

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

UNINDO TIC A ATIVIDADES TEATRAIS

DOI: 10.5281/zenodo.17475810

Acimara Pereira de Oliveira

Acimara Pereira de Oliveira - Licenciada em Pedagogia pela UEVA CE ; Educação Artística pela UFPB ; Educação Física pela UNICV - PR . Especialização em Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) pela UFPB; Educação Inclusiva pela FIP- PB; Supervisão Escolar pela UEVA- CE; Metodologia do Ensino de Arte: Visual, Música e Movimento pela FAEL- PR; Arte Educação e Sociedade pelo CINTEP – PB; Docência no Ensino de Dança pela UniBF – PR ; Teatro, Expressividade e Dinamismo no Ambiente Escolar pela Universidade Cesumar- UNICESUMAR- PR; Arteterapia- Oficina de Arte pela Unifhae – PR , Psicopedagogia Escolar pela UNICORP-PB. Mestrado em Ciências da Educação pela World University Ecumenical- WUE. Doutoranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

RESUMO: A dramatização, como instrumento pedagógico, auxilia no aprimoramento da compreensão das dimensões física, emocional, intelectual, estética, social, moral e espiritual da experiência humana. A dramatização, além de aprimorar as habilidades de comunicação, promove a confiança, a autoconfiança, a colaboração, a empatia, a responsabilidade, a capacidade de resolução de problemas, a criatividade e a imaginação. As TIC devem ser implementadas de maneira complementar, e não como substitutas das atividades dramáticas, para que se possa criar um ambiente educacional que seja fortalecedor e enriquecedor. O uso das TIC envolve a criação e exibição dos resultados das atividades, além do fornecimento de suporte de hardware e/ou software para melhorar o ambiente dramático. Este artigo descreve um cenário metódico que integra deliberadamente as possibilidades das TIC sem interromper o fluxo natural das atividades dramáticas.

Palavras-chave: Atividades dramáticas; TIC; cenário metodológico.

Introdução

A criação e a educação são processos que devem auxiliar os estudantes a aprender ativamente sobre o mundo, desenvolver atitudes e valores morais, aprimorar suas características e enfrentar os desafios da vida. A arte é essencial em um contexto educacional como esse. A arte geralmente busca um espaço para incentivar os estudantes a desenvolverem seu potencial criativo de maneira intencional. Ao reforçar o papel da arte, destacar sua relevância e integrá-la mais à educação em geral, estimulamos o pensamento abstrato, o que nos auxilia de maneira significativa na obtenção de uma compreensão mais apurada do mundo ao nosso redor e dos fenômenos predominantes (Chessin & Zander, 2006).

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Segundo Krušić (2016), a educação artística é um campo educacional complexo que integra diversas práticas e metas. A educação artística é geralmente dividida em duas vertentes: educação para a arte e educação pela arte. A primeira direção diz respeito ao domínio de diversas formas de expressão artística e design, focando na criação e na educação para a compreensão, apreciação, aceitação e interação com a arte. A segunda direção envolve maneiras de criação e educação, em que a mídia artística é empregada para alcançar metas pedagógicas. A instrução pela arte é um método de aprendizagem experiencial no qual diversos conteúdos educacionais são transmitidos através de atividades artísticas (Krušić, 2018).

A arte dramática é intrincada e multidimensional, pois se desenrola ao mesmo tempo em diversos níveis de ação, comportamento e vivência tanto intrapessoal quanto interpessoal. Em sua natureza, trata-se de uma atividade estética em que as esferas da vida real interagem, sobrepõem-se e mesclam-se com as esferas do jogo e das ações e comportamentos fictícios e imaginários. O termo "educação dramática" engloba o aprendizado e o ensino de teatro, assim como o uso de métodos dramáticos no processo educativo. Isso é observado nos sistemas educacionais mais avançados do mundo.

A educação dramática consiste em uma série de métodos de ensino e aprendizagem que empregam a expressão dramática como uma habilidade humana utilizada ao longo da maturação e do desenvolvimento para entender e interpretar acontecimentos, relações, seres e fenômenos que envolvem os estudantes (Krušić, 2016). Na educação dramática, tal como no teatro, os estudantes procuram respostas para perguntas existenciais por meio de atividades adequadas. Assim, o teatro contribui para o desenvolvimento da personalidade das crianças e as capacita para enfrentar a realidade. O principal objetivo da educação dramática é aprimorar a imaginação e a criatividade dos estudantes. Quando a criatividade é liberada em um campo, as crianças a levarão para todos os campos da atividade humana (Read, 1974).

