mas considerando-se os conhecimentos já adquiridos das regras básicas para a criação de um herói. Este momento da criação da história é voltado a permitir vivências de caráter individual, onde os alunos, cada um à sua maneira, pode naturalmente experimentar uma aproximação mais particular com suas próprias ideias. É de todo modo, igualmente um momento de extrema riqueza.</p>
04	Síntese da história	<p>A partir desta etapa, parte-se para os momentos de caráter “mais técnico” onde os experimentos lúdicos de inspiração e criação dão lugar à confecção dos componentes das histórias. Inicialmente, parte-se para a elaboração de uma síntese, gerada a partir da ação dramática, até então já realizada pelos personagens, tomando-se por base e elemento mobilizador da ação o herói, considerando-se que é somente a partir dele que todos os outros personagens agem, a ação se desenvolve, os fatos acontecem, e, finalmente, a história se realiza.</p>
05	Identificar e listar os personagens	<p>Nesta etapa procede-se a identificação dos personagens, suas principais características e sua função na história.</p>
06	Identificar e listar os verbos	<p>Sabendo-se que em termos de sistema gramatical os verbos são os mecanismos que se tornam definidores da ação, os alunos são solicitados a realizar</p>

Quadro 2 - Atividades desenvolvidas na jornada do herói

Item	Tema	Atividade
		a identificação dos verbos definidores da ação dramática estabelecida na história criada.
07	Listar os cenários	Da mesma maneira que no item anterior, solicita-se aos alunos procederem a identificação e relacionar os cenários, onde ocorrem as principais ações de toda a história.
08	Realizar a história em Teatro de Sombras	<p>Na maioria das turmas procedeu-se experimentar algumas linguagens artísticas, tendo por base o objetivo de contar, apresentar a história criada. Uma das técnicas que mais tem se utilizado refere-se à técnica de Teatro de Sombras para apresentação da história final. Neste caso especificamente, busca-se, além de despertar o interesse por essa técnica milenar e extremamente lúdica, estimular nos alunos a experimentação de tecnologias, tradicionais ou não, além da criação de recursos tecnológicos para apresentação das histórias, a partir do material disponível e de fácil acesso.</p> <p>Tem-se, de modo próprio, especialmente dedicado realizar experimentos com o uso do aparelho de retroprojeter, que como ferramenta de uso educacional foi-se tornando obsoleta desde o surgimento dos aparelhos de projeção multimídia (Datashow), e, assim foram sendo esquecidos e mesmo relegados a um canto da sala de aula na grande e significativa maioria das escolas.</p> <p>(Devo destacar que no exercício cotidiano, ministrando aulas da disciplina Teatro, para diferentes alunos dos cursos técnicos, o uso do aparelho retroprojeter para apresentação das histórias como forma de utilização de técnicas específicas de teatro de sombras, tem se tornado uma agradável surpresa.)</p>
09	Filmar a história apresentada	Neste momento, os alunos devem se utilizar dos recursos midiáticos disponíveis e de uso cotidiano de cada um deles para poder proceder o registro e documentação da apresentação da história final. Etapa bastante comemorada pelos alunos, pois realizam a atividade utilizando-se para isso dos seus aparelhos de celular e <i>tablets</i> , que invariavelmente são acionados para fotografar e filmar as apresentações e, obviamente, em muitos casos são, de modo quase instantâneo, usados para disponibilizar todo o material das apresentações nas redes sociais.
10	Transpor a história para outras linguagens, como pequenas encenações,	Nesta etapa, a maioria dos alunos procurar estabelecer uma relação com aquela linguagem lhe é mais próxima, ou que ele tenha maior interesse em

Quadro 2 - Atividades desenvolvidas na jornada do herói

Item	Tema	Atividade
	desenhos e história em quadrinhos (HQ), o universo dos games, etc.	<p>conhecer de perto e experimentar suas técnicas de realização. Essa etapa funciona, ainda mais, um novo momento de descobertas e aproximações com linguagens artísticas diferentes.</p> <p>Em particular sobre esta última etapa do trabalho, voltada para a transposição da história que foi criada, para ser apresentada utilizando outras linguagens artísticas, e não somente a encenação teatral. Destaco de modo especial o quesito referente ao universo dos games. Por um dever de justiça, também desejo ressaltar que ela é o caminho seguido apenas por alguns alunos, especialmente aqueles que desejaram ter uma participação efetivamente mais próxima e de caráter colaborativo junto à nossa pesquisa.</p>

Fonte: Autor

4.5 Definição da ação

A seguir, como desenvolvimento do plano de trabalho previamente estabelecido, partiu-se para uma segunda fase do processo de criação artística voltada especialmente para a criação e estruturação de um game, baseado nas experimentações vivenciadas nas fases anteriormente pelos alunos.

