**ENSINO DE TEATRO TELEPRESENCIAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA:**

TELEPRESENCE THEATER TEACHING: EXPERIENCE REPORT:

Gislaine Regina Pozzetti¹; Vitória Renata da Silva e Silva²

Universidade do Estado do Amazonas – gpozzetti@uea.edu.br

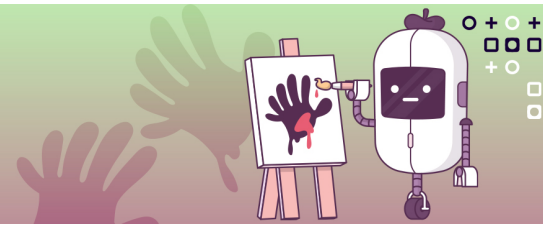
Universidade do Estado do Amazonas – gpozzetti@uea.edu.br

RESUMO: Este artigo discute pesquisa realizada no decorrer do Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura em Teatro, na Universidade do Estado do Amazonas, em que se traça um paralelo entre o ensino presencial e o ensino telepresencial. A experimentação prática foi sistematizada em 10 aulas para o 6º ano do ensino fundamental, tendo como metodologia o Drama Processo, de Beatriz Cabral, pela abordagem do professor-personagem. Ressalta-se no processo a compatibilidade das duas modalidades, ao mesmo tempo em que se reforça a coletividade que envolve o fazer teatral, a partir do desenvolvimento dos conteúdos por meio de técnicas específicas da telepresença. Concluiu-se, assim, que o ensino de teatro telepresencial é possível a partir do uso de recursos, estratégias e ferramentas apropriadas ao meio digital, tal como o storytelling utilizado nas práticas dessa pesquisa.

PALAVRAS CHAVE: Contação de história; *Storytelling*; Professor-personagem; Ensino de Teatro; Telepresença.

ABSTRACT: *This article discusses research carried out in the course of the Final Paper for a Degree in Theater at the Universidade do Estado do Amazonas, in which a parallel is drawn between face-to-face teaching and telepresence teaching. The practical experimentation was systematized in 10 classes for the 6th year of elementary school, using the Drama Process methodology, by Beatriz Cabral, through the teacher-character approach. The process emphasizes the compatibility of the two modalities, at the same time that the collectivity that involves the theatrical making is reinforced, from the development of contents through specific techniques of telepresence. It was concluded, therefore, that the teaching of telepresence theater is possible from the use of resources, strategies and tools appropriate to the digital environment, such as the storytelling used in the practices of this research.*

KEYWORDS:: *Storytelling; Teacher-character; Theater Teaching; telepresence.*



1. INTRODUÇÃO

Este artigo reflete a pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso de Teatro – TCC, iniciadas no decorrer do Estágio Supervisionado da Licenciatura em Teatro. A ideia inicial era desenvolver o ensino da linguagem teatral de forma presencial, entretanto, com o isolamento social, imposto pelo vírus COVID-19, a pesquisa teve que ser redimensionada para a modalidade telepresencial.

Segundo Lucia Santaella (2010, p. 196), a telepresença “significa estar aqui e estar em algum outro lugar ao mesmo tempo”, ou seja, uma mudança de paradigma que nos leva a agir de forma a estar presente em todo lugar e em todo tempo. O ensino telepresencial tornou-se uma realidade no Brasil com o uso de recursos tecnológicos de comunicação em tempo real, que possibilitam a interação em sala de aula virtual entre professor e aluno. Neste sentido, o ensino e a aprendizagem nos estudos de teatro aportam uma nova perspectiva para discentes e docentes, em que ambos enfrentam desafios que envolvem equipamentos adequados, conectividade com a internet potente, intimidade com os meios digitais, novos aprendizados e principalmente se ressignificar como professor e aluno frente a essas demandas tecnológicas.