Atividades Teatrais

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

A brincadeira é o alicerce da educação dramática. A brincadeira é uma atividade universal, conhecida por todas as crianças, instintiva e um componente fundamental do desenvolvimento e da construção da personalidade. Enquanto se diverte, a criança desenvolve habilidades de linguagem, comunicação, motoras, sociais, emocionais e cognitivas. Ao analisar a realidade, as crianças reproduzem em uma brincadeira infantil. Elas se expressam verbal e não verbalmente, se deslocam, imaginam, inventam e criam seu mundo imaginário no qual espelham o mundo real como o veem (Duran, 2011).

A brincadeira se destaca por sua complexidade estrutural e pela flexibilidade dos papéis. É adequada para investigação e experimentação em processos que a criança ainda não compreende na vida real. As brincadeiras podem ser classificadas em jogos funcionais, simbólicos e aqueles que seguem regras (Duran, 2011).

Jogos funcionais são caracterizados por introduzirem novas habilidades motoras, sensoriais e perceptivas que se desenvolvem na criança. A criança vê jogos com regras como algo pré-fabricado e os controla como parte da cultura e tem a capacidade de criar novos. Os jogos simbólicos estão ligados ao crescimento da personalidade, sendo considerados pela maioria dos psicólogos como um fenômeno de desenvolvimento. Piaget os considera parte do desenvolvimento cognitivo, ligando-os à estrutura das atividades de pensamento (Duran et al., 1988).

Os jogos simbólicos também são conhecidos como jogos imaginativos, de ficção, de dramatização e dramatização (Duran, 2011). O jogo simbólico constitui um sistema semiótico natural que integra fala, gestos e objetos simbólicos, além de pessoas simbólicas, com crianças assumindo esses papéis. Ele emprega diversos recursos semióticos (Duran, 2011). Em jogos dramáticos ou simbólicos, a criança inventa símbolos para representar suas ideias, emoções e dificuldades. Não existe jogo simbólico sem interação comunicativa. No jogo simbólico, a ação possui um significado duplo: é tanto o que representa quanto o que é.

No jogo, a criança adota o papel de um adulto e inventa uma situação de jogo, através da transferência de sentido de um objeto para outro, de forma condicional exhibe a atividade dos adultos, representando as razões, metas e padrões dos adultos (Elkonin,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

1975, de acordo com Duran et al., 1988). No jogo, a criança participa ativamente de todas as suas possibilidades, tornando-se um sujeito autoconsciente e ativo.

Wertsch (1984, citado por Duran, 2011) sustenta que não é suficiente estabelecer não apenas quando um tipo de comportamento deve ser promovido, mas também como fazê-lo. Diferentemente de Piaget que acreditava que a brincadeira surge de forma espontânea, Vygotsky destaca a importância do contexto social e cultural. Sob a orientação de especialistas, as crianças aprendem a fazer de conta.

É fundamental apoiar sua exploração do mundo. Todos os itens mencionados acima são metas pedagógicas dos jogos de drama. Um jogo dramático é uma atividade inventiva em que os próprios participantes descobrem e estabelecem o conteúdo e procuram uma forma apropriada de expressão durante o processo criativo (Kunić, 1990). Em atividades teatrais, as crianças aprendem e assimilam os princípios fundamentais do drama e da expressão cênica, desenvolvem ações e situações dramáticas, criam monólogos e diálogos, caracterizam a aparência e o comportamento de personagens e imaginam e descrevem o espaço cênico (ŠkuflićHorvat, 2004).

Crianças e jovens aprimoram a criatividade e a autodisciplina por meio de atividades teatrais. Por meio do processo criativo, eles adquirem experiência na solução de uma variedade de problemas, também aprimoram o conhecimento e o autoconhecimento. As atividades são realizadas com o objetivo de formar um grupo, promover a socialização, a comunicação e aprimorar as habilidades de desempenho.

Os jogos teatrais são atividades estruturadas nas quais os atores são levados a situações, personagens, fenômenos ou objetos específicos por meio de palavras, movimentos e sons. Nessas atividades, os participantes não têm restrições de regras, podendo buscar uma melhor expressão livremente. Assim, em um momento criativo, eles podem até mesmo criar uma nova forma de jogo.

Dessa forma, os jogos dramáticos e a alegria de jogar incentivam os jogadores a serem criativos (Ladika et al., 1983).