Neste momento, decidiu-se por reunir um grupo de alunos do curso da área de informática, considerando-se seu envolvimento e aplicação, bem como o domínio de técnicas e códigos específicos da linguagem computacional. Desta maneira, formou-se um grupo com participação efetiva de cinco alunos do curso Técnico de Informática, que sempre se manteve em permanente colaboração.

Apesar de termos como meta a estruturação de um protótipo de um game não se abandonou o material resultante das vivências anteriormente partilhadas nas fases anteriores e, por conta disso, optou-se pela construção do game baseado em temática da história grega da guerra do Peloponeso.

A escolha da temática foi baseada nos exercícios realizados nas fases anteriores do trabalho, baseando-se essencialmente na figura do herói grego e sua importância fundamental para o desenvolvimento de qualquer história ficcional, considerando-se as técnicas da escrita dramática. Também neste momento foi demonstrado aos alunos que a estrutura da jornada do herói está presente em diversos formatos, gêneros e narrativas. Entre estas, foram analisadas algumas passagens de tragédias gregas, para dar maior visibilidade.

Nas passagens, foram vistos alguns elementos da escritura dramática, como a estruturação dos diálogos, a descrição de cenas e orientações sobre se procede a ação dos personagens.

Para tanto, nas fases anteriores deste processo de criação artística foram realizados os principais exercícios de criação de histórias, relacionando-se à utilização das técnicas específicas da jornada do herói, que pode ser comprovado no estudo de heróis da tragédia grega.

A seguir, como demonstrativo do processo de criação de um game, a partir dos elementos propostos e como fruto dos diversos exercícios de criação ficcional experimentados em diversos e diferentes momentos deste processo de criação artística, relaciona-se duas fases desenvolvidas durante o processo de criação artística, com o objetivo de estruturação de um game, baseado em temática da história das guerras gregas de Troia e do Peloponeso.

Os alunos ficaram livres para realizar o desenvolvimento do enredo da história do jogo, porém deveriam basear-se nos elementos da estrutura narrativa proposta por Campbell (2007), com as atualizações propostas por Vogler (2006), onde está estabelecida uma estrutura básica presente na maior parte das histórias épicas, composta de três atos protagonizados pelo herói: a partida, a iniciação e o retorno.

Admitindo que esses elementos se configuram em subsídios indispensáveis na escolha das técnicas da escritura dramática, foi proposto aos alunos desenvolver o enredo da história do jogo, porém deveriam basear-se nos elementos da estrutura da Trajetória do Herói. Também foi ressaltado que no processo de criação e desenvolvimento, de acordo com a extensão da história, uma ou mais fases presentes nas divisões dos atos podem ser suprimidas. Entretanto, durante esse processo era necessário ter o cuidado de garantir que a estrutura principal deveria ser preservada.

Tendo sempre quer ser considerado que, de acordo com a extensão da história, uma ou mais fases presentes nas divisões podem ser suprimidas, mas tendo o cuidado de garantir que a estrutura principal deveria ser preservada.

Jogo: Hero of Justice (Hoj)

Personagem: Noah legacy (NOAH)

Quadro 3 - Roteiro para o personagem Noah

1-	Começa o jogo em sua casa #
2-	Vai ao trabalho #
3-	Fala com a senhora (Velha)#

4-	O evento do ataque#
5-	Pega espada na loja, 4X batalhas.#
6-	Parte para Esparta (8X batalhas)
7-	Treinamento
8-	Caminho para Corinto
9-	Invasão de Cofu
10-	6 Batalhas(Cofu)
11-	Batalha Final

Fonte: Autor

Descrição das fases do Roteiro do jogo HoJ (Hero of Justice)

O jogo começa em meio à guerra do Peloponeso (Batalha entre espartanos e atenienses). Os dois lados estavam em “trégua temporária”.

