

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Curso de Teatro- Licenciatura



Trabalho de conclusão de curso

O drama como método de ensino: análise e criação em um acampamento

Gustavo Brocker da Silva

Pelotas, 2018

Gustavo Brocker da Silva

O drama como método de ensino: análise e criação em um acampamento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Teatro.

Orientadora: Vanessa Caldeira Leite

Pelotas, 2018.

Gustavo Brocker da Silva

O drama como método de ensino: análise e criação em um acampamento

Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito parcial, para obtenção do grau de Licenciatura em Teatro, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 03/12/2018

Banca examinadora:

.....
Prof.a Dra. Vanessa Caldeira Leite Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas (Orientadora)

.....
Prof.^a Dra. Fabiane Tejada, da Silveira Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas

.....
Prof. Dr. Paulo José Germany Gaiger Doutor em Ocio y Potencial Humano pela Universidad de Deusto

Resumo

SILVA, Gustavo Brocker da, **O drama como método de ensino: análise e criação em um acampamento**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Teatro) – Faculdade de Teatro, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

Este trabalho é resultado da observação e da experimentação de características comuns entre o drama como método de ensino e as atividades propostas em um acampamento. Seu objetivo é se apropriar do drama como método de ensino para criação e aplicação de atividades em um ambiente não-formal, especificamente em um acampamento. Analisar os pontos fortes e as carências da metodologia do drama quando ela se desenvolve juntamente com a cultura do acampamento. Para que essa análise fosse feita foi criado um plano de ensino baseado no drama como método de ensino, para orientação inicial do trabalho, que foi incrementado dentro das atividades do acampamento. Dentro da pesquisa podemos observar a criação de conhecimento autônomo, as relações com a realidade que acabam sendo feitas, a partir da ficção, as características teatrais presentes e as características do drama em um ambiente não formal de ensino-aprendizagem.

Palavras chave: drama como método de ensino; acampamento; educação não-formal.

Abstract

SILVA, Gustavo Brocker da, **The drama as a method of teaching: analysis and creation in a camp. Course Completion Essay** (Degree in Theater) - Faculty of Theater, Arts Center, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2018.

This work is the result of observation and experimentation of similar characteristics between drama as a teaching method and offered activities in a camp. Its purpose is to appropriate drama as a teaching method for creation and application of activities in a non-formal environment, specifically in a camp. Analyze the advantages and weaknesses of the drama methodology as it develops along with the camp culture. For this analysis to be made, a teaching plan was created based on drama as a teaching method, for initial orientation of the work, which was increased within the camp activities.

Within the research we can observe the creation of autonomous knowledge, the relations with reality that end up being made, from the fiction, the present theatrical characteristics and the characteristics of the drama in a non-formal teaching-learning environment.

Key words: drama as a method of teaching; camp; non-formal education.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	7
2. METODOLOGIA, AMBIENTAÇÃO E PÚBLICO.....	9
2.1 Teachbeyond Brasil.....	9
2.2 Acamp-serra.....	10
2.3 Público-alvo do Acamp-serra e sujeitos da pesquisa	12
2.4 Desenvolver um trabalho em um ambiente não-formal.....	13
3.O CONTEXTO FICCIONAL DO DRAMA E SUA ESTRUTURA.....	15
4.1 Episódios e reflexões pós prática.....	22
5. PEDAGOGIA DO TEATRO, FICÇÃO E ENSINOS PARA ALÉM DO FAZER TEATRAL	36
6.CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS.....	42

1.INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz uma reflexão teórica prática sobre o drama como método de ensino em um ambiente não-formal¹, traçando paralelos entre a metodologia do drama e a metodologia do ambiente de um acampamento. Explorando as ideias do drama e apontando pontos positivos e negativos dentro do processo dramático e mostrando como o drama e o acampamento se juntam para formar um enredo que tenta trazer as potencialidades dos dois meios.

Com este trabalho tenho como objetivo traçar paralelos entre a aplicação do drama em meios que não trabalham com teatro diretamente, mas que possuem grande potencial para experimentação do processo dramático; busco também apontar as potencialidades de convergências entre o acampamento e o drama, quais as melhorias que o drama trás para as atividades dentro acampamento. A reflexão sobre o potencial lúdico já existente dentro do acampamento, e como o drama potencializa a ficção junto com suas características e atributos, e ainda perceber como o drama funciona em um ambiente não-formal, onde o teatro não está introduzido.

Chego até o momento da escolha deste trabalho visando unir minhas vivências externas à faculdade com aqueles conhecimentos adquiridos dentro dela. Dentre os conhecimentos adquiridos dentro da universidade está presente o drama como método de ensino. Meu primeiro contato com ele se deu em uma disciplina de Pedagogia do Teatro II, do curso de Teatro-Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas, ainda no terceiro semestre da faculdade. Enquanto trabalhávamos esta metodologia, as associações que conseguia fazer com o acampamento eram inúmeras. Já o acampamento, Acamp-serra, faz parte da minha vivência há muitos anos. O frequentei como participante, acampante, desde os 7 anos idade. Atualmente faço parte da equipe que organiza todo o acampamento. Desta forma, foi que uni o teatro com uma vivência mais pessoal, está junção está neste trabalho.

Tendo como uma das bases “o drama como método de ensino” de, Beatriz Ângela Vieira Cabral (2006), no primeiro capítulo faço a identificação dos

¹ Acontece fora do ambiente formal, não é guiado por uma lei nacional.

participantes da parte prática da pesquisa. No segundo capítulo busco introduzir o drama e seus elementos através de exemplos práticos e referencial teórico. No terceiro capítulo começaremos de fato o desenvolvimento do plano criativo do trabalho, o desenvolvimento da temática a ser aplicada, partindo para criação do processo de drama e, pôr fim, a aplicação da prática e a reflexão pós intervenção. Finalizo com uma reflexão sobre pedagogia do teatro e o drama como método de ensino.

2. METODOLOGIA, AMBIENTAÇÃO E PÚBLICO

Este trabalho foi desenvolvido com base na pesquisa-ação, onde vou até um acampamento e aplico junto com a cultura do local o drama como método de ensino. Segundo Severino (2007, p. 120): “a pesquisa ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la”.

Sendo assim, dividi minha pesquisa em pequenas etapas até sua concretização:

1ª etapa: teorização da metodologia do drama como método de ensino;

2ª etapa: identificação dos sujeitos desta pesquisa;

3ª etapa: escolha da temática a ser trabalhada;

4ª etapa: após teorização do método e da escolha da temática a ser trabalhada, passo pelo processo criativo, de criação do enredo e de toda a caracterização do processo dramático;

5ª etapa: aplicação do drama como método de ensino dentro do acampamento. Aqui, juntamente com a aplicação, está a coleta de material em vídeo, os registros de falas dos participantes sobre cada etapa do processo. A análise foi feita após a coleta dos registros.

6ª etapa: reflexão sobre cada etapa individualmente e revisão e reflexão também sobre o registro e sobre a vivência dos participantes dentro do processo.

2.1 Teachbeyond Brasil

A Teachbeyond² (TB) é uma organização cristã, interdenominacional que atualmente atua em 47 países, de diferentes formas: com serviços sociais, cursos e palestras em diferentes áreas, sempre buscando o que a organização denomina como educação transformadora, que visa uma educação através de

² <https://www.teachbeyondbrasil.com/> <https://teachbeyond.org/>

princípios cristãos. A TB se instaura no Brasil em 1969, com sede na cidade de Gramado, na serra do Rio Grande do Sul. A TB, no Brasil, possui um diferencial dentro do que chamamos de educação não-formal: os acampamentos são uma exclusividade do Brasil, (para uma referência mais rápida quanto à utilização do nome acampamentos, podemos dizer que são colônias de férias). Possuímos aqui três bases brasileiras que trabalham com esse tipo de atividade: o Acamp-serra, em Gramado, no qual é base para esse trabalho; o Acamp-pampa, em Pelotas; e também o *Quest*, localizado em Santa Catarina. Então, quando falamos em TB e acampamento, o Brasil é a referência dentro da instituição. Sendo está uma instituição sem fins lucrativos, trabalhos voluntários são desenvolvidos, e muitas das atividades ao longo do ano só são possíveis pela ajuda voluntária de muitas pessoas.