A incorporação de atividades dramáticas em contextos educacionais

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Vários autores abordam aspectos teóricos e estudos sobre a efetividade das atividades dramáticas no contexto educacional. Estudos demonstram consistentemente que a incorporação de atividades dramáticas em contextos educacionais traz benefícios em diversas áreas. Essas atividades melhoram as habilidades acadêmicas e cognitivas, além de favorecerem o crescimento social, emocional e criativo.

As atividades dramáticas são empregadas no ensino de línguas para investigar as habilidades linguísticas dos estudantes, tanto em relação à língua materna quanto à segunda língua (Butterfield, 1993; Lutzker, 2007; Piazzoli, 2010; Arslan & Çağdaş, 2011). Pesquisas indicam que as atividades dramáticas podem aprimorar consideravelmente as habilidades de alfabetização e a comunicação oral.

Dramatizações, improvisações e trabalhos com roteiros auxiliam os estudantes a entender textos complexos, expandir seu vocabulário, melhorar sua fluência e ganhar confiança na fala, além de desenvolver sua compreensão leitora (Goble et al., 2021; Cawthon et al., 2011). Estudos sugerem que a incorporação de atividades teatrais ao currículo pode elevar o rendimento acadêmico em todas as matérias.

Segundo Dorion (2009), as atividades teatrais ajudam os estudantes a entender conceitos abstratos em disciplinas como química, biologia e física. O estudo de Sagirli (2014) revelou que os estudantes experimentaram um maior bem-estar pessoal, profissional e social ao integrar atividades teatrais no ensino da matemática.

As atividades teatrais ensinam a consciência política e a compreensão dos problemas sociais e da justiça social. Ao refletirem criticamente sobre personagens, enredos e conflitos, os estudantes desenvolvem habilidades para resolver problemas e a capacidade de enxergar situações sob diferentes pontos de vista (Shelton & McDermott, 2011).

As atividades de dramatização fomentam a empatia, a colaboração e a interação social entre os estudantes. A participação em dramatizações e simulações ajuda os estudantes a entender diferentes perspectivas e a colaborar de forma eficaz em equipe. Isso pode resultar em um ambiente de sala de aula mais receptivo e inclusivo, contribuindo para o crescimento emocional e social dos estudantes (Deasy, 2002).

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

A incorporação de atividades de dramatização no ensino pode elevar consideravelmente o envolvimento e a motivação dos estudantes. A aprendizagem é mais dinâmica e interativa devido às atividades de dramatização. Esse maior envolvimento pode resultar em melhores índices de frequência e participação, auxiliando o êxito acadêmico como um todo (Catterall, 2009).

A dramatização tem sido relacionada ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, como memória aprimorada, habilidades criativas e de resolução de problemas. O estudo de Heathcote e Bolton (1995) demonstrou como as atividades de dramatização podem ser empregadas para investigar questões sociais e morais complexas, auxiliando os estudantes a desenvolver uma auto compreensão mais abrangente.

Em linhas gerais, a incorporação de atividades dramáticas em contextos educacionais proporciona uma abordagem completa para o aprendizado, contribuindo para o sucesso acadêmico e o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a vida. Essas vantagens destacam a relevância de integrar a educação voltada para as artes a fim de proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizagem completa e eficiente.

Unindo TIC e Atividades Dramáticas

No século XXI, as tecnologias digitais foram incorporadas aos ambientes educacionais em várias disciplinas, introduzindo novos métodos pedagógicos e estilos de aprendizado. A educação dramática não foge à regra. No seu estudo inovador, Zakopoulos et al. (2023) propuseram uma análise da literatura de pesquisas acadêmicas publicadas de 2014 a 2023 a respeito do uso de tecnologias digitais no ensino de teatro/drama para promover a consciência sustentável dos estudantes e desenvolver as competências educacionais do século XXI.

Os resultados da pesquisa mostraram o ‘desenvolvimento’ da educação dramática digital em todo o mundo, em todos os níveis de ensino, empregando tecnologias de *internet*, instrumentos e aplicativos digitais, multimídia e avanços digitais inovadores, como inteligência artificial, realidade virtual e aumentada, e

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

robótica.

Em uma pesquisa com professores em formação, uma sala de aula virtual de teatro e dramaturgia, em formato de salas de descanso, foi empregada com êxito por meio da plataforma *Zoom* para conduzir atividades dramáticas em um ambiente virtual, promovendo a interação entre os participantes, a criatividade e o aprendizado assistido por colegas (Irugalbandara, 2021).