Quadro 4 - Roteiro do jogo HoJ

01	A história começa com Noah, um ferreiro espartano da ilha de Melos, que foi treinado pelo seu chefe a lutar, devido aos momentos de guerra.
02	Em um dia comum, Noah vai para o trabalho, e nesse momento a ilha de Melos é atacada pelos atenienses.
03	Durante o ataque pelos atenienses, Noah sua casa e sua cidade foram destruídas, e sua família morta.
04	Noah decidiu ir a cidade de Esparta, avisar ao rei o acontecido e tentar convencê-lo que Esparta deve atacar Corfu (uma base aliada de Atenas) e que Noah deve liderar o exército.
05	O rei aceita a proposta e envia Noah ao treinamento
06	Noah passar por um longo treinamento e por várias batalhas
07	Noah ganha uma armadura e uma espada e vai para Coríntios convocar soldados para arregimentar o resto de sua tropa.
08	Com sua tropa formada, ele vai para Corfu, onde trava a guerra final.
09	Noah descobre que o general Ateniense mantém reféns espartanos no templo.
10	Ele chega ao templo e batalha com o general.
11	Noah vence, liberta os reféns e tem sua vingança conquistada.

Fonte: Autor

Prints das telas do Jogo

Figura 1 - Noah em sua cidade a caminho do seu serviço de ferreiro



Fonte: Autor

Figura 2 - Noah fazendo o treinamento para ser um guerreiro



Fonte: Autor

Figura 3 - Noah batalhando pelo povo de sua cidade



Fonte: Autor

Figura 4 - Noah em uma feroz batalha



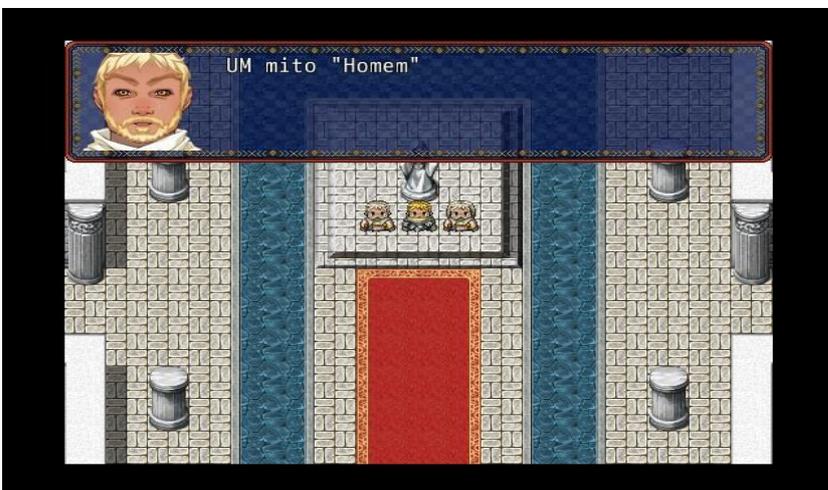
Fonte: Autor

Figura 5 - Reis de Esparta se preparando para guerra



Fonte: Autor

Figura 6 - O povo de Atenas descobre a existência de Noah



Fonte: Autor

Figura 7 - Noah recrutando novos guerreiros para guerra



Fonte: Autor

Figura 8 - Noah comprando espadas para guerra



Fonte: Autor

Figura 9 - Noah na Loja de Armaduras para comprar a sua



Fonte: Autor

Figura 10 - Menu com o status de luta dos personagens



Fonte: Autor

Figura 11 - Noah pegando a sua recompensa por ter ganhado a luta



Fonte: Autor

Figura 12 - Noah em sua Batalha Final



Fonte: Autor

5 ANÁLISE CRÍTICA

Este artigo procurou estabelecer uma reflexão sobre as práticas pedagógicas realizadas com o objetivo de analisar as contribuições decorrentes de um Processo de Criação Artística, desenvolvido em sala de aula, durante a ministração da disciplina Teatro, para alunos de diferentes cursos técnicos do IFMA-Campus Monte Castelo, entre os quais, a experiência realizada com os alunos do curso técnico de Informática, resultando no desenvolvimento de um vídeo game.