Sendo a sede brasileira localizada em Gramado, muitos trabalhos são desenvolvidos dentro da cidade, nos bairros e escolas do município. Ao nível internacional, a TB possui vários vínculos com universidades e outras instituições de ensino, proporcionando assim cursos em diversas áreas de formação.

2.2 Acamp-serra

O Acamp-serra³ é um dos projetos que acontecem dentro da Teachbeyond Brasil. Esse projeto é primeiramente pensado por um grupo de voluntários, denominado Obreiros Associados Teachbeyond (OATB). Este grupo é responsável por preparar as duas temporadas de acampamentos que acontecem nas férias escolares de verão e de inverno. São reuniões mensais, onde cada membro é responsável por uma área distinta dentro do Acamp-serra. Entretanto, uma temporada não seria possível somente com os OATB. Sendo assim, após estruturarem toda a temporada é feita uma seleção para uma equipe de voluntários que irão ajudar os Obreiros a fazer o acampamento acontecer.

³ <http://acampamento.org/>

As temporadas de acampamento, tanto de verão quanto de inverno, são destinadas e divididas por idades e as atividades são pensadas para cada faixa etária. Uma temporada de verão possui pelo menos um mês de atividades, dividindo-se em 5 semanas, cada uma para uma idade específica, atingindo uma faixa etária de 6 a 17 anos. Já a temporada de inverno possui duas semanas e atinge uma faixa etária de 8 a 16 anos. Toda a temporada possui um tema a ser trabalhado e que também é base de toda a divulgação e das atividades do acampamento, como por exemplo, a temporada na qual é o contexto deste estudo denominada *“Follow me”*. A escolha do tema é feita pelos OATB, seguindo as tendências e temas que tiveram grande repercussão na mídia, ou buscando alguma referência que tenha impacto na vida do público alvo.

Sendo um acampamento que busca trazer experiências e ensinamentos para os acampantes, algumas diretrizes norteiam as atividades desenvolvidas no Acamp-serra. A primeira delas relacionada às pessoas, são as atividades cooperativas, atividades que são feitas em grande grupo, sempre encorajando o senso coletivo dos acampantes. Sendo assim, muitas das atividades tendem a ter um final que só é possível com a ajuda de todos. Dentro desse desenvolvimento coletivo, o acampamento possui, uma série de atividades que trabalham diretamente com o trabalho em equipe, onde uma série de jogos são desenvolvidas com o objetivo de trabalhar o grupo. Contudo, o acampamento também incentiva a competitividade, pois não é isento dessa prática, embora sempre se busque não ter como objetivo final a competição ou a vitória de uns e a derrota de outros.

Outro ponto muito forte dentro do que é proposto no Acamp-serra são as atividades de aventura que são disponibilizadas para os acampantes durante o acampamento. Dentro dessas propostas existem objetivos a serem alcançados, como por exemplo: chegar ao topo da torre de escalada ou completar o circuito de arborismo. Entendo que as pessoas possuem desafios diferentes, o incentivo é sempre o pilar principal dessas atividades. Para muitos acampantes, apenas chegar na metade da torre de escalada já é algo incrível, desafiando seu medo de altura; para outros, apenas sentar na plataforma da tirolesa já é o seu limite naquele momento, e que talvez em outro momento a pessoa consiga completar a atividade.

Outra proposta do Acamp-serra são atividades lúdicas que trabalham com a imaginação, personagens e enredos. Contudo, não estão ligadas ao drama como método de ensino, mas possuem características parecidas. Estas atividades são criadas de forma coletiva pelos OATB. Um exemplo deste tipo de atividade é conhecida como CSI: é contado para os acampantes que certo personagem morreu e eles devem descobrir como, porque e quem é o assassino. Para isso eles são intitulados detetives, os jogadores devem interrogar os personagens espalhados pela propriedade e ao final devem responder as três perguntas, como? Quem? Por quê?

Trazendo um pouco da realidade desde o macro, *TeachBeyond*, até o micro, Acamp-serra, vemos um pouco deste ambiente e suas peculiaridades, e também entendemos quais as vivências principais que um acampante possui no Acamp-serra. Sendo assim, essas atividades, que são características do acampamento acabam se integrando no processo de drama deste trabalho. Sendo assim, nos episódios veremos como ambas as ideias formaram todo enredo e, também, dentro do depoimento dos acampantes podemos visualizar as características do acampamento que eles trazem em suas reflexões.

2.3 Público-alvo do Acamp-serra e sujeitos da pesquisa

Para definir a temática e suas atividades, o Acamp-serra se baseia muito em seu público. Podemos dizer que o acampamento assume algumas características de uma comunidade de interesse, porém, esta comunidade é sazonal e está em constante mudança. Digo que ela é sazonal pelo fato de que ela acontece em períodos bem definidos, férias escolares de verão e inverno, e suas mudanças se dão pelas pessoas novas que se inscrevem para o acampamento ou pelo não continuidade de alguns participantes. O conceito de comunidade de interesse está pautado na seguinte definição:

'Comunidade de interesse', como a frase sugere, é formada por uma rede de associações que são predominantemente caracterizadas por

seu comprometimento em relação a um interesse comum. Quer dizer que estas comunidades podem não estar delimitadas por uma área geográfica particular. Quer dizer também que comunidades de interesse tendem a ser explícitas ideologicamente, de forma a que mesmo se seus membros venham de áreas geográficas diferentes, eles podem de forma relativamente fácil reconhecer sua identidade comum (KERSHAW, apud in POMPEU, 1992, p. 31).

Entendendo que o público atingido pelo Acamp-serra é predominantemente formado por quem consegue pagar por um acampamento devido a possibilidade de arcar com os custos. Mesmo sendo uma instituição sem fins lucrativos, os valores ainda são bastante elevados. Entretanto, o Acamp-serra tem buscando desenvolver políticas e parcerias para custear o valor de crianças e adolescentes que não possuem a condição de pagar o valor do acampamento, todavia, estes ainda são uma minoria.

Esta pesquisa foi desenvolvida dentro de um dos acampamentos da temporada de inverno, o Acamp-Pacto, nome do acampamento para adolescente entre 13 e 16 anos. Este acampamento contou com 103 participantes. Dentro do acampamento todos os participantes são divididos em quartos e existe um membro da equipe responsável por cada quarto. A partir desta divisão é que se formaram os grupos para as atividades propostas.

2.4 Desenvolver um trabalho em um ambiente não-formal

A pesquisa aqui realizada é dentro do âmbito não-formal, , que segundo Ricardo C. de Figueiredo (2009), mestre e professor da UFMG, a educação não-formal define-se por 6 aspectos:

(1) mediada pela relação ensino-aprendizagem; (2) não possui uma legislação nacional que incida sobre ela; (3) realiza ação e interferências através de projetos, programas e propostas, mas possui inúmeras formas de organização e estruturação; (4) não fixação de tempos (não obedece aos rígidos horários escolares); (5) multiplicidade de espaços educacionais; (6) flexibilização e adaptação dos conteúdos de acordo com o seu público (FIGUEIREDO, 2009, p. 2).

A educação não-formal possibilita trabalhar de forma mais livre e abrangente, entretanto, o professor precisa ter muitas ferramentas para conseguir manter a turma concentrada e interessada nas aulas porque, afinal, é algo que está além do ambiente escolar. Então Figueiredo (2009) ainda traz algumas dicas de como as aulas de teatro na educação não-formal devem acontecer:

É importante que a proposta de teatro na educação não-formal funcione, também, como espaço e prática de vivência social, que estabeleça laços de afetividade entre os participantes e esteja voltado para o desenvolvimento/apreciação dessa linguagem artística, pois assim se justifica a presença de um profissional habilitado para exercer essa função seja em qualquer espaço sócio-educativo (presídio, ONG'S, comunidades, oficinas livres etc.) (FIGUEIREDO, 2009, p.2).