No estudo de caso de pequena escala sobre como o uso de *blogs* afeta o ensino de cursos de teatro e dramaturgia, nas instituições de ensino, as atividades teatrais *online*/digitais e presenciais foram fundamentadas no conteúdo do *blog*, onde houve um aumento na interação e cooperação entre docentes e estudantes. Além disso, os *blogs* também ofereceram chances para o aprimoramento das habilidades dramáticas e digitais de docentes e estudantes, em contextos escolares ou não (Fanouraki & Zakopoulos, 2023).

A dramatização (Hatton & Nicholls, 2018) é um dos métodos mais relevantes utilizados no ensino de teatro *online*. Liyanawatta et al., (2022) e a narrativa digital (Tzima et al., 2020; Křepelková et al., 2019). Como parte de um projeto internacional de teatro maior chamado "*The Water Reckoning Project*", um estudo de caso conduzido em uma escola secundária em Sydney, Austrália, investigou e demonstrou os benefícios no processo de aprendizagem ao utilizar teatro e tecnologias digitais no contexto da educação voltada para a sustentabilidade, tanto local quanto global (Hatton & Nicholls, 2018).

Como participantes e pesquisadores, os estudantes inventaram personagens e se envolveram em dramatizações contínuas, participando com questões importantes sobre sustentabilidade e criando conteúdo digital direcionado a outros estudantes em todo o mundo. O estudo enfatiza a importância dos professores que atuam como "curadores digitais" para guiar os alunos em sua experiência de aprendizagem entre ambientes da vida real e o espaço virtual.

O teatro é fundamental para o desenvolvimento intelectual das crianças na educação pré-escolar. Para aprimorar Gong (2022) apresentou um novo método de ensino utilizando a tecnologia de interação humano-computador multimídia tridimensional para aprimorar a educação dramática dos professores e aumentar a conscientização das crianças sobre o teatro.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Com a direção apropriada dos docentes e com o auxílio de aparelhos interativos, as tarefas de dramatização tornaram-se mais envolventes, com um senso de imagem aprimorado e a habilidade das crianças de se envolverem facilmente no contexto de aprendizagem. Os resultados experimentais indicaram que a maioria dos professores estava bastante satisfeita com a combinação da arte dramática, tecnologia de interação humano-computador e tecnologia de síntese de voz na formação dramática de crianças em idade pré-escolar.

A adoção de recursos digitais, aplicativos e plataformas de ensino à distância na educação teatral/dramática foi particularmente percebida e "impedida" durante os anos desafiadores de isolamento social e cultural resultantes da pandemia mundial de COVID-19 em 2020 (Zakopoulos et al., 2023).

Em pouco tempo, docentes e estudantes passaram a ser roteiristas, atores e diretores de arenas de teatro *online* cheias de diferentes tipos de conteúdo educacional (texto interativo, imagens, animações, vídeos, apresentações, jogos etc.), com o objetivo de encontrar a melhor forma de incorporar e dirigir o teatro em ambientes digitais, além de utilizar tecnologias digitais para criar e compartilhar espetáculos de maneira colaborativa e estruturada. Isso também trouxe mais foco ao desenvolvimento e à aplicação de habilidades e competências digitais de docentes e estudantes em todas as etapas da educação.

O período após a COVID-19 evidenciou uma "urgência" para que os educadores de teatro implementem a colaboração interdisciplinar com matérias como jogos, realidade virtual/mista e inteligência artificial, visando oferecer oportunidades imersivas e capacitar estudantes e docentes de teatro para crises futuras semelhantes ou interrupções no processo de aprendizagem, para que possam estar harmonizados com o avanço tecnológico e a transformação pedagógica para um modelo educacional mais centrado no aluno e envolvido (Zakopoulos et al., 2023, p. 20).

Por meio do avanço de tecnologias emergentes inovadoras, como plataformas de jogos, realidade virtual/aumentada/mista, tecnologia de captura de movimento, inteligência artificial/robôs e aplicativos para smartphones (Webb & Layton, 2023), os participantes do teatro (professores e alunos) agora podem transformar e transferir suas performances reais para o ambiente digital, criando histórias e solucionando problemas

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

por meio de atividades de aprendizagem situacional fictícias ou cenários da vida real (Gregory et al., 2015; Liyanawatta et al., 2022; Web & Layton, 2023; Zakopoulos et al., 2023).