Como era possível prever, o modo de recepção das atividades propostas variou de acordo com a turma, considerando a própria diversidade delas, por se tratarem de cursos de diferentes áreas técnicas e estágios, ou módulos. Não obstante, de modo geral os alunos apresentaram inicialmente uma boa receptividade, que em alguns casos foi-se modificando em virtude das expectativas individuais de alunos que desejavam durante os encontros que a ministração das aulas fosse voltada essencialmente para a realização de exercícios práticos de interpretação própria dos atores.

Nestes casos, os exercícios de escrita dramática, que necessariamente eram precedidos de pesquisas e leituras não atendiam a essas expectativas e por isso não traziam em si muitos atrativos para esses alunos, especialmente os da área de informática. Contudo, foi sendo demonstrado que essa etapa inicial era fundamental para bem subsidiar as diferentes fases do desenvolvimento de um trabalho que poderia culminar na elaboração de um game.

Neste panorama é possível reconhecer que, apesar de ter disponibilizado material teórico, como a estrutura da Jornada do Herói que fornece elementos básicos que servem de apoio à criação e desenvolvimento de histórias ficcionais em diferentes gêneros, não atendi aos “desejos” de muitos alunos. Isso se deu também por conta dos projetos de vida de alguns desses alunos, como, por exemplo, dedicar-se com mais afinco aos estudos da própria área técnica que, ao término do curso lhe permitirá imediato ingresso no mercado de trabalho. Da mesma maneira, há os alunos que desde cedo procuram objetivar seus estudos no sentido de boas notas que lhe deem garantia de uma boa classificação no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Entretanto, também é possível afirmar que todos os procedimentos desenvolvidos durante este processo possibilitaram identificar contribuições positivas, a partir da utilização dos elementos da estrutura da Jornada do Herói, como ferramenta de criação de histórias, que podem ser desenvolvidas em diferentes linguagens, gêneros e plataformas.

Por conta disso, tais possibilidades também permitem que estas técnicas de escritura dramática, podem igualmente subsidiar, além da criação de games e jogos eletrônicos de diferentes formatos, diversos outros dispositivos que possam ser utilizados com diversas finalidades, principalmente no universo do entretenimento, e, inclusive com a utilização desses dispositivos como ferramentas de apoio pedagógico.

Por isso, o game que ora se apresenta como resultado de todo esse processo busca se inserir nesse contexto como ferramenta pedagógica, objetivando apoiar as atividades próprias do processo de ensino-aprendizagem, nas diferentes áreas do conhecimento, porém volta-se mais precisamente para ensino do teatro, no concreto diálogo com as atuais tecnologias e dispositivos.

Este game destina-se a ser uma ferramenta de apoio, cumprindo uma tarefa auxiliar para os professores de teatro, quando das aulas que possam empreender uma discussão mais aprofundada sobre as técnicas de escritura dramática, e sua utilização para a criação de roteiros de peças e cenas teatrais inicialmente, até o seu uso como elemento básico de estrutura e desenvolvimento de diferentes linguagens ficcionais, inclusive os jogos eletrônicos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível realizar uma análise de como se deu todo o processo de trabalho, suas dificuldades e conquistas, considerando tratar-se de um trabalho que, inicialmente foi planejado como o objetivo de colaborar na consecução de um processo de criação artística.

A partir do estudo dos autores apresentados, este trabalho procurou destacar que se torna necessário investir mais decisivamente em busca do desenvolvimento de metodologias que possam colaborar na melhoria do processo ensino-aprendizagem.

Fica demonstrado o modo pelo qual a utilização dos elementos da criação de um herói, baseado na estrutura “Jornada do Herói”, pode contribuir positivamente para o desenvolvimento de um vídeo game. Tais procedimentos permitiram sua identificação como uma experiência metodológica, concretizada em ações desenvolvidas com o propósito de estabelecimento de uma obra colaborativa, a partir de um produto estético e educativo.

Considero que é necessário investir de forma decisiva na divulgação dos recursos disponibilizados pelas novas tecnologias e estimular o seu uso como ferramentas de apoio pedagógico no processo de ensino aprendizagem. Do mesmo modo, devem ser desenvolvidas

ações que possam propiciar uma aproximação ainda mais vigorosa com o universo dos jogos eletrônicos.