O Acamp-serra trabalha visando esta perspectiva: a vivência social, a relação pessoal, e também que os acampantes desfrutem de diferentes áreas do conhecimento. Dentro desta perspectiva é que a proposta desta pesquisa foi desenvolvida, unindo as ideias já presentes no acampamento com os elementos do drama, em um ambiente que não é voltado para o ensino de teatro propriamente dito, e, ainda, por ser um espaço não-formal, possibilita vivências com pessoas de diversas regiões e de diversas realidades.

3.O CONTEXTO FICCIONAL DO DRAMA E SUA ESTRUTURA

O drama como método de ensino no Brasil tem como sua principal referência Beatriz Ângela Vieira Cabral (Biange) (2006). Contudo, Biange é quem primeiro desenvolve o método no Brasil. Esta metodologia de ensino de teatro foi desenvolvida nos anos de 1950 por Dorothy Heathcote, uma professora de teatro na Inglaterra que desenvolve também o *Teacher in role* e o *mantle of the expert* (ambos instrumentos utilizados no drama, falaremos deles mais adiante).

O drama como método de ensino envolve uma série de diferentes procedimentos para sua execução. Neste método, quando falamos em drama, estamos falando em um envolvimento dos alunos de forma ficcional em algum tema que seja do interesse deles. Deste modo, o professor deve ter o cuidado de escolher algo que seja pertinente aos alunos, tendo eles que tomar atitudes e posicionamentos frente a situações imaginárias, como Biange explica:

Ao fazer teatro/drama, entramos em uma situação imaginária- no contexto da ficção. A aprendizagem decorrente emerge desta situação e do fato de termos de responder a ela, realizar ações e assumir atitudes nem sempre presentes em nosso cotidiano. (CABRAL, 2006, p.12)

Este contexto ficcional é o que ajuda o professor a explorar o tema proposto e também é ele que vai promover o envolvimento dos alunos dentro do processo. Desta forma, este contexto precisa estar bem traçado e ser bem planejado pelo docente.

Heloise Baurich Vidor traz uma interessante definição para o drama: “um modo de aprendizado no qual os alunos, através de uma identificação ativa com papéis e situações imaginárias, podem aprender a explorar problemas, eventos e relacionamentos.” (VIDOR, 2010, p.11). Sendo assim, possuindo uma função ativa dentro do processo de aprendizagem, podemos ressaltar a eficácia do drama como método de ensino quando falamos em produzir o próprio conhecimento. Afinal, ser ativo dentro da ficção torna suas ações algo que pode encaminhar o processo para rumos diferentes.

Para a criação do processo dramático - do processo ficcional- existem algumas características que se destacam, que são: pré-texto, episódios, personagens. Estes são alguns pontos que vamos definir e observar dentro desta pesquisa. A criação do drama como método de ensino envolve todo um processo criativo do professor, ou seja, ele deve desenvolver todos os pontos de elaboração. Contudo, a história não deve ficar engessada dentro da proposta inicial, devemos sempre lembrar que o aluno é alguém ativo dentro do processo de drama, ou seja, suas escolhas podem implicar em mudanças dentro das escolhas do professor.

Pré-texto: é o ponto de partida para o processo, é aquilo que vem antes do enredo, o pré-texto é o objeto norteador do processo, é ele que mostra por onde o processo irá andar, segundo Biange: “O pré-texto, é o roteiro, história ou texto que fornecerá o ponto de partida para o iniciar o processo dramático.” (CABRAL, 2006, p.15). Dentro do drama o professor possui um objetivo de extrema importância para que o processo tenha êxito, a imersão dos participantes, é no pré-texto, devemos buscar engajar e instigar os alunos, como por exemplo, no processo de drama desta pesquisa, em que o primeiro pré-texto apresentado aos participantes era o tema do acampamento juntamente com algumas informações do que seria trabalhado, o primeiro nome *Follow me*, que remete ao *follow* das redes sociais, algo que instiga e faz com que o participante tenha interesse em participar.



Imagem 1: *flyer* da temporada de acampamentos

Fonte: <https://www.facebook.com/Acampserra/> .Acesso em:19 novembro. 2018

Episódios: os episódios fazem parte da estrutura ficcional, sendo um processo que ocorre em mais de um momento. Dividimos estes momentos em episódios, como, por exemplo, no processo estudado nesta pesquisa: todo o enredo possuía 4 episódios, todos em horários distintos. Além de ter esta distinção saliente que toda a construção é um processo. Sendo assim, a divisão por episódios ajuda os participantes a refletirem cada momento de forma única, já que cada episódio tem um objetivo dentro do processo como um todo. Todos os episódios formam o enredo, entretanto, cada um deles pode ser desenvolvido de uma forma diferente Desgranges define os episódios desta forma:

os episódios convidam, desafiam o grupo a se relacionar com as novas situações propostas, mantendo o interesse e o envolvimento dos participantes além de dar continuidade à construção da história. (DESGRANDES, 2006, p. 126).

Dentro dos episódios encontramos outros elementos do drama como, por exemplo: personagens que compõem a história, que guiam os participantes ou que propõem coisas diferentes. Os episódios também estão ao auxílio para manter o grupo imerso na ficção. Então é interessante criar um suspense ao final de cada episódio, como em uma série de televisão, para que os participantes se mantenham atentos, e instigados para o próximo episódio, Vidor fala sobre a fragmentação do drama:

A estrutura fragmentada própria do drama ajuda a diversificar as atividades e, com isso, surpreender o participante com distintas maneiras de prosseguir e resolver os conflitos criados pela história. É importante, porém, que, de uma sessão para outra fique um suspense, uma tensão uma pergunta no ar, nos velhos moldes folhetinescos. (VIDOR, 2011.p.30)

Teacher in role: na tradução, professor-personagem, esta é a tradução mais utilizada, foi criado e desenvolvido por Dorothy Heathcote. Dentro da aplicação do processo de drama existe alguém que guia os alunos pelo processo, um mediador, seja ele o professor ou fazendo uso deste método do professor-personagem, Vidor fala sobre esta estratégia:

O drama se utiliza de algumas estratégias para auxiliar o desenvolvimento do processo, ao mesmo tempo em que a estrutura serve apenas como um guia, permitindo que cada condutor, fique livre

para articular as estratégias de acordo com sua criatividade e objetivos e com o interesse dos participantes. (VIDOR, 2010, p.30)

Dentro da ideia do professor-personagem residem muitas questões: ele se torna mais diretamente ligado ao enredo, suas ações estão sujeitas as intervenções do alunos, obviamente que dependendo de como o personagem do professor se comporta e se apresenta dentro do contexto, ele está mais livre para fazer alterações ou guiar o grupo para algum caminho.

Este método foi utilizado dentro do processo aqui estudado e desenvolvido, contudo, outro elemento criado por Heathcote foi utilizado, este denominado *mantle of the expert*. Este elemento sugere que os alunos devam se entender como peritos dentro da área na qual foram postos. Segundo Vidor, está ideia tem como premissa: “aumentar a participação e a responsabilidade da criança no drama.” (VIDOR, 2010, p.36). Por exemplo: em um processo os alunos são denominados como especialistas em quadros antigos, eles devem se comportar, como se tivessem essa habilidade, o que lhes permite tomar qualquer decisão já que eles são os peritos no assunto.

O processo de drama é algo que possui uma sensibilidade muito grande, porque para ele funcionar, professor e alunos devem estar em sintonia. Quando digo isso, me refiro à empatia do professor em saber por onde percorrer, como guiar, o que explorar, pois existe uma necessidade de conhecer a turma e entender o que mais a atrai para dentro do jogo, porque a imersão e o interesse pelo enredo são muito importantes para que os alunos consigam criar e serem ativos dentro do processo.