Contudo, na transformação evidente da educação dramática, é crucial que a "natureza física" das atividades dramáticas não seja substituída por experiências digitais. A performance digital não deve ser vista como um meio de substituir a produção teatral tradicional, mas como um formato alternativo que complementa e apoia as práticas existentes (Webb & Layton, 2023). As TIC podem ser empregadas para gerar drama em ambientes escolares como um elemento adicional aos processos de drama ao vivo (Davis, 2010).

Nesse cenário, Davies (2010) destaca a importância de combinar tecnologia com experiências de aprendizagem ao vivo, uma vez que alunos e professores provavelmente não substituirão os processos dinâmicos e interativos da sala de aula pelo que consideram experiências online sedentárias e limitadas (Davis, 2010). Strakšiene e Baziukaite (2009) mostraram que a combinação eficaz de TIC, linguagem escrita e falada e drama (movimento, mímica e emoções) pode aprimorar as habilidades comunicativas dos estudantes do ensino médio durante as aulas de teatro.

Na sua pesquisa, as atividades não digitais das crianças incluíram a criação, a escrita e a leitura de diálogos. Simultaneamente, as TIC foram empregadas para acessar materiais, visualizar apresentações de fotomímica e localizar uma descrição correspondente de emoção, assistir a vídeos digitais sem o som de gravações, diálogos, inserção do texto dos diálogos elaborados, gravação e reprodução dos diálogos (Strakšiene & Baziukaite, 2009, p. 283–286).

A questão mais importante no processo de ensino é como garantir que os alunos assimilem o conteúdo ensinado. A organização, os métodos e os meios de ensino são fatores fundamentais para o sucesso de um professor, trabalhar com os estudantes, tanto em um contexto educacional presencial quanto virtual.

Execução de atividades dramáticas e Tecnologias da Informação e Comunicação

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

O cenário metódico ilustra como as atividades dramáticas podem melhorar as habilidades de comunicação, pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho em equipe, empatia pela diversidade, criatividade, consciência cultural, sensibilidade e humor dos estudantes. O propósito deste cenário metodológico é que os estudantes interpretem um texto significativo por meio de atividades dramáticas que transformam suas vivências pessoais, criam novas perspectivas e aprimoram seu gosto literário, imaginação e capacidade de reflexão sobre o mundo, sobre si mesmos e sobre os demais.

A ordem lógica das atividades escolhidas está alinhada com os resultados e o conteúdo do aprendizado. As atividades dramáticas sugeridas podem ser utilizadas com linguagem autêntica e em áreas humanísticas e sociais para aprimorar a compreensão, análise, memorização, reprodução, reconstrução, ensaio, execução, criação e personalização. A incorporação das TIC enriquece a atividade dramática ao introduzir uma dimensão digital (impactando os sentidos e a atenção) sem comprometer sua essência.

A finalidade não é exclusivamente na tecnologia, nem se trata de sobrecarregar o estudante com tecnologia digital, mas na utilização apropriada da tecnologia em alinhamento com as atividades de dramatização. Ao longo da atividade de dramatização, que requer a participação completa dos estudantes, o uso das TIC é uma tarefa secundária (como música de fundo, efeitos sonoros, imagens, gravação de vídeo etc.) com o objetivo de aprimorar e melhorar o espaço de dramatização.

Depois de cada atividade dramática, os estudantes se dedicam a tarefas de TIC para criar, compartilhar, apresentar, analisar, debater e ponderar sobre os processos de criação de performances individuais e coletivas, bem como as vivências pós-performance, que servem para relembrar a experiência dramática. Essa estratégia desenvolve ao mesmo tempo habilidades digitais para a sociedade atual. A literatura revisada não apresenta exemplos ou estudos comparáveis que indiquem esse tipo de implementação por meio de um cenário metódico. Do ponto de vista organizacional, um dos principais desafios é a grande quantidade de alunos em sala de aula, a pressão e o receio de se expressar em público.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Do ponto de vista técnico e operacional, a disponibilidade de ferramentas e aplicativos representa um desafio digital de código aberto (como edição de texto, imagem, áudio e vídeo); a oferta de aparelhos digitais de sistemas multimídia, como computadores, *laptops*, projetores de imagens, *smartphones* e *tablets*; câmera de filmagem); as habilidades em TIC de docentes e estudantes para utilizar instrumentos digitais e manusear aparelhos físicos e virtuais para criação, compartilhamento, publicação, ensino e aprendizagem; direitos de privacidade e segurança das informações dos estudantes (presencial e a distância) registros de atividades de dramatização e dados pessoais) e direitos educacionais da família (é preciso o consentimento por escrito dos pais para inscrever o aluno em atividades de dramatização digital e para fornecer a habilidade de revisar, modificar e gerenciar quem tem permissão para acessar os registros educacionais com o objetivo de aprendizagem e educação).