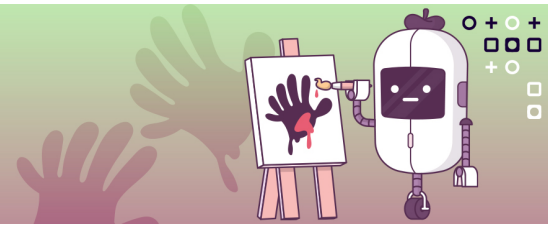
A experimentação inicial inseria a contação de histórias por meio do professor-personagem (conforme metodologia do Drama Processo de Beatriz Cabral) para o desenvolvimento dos conteúdos abordados nos planos de aulas. A série escolhida foi o 6º ano do Ensino Fundamental II, e o conteúdo, a história do teatro grego. O objetivo era refletir as ressonâncias que o método oferece aos estudantes, que de forma lúdica e artística, dialoga com a potencialidade de um professor-artista-pesquisador em sala de aula, incentivando o aluno para as teorias e práticas teatrais.

Entretanto, frente ao isolamento social e a orientação das Secretarias de Educação para que as aulas fossem ministradas de forma telepresencial, foi necessário repensar o planejamento, assim como se instrumentalizar com as tecnologias emergentes e conceitos próprios do ambiente virtual, no caso o storytelling.

2. DESCRIÇÃO DOS MÉTODOS OU METODOLOGIA

A motivação para esta pesquisa surgiu a partir das vivências, no decorrer do segundo semestre de 2019, durante o Estágio Supervisionado II, desenvolvido no Ensino Fundamental II, ou seja, do 6º ao 9º ano. Observamos que os alunos do 6º ano ainda trazem uma bagagem lúdica muito grande do Ensino Fundamental I, e que muitas vezes, pela dinâmica de se ter um professor para cada disciplina e pelo sufocamento de se cumprir conteúdos numa carga horária apertada, são cerceados da ludicidade e do uso da imaginação como dispositivo na aquisição de conhecimentos.

Para Santaella (2012, p. 196), “a motivação [é] a maior alavanca para a aprendizagem e para a cognição, o lúdico é o elemento que lhe fornece potência”, nesta perspectiva de motivação, ao realizar o estágio supervisionado, elaboramos uma aula sobre a história do teatro grego, cuja metodologia seria a contação de história através de um personagem, uma sacerdotisa.



A experiência foi motivadora e prazerosa, pois o engajamento dos alunos no “faz de conta” os fez vivenciar a sensação de estar dentro de uma história, questionar o modo de vida dos gregos, e tentar encontrar semelhanças do teatro de encostas na cidade de Manaus. Assim, nasceu o desejo de inserir a professora-personagem sempre que fosse possível na sala de aula, pois o prazer de ensinar e aprender poderia ser potencializado por meio desse jogo de contação de história e professor-personagem, segundo a metodologia do Drama Processo. Para Hitotuzzi,

No âmbito da escola, o drama tem sido usado como uma estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem de disciplinas do currículo escolar. (...) Os participantes constroem o script à medida que se arriscam a fazer incursões em cena e colocam a sua criatividade à prova a todo instante no processo de construção do drama. Nesse sentido, o Drama-Processo se assemelha ao faz-de-conta das brincadeiras de criança. (...) Desse modo, ora como expectador, ora como ator (Boal, 2002, 2008), frui-se não só a estética do drama, mas também o conhecimento que dele emana (2012, p. 97).

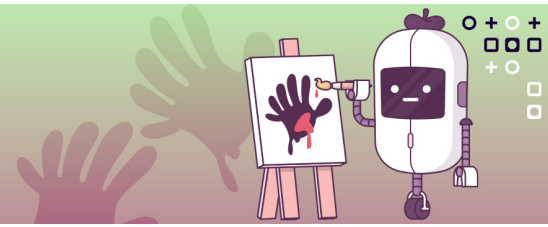
O Drama como Método de Ensino, de Beatriz Cabral (2006), possui características que dialogam com os anseios de uma educação crítica e de construção de conhecimento.

Algumas características básicas são associadas ao drama como atividade de ensino: **contexto e circunstâncias de ficção**, que tenham algumas ressonâncias com o contexto real ou com os interesses específicos dos participantes; **processo** em desenvolvimento através de episódios, um pré-texto que delimite e potencialize a construção da narrativa teatral em grupo; e a mediação de um **professor-personagem**, que permite focalizar a situação sob perspectivas e obstáculos diversos (2006, p. 12).

