

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

JOSÉ CARLOS RIBEIRO MARTINS

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

São Luís

2016

JOSÉ CARLOS RIBEIRO MARTINS

A ESCRITURA DRAMÁTICA:

a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem

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

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

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

São Luís

2016

A ESCRITURA DRAMÁTICA:

a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem

José Carlos Ribeiro Martins*

RESUMO

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

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

ABSTRACT

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

Keywords: Education, Theatre, Creative, Aesthetic Experience.

1 INTRODUÇÃO

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

* *Mestre em Artes (UFMA, 2016). Professor de Teatro do IFMA-Campus Monte Castelo. Email: lioribeiro@ifma.edu.br*

O presente texto apresenta os resultados obtidos a partir do Processo de Criação Artística, citado acima, e que fora desenvolvido em sala de aula, durante a ministração da disciplina Teatro, para alunos de diferentes cursos técnicos do IFMA-Campus Monte Castelo, com destaque ao grupo de alunos do curso de Informática, responsável pelo desenvolvimento do vídeo game.

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

O presente artigo também identifica o modo pelo qual a utilização dos elementos da “Jornada do Herói” serve de subsídio para a elaboração de uma escritura dramática, baseado na leitura e apreciação de roteiros de peças teatrais, e de como esses elementos podem contribuir para o desenvolvimento de um vídeo game.

2 EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI

As duas primeiras décadas do século XXI já estão em curso e ainda assim é possível observar a forte fisionomia de características dos anos anteriores, em todos os segmentos da sociedade. Com a educação não poderia se imaginar algo diferente. Sobretudo em países menos desenvolvidos, o processo de ensino aprendizagem no seu cotidiano ainda guarda praticas bastante tradicionais, ou até mesmo anacrônicas.

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

A tarefa da escola continua sendo absoluta, e substancialmente a mesma. A propósito da realidade vivida nos dias atuais, em termos do uso de diferentes meios e

dispositivos tecnológicos, Perrenoud (2002) lembra que as novas tecnologias de informação e da comunicação têm transformado de modo espetacular não somente as maneiras de nos comunicarmos, como também influenciam nossas formas de pensar, decidir e trabalhar.

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

o professor deve ocupar-se em entender sobre como administrar a presença marcante dessas tecnologias, qual o espaço conceder a elas, principalmente quando não são elas, na sua dimensão como tal, o objeto e foco do ensino. É preciso compreendê-las como recursos e ferramentas na exata dimensão que se apresentam, exigindo dos seus usuários uma forma de familiarização a outros contextos.

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

Na atualidade a prática tem demonstrado que mais do que os tradicionais computadores de mesa, os chamados Computadores Pessoais (PC), hoje se encontram instalados definitivamente no ambiente escolar, se expandindo para além do ambiente da própria sala de aula. Isso é plenamente percebido porque se dá inequivocamente através de um grande processo de miniaturização dessas máquinas, que gerou os *notebooks*, *tablets*, telefones celulares e, neste caso em particular, especialmente aqueles pertencentes à categoria dos *smartphones* que possibilitaram uma “intimidade” mais frequente com o universo imagético, através da produção de diversos conteúdos, seja em fotografias ou vídeos. É neste particular, portanto, que reside o maior desafio atual da escola, qual seja o de estabelecer um diálogo eficiente com essas ferramentas.

3 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

São bastante significativas as contribuições de pesquisadores que dedicam seus estudos e pesquisas ao estudo do uso de *games* no processo educacional. É o caso de Mattar (2010), que inicialmente apresenta uma curiosidade na história dos videogames, localizando no século XX, precisamente no ano de 1972, o lançamento de “Pong” um videogame preto e

branco, lançado pela Atari que acabou por se tornar num grande sucesso comercial. Porém cabe ressaltar que bem antes desse fenômeno, os jogos e os programas de computador já eram largamente utilizados no segmento educacional.

Mesmo com os inegáveis avanços tecnológicos alcançados pelo setor e, sobretudo, em se tratando dos caminhos percorridos por vídeos educacionais, é possível identificar ainda uma significativa separação entre os games educacionais e *games* voltados exclusivamente para o mercado da diversão.