Os sistemas de ensino estão em constante transformação. Os modelos contemporâneos de criação e educação devem encorajar os estudantes a buscar formas de se expressar, fomentar o entendimento sobre seus processos de pensamento e oferecer uma perspectiva mais clara e qualitativa da auto compreensão de sua própria identidade.

A educação por meio da arte contribui não só para o desenvolvimento da sensibilidade artística em favor da arte em si, mas também à sua aplicação em outros campos, como o aprimoramento do conhecimento, o reforço do ponto de vista pessoal, a aquisição de padrões éticos, a imaginação e as competências criativas.

No âmbito educacional, é essencial cultivar a personalidade dos estudantes, formar suas características individuais e sociais e aprimorar seus conhecimentos e valores. A criança aprende sobre a vida e se envolve em possíveis situações da vida por meio de atividades dramáticas e consegue explorar de forma lúdica como é ser um adulto, brincando em várias circunstâncias e interagindo com diversos personagens.

Esta definição de educação dramática abrange a filosofia integral do movimento pois oferece aos estudantes uma aprendizagem experiencial segura, preparando-os, dessa forma, para a vida real. Na prática pedagógica, a atividade dramática pode se manifestar por meio de mímica, pantomima, simulação, improvisação, atuação, leitura encenada, representação de texto dramatizado, entre outros.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Tem como fundamento o "como se" fingir, já que o estudante precisa se aprofundar no personagem de outro indivíduo em um contexto de vida distinto. A atividade dramática opera de maneira holística, unificando conhecimento intelectual, emoções vividas e experiência estética em uma vivência integral que sustenta e reforça cada fase subsequente da atividade do participante direcionada ao aprendizado, tratamento ou desenvolvimento pessoal.

Considerações Finais

As atividades dramáticas têm um papel fundamental, pois, como uma modalidade complexa e integradora de aprendizagem, as atividades dramáticas auxiliam os estudantes a expressar e aprimorar emoções, interesses, destrezas e atitudes; aprimorar as habilidades de fala e expressão; estimular a imaginação; aperfeiçoar as habilidades motoras; e linguagem corporal; obter e aprimorar a consciência social e seus elementos: (auto)crítica, assumir responsabilidades e praticar a tolerância; cultivar convicções morais humanas; adquirir segurança e autoconfiança; entender relacionamentos e comportamentos interpessoais; aprender a colaborar; valorizar a si mesmos e aos outros.

A educação deve possibilitar o pleno desenvolvimento das crianças em todas as suas habilidades físicas e intelectuais, com ênfase em cultivar a consciência estética nas crianças e dar atenção especial aos aspectos morais e sociais; permitir que as crianças adotem e respeitem valores democráticos de envolvimento, compromisso e consideração pelos direitos e pontos de vista dos

outros, assim como valores ligados à compreensão e ao crescimento da reciprocidade; zelar pelas particularidades de cada criança e buscar desenvolver sua personalidade de maneira mais integral possível, oferecendo atenção especial às questões morais, sociais e éticas; promover o crescimento de interesses, conceitos e conhecimentos, habilidades e competências, métodos de trabalho e posturas em relação à aprendizagem.

As atividades dramáticas possuem respaldo científico, pois a abordagem interativa cria um ambiente propício, estabelece conexões sociais adequadas e envolve

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

não só os aspectos cognitivos, mas também os elementos emocionais, racionais e sociais do processo de aprendizagem, capacitando o estudante para estar preparado para responder às exigências da escola, do mercado de trabalho, da família e da comunidade social.

Na educação teatral/dramática, a interação humana não é substituída sem interromper o fluxo natural das atividades dramáticas, o que impacta positivamente e promove o desenvolvimento natural das habilidades cognitivas, emocionais e motoras dos estudantes, as TIC devem ser utilizadas de maneira complementar e intencional, sustentando as diversas maneiras de expressão e cooperação entre pessoas e grupos, usando equipamentos e/ou programas acessíveis e apropriados para melhorar o ambiente dramático e compartilhar vivências.