Desgranges (2006, p. 130) faz um alerta sobre o drama: “O tédio é o maior inimigo do processo” . Esse aviso é muito importante porque o tédio pode caracterizar a falta de imersão. Então, o professor tem que conseguir agir de forma rápida e trazer o interesse do grupo de volta, para que o tédio não aconteça. Algumas características podem ser lembradas, como por exemplo, um enredo engessado que não permite alterações, uma temática que instigue os participantes, o professor deve lembrar do caráter ativo que alunos possuem no processo, esses são alguns pontos que podem ajudar a manter o drama ativo, outras coisas podem ajudar como, acessórios, figurinos, iluminação, outros

personagens que compõem a história e o suspense sempre muito importante para retomada dos episódios.

4. PROCESSO *FOLLOW ME*

Aqui se inicia o processo estudado e desenvolvido nesta pesquisa. Este processo vincula o drama como método de ensino juntamente com as ideias e proposta do Acamp-serra. As atividades aqui propostas foram aplicadas na temporada de inverno de 2018, no mês de julho, entre os dias 26 a 29, com adolescentes de 13 a 16 anos. Neste capítulo passaremos por várias etapas, seguindo todo processo criativo desde a escolha do tema, passando pela elaboração do enredo do drama e, pôr fim, a aplicação e reflexão ao final do processo.

O tema "*Follow me*" escolhido pelos OATB, surge com a ideia de problematizar o uso excessivo das redes sociais, de como somos fortemente influenciados pelos chamados influenciadores digitais, e de como a vida das pessoas está voltada para os objetivos das redes sociais. A escolha desse tema também advém da percepção dos OATB de que é uma temática que precisa ser debatida. Contudo, com certa delicadeza, tendo em vista que pensar criticamente sobre o assunto é o foco principal, e não fomentar que o uso das redes é um erro ou não deveria acontecer pelo contrário, a ideia parte de conseguir com que o acampante reflita sobre aquilo que ele busca e também sobre um uso consciente e sadio das redes sociais.

Esse processo de drama teve como objetivo envolver os acampantes em um ambiente muito comum a eles, as redes sociais, evidenciar situações vividas por eles mesmos em diversos momentos do dia a dia. Os jogadores foram pesquisadores do comportamento humano e contribuíram para o desenvolvimento de uma pesquisa, que estuda a mudança de comportamento das pessoas devido ao uso excessivo das redes sociais.

O intuito foi o de evidenciar comportamentos desenvolvidos com o advento da internet, mostrando que a web facilita a comunicação, mas atrapalha muitas vezes o convívio fora dela. Caracterizando a vida perfeita e feliz que as redes sociais impõem e, com isso, as complicações principalmente psicológicas causadas pela busca desse padrão inatingível mostrado nas redes.

Esse processo de drama aconteceu em 4 etapas todas elas contendo uma hora e meia de duração, em dois dias distintos, dois episódios em um dia e dois em outro.

Professor-personagem- Um personagem que se apresenta como trabalhador do serviço de inteligência do governo, um psicólogo. Deste modo, altamente rígido e objetivo em tudo aquilo que diz, sempre com voz firme, querendo manter a ordem, e sempre organizando tudo e todos aqueles que são subordinados a ele, para concretizar seus objetivos.

Pré-texto

(Considerando aqui que existe um primeiro pré-texto que é a divulgação da temporada de acampamentos com o tema da temporada, “follow me”. Sendo assim, os acampantes já sabiam qual era a temática a ser desenvolvida)

(o pré-texto foi todo explicado pelo professor personagem em diálogo direto com os participantes)

Professor-personagem- *(durante toda a fala o personagem se movimenta de um lado para o outro)* Senhoras e senhores, eu sou um psicólogo, meu nome não lhes interessa. Vamos direto ao assunto: me encontro neste momento, nesta situação por causa de alguns estudos recentes sobre o comportamento humano. Estes estudos, caros companheiros *(para e fica observando os participantes)*, como eu dizia, estes estudos evidenciam uma série de novos comportamentos que antes não eram comuns, principalmente em jovens e crianças. Este comportamento segundo os estudos está dificultando a comunicação entre as pessoas, as relações estão ficando podemos dizer complicadas *(pausa observa a todos novamente)*. Estes problemas, meus queridos *(irônico)* já estão constatados são frutos do advento da internet e das redes sociais. Me encontro aqui diante de vocês por que preciso reunir o maior número de informações possíveis, repito, o maior número de informações possível, e vocês foram selecionados para esta missão, correto? *(espera resposta dos acampantes)* Eu não ouvi! Correto?

O seu objetivo, soldado, digo, voluntários, é o de reunir o maior número de informações possível, correto? Então observem tudo, e façam o registro de tudo,

suas observações e vivências deveram ser catalogadas na sala de registros, o registro será em forma de vídeo, toda missão concluída deverá ser registrada, estamos de acordo? *(espera um tempo)* sim ou não?

(Após o pré-texto dirigido pelo professor-personagem iniciou-se o episódio 1, todas as explicações foram dadas pelo professor-personagem)

4.1 Episódios e reflexões pós prática

Episódio 1

Quanto vale um *follow*

Neste primeiro episódio eles serão cobaias de um experimento. Existirão atividades espalhadas por diversos lugares e individualmente cada cobaia deve ir e escolher quais atividades irá fazer. Algumas atividades são muito simples, outras mais complexas ou impossíveis. A cada atividade realizada com sucesso ele receberá um coração, igual ao do *Instagram*, colado no corpo.

Os acampantes podem passar por todas as atividades, contudo, somente poderão ganhar um coração por atividade, podendo retornar quantas vezes quiserem para a atividade que ainda não tenham conseguido obter sucesso.

As atividades foram:

Fazer malabarismo

Completar um Sudoku ⁴em 2 minutos

Lançar a Bola de Beisebol dentro do Gol

Beber 1 litro de água sem respirar

Beber um copo de água em 15 segundos

Comer uma cebola crua

Chupar um limão

Dançar no meio de muitas pessoas

Chegar no topo da torre pelo lado mais difícil e comer uma banana

⁴ Jogo baseado em colocar números de 1 a 9 em uma tabela, quadrada, onde a soma em qualquer direção deve ser sempre a mesma.

Acertar uma maça no arco e flecha
Contar uma história sua no microfone para todos os acampantes
Cantar uma música no microfone para todos os acampantes
Apitar na torre de escalada
Fazer 5 embaixadinhas
Em duplas, um faz o outro rir em 30 segundos

Relatório episódio 1- Quanto vale um *Follow*

O primeiro episódio também é a primeira intervenção do professor-personagem, algo novo dentro desse ambiente, algo novo para os acampantes que já conhecem o funcionamento das atividades. Começando com a vestimenta, que caracteriza e chama atenção de todos, um jaleco branco, e uma maleta, e uma postura mais rígida. Contudo, mesmo eles entendendo que uma atividade iria iniciar, apenas aquela presença diferente não foi instigante o suficiente para que eles adentrassem no jogo. Quando o diálogo com eles se inicia, as explicações de quem era aquele personagem, de onde vinha, qual era o seu objetivo, as coisas começaram a se organizar e a caminhar por um caminho de imersão. Entretanto, como eram muitos acampantes, alguns adentravam mais na história enquanto outros seguravam o grupo, não permitindo que todos adentrassem no enredo. Após um tempo de diálogo, eles acabaram adentrando no jogo do professor-personagem, e começaram a desenvolver um diálogo referente a proposta.

Considero que consegui fazer com que eles entendessem o enredo, entretanto, mesmo caracterizado utilizando uma postura diferente, e alguns já interagindo dentro do enredo, acredito que o grupo ainda não conseguiu entrar totalmente no jogo, percebi algumas mudanças, faltava pouco para que eles realmente adentrassem na proposta. Essa falta de imersão dentro do jogo pode ter ocorrido pela falta de ambientação deste episódio. Sendo a única ambientação real dentro deste episódio, o professor personagem, o ambiente da execução da atividade não condizia com sua introdução, como explica Biange: “a situação dramática pode tornar-se convincente pela interação entre o contexto

da ficção, o contexto social, e o contexto da ambientação cênica” (CABRAL, 2006, p.13), quando ela se refere a ambientação cênica, acredito que este tenha sido o ponto que faltou neste episódio, talvez a introdução dos personagens, interagindo com os acampantes poderia ter dado a convicção que faltou a eles.

Uma característica desse episódio, comparando com os outros, é que vemos nele uma liberdade em que conseguimos misturar atividades que o próprio acampamento já oferece, como escalada e arco e flecha, mas também com atividades novas e criativas, como malabares, e uma outra atividade em que os acampantes poderiam fazer algo a sua escolha, contar uma história de vida, cantar uma música, expressar algo livremente, em um microfone para todos ouvirem. Neste episódio pude medir qual seria a adesão deles quanto aos registros, entretanto, todos se dirigiram a sala de registros o que ocasionou em uma fila enorme para entrar na sala, sendo assim, nem todos conseguiram fazer o registro da primeira atividade.

Dentro da perspectiva de uma relação entre o drama com a cultura do Acamp-serra, vemos o desenvolvimento das atividades de acordo com o acampamento, onde eles realizaram as atividades sendo eles mesmos, sem precisar ser um personagem dentro do enredo. Considero essa uma relação entre as duas coisas, entretanto, um empecilho que demonstra uma falta de imersão dentro do drama.

Quanto aos registros, aconteceu algo que já previa, o Acamp-serra tem uma cultura de trabalhar com algo que é denominado como “facilitação”, que consiste em entender e conseguir extrair da atividade uma reflexão para a vida, sendo assim, os acampantes durante o registro seguiram por essa linha, e as orientações dadas pelo professor-personagem para o registro eram livres, seguindo mais ou menos essa linha: “- vão a sala de registros e contem o que vocês vivenciaram”.

Seguindo pela cultura do Acamp-serra eles falaram muito das experiências vividas e fizeram vários “links” com a realidade vivida por eles. Aqui podemos considerar uma questão muito importante dentro do desenvolvimento do drama como método de ensino, a construção do conhecimento autônomo. Sobre o desenvolvimento do conhecimento Vidor diz: “Criando e refletindo sobre o mundo ficcional, ela pode vir a compreender a si própria e ao mundo real no qual vive” (VIDOR, 2010, p.11). Quando Vidor fala de compreender o mundo é

sobre isso que me refiro quando falo de conhecimento autônomo, o próprio acampante na prática conseguindo construir uma ponte entre o mundo ficcional, no qual ele está inserido, com o mundo real. Sobre estas pontes que eles estabelecem algumas falas dos participantes mostram essa construção acontecendo:

Acampante1: “dependendo do que for preciso nem tudo vale o esforço para conseguir um *like*”;⁵

Acampante 2: “existiam alguns desafios que não valiam a pena por um *like*, então eu não fiz.”

(Para iniciar o segundo episódio chega o professor-personagem para dar todas as informações).

Episódio 2

A campanha de conscientização de comportamento

Após a participação na experiência anterior, os participantes serão promovidos a especialistas do comportamento humano, sendo assim, eles serão divididos em grupos. Esses grupos são definidos e denominados por categorias de canais do *YouTube*. As informações do grupo e seus componentes serão projetos e as informações estarão em um fluxograma onde estarão distribuídas seis categorias do *YouTube*. Categorias: Música, Esportes, Moda e Beleza, Games, Vlogs, Ciências e tecnologias.

⁵ Neste episódio os registros são individuais, então chamaremos os participantes de Acampantes.



Imagem 2: divisão dos grupos para o processo de drama

Fonte: criado para esta pesquisa

Os especialistas se reunirão nesses grupos. Após essa divisão, eles ficarão sabendo que existe um desafio acontecendo nas redes sociais e que existem vários “youtubers” participando (*estes serão personagens reais, interpretados pela equipe voluntária do acampamento, eles estarão espalhados por diferentes lugares da propriedade*). A campanha consiste na seguinte maneira: o *youtuber* lança uma frase anonimamente, e seus seguidores devem descobrir essa frase que deve ser dita ao personagem. Portanto, os especialistas devem encontrar a frase correspondente de cada *youtuber* e conversar com ele sobre a campanha. Contudo, o *youtuber* somente falará sobre a campanha quando a frase for dita corretamente. Todos os grupos devem passar por todos os personagens e devem identificar todos os *youtubers*. Ao final os especialistas devem também obter a assinatura do *youtuber* comprovando que conversaram com eles. Após possuírem as 6 assinaturas os especialistas se dirigem até a sala de registros, onde contarão o que acabaram de vivenciar.

(entendo aqui que faz parte do jogo da ficção que a propriedade do acampamento se convence sendo a internet)

Relatório episódio 2- A campanha de conscientização de comportamento

O episódio dois se iniciou com outra postura, primeiro pelo fato de já conhecerem o professor-personagem, então, no diálogo inicial já podemos perceber uma outra postura dos acampantes dentro da proposta. Acredito que essa reação possa ser colocada como mérito do suspense que é um artifício utilizado no final dos episódios para manter o interesse dos participantes no processo. Acredito que o registro na forma de vídeo deu muita força para todo o enredo porque deu uma aparência de realmente ser uma pesquisa científica em que eles levantam dados e experiências. Como a partir deste episódio eles foram divididos em grupos, os registros foram feitos por grupo, 5 representantes de cada grupo fizeram o registro.

A novidade dentro desse episódio foi a divisão de grupos, esses formados pela junção de três quartos, e identificados por uma categoria de canal do *YouTube*. Dentro dessas novas características desse episódio percebi que a ideia inicial de trabalhar as categorias como estímulos dentro do enredo, acabou servindo apenas como estratégia para divisão em grupo. Poderia ter investido mais nesse estímulo de identidade do grupo e deles mesmos porque, nesse episódio, eles deixavam de ser os observados no experimento e passavam a ser os observadores, pesquisadores ou especialistas do comportamento humano. Sendo assim, a identidade destes pesquisadores, não foi desenvolvida, dentro do jogo proposto.

Um terceiro fato novo neste episódio foi a inserção de personagens, personagens que foram interpretados por equipantes, não atores o papel destes consistia em encenar um *youtuber* de uma determinada categoria. Como esperado, alguns entraram muito dentro do jogo da ação dramática, outros nem tanto, influenciando diretamente para que os acampantes adentrassem muito dentro do enredo algumas vezes; e, em outras, apenas tivessem um diálogo simples e cotidiano. Dentro da proposta do drama como método de ensino de uma aproximação com o teatro, acredito que os acampantes não tiveram uma participação dramática neste episódio. Eles haviam sido identificados, possuíam uma história e um objetivo, contudo, as interações com os personagens não estimularam eles a terem nenhuma ação dramática ou muito pouco.

No segundo episódio, muitas coisas novas apareceram em relação ao primeiro. Acredito que foram todas aderidas com êxito, partindo da divisão dos grupos e passando pelos personagens, vemos isso nos relatos dos registros,

principalmente depois das conversas com os *youtubers*. Em questões teatrais, temos o acréscimo dos personagens, aqui lembrando o episódio 1, onde reflito sobre a falta de ambientação cênica, acreditando que este projeto também é uma aproximação do método para equipe, mesmo este não sendo o objetivo principal. Contudo, para os acampantes as questões teatrais ficaram restritas aos personagens e ao professor-personagem. Entretanto, a construção do conhecimento é notória, vemos essa construção novamente dentro dos registros⁶:

Grupo Ciências, ep.2: “nós tivemos que nos unir muito para conseguir encontrar e decorar todas as frases, e conversando com os *youtubers* discutimos como é ruim viver só de aparências”.

Grupo esportes, ep.2: “foi legal que fizemos a atividade com quartos diferentes, foi legal interagir com os *youtubers* e discutir sobre aparência e sobre como as pessoas vivem se preocupando com a opinião das outras”.

Grupo Moda e Beleza, ep.2: “foi muito interessante conversar e interagir com os *youtubers*, foi a parte mais legal da atividade. E como a gente aprende a filtrar aquilo que a gente vê na internet. É legal a gente pensar que a gente só mostra aquilo que a gente quer nosso *feed* do *Instagram*, não quem realmente a gente é”.

Grupo Games, ep.2: “a gente não achou os *youtubers* muito parecidos com os de verdade, mas a menina do *Vlogs* era muito parecida com um de verdade. Muitos *youtubers* mostram padrões de beleza e muita gente quer seguir esses padrões”.

Grupo Vlogs, ep.2: “a gente interagiu com gente diferente, isso foi o mais legal, foi difícil trabalhar em grupo, mas a gente precisa aprender a conviver com os outros”.

Grupo Música, ep.2: “geralmente a gente perde muito tempo, e escolhe usar uma rede social e não falar com as pessoas pessoalmente”.

Sobre a divisão em grupos, Biange faz uma reflexão dentro de uma de suas aplicações do drama: “Dividir a classe em pequenos grupos possibilitou a algumas crianças atingir resultados que não teriam alcançado de outra forma”

⁶ Os registros a partir do episódio dois foram feitos em grupo. Entravam 5 membros do grupo na sala de registro, embora as falas trazidas sejam individuais, considero-as representativas do grupo como um todo.

(CABRAL, 2006, p.67). Acredito que a aproximação dos quartos, as interações e o envolvimento se torna maior dentro da divisão dos grupos, potencializando as atividades, e tornando o aproveitamento delas maior para os acampantes.

Episódio 3

Existe vida fora da rede

(professor personagem falando com eles, e passando as próximas instruções)

Neste episódio, pais ou amigos pediram ajuda para os pesquisadores, que após o desafio dos *youtubers*, ficaram conhecidos no mundo todo. Eles precisam ajudar as pessoas que estão sofrendo de Utilização Compulsiva de Aparelhos Eletrônicos (UCAE) (*nome e sigla fictícios*)

Cada grupo será responsável por um caso diferente, cada grupo receberá uma ficha com diagnóstico de uma pessoa, suas características, seu comportamento, suas manias, as coisas que gosta e as que não gosta.

O Objetivo do grupo é fazer com que o indivíduo primeiramente execute uma série de ações, contudo, o paciente estará distraído com seu aparelho eletrônico, ele escuta e se comunica, mas como não presta atenção aos pesquisadores, ele acabará levando tudo ao pé da letra, ou seja, os pesquisadores precisam desenvolver meios, formas, para que o paciente execute as ações da forma correta.

(Alguns perfis se repetem propositalmente)

Perfil 1- João é um adolescente que não sai mais do seu quarto e que só pensa em jogar jogos eletrônicos. Antes de conhecer os jogos eletrônicos, este rapaz era uma pessoa ativa, praticava esportes e tocava violão. Agora ele precisa arrumar a cama, colocar os tênis no lugar certo, tirar as meias que estão fedendo e escovar os dentes, ainda deve juntar as bolas e colocar alguns papéis no lixo.

Perfil 2- Joana é uma menina viciada em Instagram, todos os dias ela passa no mínimo 4 horas olhando Stories, vídeos sobre moda e beleza e ainda postando fotos. Por causa disso, ela esquece de seus deveres, seu quarto está com diversos objetos espalhados pelo chão. Agora ela deve guardar sua boneca, colocar 5 bolas na cesta, recolher os papéis espalhados, colocar o chinelo e amarrar seu cabelo.

Perfil 3 - Jordan, durante sua infância sempre gostou de brincar com seus carrinhos e *LEGOS*, mas agora na adolescência conheceu os jogos digitais e chega a passar 8 horas por dia trancado em seu quarto apenas concentrado nos seus jogos online. Para a saúde emocional deste menino, ele precisa ter um tempo fora de casa com sua família, contudo, para isso ele deve tirar as meias e colocar meias, colocar o tênis e por fim, colocar o lixo a sua volta na lixeira.

Perfil 4 - Jordana é uma influenciadora digital, ela chega a passar 8 horas por dia gravando e editando seus vídeos para seu canal no *YouTube* que já tem mais de 100 mil seguidores. Por outro lado, está moça não organiza sua vida pessoal e já não tem mais tempo para as tarefas básicas, como por exemplo escovar os dentes, portanto, ela deve escovar o cabelo e depois prendê-lo, escovar os dentes, vestir um calçado, colocar um casaco, pegar a boneca e guardar a boneca.

Perfil 5 - João é um adolescente que não sai mais do seu quarto e que só pensa em jogar jogos eletrônicos, antes de conhecer os jogos eletrônicos, este rapaz era uma pessoa ativa, praticava esportes e tocava violão. Agora ele precisa arrumar a cama, colocar os tênis no lugar certo, tirar as meias que estão fedendo e escovar os dentes, ainda deve juntar as bolas e colocar alguns papéis no lixo.

Perfil 6 - Julian é um usuário ativo do *YouTube*, a poucos meses iniciou um canal de *Hater* e já ganhou vários fãs com suas críticas a jogadores de futebol. Mas sua rotina mudou completamente, agora ele usa seu tempo livre à noite para assistir e gravar vídeos. Por esse motivo seu quarto está totalmente desorganizado. Ele deve arrumar todos os brinquedos e bolas, suas flechas devem ir para o local correto, ele precisa dobrar uma blusa e guardá-la, e por fim, colocar os chinelos e pendurar uma toalha molhada.

Perfil 7 - Juliana é uma influenciadora digital, ela chega a passar 8 horas por dia gravando e editando seus vídeos para seu canal no *YouTube* que já tem mais de 100 mil seguidores. Por outro lado, está moça não organiza sua vida pessoal e já não tem mais tempo para as tarefas básicas, como por exemplo escovar os dentes, portanto, ela deve escovar o cabelo e depois prendê-lo, escovar os dentes, vestir um calçado, colocar um casaco, pegar a boneca e guardar a boneca.

Perfil 8 - Laura é uma menina viciada em Instagram, todos os dias ela passa no mínimo 4 horas olhando Stories, Vídeos sobre moda e Beleza e ainda postando fotos. Por causa disso, ela esquece de seus deveres, seu quarto está com diversos objetos espalhados pelo chão, agora ela deve guardar sua boneca, colocar 5 bolas na cesta, recolher os papéis espalhados, colocar o chinelo e amarrar seu cabelo.

(Quando os especialistas conseguirem que o personagem faça todas as suas tarefas, ele se desligará do celular e prestará atenção no que eles têm a dizer sobre o atual comportamento do personagem.)

Relatório episódio 3- Existe vida fora da rede

No terceiro episódio a dinâmica segue a mesma lógica do episódio anterior. Entretanto, a construção, por parte dos acampantes é muito maior, a necessidade agir como um especialista, tomar decisões. Há intervenção deles diretamente nas cenas, as interações com os personagens afetam muito mais os acontecimentos. Com esse maior dinamismo da atividade podemos perceber um maior engajamento dos grupos.

Considero este o episódio com o nível de envolvimento mais elevado, primeiro porque o episódio exigia uma participação muito ativa e pedia intervenções diretas dos acampantes dentro das cenas. Outro fator que torna esse o episódio mais completo dentro do enredo, é a familiarização dos participantes com o ambiente no qual eles foram inseridos. As percepções das relações, o ambiente caótico, à presença do personagem, o que esse personagem simboliza. Foi o mais próximo da realidade dos participantes que conseguimos chegar dentro do enredo. Sendo assim, acredito que aqui atingimos o maior índice de imersão dentro da proposta.

Falando diretamente da proposta, percebo que este episódio é o que podemos caracterizar como o mais próximo do drama como método de ensino que comporta todos os seus elementos, personagens, enredo, estímulos, e aquilo que havia faltado nos outros. Neste aqui encontramos, algumas características concretas do teatro, os acampantes tendo que se expor e entrar no campo dramático, colocando o seu corpo e as suas percepções a serviço do

enredo. Nesse momento podemos ver os acampantes sendo personagens, mesmo que o trabalho deles fora apenas pensar e não executar as ações. Eles desenvolvem algumas pequenas cenas com os personagens, dentro de suas interações, agora adquirindo o papel de pesquisadores do conhecimento, com a missão de ajudar alguém. Dentro dos conhecimentos do teatro, este episódio estimula a pensar no corpo e em seus mínimos detalhes, e ainda ter que fazer a transmissão destes detalhes para que uma outra pessoa os execute. Então, também trabalhando uma questão de texto de improviso, de conseguir passar informações em seus detalhes mais minuciosos.

Este episódio levantou uma reação que não imaginava que seria trabalhada: a exaustão, que chegou em alguns grupos ao limite. Nestes momentos percebo que, pelo desgaste, o grupo como um todo se torna mais focado, alguns se destacam na liderança, enquanto os outros fazem pequenas observações.

Quanto aos registros da atividade, como já descrito acima, a proximidade com a realidade é nítida e a percepção e a identificação deles com os personagens é afirmada nos registros. A exaustão também aparece dentro das novas sensações presentes, praticamente todos os grupos no registro falam sobre o estresse e a exaustão. Olhando para a equipe que fez a atividade acontecer, os personagens, eram pessoas diferentes, mas pela familiaridade trazida das outras atividades, os personagens se mostraram muito mais construídos, quanto à postura, expressões e diálogo.

Grupo esportes, ep.3: “foi muito estressante, e a gente percebeu que às vezes, é isso que nossos pais passaram por isso com a gente, e agora nós com a Joana, [nome do personagem] porque nós tínhamos que dar todos os comandos certinhos, tínhamos que ter calma e paciência”.

Grupo Games, ep.3: “a gente precisava ajudar o Jordan, mas na verdade a gente pensou que tínhamos que convencê-lo a fazer as coisas, depois descobrimos que precisamos falar as coisas com muitos detalhes para que ele conseguisse fazer”.

Grupo Moda e Beleza, ep.3: “quando a gente chegou, chegamos no tumulto, todo mundo falando junto, ninguém estava se entendendo, depois entendemos que a gente precisava trabalhar em grupo, foi legal quando ele

pegou o violão e começou a tocar a gente começou a cantar, mas foi bem estressante e cansativo, mas no final deu certo”.

Episódio 4

Os problemas das redes

Seguindo as pesquisas, o psicólogo aparece para dar novas informações. Através das pesquisas se estabeleceu um ranking de redes sociais mais nocivas para jovens e adolescentes.

Primeiro lugar- *Instagram*, Segundo Lugar- *Snapchat, Facebook e Twitter*, terceiro lugar- *YouTube*

Neste episódio existirão algumas pessoas com alguns problemas, e os pesquisadores deverão diagnosticar a pessoa. Eles devem encontrar as pessoas conversar com elas, entender o que ela está sentindo e o porquê está sentindo, e anotar tudo que julgarem importante.

Pessoa 1-existe uma pessoa que acabou de postar uma foto no *Instagram*, ela está ansiosa para saber quantos *likes* ela irá conseguir com aquele post. Sendo assim, ela irá ficar próxima do celular atualizado o aplicativo quantas vezes forem necessárias, mesmo com o número de *likes* crescendo, ela nunca está satisfeita. (neste caso eles deverão compreender a situação do personagem, diagnosticar a ansiedade a necessidade de aceitação, e busca desenfreada por likes)

Pessoa 2: Alguém que precisa o tempo todo mostrar o quanto é feliz nas redes sociais, e como vive uma vida linda e perfeita. Contudo, fora das redes a situação é o oposto, e ainda fica triste porque ela nunca obtém resposta das suas interações nas redes sociais.



Figura 3: podium de redes sociais

Fonte: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/05/19/tecnologia/1495189858_566160.html

Relatório episódio 4- Os problemas das redes

Neste último episódio, algo que não foi muito explorado nos anteriores foi exigido dos acampantes. Sendo eles, pesquisadores do comportamento humano, neste episódio essa função acaba sendo mais evidente por causa de seu objetivo. Vidor (2010, p.36) comenta sobre esta necessidade que o contexto ficcional trás do aluno ter de colocar dentro jogo: “é levado a ampliar sua percepção do mundo e das pessoas, colocando-se “no papel”. Percebe-se que como eles estavam divididos em grandes grupos, alguns normalmente tomam a frente. Contudo, gosto de pensar que este personagem foi formado por todos, ou seja, todos os componentes formaram um único personagem dentro daquilo que cada um tentava expressar e mostrar.

Este episódio possui outras características, como por exemplo, um estímulo inicial na fala do professor-personagem com projeção de um dado de uma pesquisa real sobre o comportamento das pessoas, referente ao nível em que as redes sociais os afetavam negativamente e quais eram as redes mais nocivas. Este *ranking* projetado foi estímulo muito importante dentro da atividade pois fez com que os acampantes entendessem do que se tratava a dinâmica com

os personagens, esses estímulos poderiam ter sido melhor explorados em todos os episódios. Percebo que a utilização desde a projeção conseguiu guiar melhor os participantes do que apenas um enredo dialogado do professor-personagem.

Este episódio possui outra característica: o registro era feito por escrito, a qualquer momento da atividade, o que ajudou a compor este personagem dentro do grupo que acabou acarretando em alguns detalhes mais precisos de cada momento de cada diálogo. Então, estes registros vieram cheios de impressões e questionamentos, que também faziam parte da atividade. Contudo, as percepções eram muito mais espontâneas ou subjetivas do que racionais.

Sendo este o último episódio, a ideia não era que existisse um fechamento do enredo, mas sim que eles utilizassem o conhecimento adquirido em todos os momentos para criar uma saída e construir um diálogo dessas vivências com seu paciente, personagem. Houve neste episódio uma falha na comunicação, eles deveriam fazer o diagnóstico do personagem e depois o registro final, contudo, apenas um grupo fez o registro, que segue abaixo:

Grupo Vlogs ep.4: “foi divertido, legal, o grupo se integrou e se importou em ajudar o paciente. Percebemos que hoje em dia as pessoas se preocupam demais com redes sociais e não levam a realidade a sério. Se importam demais com a opinião dos outros”.

5. PEDAGOGIA DO TEATRO, FICÇÃO E ENSINOS PARA ALÉM DO FAZER TEATRAL

Neste momento ainda refletindo sobre a prática do processo *Follow me*, farei algumas considerações sobre o drama e especificamente sobre a aplicação do processo aqui estudado e, por fim, analisarei o drama como prática pedagógica. Analisando as reflexões nos registros dos acampantes, percebemos como nesta situação as características do Acamp-serra se sobrepuseram às do drama como método de ensino. Sendo esta última uma metodologia de ensino do teatro, se supõe que os participantes reflitam também sobre a prática teatral, entretanto, no processo aqui pesquisado não foi mediado pelo professor, em momento algum, que se tratava de uma prática teatral, pois esperava-se que fosse algo que acontecesse naturalmente. Contudo, dentro dos registros, não aconteceram menções sobre o teatro em si, mas muitas características presentes no fazer teatral apareceram nas falas dos participantes, como por exemplo:

Grupo Vlogs, registro ep2: “foi legal por que tivemos que trabalhar mais em grupo para conseguir lembrar as frases e encontrar os *youtubers*”. A coletividade que é muito trabalhada no teatro aqui se mostra presente, ou seja, os episódios ampliam essa visão do coletivo, que é uma característica própria do fazer teatral, mas também faz parte da cultura do Acamp-serra.

Outra fala que pode nos levar a refletir é quando eles questionam se os personagens pareciam mesmo com *youtubers*.

Grupo Vlogs, ep.2: “a gente não achou os *youtubers* muito parecidos com os de verdade, mas a menina do *Vlogs* era muito parecida com uma de verdade, eles podiam falar mais parecido e as roupas também não eram muito parecidas.”

Posso dizer que os sujeitos trazem uma visão de construção de personagem, de figurino e até mesmo uma crítica feita ao desenvolvimento dos personagens. Existe também uma perspectiva do jogo cênico na interação dos acampantes com os personagens das atividades. Aqui me refiro principalmente

ao episódio 3, onde a ação dos acampantes reverberava diretamente na ação do personagem.

Outra característica que os acampantes descrevem, embora não façam associação direta, são as improvisações. Eles comentam de como eles buscaram métodos diferentes para conseguir se relacionar com os personagens, de como eles precisaram entender e ser criativos para conseguir se comunicar, principalmente no episódio 3:

Grupo Esportes, ep.3: “quando nós chegamos achamos que tínhamos de convencer ela a fazer o que precisava, depois tentamos, conversar, a gente até tentou ameaçar [risos] depois entendemos que tínhamos que passar as informações com muito detalhes”.

Estes são alguns desdobramentos que podem ser destacados como elementos pertencentes a linguagem teatral, que são trazidos nos relatos dos acampantes.

A aplicação do processo mostrou a necessidade de explorar alguns pontos que não foram tão evidenciados, mas que eram importantes, como por exemplo: a exploração da identidade dos acampantes dentro da ficção, a identidade dos grupos nos quais eles foram divididos, e a ambientação do espaço, porém, como estas partes não foram tão exploradas por questões de programação e em virtude do tempo, foi algo que se perdeu. Se essas questões tivessem sido trabalhadas, talvez o resultado fosse completamente outro, voltado mais para uma construção independente destes pesquisadores do que está criação eventual dentro de cada episódio.

Mesmo existindo este distanciamento da prática teatral existem muitas características comuns que foram levantadas. Todavia, a parte reflexiva não se deu no âmbito cênico, mas no social e cotidiano. Gostaria de salientar ainda que diante das referências, dentro da prática, Cabral (2006) e Vidor (2010), que ambas desenvolvem seus trabalhos dentro de projetos ou ambientes voltados para o teatro. Já esta pesquisa introduz o drama sem uma contextualização prévia, pois isto demandaria um tempo que não era viável, contudo, acredito que os participantes tiveram sim, vivências teatrais embora não refletidas ou evidenciadas conscientemente.

Fazer a junção entre o drama como método de ensino e uma cultura já estabelecida de um acampamento era um dos objetivos desta pesquisa, além de poder levantar potencialidades destas metodologias trabalhando-as numa mesma circunstância. Acredito que pela facilidade e por já estar mais presente na vida dos acampantes, o modo de trabalho ou a cultura do Acamp-serra acabou tendo mais ênfase nas reflexões e no jeito como os acampantes lidaram com as situações de ficção. Somado a isso, o fato de não ter sido feita uma pequena introdução sobre a esfera teatral, entendendo também que não fazia parte da pesquisa dar uma introdução ao fazer teatral, mas sim, deixarem as reflexões fluírem apenas por um comando, que era: “façam o registro daquilo que vocês viram e vivenciaram.

Como em todos os conteúdos ministrados dentro de todas as áreas do conhecimento, existem diferentes formas de expressar seus conteúdos e transmiti-los aos alunos. Sendo assim, cabe ao professor escolher qual é o melhor método para cada turma. Muitas vezes os professores de diversas áreas acabam utilizando o teatro como meio de fixação, mas os elementos da linguagem teatral são ignorados. Dentro desta perspectiva de teatro como ferramenta de ensino Biange (2006) no início de seu livro, levanta este questionamento, se o drama serve para o ensino de teatro ou para ensinar outros conteúdos, ou temas transversais:

É comum o uso de convenções e técnicas teatrais no ensino de primeiro e segundo graus, usualmente como elementos facilitadores da aquisição e fixação de conhecimentos. Entretanto, seu uso em si, distanciado de um contexto dramático, não vai além de possibilitar uma estratégia dinâmica de conhecimento. O potencial estético do teatro na educação, de conhecer e sentir (envolvimento emocional) perde-se ao se separar as técnicas teatrais do contexto dramático. (CABRAL, 2006, p. 13).

Biange, neste trecho, traz uma reflexão sobre esse uso da linguagem teatral como ferramenta, mas ignorando seus aspectos de área do conhecimento, e suas potencialidades. Contudo, o drama nos mostra qual o potencial de metodologias de teatro no ensino, sem abrir mão de nenhum elemento.

Sendo o drama, como método de ensino, uma metodologia do ensino de teatro, possibilita trabalhar as características do teatro, sendo uma ferramenta

muito versátil capaz de atingir todos os pontos importantes do fazer teatral: dramaturgia, personagens, figurino, cenário, improvisação. Então, o drama é uma ferramenta completa para se trabalhar esses fundamentos. Contudo, ele vai muito além apenas de trabalhar os aspectos básicos do teatro, ele é capaz de abrir diálogos sobre outros assuntos, como Desgranges traz em um exemplo de como o condutor, professor, faz uma finalização trazendo um assunto que era da realidade de seus alunos.

O coordenador, finalizando o processo, propõe um debate sobre a história, enfocando prioritariamente os aspectos morais em destaque na trama, indicando ser uma história que lhe parece pertinente para ser trabalhada com jovens, tendo em vista a alusão à utilização de drogas, que aparecem metaforicamente na fábula... (DESGRANGES,2006, p. 124).

Esse grande potencial para abrir novas discussões que o drama apresenta é de grande relevância, porque afinal o drama como método de ensino, trabalha em forma narrativa, ou seja, os participantes são convidados a fazerem parte de uma história, ficção.

6. CONCLUSÃO

Este trabalho de conclusão de curso, primeiramente desperta em mim um anseio por amadurecer a ideia de trabalhar com o drama como método de ensino, dentro de ambientes que não tem como objetivo o ensino de teatro. Concluo com esta pesquisa, que em ambientes em que o foco do ensino não é o teatro, o drama perde muito sua relação direta com o teatro, porque dificilmente os participantes irão refletir a ficção e o fazer teatral sem ter uma preparação prévia.

Todavia, percebo que consegui manter a linha lúdica do processo de drama viva durante toda a sua aplicação. Sendo assim, a via teatral não se perdeu, a construção do conhecimento se deu sem a perda do conteúdo teatral. A união entre o acampamento e o drama foi concretizada, e como o modo de trabalho do Acamp-serra é mais comum aos acampantes, por isso suas características acabaram sendo mais evidenciadas dentro dos registros.

As características comuns entre Acamp-serra, e o processo de drama, que eu havia observado já na disciplina de Pedagogia do Teatro 2, personagens, enredo, pré-texto, e também a construção autônoma do conhecimento, são evidentes e são potencializadas quando ambas são trabalhadas juntas. O grande destaque está presente nas interações de acampantes e personagens, uma prática que existe no drama e também no Acamp-serra, sendo assim, este foi o grande ápice o processo.

Podemos perceber como o drama perde sua força de ensino de teatro, contudo, não se deixou de ensinar teatro em momento algum apenas isso não era evidenciado, por estar buscando que os acampantes tivessem uma reflexão mais livre sobre a vivência, o que também fazia parte da proposta. Os acampantes fizeram algumas observações de cunho teatral, em menor medida pois, acredito que isso possa ser fruto de uma construção social onde o teatro não faz parte do cotidiano dos acampantes. Sendo assim é mais difícil levantar aspectos sobre algo tão distante.

Gostaria muito de tentar aplicar o drama novamente, e meu desejo é de que o drama seja o ponto de partida para a criação das atividades do Acamp-

serra, e que mesmo não tendo o teatro como objetivo de ensino, percebo que o drama não foi utilizado apenas como ferramenta, pois estava presente em todas as suas características.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Beatriz Ângela Vieira, **Drama como método de ensino**. 2ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo** 2ºed. São Paulo: HUCITEC, 2006.

ELPAIS. **Instagram é a pior rede para a saúde mental dos adolescentes**. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/05/19/tecnologia/1495189858_566160.html>. Acesso em: 19 abr. 2018.

FIGUEIREDO, Ricardo Carvalho De. **O ensino do teatro na educação não-formal: contribuições para a formação inicial do professor de teatro**. Anais Abrace, [S.L], 200./nov. 2018.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 eds. São Paulo: Cortez, 2007.

VIDOR, Heloise Baurich. **Drama e teatralidade**. 1 ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2010.