Nessa experimentação, o contexto e as circunstâncias foram introduzidos pelo professor, de forma a despertar o interesse dos alunos; os episódios foram criados a partir do pré-texto e da definição do personagem que os apresentaria: 1. Origens do teatro – Teatro ocidental Grécia, tendo uma Sacerdotisa na condição de professor-personagem; 2. O Teatro Grego e o espaço cênico, história contada a partir de um guia de turismo; 3. O texto dramático: a tragédia e a comédia grega, apresentado pela personagem Medéia; 4. Um escultor revela os Elementos visuais do espetáculo: a cenografia, figurinos e adereços e, 5. Os elementos visuais do espetáculo: a iluminação e a sonoplastia, por um arquiteto, ou seja, uma história a cada duas aulas de 50 minutos cada.

Ao inserirmos a mediação do professor-personagem à contação de histórias, estabelecemos uma lúdica imersão ao conteúdo a ser desenvolvido, segundo Cabral (2006, p.12), “o drama como método de ensino [...] constitui-se atualmente numa subárea do fazer teatral e está baseada num processo contínuo de exploração de formas e conteúdos relacionados com um determinado foco de investigação”; desta forma, entendemos que o professor ou professora possa transformar o conteúdo em objeto de pesquisa, o que naturalmente, leva o aluno a expressar-se criticamente.

Ao atribuir essa característica dentro de sala de aula, o professor traz o lúdico e o real no drama, tornando muito mais interessante para qualquer faixa etária de alunos. Trazer o contexto e o conteúdo de forma mais teatral, quebrando a rotina a qual os alunos já estão acostumados, auxiliou na compreensão dos conteúdos trabalhados pelo professor na sala de aula virtual.



“Contexto e circunstância são convincentes, primeiramente pela sua coerência interna, e esta, em grande parte dependerá do acesso a informações e material de pesquisa disponível ao grupo” (CABRAL, 2006, p.13). Quando se trata do contexto de sala de aula, é importante que o professor-personagem se apresente sem os estereótipos dados pelas mídias, mas se colocando através de uma abordagem mais teatral: “o professor adquire o status de organizador, facilitador, tendo responsabilidade como membro mais maduro do grupo” (VIDOR, 2008, p. 10), pois tanto em sala de aula presencial como na sala de aula telepresencial, é importante que nenhuma informação se perca e nem a atuação do professor-personagem se sobreponha a importância do conteúdo ou da prática a ser realizada pelo aluno. O professor-personagem é uma das chaves para que o ensino e a aprendizagem sejam didáticos sem perderem o teatral e a ludicidades da contação de história. Ou seja, é necessário que o professor tenha claro seus objetivos para que possa definir e potencializar as interações pela rede que utiliza nas aulas, seja presencial ou telepresencial.

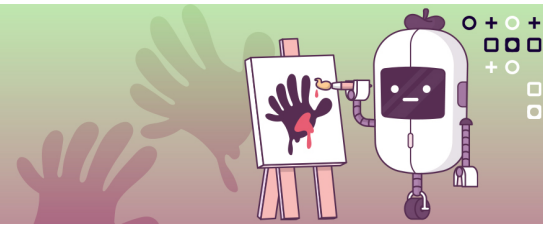
3. O PROFESSOR-PERSONAGEM

A mediação do professor no aprendizado do aluno é de fundamental importância, pois, a práxis no espaço educativo é determinante para que as linguagens de expressão estejam acessíveis ao aluno. Ao promover experiências na sala de aula, experimenta-se a produção artística, passa-se a conhecer a linguagem e seus signos, ao mesmo tempo em que se forma expectadores. Segundo Flávio Desgranges (2013, p. 30),

[...] a pedagogia do espectador está calcada fundamentalmente em procedimentos adotados para criar o gosto pelo debate estético, para estimular no espectador o desejo de lançar um olhar particular à peça teatral, de empreender uma pesquisa pessoal na interpretação que faz da obra, despertando seu interesse para uma batalha que se trava nos campos da linguagem. Assim se contribui para formar espectadores que estejam aptos a decifrar os signos propostos, a elaborar um percurso próprio no ato de leitura da encenação [...] (2003, p.30).

Entendendo a sala de aula como um espaço de mediação para o ensino e a aprendizagem, cabe ao professor explorar novas possibilidades de interação com os alunos. O professor-personagem é um dos elementos que Beatriz Cabral (2006) utiliza no desenvolvimento do *Drama Processo como método de estudo*. O Drama Processo propõe que o professor atue em sala de aula com objetivos que se interliguem com o cotidiano do aluno, ou seja, o contexto e as circunstâncias de ficção refletem a realidade em que os participantes estão inseridos; são criados episódios a partir de um pré-texto, que conduzem a narrativa, a qual o professor-personagem (teacher in role) é o mediador.

Ao colocar-se como “um outro”, o professor-personagem estabelece uma cumplicidade de “faz de conta” intermediada pela ludicidade ainda presente nos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II. Neste sentido, o *teacher in role* aponta os caminhos e trabalha o fluxo de criação e comunicação entre professor-aluno e aluno-professor. Desta forma, coadunamos com Olga Reverbel (1989, p. 09), quando afirma que “as capacidades intelectuais como espontaneidade, a imaginação e a observação, a percepção e o relacionamento social, inata do ser humano, mas que necessitam desenvolver-se (...) encontram nas atividades dramáticas o seu maior estímulo”.



No que tange aos estímulos do Drama Processo como método de ensino, os disparadores ou situações propostas pelo professor-personagem aportam mais de uma única resposta, basta para isso, a criação de um novo episódio em outra perspectiva

Entre o real e o ficcional o professor-personagem estabelece o sentido da experiência sem criar juízos de valores. O papel ficcional representado por todos os participantes no contexto do drama estabelece uma zona de conforto para a discussão de temas, muitas vezes, censurados na infância e na adolescência. (RIBEIRO, 2013, p. 26259)

4. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

A arte de contar histórias ou tradição oral é tão antiga quanto o próprio homem. Contar histórias é uma forma de reorganizar em nossa mente as memórias e os aprendizados do passado remoto, ou, de ontem mesmo, conforme esclarece Farias (2011).

Narrar uma história é um modo de estruturar o mundo em função das nossas ações individuais. Implica um trabalho de organização da memória individual, feito a partir da acumulação e organização de dados de uma experiência não necessariamente vivida, visto que a memória é uma reorganização de ideias, impressões, subjetividades, afetos e conhecimentos adquiridos no vivido, na leitura, no imaginado (p. 20).

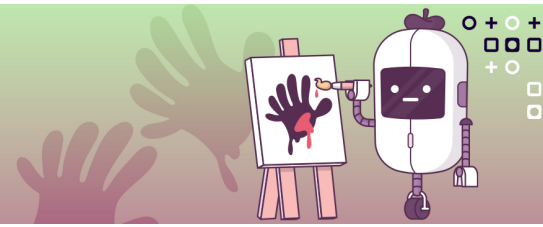
Contar uma história é diferente de ler uma história, há toda uma técnica que envolve a primeira, pois ao contarmos a história nos tornamos parte dela e fazemos quem nos ouve mergulhar ou adentrar nesse tempo da narrativa e com isso criamos uma atmosfera entre o passado e o presente, ou seja, há toda uma dinâmica a ser considerada.

O ato de narrar requer um domínio do tempo narrativo, que corresponde a uma enunciação verbal do passado. Todos os contadores mantêm, por meio de suas histórias, um elo entre passado e presente, real e sobrenatural, possível e impossível, razão e imaginação (FARIAS, 2011, p. 20).

A contação de histórias,

Faz parte da tradição de vários povos desde os mais antigos tempos – narrativas orais são passadas de geração a geração desde o início da humanidade, num movimento incessante de recriação. O contador de histórias cria imagens que ajudam a despertar as sensações e a ativar no ouvinte os sentidos: paladar, audição, tato, visão e olfato. Assim, suas narrativas são carregadas de emoção e repletas de elementos significativos, como gestos, ritmo, entonação, expressão facial, silêncios... Esses elementos proporcionam uma interação direta com o público e implicam improvisação e interpretação (FARIAS, 2011, p. 20).

Farias (2012) ressalta que o papel do narrador/contador de história é propiciar ao ouvinte uma viagem, por isso, a importância do uso de objetos, imagens, sons, cheiros que possam colaborar com a apreensão do meio ambiente em que a história se desenrola. Assim, entende-se que o professor, em seu papel de contador de história, dá vida a um personagem que irá interagir no



âmbito do ensino e aprendizagem, num jogo lúdico de trocas em que a imaginação estabelece relações com o conteúdo a ser desenvolvido.

5. STORYTELLING

É comum no Brasil, ao referir-se ao conceito de storytelling, associarmos à tradução literal, Contação de Histórias, entretanto,

na prática elas acabam adquirindo significados diferentes, pois quando se fala em contação de histórias, o que logo vem à mente da maioria das pessoas é alguém rodeado de crianças narrando contos infantis. Portanto, no uso atual que estas expressões acabaram tendo, o storytelling seria um termo que abrangeria várias mídias, e a contação de histórias nos remeteria mais à oralidade, ao ato de narrar histórias ao vivo¹

Em tempos de pandemia, observamos que a contação de história e a metodologia do professor-personagem carecem de um aditivo, pois muitas aulas passaram a ser ministradas nas redes sociais, assim, julgamos pertinente trabalharmos também, com o conceito de storytelling, buscando a interface digital para a elaboração do nosso roteiro de aulas, sejam elas EAD ou presencial. Storytelling trata-se de uma habilidade de contar histórias utilizando recursos audiovisuais, além das palavras

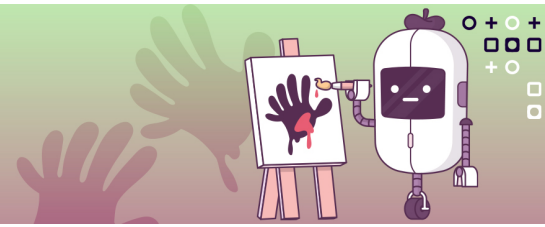
Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos- personagens, ambientes, conflitos e uma mensagem em eventos com começo meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional (Vieira 2019, s/p).

Podemos dizer que o storytelling atua também no campo da técnica e não só da arte, posto que, é utilizada na criação de roteiros de cinema, do teatro, da publicidade e nos meios corporativos. É, portanto, uma estratégia de contar história de uma forma imersiva no meio digital, que cativa o leitor podendo agregar imagens, audiovisuais, escritas e/ou falas.

A contação de histórias ou storytelling é um ato natural humano, intrínseco em sua evolução. Por muito tempo, mesmo antes da escrita, os conhecimentos obtidos eram transpassados de geração a geração pela oralidade como forma de resguardar memórias e tradições de um povo (SILVA; OLIVEIRA; MARTINS, 2017, p. 987).

Pela citação de Silva et al., observamos que a contação de história, prática oral milenar, é transportada para os meios digitais, no formato storytelling, ou seja, como seres que contam histórias, as transformamos conforme as necessidades e as tecnologias do tempo em que vivemos, enquanto a oratória, por si só, já não atende aos propósitos do mundo digital. Assim, ao nos apropriarmos do formato digital do storytelling e da metodologia da contação de história,

¹<https://escoladesignthinking.echos.cc/blog/2017/04/storytelling-contacao-de-historias-e-oratoria/#:~:text=Portanto%2C%20no%20uso%20atual%20que,de%20narrar%20hist%C3%B3rias%20ao%20vivo.&text=A%20orat%C3%B3ria%20pretende%20influenciar%20as,e%20a%20conta%C3%A7%C3%A3o%20de%20hist%C3%B3rias.>



criamos uma outra forma e perspectiva de ministrar os conteúdos dentro de sala de aula tanto no presencial como de forma online.

6. CONTAÇÃO DE HISTÓRIA OU STORYTELLING?

Ambos os conceitos se interligam por suas estruturas: o storytelling é muito utilizado no marketing e a contação de história se refere à tradição oral de contar história. No teatro, contamos histórias de muitas formas, pois o ator é um personagem e o palco, o ambiente. Mais que isso, ambos trazem o jogo lúdico em sua forma de aprendizagem, pois o jogo trabalha, em sua essência, várias áreas do conhecimento, desde um simples arremesso de bola à matemática mais complexa; o que queremos dizer é que ambos trabalham a criatividade e imaginação dos alunos possibilitando maior interação e interesse com os conteúdos abordados, e a forma como contamos história perpassa por vários tipos de jogos.

[...]Roger Caillois que, no seu livro, *Os jogos e os homens* (1990, p. 29-30), define o jogo como uma atividade: (a) livre, por isso é atraente e divertida; (b) delimitada, isto é, circunscrita no espaço e no tempo; (c) incerta, pois seu desenrolar não pode ser determinado de antemão; (d) improdutiva, porque não gera bens. A situação final do jogo é idêntica à do início da partida. (e) Regulamentada, pois depende de leis internas, sem as quais não pode funcionar. (f) Fictícia, uma vez que se desenvolve em uma realidade paralela à dos constrangimentos da realidade (Apud SANTAELLA, 2012 p. 186).

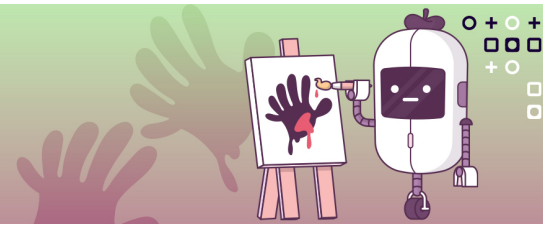
Entende-se que todas essas regras estão presentes tanto na contação de história quanto no storytelling, e isso faz com que os alunos e o professor mergulhem num ambiente cheio de possibilidades de construção de conhecimento e aprendizagem, desde a construção do plano de aula até o momento da avaliação da aprendizagem. De acordo com a tabela que elaboramos, fica bastante evidente as proximidades entre a Contação de Histórias e o Storytelling, sendo o meio e os resultados, fatores que os diferenciam.

Tabela 1 – *Storytelling*

	Elementos da contação de história	Elementos do storytelling
Origem	- tradição da oralidade	- criação do meio digital
Sistematização:	planejar o que se vai contar, saber para quem e de que modo vai contar.	planejar o que se vai contar, saber para quem e de que modo vai contar.
Metodologia	O contador de histórias cria imagens que ajudam a despertar as sensações e a ativar no ouvinte os sentidos: paladar, audição, tato, visão e olfato.	O contador de histórias cria imagens que ajudam a despertar as sensações e a ativar no ouvinte os sentidos: paladar, audição, tato, visão e olfato.
	elementos significativos, como gestos, ritmo, entonação, expressão facial, silêncios	elementos significativos, como gestos, ritmo, entonação, expressão facial, silêncios
	implicam improvisação e interpretação por parte de quem conta.	implicam improvisação e interpretação por parte de quem conta.
	contador recria o conto junto com seu público, modificando-o, de acordo com a interação que estabelece.	O contador pode ou não recriar o conto junto com seu público, modificando-o, de acordo com a interação que estabelecer no meio digital
Resultados	Tem como foco o desenvolvimento lúdico	Tem como foco a aprendizagem de conteúdos

Fonte: Elaboração dos autores

Para a elaboração da nossa experimentação, apoiamo-nos nos conceitos de contação de história e o storytelling, visto que, desejávamos que os personagens conduzissem o desenvolvimento dos



conteúdos, assim como, utilizamos os meios digitais como recursos durante as aulas. Entendemos que o teatro é um espaço singular e, ao mesmo tempo, plural para o trabalho com essas metodologias, elaboramos um planejamento de 05 aulas, com duração de 90 minutos cada, considerando o ensino presencial e o ensino à distância. Delimitamos o 6º ano do Ensino Fundamental e como conteúdo, a história do teatro grego.

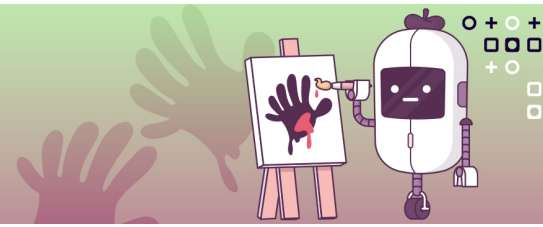
A sistematização para a elaboração dos planos de aula foi organizada da seguinte forma: um professor-personagem diferente a cada dia, que dialoga com o conteúdo a ser desenvolvido, uso de projeção de imagens e vídeos para a interação do aluno; sempre considerando as possibilidades de ensino presencial e à distância. O drama processo tem como foco a investigação teatral que tem como base o contexto e circunstância no qual a aprendizagem se desenvolve. Está sistematizado nas seguintes etapas: uso de um pré-texto, desenvolvimento de seminários mediado pelo professor, que participa ativamente como um professor-personagem no decorrer da construção dos episódios e da montagem do espetáculo.

Do entendimento dessa metodologia, elencamos como pré-texto o conteúdo teórico sobre as origens do teatro grego; os seminários tiveram como espaço de pesquisa o ambiente digital; os episódios (roteiros), cujo objetivo são apresentação do contexto e as circunstâncias de ficção, foram explorados pelo professor-personagem:

1. A Sacerdotisa apresentou a primeira aula, cujo conteúdo da aula foi: “Origens do Teatro: Grécia”, em que foi abordado as dionisíacas trazendo a caracterização em suas vestes, textos de embasamento teórico, além de propor a caracterização para os alunos, inserindo-os, assim, no contexto do conteúdo da aula, tendo como auxílio visual imagens e vídeos projetados em modo presencial pelo Datashow e em modo telepresencial direto pela plataforma de aula; ela foi escolhida pois o teatro surgiu de ritos sagrados na Grécia;
2. O Guia de Turismo apresentou a segunda aula cujo conteúdo foi: “Teatro Grego e Espaço cênico”, escolheu-se esse personagem para mostrar os diferentes espaços que eram utilizados desde as dionisíacas que eram feitas nos templos e ruas até a forma mais moderna do teatro grego feito na semi-arena;
3. A Medeia, que é uma personagem do texto de Eurípedes, foi escolhida para ministrar o conteúdo “O texto dramático: tragédia e comédia grega”, pois já traz uma carga em sua caracterização e se contrapõe ao falar da comédia grega, sendo ela um personagem da tragédia grega.
4. O escultor foi escolhido para ministrar o conteúdo “Elementos visuais do espetáculo: A cenografia, figurinos e adereços” da quarta aula, pois eram os responsáveis por construir os cenários e as máscaras utilizadas nos espetáculos.
5. O arquiteto, personagem da última aula, ministrou o conteúdo “Elementos visuais do espetáculo: a iluminação e a sonoplastia”, pois as grandes semi-arenas eram construídas em pés de montanhas e os arquitetos as projetavam para que a voz dos atores fosse ouvida por todos no espaço cênico, bem como ajudar na luz que os iluminava.

7. RESULTADOS ALCANÇADOS

Para adaptarmos as práticas presenciais para o ensino à distância, foi necessário familiarizar-se com os novos termos e práticas do meio virtual, tal como, o storytelling. Sistematizamos as



propriedades da contação de histórias com o storytelling, estabelecendo conexões para criar e adaptar planos e conteúdos utilizando o professor-personagem do *Drama como método de ensino*.

Foi elaborado um storyboard para cada aula, de forma que o planejamento do conteúdo, as estratégias e os recursos possibilitassem a interação do aluno no decorrer da aula telepresencial. Na perspectiva de José Manuel Moran (2008), o ensino telepresencial oferece estratégias valorosas ao ensino-aprendizagem,

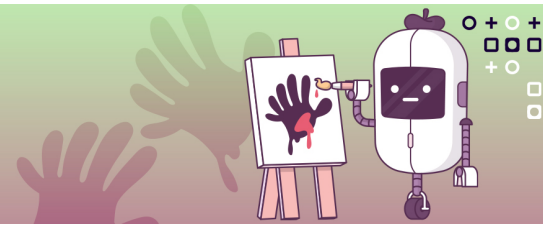
[...] na medida em que avançam as tecnologias de comunicação virtual (que conectam pessoas que estão distantes fisicamente como a Internet, telecomunicações, videoconferência, redes de alta velocidade) o conceito de presencialidade também se altera. Poderemos ter professores externos compartilhando determinadas aulas, um professor de fora "entrando" com sua imagem e voz, na aula de outro professor... Haverá, assim, um intercâmbio maior de saberes, possibilitando que cada professor colabore, com seus conhecimentos específicos, no processo de construção do conhecimento, muitas vezes a distância (p. 2).

Observamos assim que o compartilhamento e intercâmbio são os elementos que mais ressoam para a ampliação do conhecimento, este dado confirmou-se na aplicação prática com a metodologia Drama processo e professor-personagem, uma vez que outras vozes foram convocadas a se somarem à discussão do conteúdo, muitas delas só possíveis pelo meio virtual. Ao ponderarmos as modalidades presenciais e telepresenciais, depreendemos que as mudanças ocorrem no uso dos recursos, nas estratégias e na adaptação das metodologias. Desta forma, não cabe discutir qual modalidade é a melhor para o aprendizado do aluno, uma vez que cada um tem o seu próprio tempo e individualidade, daí a importância de oferecermos formas diferenciadas de ensino e aprendizagem.

8. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

No decorrer desse processo, sempre buscamos refletir sobre as potencialidades do ensino presencial e telepresencial. O ensino presencial possibilitaria a interação direta com os alunos, porém, não teríamos o êxito alcançado no telepresencial, uma vez que, as salas de aula não propiciam a infraestrutura tecnológica e a conectividade necessárias o que muitas vezes desestimulam as práticas dos professores e alunos.

Na nossa experimentação telepresencial, a projeção de imagens e vídeos foi imediata pois o material já está organizado no drive do professor e foi projetado concomitante na plataforma em que a aula estava sendo transmitida, e o aluno recebe pela transmissão online, não passando assim pelas burocracias que a utilização dessas tecnologias pede nas escolas, bem como os alunos puderam utilizar recursos que dispõem em suas casas para os exercícios propostos em aula como a de caracterizar-se. Outra questão positiva foi o envolvimento de alguns pais que auxiliaram com materiais e adaptação do espaço de casa para as atividades escolares, o que de certa forma os aproximou dos aprendizados dos filhos, muito embora alguns alunos tenham sido excluídos dessa experimentação por não terem equipamento e conectividade em suas casas.



9. REFERÊNCIAS

CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Editora Hucitec; Edição Mandacaru, 2006.

DESGRANGES, Flavio. **Pedagogia do Espectador**. São Paulo: Hucitec, 2003.

FARIAS, Carlos Aldemir. **Contar histórias é alimentar a humanidade da humanidade**. 2011. p. 19-24. In PRIETO, Benita (org). *Contadores de Histórias: um exercício para muitas vozes*. Rio de Janeiro: s. ed, 2011.

HITOTUZZI, Milton. **Educando para a cidadania através do Drama-Processo**. Revista Caleidoscópio, vol 10, n. 1, p.97-113. Jan/Abr 2012. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/c7cf/ff6117ab8d1974b3b697fe47251a5ffa06a1.pdf?_ga=2.113345607.1729553700.1641930589-1811022552.1641930589. Acesso em: 15 nov. 2021.

MORAN, José Manuel. **O que é educação a distância**. 2008. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/mran/dist.htm> >. Acesso em: 05 nov. 2021.

REBERBEL, Olga. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Scipione, 1989.

RIBEIRO, Ewerton. **Para evitar o alienigenismo: uma proposta de process drama através da mediação irônica do professor-personagem**. 2013. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9067_4688.pdf. Acesso em: 15 nov. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **O papel do lúdico na aprendizagem** - Revista Teias, v.13 n. 30 !85-195 set/dez 2012. Disponível em: http://scholar.google.com.br/scholar_url?url=https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/download/24277/17256&hl=pt-BR&sa=X&scisig=AAGBfm2NyRIN-Oe3hqe5XTDwyt5dyaeGCg&nossI=1&oi=scholar. Acesso em: 26 nov 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2010.

SILVA, J. A. L. ; OLIVEIRA, F. C. S. ; MARTINS, D. J. **Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft**. In:

XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017, Curitiba-PR. Culture Track, 2017. p. 987-990.

VIDOR, Heloise Baurich. **O professor assumir um papele traz, por que não, um personagem para a sala de aula: desdobramentos do procedimento thacher in role no drama processo**. Revista Undimento, n°10, 2008. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/download/1414573101102008009/8856/45840&ved=2ahUKewi7ir-c38P1AhUiq5UCHZy7DsEQFnoECAUQAQ&usg=AOvVaw3NqeE2esY2MakgM6pcBmHk>. Acesso em 08 nov. 2021.

VIEIRA, Dimitri. **O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller**. Diponivel em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/storytelling/> acesso em: 26 nov 2021