As tecnologias digitais empregadas nas atividades dramáticas proporcionam interatividade, envolvimento e cooperação nos processos de ensino e aprendizagem sem comprometer a natureza experiencial da educação dramática. Sistemas multimídia são empregados para construir cenários de ambientes dramáticos e documentar atividades dramáticas, permitindo discussões e revisões posteriores do processo de criação da performance e das experiências pós-performance.

Ferramentas e aplicativos digitais são empregados na criação de conteúdo interativo multimídia (texto, imagens, áudio, vídeo, apresentações, podcasts etc.) para diversas finalidades, como no processo de escrita de cenários e roteiros, colaboração online em roteiros e ensaios, reflexão sobre pós-performances e divulgação e compartilhamento de roteiros e performances. Assim, a combinação de TIC com atividades dramáticas enriquece a experiência educacional ao mesclar artes cênicas tradicionais com tecnologia atual. Essa metodologia tanto facilita e torna o aprendizado mais interessante quanto proporciona aos estudantes habilidades importantes para a era digital.

Referências

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Arslan, E., & Çağdaş, A. (2011). Uma Análise dos Efeitos do Treinamento em Habilidades de Comunicação, *US-China Education Review*, Vol. 8 (3), pp. 384-392.

Baert, G. (2002). Inovações na construção de relacionamentos. *Školske novine*. Zagreb.

Butterfield, T. (1993). *Drama através da Linguagem*. Kemple Press. Banbury.

Catterall, J. (2009). Fazendo bem e fazendo o bem fazendo arte: Os efeitos da educação em artes visuais e cênicas sobre o desempenho e os valores de jovens adultos. *Imagination Group/I-Group Books*. Los Angeles/Londres

Cawthon, S.W., Dawson, K. & Ihorn, S. (2011). Ativando o Engajamento do Aluno por meio de Instrução Baseada em Drama., *Journal for Learning through the Arts*, 7 (1), pp. 1–29.<https://doi.org/10.21977/D97110007>

Chessin, D. & Zander, M.J. (2006). A natureza da ciência e da arte. *Science Scope*, 29 (8), 42-46.

Deasy, R. (2002). *Ligações Críticas: Aprendizagem nas Artes e Desenvolvimento Acadêmico e Social do Aluno*. Arts Education Partnership. Londres.

Dorion, K. R. (2009). Ciência por meio do Drama: Uma exploração de múltiplos casos das características das atividades dramáticas utilizadas em aulas de ciências do ensino médio, *International Journal of Science Education*, Vol. 31 (16), pp. 2247–2270.<https://doi.org/10.1080/09500690802712699>

Duran, M. (2011). *Diga-me igrá*. Naklada Tapa. Jastrebarsko

Duran, M.; Plut, D.; & Mitrović, M. (1988). *Símbolos e cultura. Objetivos para educação e desenvolvimento social*. Belgrado.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Fanouraki, C. & Zakopoulos, V. (2023). Interagindo por meio de blogs em teatro/dramática Educação: Um estudo de caso grego, *Journal of Interactive Media in Education*, 2023 (1): 2, pp. 1–16. <https://doi.org/10.5334/jime.775>

Giedrė, S., & Baziukaitė, D. (2009). Integração de TIC, teatro e linguagem para o desenvolvimento da competência comunicativa infantil: estudo de caso em uma escola primária, *Informática na Educação*, vol. 8, n.º 2, pp. 281–294. Goble, G. H., Van Ooyik, J., Robertson, T. e Roberts, G. J. (2021). Efeitos nos resultados acadêmicos e não acadêmicos dos alunos e na participação estudantil em artes teatrais: Uma síntese de pesquisa, *Pesquisa Educacional: Teoria e Prática*, 32(3), pp. 1-22. <https://doi.org/10.15388/infedu.2009.17>

Gong, H. (2022). Aplicação de tecnologia multimídia de interação humano-computador em crianças pré-escolares. *Educação Dramática, Advances in Multimedia*, Volume 22, pp. 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/6388057>

Gregory, S. et al. (2015). Novas aplicações, novos públicos globais: Educadores readaptando e reutilizando recursos de aprendizagem virtuais e imersivos em 3D. Bentley, Austrália Ocidental, 121–133. <https://doi.org/10.14742/apubs.2015.980>

Hatton, C. & Nicholls, J. (2018). ‘Se isso fosse real...’: Pesquisando a construção de significado pelos alunos em uma dramatização digital. *Etnografia e Educação* Volume 13 (3), pp. 377–395. <https://doi.org/10.1080/17457823.2018.1441040>

Heathcote, D. & Gavin, B. (1995). *Drama para a Aprendizagem*. Manto de Dorothy Heathcote de Abordagem Especializada à Educação. Heinemann. Portsmouth.