Durante o processo ficou claro que alguns códigos, inclusive aqueles que são próprios de áreas técnicas específicas, também podem servir como acesso a áreas técnicas diferentes, se numa linguagem artística eles puderem ser utilizados como elementos catalizadores de intersecção e diálogo.

Outro ponto positivo é o fato de o trabalho ter se desenvolvido com adolescentes, que por características próprias da fase da idade, propiciam vivências extremamente intensas na busca do conhecimento, na descoberta do novo, no rompimento de fronteiras tradicionais. Isso se constitui num momento especialmente fértil, pois, neste caso, são alunos dos segmentos da área técnica numa relação concreta com os percursos do universo da arte e especialmente do mundo do teatro. Uma experiência extremamente valorosa.

Compartilhando tantas e diferentes vivências, foi possível experimentar inúmeros sucessos, em termos coletivos do trabalho que ia sendo concretizado e, igualmente, num sucesso dos alunos individualmente. Essa riqueza se expressa mais claramente nos momentos de criações de histórias, que na maioria das vezes emergem partindo do repertório de memórias pessoais, mas em um segundo momento, são exercícios de pura criação, de caráter ficcional, a partir dos diversos elementos e vivências partilhadas.

Portanto, a proposta deste trabalho é oferecer uma contribuição para os professores de teatro, especialmente aqueles que desenvolvem suas atividades com alunos dos cursos técnicos, principalmente os da área de informática.

O tipo de escritura dramática configura-se na estruturação de um roteiro cuja aplicação resulte num vídeo game que tem como objetivo possibilitar um melhor entendimento de como se constrói um protagonista (o herói). Ficando assim disponibilizado, juntamente com o presente artigo, onde está descrito o processo de criação do referido game, para ser utilizado por professores, especialmente os de teatro, que poderão utilizá-lo durante as aulas na área de informática.

Assim, este trabalho trata sobre o uso de roteiros para poder desenvolver jogos eletrônicos possibilitando que, ao jogar, o aluno tenha despertado o interesse e acesso ao universo dos conteúdos trabalhados. Desse modo, o trabalho deseja oferecer elementos que possam servir como subsídios de uma estrutura própria para ser utilizada no processo de desenvolvimento de videogames games, por alunos.

Finalizando, considero que este trabalho desenvolvido com o propósito de possibilitar a vivência de um processo de criação artística com alunos de diferentes cursos

técnicos, permitiu uma série de experiências de construções e processos especialmente quando eles se concretizam em ações voltadas à utilização da criação e inovação tecnológica, tão presente no dia a dia dos nossos alunos.

ABSTRACT

This article establishes a reflection showing the paths of research around the theater education conducted with the objective of structuring a proposal for aesthetic creation, through the use of dramatic writing exercises performed in the classroom as part of the process development of a video game for the participating students.

Keywords: Education, Theatre, Creative, Aesthetic Experience.

REFERÊNCIAS

AGUIRRE, Imanol. Imaginando um futuro para a educação artística. In: MARTINS, Raimundo; TORINHO, Irene. **Educação da cultura visual: narrativas de pesquisa**. Santa Maria: EUFSM, 2009. p. 157-186.

ALEXANDRE, Carla. SABBATINI, Marcelo. A contribuição dos Jogos Digitais nos processos de aprendizagem. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 5., 2013, Recife; COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, 1., 2013, Recife. **Anais eletrônicos...** Recife, 2013. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2013/A%20contribui%C3%A7%C3%A3o%20dos%20Jogos%20Digitais%20nos%20processos%20de%20aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2016.

ALMEIDA, Maria Elisabeth de. Proinfo: **Informática e formação de professores**. Brasília: MEC/SEED, 2000.

ALVES, L. Games, colaboração e aprendizagem. In: OKADA, A. (Ed.) **Open educational resources and social networks: co-learning and professional development**. London: Scholio Educational Research & Publishing, 2012. Disponível em: <http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=1374>. Acesso em: 14 maio 2016.

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**; v.1, n. 2; p.3-10, nov. 2008: Disponível em: <<http://eft.educom.pt>>. Acesso em: 14 maio 2016.

AMARAL, M. Nazaré. C. P. Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática. In: KISHIMOYO, Tizuko Morshida. (Org.). **Jogo e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 79-110.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

BARRETO, Cristiane S. A catarse ou a não catarse?: experimentos criativos a partir do texto ou a partir do espectador como quinto criador da cena. In: SIMPÓSIO DA SOCIEDADE INTERNACIONAL BRECHTIANA; 14., 2013, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ppgac/wp-content/uploads/2013/09/A-catarse-ou-a-n%C3%A3o-catarse_-Experimentos-criativos-a-partir-do-texto-ou-a-partir-do-espectador-como-quinto-criador-da-cena.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

BIRKENHAUER, Theresia. O tempo do texto no teatro. **Cena**, Porto Alegre, n. 11, p. 1-15, 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/25752/22416>>. Acesso em: 14 maio 2016.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Do computador ao tablet: vantagens pedagógicas na utilização de dispositivos móveis na educação. **Revista EducaçãoOnline**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 125-149, jan./abr., 2012. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=291>. Acesso em: 6 nov. 2015.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira (Org.). **Educação on-line: conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações**. Curitiba, PR: CRV, 2012.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Teatro grego tragédia e comédia**. Petrópolis: Vozes, 1985.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro: estudo histórico-crítico dos gregos à atualidade**. Tradução: Gilson Cesar Cardoso de Souza. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

CONCEIÇÃO, Rosângela Aparecida da. Arte, educação e tecnologia: experiências educativas. **Revista GEMInIS**, São Carlos, ano 2, n. 1, p. 150-170, 2011. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/45>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

COSTA, Lígia Militz da.; REMÉDIOS, Maia Luiza Ritzel. **A tragédia: estrutura e história**. São Paulo: Ática, 1988.

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

EURÍPEDES. **Medéia**. São Paulo: Martin Claret, 2004. (Coleção a obra prima de cada autor).

EURÍPIDES. **Troianas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FREIRE-MAIA, Newton. **A ciência por dentro**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

GALVÃO, Michelle Prata. **Notas sobre o herói contemporâneo e os limites do discurso terapêutico**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) — Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2015. Disponível em: <https://bdtd.ufs.br/bitstream/tede/2767/2/MICHELLE_PRATA_GALVAO.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2016.

GEE, James Paul. Bons videogames + boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Santa Catarina, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 19 out. 2013.

GOODSON, Ivor. Currículo, narrativa e o futuro social. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, maio/ago. 2007.

GOODSON, Ivor. Historiando o eu: a política-vida e o estudo da vida e do trabalho do professor. In: MARTINS, Raimundo; TORINHO, Irene. **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual**. Santa Maria: EUFSM, 2013. p. 253-272.

GUENOUN, Denis: **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

HERRAIZ GARCIA, Fernando. Reflexividade e desafios na pesquisa com jovens produtores de cultura visual. In: MARTINS, Raimundo; TORINHO, Irene. **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual**. Santa Maria: EUFSM, 2013. p. 273-290.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

KOTCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. Petropolis, RJ: Vozes, 1997.

KOUDELA, Ingrid Dormien; SANTANA, Arão Paranaguá. Abordagens metodológicas do teatro na educação. **Ciências Humanas em Revista**, São Luís, v. 3, n.2, dez. 2005.

LIMA, J. R.; SANTOS, I. O. A trilha do herói: da antiguidade à modernidade. **Desenredos**, v. 9, p. 1-15, 2011.

LISBÔA, Eliana Santana; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Conceitos emergentes no contexto da sociedade da informação: um contributo teórico. **Revista Paidéi@**, v. 2, n. 3, jul. 2010. Disponível em: <<http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

MARTINS, Raimundo; TORINHO, Irene. Reflexividade e pesquisa empírica nos infiltráveis caminhos da cultura visual. In: _____. **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual**. Santa Maria: EUFSM, 2013. p. 61-76.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. **Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas**. Revista Ensino Superior Unicamp, p. 34-42, 2013. Disponível em:

<[http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos\(2\)/Narrativa%20transm%C3%ADdia%20e%20a%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf](http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos(2)/Narrativa%20transm%C3%ADdia%20e%20a%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf)>. Acesso em: 6 nov. 2015.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MEIRA, Luciano; PINHEIRO, Marina. **Inovação na Escola**. Inova Educa. 2012. Disponível em: <http://www.inovaeduca.com.br/images/opiniaio/arquivos/Inovacao_na_escola.pdf>. Acesso em: 30 out. 2013.

MORAN, Jose Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2015.

MOURA, Marinalva N. O ensino de teatro nos cursos técnicos integrados do IFRN. **Revista HOLOS**, ano 27, v. 5, p. 179-184, 2011. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/772/495>>. Acesso em: 30 out. 2013.

OLIVEIRA, Bruno Silva. Uma estrada que leva a muitos lugares: concepções de herói. **Revista de Letras**, Goiânia, v. 1, n. 1, p. 86-96, jan./jun. 2012.

PALLOTINI, Renata. **Introdução à dramaturgia**. São Paulo: Ática: 1988

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção da personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PERRENOUD, Philippe et. al. **As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PERRENOUD, Philippe. **As 10 Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina Aun de Azevedo (Org.) **Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico**. Brasília : MEC/SEED, 2007.

PRENSKY, Marc. **A aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à análise do teatro**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SÁ, Robsônia Ribeiro de; COURA-SOBRINHO, Jerônimo. **Aprendizagem Colaborativa Assistida Por Computador - CSCL: primeiros olhares**. [200-?]. Disponível em: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Artigo15.pdf>. Acesso em: 14 maio 2016.

SÁ, Robsônia Ribeiro de; COURA-SOBRINHO, Jerônimo. Aprendizagem colaborativa assistida por Computador- CSCL: primeiros olhares. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICO, 1., 2008, Belo Horizonte. **Anais...** Minas Gerais: CEFET- MG, 2008. Disponível em: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Artigo15.pdf>. Acesso em: 30 out. 2013.

SANTANA, Arão Paranaguá de. **Teatro e formação de professores**. Edufma: São Luís: 2000.

SANTANA, Arão Paranaguá de. **Experiência e Conhecimento em Teatro**. Edufma: São Luís: 2013.

SANTANA, Arão Paranaguá. Corpo, arte, vida e educação: contribuições da performance para as pedagogias culturais. In: MARTINS, Raimundo; TORINHO, Irene. **Pedagogias culturais**. Santa Maria: EUFSM, 2014.

SILVA, Daniel Furtado Simões. Teatro dramático e performático: entre o real e ficcional. **Cena**, Porto Alegre, n. 8, p. 20-29, 2010. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cena/article/view/16383>>. Acesso em: 14 maio 2016.

SOUSA, Claudia C.M. **A arte-educação e o ensino do teatro: do moderno ao pós-moderno**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Filosofia) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2012.

TEIXEIRA, Jeane Silva Ferreira. **Um modelo semântico de busca e recuperação de jogos educacionais para ambientes de aprendizagem**. Tese (Doutorado) – Instituto Tecnológico de Aeronáutica, São José dos Campos, 2012. 203f.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução por Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WENDELL, Ney. A mediação teatral como experiência estético-educativa. *Fênix*, v. 7, n. 5, p1-16, set./dez. 2010. Disponível em: <http://www.revistafenix.pro.br/PDF24/Dossie_04_Ney_Wendell.pdf>. Acesso em: 30 out. 2013.

ANEXO A – Instalação do Jogo HoJ

[CD e pen drive contendo: arquivos e tutorial de instalação do Jogo HoJ]

ANEXO B – Instruções do Jogo HoJ

O jogo pode ser jogado por um único jogador em sem Notebook ou smartphone

Movimentação, a partir das teclas de direcionamento do teclado do notebook:

Botão Cima ↑ – Personagem ir para cima.

Botão Baixo ↓ – Personagem ir para baixo.

Botão Direito → – Personagem ir para direita.

Botão Esquerda ← – Personagem ir para esquerda.

Batalha

Botão Z – Lutar (Utilizar a espada)

Outros

Botão Z – Falar com outro personagem

Botão ESC – Pausar o jogo.

Botão Enter – Opções do jogo/ personagem

Fim

Fim

Fim