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

Essa percepção torna-se fundamental na medida em que uma das principais características dos games é o fato de os jogadores determinarem como aprendem. No universo dos games os usuários sentem-se à vontade para criar arranjos de aprendizado que lhes sejam propícios e possam se adequar às suas necessidades individuais. Acerca disso MATTAR, (2010, p.19) afirma que: “assim, além de compreender como as características dos próprios games suportam o aprendizado, podemos também avaliar a maneira pela qual os jogadores assumem papéis ativos nos games, determinando como, quando e por que aprendem”. Acompanhando esse raciocínio igualmente importa destacar que todos aqueles que se dedicarem ao uso dos games como recursos pedagógicos devem ter em mente que como instrumentos de interatividade permanente, eles carregam intrinsecamente essa característica básica. Essa relação de interatividade que se estabelece de modo instantâneo com os usuários é parte integrante e indispensável da própria estruturação do game que desse modo acaba por se colocar em uma relação de autoconstrução.

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

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

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

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

3.1 Gamificação

O panorama apresentado até aqui também demonstra que existem ações diferenciadas e modificadoras, que se somam a avanços no que concerne a presença dos dispositivos tecnológicos nas salas de aula. Os games se apresentam como tecnologias que tem marcado sua presença de forma mais contundente no processo educacional.

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

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

O potencial dos jogos advém da motivação intrínseca ao ato de jogar, de avançar na exploração dos espaços e superar etapas, fases e desafios que resultam num processo de aprendizagem de natureza lúdica, motivada por uma história que se desenrola de forma significativa e contínua. Nesse âmbito, vem se difundido nos últimos anos uma prática que foca convergir estratégias de game design no campo educacional e

da vida cotidiana, com o objetivo de tornar a realização de diversas atividades mais prazerosa e recompensadora. Esse processo estratégico é conhecido popularmente como gamificação. (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p.39)

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

O uso da tecnologia dos *games* como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem possibilita encontrá-los diariamente nas salas de aula, mas este é um movimento que requer equilíbrio nas ações, porquanto não se trata de estabelecer aí uma panaceia, uma vez que a presença dos *games* na escola não se constitui em um remédio para todos os males. É necessário compreendê-los numa visão mais ampla. No ambiente da sala de aula o contato dos estudantes com *games* possibilita maior compreensão das suas competências e habilidades.

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

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

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

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

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

Este se tornou um diálogo imprescindível, considerando que atualmente é comum que o cotidiano dos jovens esteja voltado mais ao uso desses dispositivos. Nossos alunos estão mais empenhados em interagir com esses dispositivos, e com os ambientes dos jogos eletrônicos, do que com a vivência dos múltiplos espaços escolares, desse modo “eles aprendem sobre história, mitologia, futebol, guerras, enfim uma infinidade de conteúdos mediados pelos jogos e, passam mais horas jogando do que sentados nas salas de aulas ouvindo os discursos dos professores.” (ALVES, 2012, p.2). Esse cenário impõe uma reflexão que resulte em ações mais efetivas em torno da identificação de elementos possíveis de instauração produtiva desse diálogo.

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

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

4 Metodologia

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

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

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

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

Com base na participação efetiva dos alunos, tendo como princípio a experimentação contínua, as aulas foram sendo ministradas de forma que fossem se tornando sessões de exercício livre, das técnicas da escritura dramática. Esse processo se tornou possível a partir de um roteiro de atividades praticas, como exercícios de criação de histórias e criação de personagens, entre outras ações. Esse roteiro foi previamente estabelecido de por um planejamento que levou em conta as várias etapas da “Jornada do Herói” e também buscando atender às especificidades de cada um dos diferentes cursos técnicos além dos já citado de Informática, Eletrônica, Eletrotécnica, Segurança do Trabalho, Eletromecânica e Química.

A pesquisa foi realizada no IFMA-Campus São Luís-Monte Castelo, com aplicação de atividades nas diversas turmas, onde foram ministradas aulas da disciplina Teatro. Ao final, firmou-se um grupo, composto por cinco alunos, do curso de Informática, modalidade Médio Integrado ao Técnico, que é oferecido em módulos, tendo a disciplina Teatro sido ofertada no segundo módulo. Apesar do encerramento desse módulo, ainda foram realizados encontros específicos do grupo formado por cinco alunos.

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

Durante todo o processo o acompanhamento do desempenho dos alunos participantes foi realizado através das aulas ministradas, tendo como pressuposto que as mesmas se davam em forma de encontros dialogados, onde os temas estudados, a exemplo da leitura de algumas obras da tragédia grega, técnicas de desenvolvimento de histórias e criação de personagens, eram discutidos, as dúvidas equacionadas e os passos da trajetória de construção do experimento se davam de forma consciente e processualmente estabelecida. O trabalho foi sendo realizado tendo como principal procedimento a utilização de exercícios baseados nas etapas da “Jornada do Herói”.

4.1 Processo de trabalho

Considerando esta construção, deve ser destacado que em termos da prática pedagógica até então empreendida na disciplina Teatro, eram trabalhados diversos conteúdos da área teatral, principalmente aqueles que demarcam os principais avanços da história do teatro, desde a Grécia antiga, até os dias atuais, passando pelos destaques do teatro brasileiro e no Maranhão. Essas temáticas eram trabalhadas através de aulas teóricas e práticas. Essas aulas eram ministradas com a utilização de diferentes recursos, objetivando acessar os diversos conteúdos disponibilizados para proporcionar uma melhor compreensão da história e da evolução do teatro, entre eles alguns aspectos e elementos da dramaturgia, arquitetura teatral, etc.

A partir desse contexto também foi se buscando uma aproximação com os games, numa ação necessária, pois ela surge da importância que estes dispositivos têm no cotidiano de diversos segmentos sociais. Também é bastante significativo o tempo que, principalmente os jovens, dedicam diariamente aos jogos eletrônicos, seja como puro entretenimento ou mesmo na tentativa de decifrar seus mecanismos de operacionalização. Reconhecendo a sua influência e importância, foi-se evidenciando a necessidade de melhor conhecer seus mecanismos como tecnologia e como ferramenta de aprendizagem. Ainda mais que, além de

agentes de diversão os games também se constituem em importante parcela no mercado econômico.

4.2 Ensino do teatro

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

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

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

Em se tratando da disciplina Teatro os alunos sempre chegam com a expectativa de poder representar, encenar, atuar. Esse desejo é naturalmente amplificado, pois as turmas são formadas por adolescentes que, embora estejam cursando cursos técnicos, com vistas a uma formação profissional não artística, naturalmente carregam a curiosidade pelo novo. Nas noções teóricas as aulas giram acerca das origens e percursos do teatro ocidental, suas contribuições mais expressivas, momentos marcantes e significativos para a história. Fala-se das origens do teatro ocidental, que remontam ao séc. V a.C, na Grécia antiga, onde busca-se realçar a importância do conteúdo das obras da tragédia.

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

Essas ações buscam sintonia com as discussões que tem procurado estabelecer uma reflexão acerca da prática docente do professor de teatro. Em vista disso, cada vez mais a

prática docente dos professores de Artes, e mais especificamente os de teatro, carregam em si experiências adquiridas ainda nos momentos vivenciados nas licenciaturas, com o objetivo de incentivá-los a uma prática mais participativa, junto à comunidade, como requisito para melhorar sua qualificação docente.

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

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

Deve ser ressaltado que, em se tratando de alunos ou não, o processo de criação de histórias inevitavelmente se dá inicialmente a partir das próprias referências do criador, como afirma Barreto (2013) “Para tanto, cada pessoa acionará seu horizonte de expectativas, suas referências familiares, sociais, culturais, dentre outras.” E nesse particular, os alunos são estimulados a utilizarem elementos das suas memórias e vivências.

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

Note-se que, ao lado de outros recursos e tecnologias, os *games* podem perfeitamente atuar de modo auxiliar na aprendizagem dos diversos conteúdos trabalhados em sala de aula. Especificamente sobre a proposta aqui apresentada deve ser mencionado que o *game* resultou da utilização dos elementos da “Jornada do Herói” como exercício de técnica de escrita dramática, utilizados na criação de histórias e roteiros teatrais. Considerando-se que esses elementos também podem ser utilizados no desenvolvimento de outros roteiros para

atender a diferentes plataformas e linguagens artísticas, como peças teatrais, vídeos/filmes, HQ's, além dos jogos eletrônicos.

Portanto, o presente trabalho está focado na utilização da “Jornada do Herói” como ferramenta para o exercício da escritura dramática, visando à criação de roteiros objetivando o desenvolver jogos eletrônicos. Do mesmo modo que, em sendo atrativo como jogo, poderá propiciar ao aluno/jogador despertar maior interesse ao universo dos conteúdos trabalhados.

4.3 Jornada do herói

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

De um modo geral, o herói trágico é compreendido como sendo o personagem principal de uma tragédia e, segundo esse entendimento, o conceito grego de herói encerra em si diversos elementos, que dessa maneira estabelecem uma trajetória característica do herói desde o nascimento difícil até um desfecho trágico.

Desde a antiguidade com Aristóteles, em sua Poética, passando por autores como Schiller e Hegel, até a contemporaneidade, são vários os conceitos de herói. Nesse sentido buscamos entendê-lo, conforme define Pavis em seu Dicionário de Teatro:

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

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

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

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

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

A partir da compreensão desses elementos como parte primeira na tarefa da elaboração das histórias que, efetivamente se concretizam na elaboração da escrita dramaturgica, os alunos foram estimulados para o exercício prático da criação das histórias, já em forma de texto. Para melhor compreensão, destacam-se as principais etapas da “Jornada do Herói” formadas por: Mundo Comum; Chamado à aventura; Recusa ao chamado; O auxílio sobrenatural; Travessia do Umbral (ou passagem pelo Limiar); Caminho de provas; Aproximação do objetivo; Conquista do elixir; Morte e ressurreição; Retorno transformado.

4.4 Etapas de trabalho

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

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

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

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

Sem perder de vista o projeto inicial de criação de um game, tendo por base a trajetória do herói foi proposta uma sequência de atividades a serem realizadas pelos alunos. Assim, gradativamente foram desenvolvidas ações que logo iam se transformando em um conjunto de materiais, concretamente construídos, com a participação de todos.

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

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

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

Efetivamente, cada uma das atividades propostas, de modo integrador, foi sendo sequencialmente realizada. Como exercício de criação e escritura dramática, durante as atividades desenvolvidas foram propostas algumas ações, e foram estabelecidas algumas etapas como: Pesquisa sobre os temas: Mito, Herói, Saga, Teatro de Sombras; Criação de um herói; Criação de uma história; Síntese da história; Identificar e listar os personagens;

Identificar e listar os verbos; Listar os cenários; Realizar a história em Teatro de Sombras; Filmar a história apresentada; Transpor a história para outras linguagens, como pequenas encenações, desenhos e história em quadrinhos (HQ), o universo dos games, etc.

4.5 Definição da ação

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

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

Também neste momento foi demonstrado aos alunos que a estrutura da jornada do herói está presente em diversos formatos, gêneros e narrativas. Entre estas, foram analisadas algumas passagens de tragédias gregas, para dar maior visibilidade. Nas passagens, foram vistos alguns elementos da escritura dramática, como a estruturação dos diálogos, a descrição de cenas e orientações sobre se procede a ação dos personagens.

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

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

Os alunos ficaram livres para realizar o desenvolvimento do enredo da história do jogo, porém mesmo inspirados no enredo da tragédia estudada, deveriam basear-se nos elementos da estrutura narrativa proposta por Campbell (2007), com as atualizações propostas por Vogler (2006), onde está estabelecida uma estrutura básica presente na maior parte das histórias, poemas e peças épicas, composta de três atos protagonizados pelo herói: a partida, a iniciação e o retorno.

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

Desse modo, foi criado o game *Hero of Justice (Hoj)*, tendo como protagonista o personagem: *Noah legacy (NOAH)*. O *game* obedece a um roteiro básico, que se desenvolve em 11 momentos: o personagem Noah começa o jogo em sua casa; vai ao trabalho; fala com a senhora (velha); o evento do ataque; pega espada na loja, 4X batalhas; parte para Esparta (8X batalhas); treinamento; caminho para Corinto; invasão de Cofu; batalhas (Cofu); batalha final.

Para uma melhor compreensão, segue-se uma descrição das fases do roteiro do *game* HoJ (Hero of Justice): O *game* começa em meio à guerra do Peloponeso (batalha entre espartanos e atenienses). Os dois lados estavam em “trégua temporária”. A história começa com Noah, um ferreiro espartano da ilha de Melos, que foi treinado pelo seu chefe a lutar, devido aos momentos de guerra. Em um dia comum, Noah vai para o trabalho, e nesse momento a ilha de Melos é atacada pelos atenienses. Durante o ataque pelos atenienses, Noah sua casa e sua cidade foram destruídas, e sua família morta. Noah decidiu ir a cidade de Esparta, avisar ao rei o acontecido e tentar convencê-lo que Esparta deve atacar Corfu (uma base aliada de Atenas) e que Noah deve liderar o exército. O rei aceita a proposta e envia Noah ao treinamento. Noah passar por um longo treinamento e por várias batalhas. Noah ganha uma armadura e uma espada e vai para Coríntios convocar soldados para arregimentar o resto de sua tropa. Com sua tropa formada, ele vai para Corfu, onde trava a guerra final. Noah descobre que o general Ateniense mantém reféns espartanos no templo. Ele chega ao templo e batalha com o general. Noah vence, liberta os reféns e tem sua vingança conquistada.

5 Análise Crítica

Este artigo buscou expor o modo de realização das atividades propostas, que variou de acordo com a turma, considerando a própria diversidade delas, por se tratarem de cursos de diferentes áreas técnicas e estágios, ou módulos. Não obstante, de modo geral os

alunos apresentaram inicialmente uma boa receptividade, que em alguns casos foi-se modificando em virtude das expectativas individuais de alunos que desejavam durante os encontros que a ministração das aulas fosse voltada essencialmente para a realização de exercícios práticos de interpretação própria dos atores.

Nestes casos, os exercícios de escritura dramática, que necessariamente eram precedidos de pesquisas e leituras não atendiam a essas expectativas e por isso não traziam em si muitos atrativos para esses alunos, especialmente os da área de informática. Contudo, foi sendo demonstrado que essa etapa inicial era fundamental para bem subsidiar as diferentes fases do desenvolvimento de um trabalho que poderia culminar na elaboração de um game. Isso se deu levando em consideração os passos realizados durante todo o processo d trabalho, com atividades de estudos de diversos textos, como tragédias gregas, que provocaram a busca de historias outras que narram as vidas e a existência de mitos que são personagens dessas tragédias. Além disso, incluindo também o estudo dos elementos que estruturam a “Jornada do Herói” seguindo-se uma sequência de exercícios como a livre criação de personagens e histórias, realizados pelos alunos.

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

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

6 Considerações Finais

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

Este trabalho procurou destacar que se torna necessário investir mais decisivamente em busca do desenvolvimento de metodologias que possam colaborar na melhoria do processo ensino-aprendizagem.

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

Considero que é necessário investir de forma decisiva na divulgação dos recursos disponibilizados pelas novas tecnologias e estimular o seu uso como ferramentas de apoio pedagógico no processo de ensino aprendizagem. Do mesmo modo, devem ser desenvolvidas ações que possam propiciar uma aproximação ainda mais vigorosa com o universo dos jogos eletrônicos, como estimular professores a buscar instrumentalização que lhes possibilitem conhecer melhor e, na medida do possível, dominar algumas dessas tecnologias e mídias que estão presentes no nosso ambiente escolar, como, de modo geral, em nosso cotidiano como um todo.

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

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

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

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

O tipo de escritura dramática configura-se na estruturação de um roteiro cuja aplicação resulte num vídeo game que tem como objetivo possibilitar um melhor entendimento de como se constrói um protagonista (o herói). Ficando disponibilizado no formato de um *game*, juntamente com o presente artigo, onde está descrito o processo do referido *game*, para professores, especialmente os de teatro, que poderão utilizá-lo durante as aulas na área de informática.

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

Finalizando, quero afirmar que este trabalho desenvolvido com o propósito de possibilitar a vivência de um processo de criação artística com alunos de diferentes cursos técnicos, permitiu uma série de experiências de construções e processos especialmente quando eles se concretizam em ações voltadas à utilização da criação e inovação tecnológica, tão presente no dia a dia dos nossos alunos.

REFERÊNCIAS

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

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

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

BARRETO, Cristiane S. A catarse ou a não catarse?: experimentos criativos a partir do texto ou a partir do espectador como quinto criador da cena. In: SIMPÓSIO DA SOCIEDADE INTERNACIONAL BRECHTIANA; 14., 2013, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, 2013.

Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ppgac/wp-content/uploads/2013/09/A-catar-se-ou-a-n%C3%A3o-catar-se_-Experimentos-criativos-a-partir-do-texto-ou-a-partir-do-espectador-como-quinto-criador-da-cena.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANEXO A – Instalação do Jogo HoJ

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

ANEXO B – Instruções do Jogo HoJ

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

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

Botão Cima ↑ – Personagem ir para cima.

Botão Baixo ↓ – Personagem ir para baixo.

Botão Direito → – Personagem ir para direita.

Botão Esquerda ← – Personagem ir para esquerda.

Batalha

Botão Z – Lutar (Utilizar a espada)

Outros

Botão Z – Falar com outro personagem

Botão ESC – Pausar o jogo.

Botão Enter – Opções do jogo/ personagem

Fim

Fim

Fim

Prints das telas do Jogo

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



Fonte: Autor

Figura 2 - Noah fazendo o treinamento para ser um guerreiro



Fonte: Autor

Figura 3 - Noah batalhando pelo povo de sua cidade



Fonte: Autor

Figura 4 - Noah em uma feroz batalha



Fonte: Autor

Figura 5 - Reis de Esparta se preparando para guerra



Fonte: Autor

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



Fonte: Autor

Figura 7 - Noah recrutando novos guerreiros para guerra



Fonte: Autor

Figura 8 - Noah comprando espadas para guerra



Fonte: Autor

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



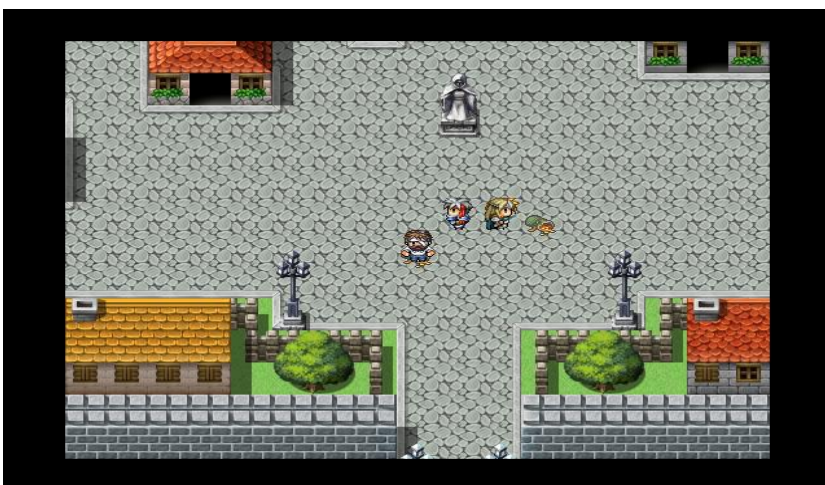
Fonte: Autor

Figura 10 - Menu com o status de luta dos personagens



Fonte: Autor

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



Fonte: Autor

Figura 12 - Noah em sua Batalha Final



Fonte: Autor