Irugalbandara, A. I. (2021). O potencial da tecnologia Zoom para habilitar a criatividade na sala de aula de teatro por meio da aprendizagem assistida por pares e da colaboração em grupo na formação inicial de professores, *Drama Australia Journal* 2021, vol. 45 (2), pp. 144–159. <https://doi.org/10.1080/14452294.2021.2013630>

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Křepelková, Š., Činčera, J., & Kroufek, R. (2019). Tornando-se um cidadão global por meio da participação no Programa Global Storylines, *Sustainability*, 11 (15), pp. 1–13. <https://doi.org/10.3390/su11154162>

Krušić, V. (2016). Umjetnički odgoj – što je to i čemu služi? Zbornik radova 1. Međunarodnoga znanstvenog e umjetničkog simpozija ou pedagogiji u umjetnosti. Hrvatska, Osijek, pp.

Krušić, V. (2018). Kazaliste e pedagogia. Disputa no HCDO. Zagrebe.

Kunić, I. (1990). A cultura dječjeg govornog e scenskog stvaralaštva. Školska knjiga. Zagrebe.

Kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije (2019). Narodne novine 10.

Ladika, Z., Čečuk, S., & Dević, Đ. (1983). Dramske igre. Naša djeca. Zagreb.

Liyanawatta, M., Yang, S.H., Liu, Y.T., Zhuang, Y. e Chen, G.D. Participação do público atividades de aprendizagem baseadas em drama digital para aprendizagem situacional em sala de aula, *British Journal of Educational Technology*, Volume 53 (1), pp. 189–206. <https://doi.org/10.1111/bjet.13160>

Lutzker, P. (2007). A Arte do Ensino de Línguas Estrangeiras: Improvisação e Drama no Desenvolvimento de Professores e Linguagem. Francke A. Verlag. Tübingen.

Piazzoli, E. (2011). Drama Processual: O Uso do Espaço Afetivo para Reduzir a Ansiedade Linguística na Sala de Aula de Aprendizagem de Línguas Adicionais. Pesquisa em Educação Dramática, 16/4, pp. 557–573. <https://doi.org/10.1080/13569783.2011.617104>

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Read, H. (1974). Educação pela Arte. Nova York: Pantheon Books.

Sagirli, M. Ö. (2014). Curso Eletivo de Drama em Educação Matemática: Uma Avaliação de Formandos em Serviço, Educational Research and Reviews 9/14, pp. 466–477. <https://doi.org/10.5897/ERR2014.1723>

Shelton, R. N. & McDermott, M. (2011). Usando Literatura e Drama para Compreender a Justiça Social, Desenvolvimento de Professores 14 (1), pp. 123–135. <https://doi.org/10.1080/13664531003696683>

Škuflić-Horvat, I. (2004). Scensko stvaralaštvo učenika osnovnoškolske dobi, Hrvatski II (1-2), pp. 83–98.

Davis, S. E. (2010). TICs para a Prática Criativa em Drama: Criando ciberdrama com jovens em contextos escolares [Tese de doutorado, Universidade de Tecnologia de Queensland]. Universidade de Tecnologia de Queensland.

Tzima, S., Styliaras, G., Bassounas, A., & Tzima, M. (2020). Aproveitando o Potencial da Narrativa e da Tecnologia Móvel no Patrimônio Cultural Imaterial: Um Estudo de Caso em Educação Infantil em Sustentabilidade, Sustainability, 12 (22), pp. 1–22. <https://doi.org/10.3390/su12229416>

Webb, A. & Layton, J. (2023). Habilidades Digitais para Performance: Uma estrutura para avaliar as necessidades atuais e futuras de habilidades digitais no setor das artes cênicas, Arts Mark, 13, pp. 33–47. <https://doi.org/10.1108/AAM-09-2021-0054>

Zakopoulos, V. et al. (2023). Performance Dramática/Teatro na Educação por meio do Uso de Tecnologias Digitais para Aprimorar a Conscientização dos Alunos sobre Sustentabilidade: Uma Revisão da Literatura, Sustainability 15 (18), pp. 1–26. <https://doi.org/10.3390/su151813387>

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC