

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



# O PAPEL DO TEATRO NA ERA DIGITAL: AS CRIANÇAS-ECRÃ

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM TEATRO E COMUNIDADE

---

**Marta Sofia Sousa Silva**

Amadora, Setembro/2023

# **O PAPEL DO TEATRO NA ERA DIGITAL: AS CRIANÇAS-ECRÃ**

## **RELATÓRIO DE ESTÁGIO**

**Marta Sofia Sousa Silva**

Relatório de Estágio submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Teatro - especialização em Teatro e Comunidade, realizado sob a orientação científica da Prof.<sup>a</sup> Doutora Luísa Monteiro, Professora Adjunta convidada da área de Teoria – Teatro.

Amadora, Setembro/2023

**“O mundo é como é, e não como gostaríamos que fosse:  
é preciso mudá-lo para que seja!”**

**AUGUSTO BOAL**

## **AGRADECIMENTOS**

À Direção do Grupo Popular Cabanense, por me ter acolhido mais uma vez e tornar-se casa de estágio ao longo deste ano letivo.

Às minhas alunas, com quem aprendo todas as aulas e que foram fonte de estudo essencial para o conteúdo deste relatório.

À Professora Luísa Monteiro, por ter aceite ser minha orientadora, partilhando um pouco da sua incalculável sabedoria. Foi uma bússola em momentos difíceis, motivando-me a continuar.

À Professora Rita Wengorovius, a primeira a colocar-me em contacto com o mundo bonito que é o Teatro e Comunidade e por todos os ensinamentos transmitidos.

Aos meus colegas de curso, que sempre me ajudaram desde o primeiro dia.

À minha família, especialmente ao meu marido, por todo o amor que sempre me deu ao longo do percurso e pela paciência que demonstrou durante as minhas crises existenciais.

Aos meus amigos, em particular a dupla maravilha que foi boia de salvação a horas tardias da noite: Mariana Índias, por me ter incentivado a entrar nesta aventura, partilhado as suas aprendizagens e me ter ajudado quando mais precisei. E Rodrigo Rufino, por todo o apoio enquanto fonte bibliográfica indispensável.

## **RESUMO**

O presente relatório reporta-se ao estágio efetuado na Associação Grupo Popular Cabanense, enquadrando-me enquanto professora de teatro infantojuvenil. Tem como âmbito aferir a importância da tecnologia na criatividade em teatro comunitário. Esta experiência com crianças e jovens e a sua envolvência com os meios digitais despertou em mim a necessidade de pesquisar mais sobre a influência que a tecnologia tem no seu quotidiano e a forma como afeta a sua criatividade. Pretendo analisar como o teatro comunitário pode ser um ponto de equilíbrio entre o universo digital e a realidade, num mundo absorvido por meios tecnológicos que trazem benefícios, mas cuja utilização excessiva prejudica o desenvolvimento infantil e juvenil. Para atingir o objetivo proposto, inseri-me enquanto observadora-participante, realizando exercícios, analisando a postura das alunas face ao tema através da criação coletiva de um espetáculo sobre o mesmo, além da elaboração de questionários e análise dos mesmos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Criatividade – Tecnologia – Desenvolvimento – Teatro -Comunidade – Ensino

## **ABSTRACT**

This internship report refers to the internship at the Grupo Popular Cabanense Association, where I worked as Drama Teacher for children and teenagers. The focus of this work is to assess the importance of technology on creativity in community theatre. This experience with young people and their involvement with social media, got me the necessity to research more about the influence that technology has on their daily lives and how it affects their creativity. I intend to analyze how community theatre can be a point of balance between the digital universe and reality, in a world absorbed by social media, which have benefits, but when used excessively prejudice the young people development. To achieve the intended purpose, I inserted myself as an observant-player, carrying out exercises, analyzing the approach of the students relatively to the theme trough the collective creation of a theatre show, besides the elaboration of questionnaires and the analysis of its responses.

**KEYWORDS:** Creativity – Technology – Development – Theatre – Community - Teaching

# ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	8
<b>I PARTE   ENQUADRAMENTO TEÓRICO</b>	9
1.1. O que é a criatividade?	9
1.1.2. Augusto Boal e Aristóteles: a mimese como base para o desenvolvimento criativo	11
1.2. Metodologias que potencializam a criatividade	12
1.2.1. Viola Spolin e os jogos teatrais	14
1.2.2. Tim Prentki e a importância de brincar	15
1.3. O impacto da tecnologia na criatividade das crianças e jovens	16
1.3.1. Os efeitos da utilização excessiva dos meios digitais no seu quotidiano	19
1.3.2. Real vs virtual: o teatro comunitário como mediador na criação artística	21
<b>II PARTE   COMUNIDADE DE ACOLHIMENTO</b>	24
2.1. Grupo Popular Recreativo Cabanense: um pouco da sua história	25
2.2. Escola de Teatro: um desafio	26
<b>III PARTE   PROCESSOS E APRENDIZAGENS</b>	27
3.1. A aula experimental e inscrições na atividade: volatilidade e adaptação	27
3.2. Exploração de jogos e técnicas teatrais	31
3.3. A construção do espetáculo de Natal	34
3.4. Segundo período escolar: a criatividade como motor dos exercícios de improvisação	37
3.5. A criação coletiva da peça final de ano: da tecnologia ao trabalho final	41
<b>IV PARTE   QUESTIONÁRIOS E ANÁLISE</b>	47
<b>CONCLUSÃO</b>	50
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	52
<b>ANEXO A – MODELO QUESTIONÁRIOS</b>	55
<b>ANEXO B - GUIÕES PEÇAS</b>	60
<b>ANEXO C - FOTOGRAFIAS ESPETÁCULOS</b>	84

## INTRODUÇÃO

O presente relatório reporta-se ao estágio realizado no Grupo Popular Recreativo Cabanense, uma associação dedicada à promoção e exercício de atividades de caráter comunitário. No ano letivo anterior, tinha dado aulas de Expressão Dramática na mesma, pelo que já vinha acompanhando as dinâmicas do grupo, a forma interessada como exploram atividades que englobam desde as camadas jovens às mais seniores.

Optei por realizar o meu estágio nesta associação, continuando como professora de teatro infantojuvenil, pois sentia que ainda tinha muito por aprender e aplicar no âmbito do teatro comunitário, desenvolvendo ferramentas para melhorar o meu trabalho enquanto pedagoga, de forma a que conseguisse sentir-me mais confiante para colaborar com outras comunidades no futuro, com maior capacidade para perceber as dificuldades sentidas e procurar soluções, promovendo a escuta ativa e o trabalho de grupo, respeitando sempre a individualidade de cada um, num ambiente de entreajuda e criação coletiva.

Apesar de já ter dado aulas anteriormente noutras escolas e contextos, cada turma é um desafio novo, cuja metodologia aplicada anteriormente pode não funcionar. Sabia que novos alunos iriam possivelmente integrar a turma este ano, pelo que essenciais questões novamente me suscitaram: como vou conseguir potencializar as capacidades dos alunos? Promover a sua criatividade? Conseguir convocá-los ao teatro comunitário, criar união de grupo, conquistar um espaço de confiança para que se sintam confortáveis em expressar-se, dentro de regras que obrigam ao bom funcionamento de uma aula? Mendonça (2010: 183) traduz algumas das minhas inquietações:

“No ensino da Arte compartilhamos com nossos alunos, acima de tudo, experiências. Mas será que ao entrarmos em uma sala nos questionamos sobre: – Qual a experiência que estamos suscitando? Quais as condições que oferecemos? (sem se justificar com o que encontramos ou deixamos de encontrar no espaço institucional público). De que forma transformamos o espaço onde o fazer artístico se desenvolve? E como esta transformação interfere na aprendizagem dos educandos e na construção de suas personalidades conduzindo-os para outros futuros possíveis?”.

O tema escolhido para este trabalho partiu de um trabalho de observação do grupo e da questão da adição às tecnologias, o que, embora seja algo que tem vindo a ser cada vez mais abordado e estudado, senti que poderia ligar esta temática ao fazer teatral.

Enquanto observadora-participante pretendi estudar o papel do teatro comunitário neste tópico tão presente na sociedade atual. Quis explorar melhor os estudos sobre o impacto dos meios digitais nos jovens, positivos e negativos, num mundo tecnológico onde cada vez mais encontro crianças e jovens constantemente “presos” a ecrãs, os seus efeitos na criatividade e de que forma o teatro pode intervir nessa área.

Gostaria de explorar de que forma eu, enquanto professora de teatro infantojuvenil e artista pedagoga, conseguirei encontrar estratégias para colmatar as desvantagens da utilização dos meios digitais, ao mesmo tempo que aproveitando o seu potencial para a criação artística em teatro comunitário. Realizei um exercício de pesquisa, seguindo Paulo Freire, quando indica “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende, ensina ao aprender” (Freire apud Haetinger et. al., 2013: 1730).

## I PARTE | ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Neste primeiro capítulo, apresentarei a pesquisa realizada em torno do tema principal do meu relatório. Começarei por desenvolver o tópico da criatividade, apresentando alguns artistas pedagogos que considero de extrema importância no âmbito do teatro comunitário. De seguida, aprofundarei a forma como a tecnologia influencia as crianças e jovens, terminando com a pesquisa sobre a forma como o teatro comunitário poderá ser balanceador entre os meios digitais e a vida real, questão que será analisada no final deste relatório, após observação feita sobre a mesma ao longo do estágio.

### 1.1. O QUE É A CRIATIVIDADE?

Começando pelo significado etimológico da palavra, criatividade advém do Latim *creare*, cujo significado é produzir, gerar (Moser, 2015: 1), relacionando-se frequentemente com a palavra *crescere*, que, como o nome indicia, significa crescer ou aumentar. Criar é trazer algo novo a partir do zero. Mas é também inovar ao encontrar soluções para problemas complexos, produzir além de algo já existente e não necessariamente a partir de uma tela branca. A criação parte da nossa imaginação, que nunca é uma tela branca. É estimulada pelas nossas vivências, experiências, a observação do mundo desde o nascimento e a análise do mesmo, a forma como é absorvida e interpretada. Quando uma criança inventa uma história, por detrás da mesma estão inúmeros fatores que condicionaram a forma como a criou, desde o ambiente familiar, escolar, observar o arco-íris ou um assalto, fatores que influenciaram mentalmente a criança e transformarão a sua visão da vida, adquirindo, com o tempo, consciência crítica de si própria e das outras pessoas. Boal, na sua obra *Teatro do Oprimido* refere Platão quando este afirma: “O Teatro imita as coisas do mundo, mas o mundo não é mais do que uma simples imitação das ideias – assim, pois, o teatro vem a ser uma imitação de uma imitação” (Platão apud Boal, 1991: 18).

Morais (2015: 135), defende que a criatividade requer motivação, compromisso e conhecimento, sendo muito mais exigente do que a reprodução. Afirma que a mesma não é um conceito linear. Cada um de nós tem aptidões diferentes, uns para pintar, outros para escrever. A verdade é que, por mais que nos esforcemos, haverá áreas nas quais não conseguiremos ser criativos, de forma que a aplicabilidade da criatividade

acaba por ser algo subjetiva e personalizada a cada ser humano. Considero que todas as crianças têm criatividade, apenas necessitam das condições necessárias para a potencializar, começando pelo ambiente em que crescem, se desenvolvem, e os valores que lhes são transmitidos. É ao longo da vida que irão explorar e descobrir quais os seus interesses e habilidades. Amabile afirma:

“A criatividade necessita de interligar três fatores, defende-os como sendo a habilidade de domínio, os processos criativos e a motivação. A habilidade de domínio é o conhecimento das técnicas disponíveis e saber como aplicá-las; no jardim-de-infância pode ser manipular a tesoura ou pegar corretamente no lápis. Os processos criativos estão relacionados com o próprio indivíduo, as suas vivências, a personalidade, a disciplina, a persistência e a capacidade de abordar uma situação através de uma nova perspectiva. Finalmente, a motivação passa pelo prazer que existe pelo desafio proposto. É ao conjugar estes três fatores de forma equilibrada que o indivíduo vai ser capaz de produzir um pensamento criativo.” (Amabile apud Moser, 2015: 1-2).

### **1.1.2. AUGUSTO BOAL E ARISTÓTELES: A MIMESE COMO BASE PARA O DESENVOLVIMENTO CRIATIVO**

Augusto Boal (1931-2009) foi um teórico, dramaturgo e diretor de teatro que se tornou uma referência no Brasil e internacionalmente com o seu trabalho desenvolvido, nomeadamente por ter liderado o Teatro de Arena e fundado o Centro do Teatro do Oprimido, organização não governamental sem fins lucrativos, tendo sido esta área de pesquisa e difusão do teatro e da Estética do Oprimido, que lhe deu o devido reconhecimento internacionalmente. No âmbito da criatividade, refere que:

“Em parte sua criatividade pode ser cópia”: se faz castelos na areia, é porque viu castelos ao vivo ou desenhados (...), portanto, a criança está em vias de humanização, pois só os humanos são metafóricos. Tendo visto o modelo, é capaz de repeti-lo noutra circunstância (Boal, 1991: 61)”.

Boal, na sua obra *A Estética do Oprimido* (2009) parte do zero, do nascimento, da base a partir da qual o bebé adquire conhecimento, o que me parece fulcral para a minha pesquisa que começa por abordar a origem da criatividade e posteriormente essa interligação com os meios digitais em teatro comunitário. O nascimento de uma criança cria uma ligação entre um corpo e o mundo que passa a integrar. Ao integrar este

ambiente, vem desprovido de quaisquer preconceitos, crenças ou dúvidas existenciais. Ainda está desprovido de valores, que lhe serão inculcados a partir daí, pelos seus progenitores ou quem os cria, familiares, amigos e a observação dos comportamentos das pessoas em geral.

De acordo com o autor, as suas principais formas de comunicação começam pelos sentidos, a imagem, os sons da mãe, a aprendizagem de balbucios que lhe permitirão demonstrar o que deseja. A transformação da imitação em aprendizagem é abordada por Boal (2009: 67), quando indica que “as necessidades e desejos do bebé mais avançado faz com que ele imite ou invente sons que se transformarão em palavras”.

É através da influência dos pais ou de quem cria a criança e lhe transmite os primeiros valores, enquanto modelo principal que esta imita, que os seus primeiros comportamentos surgirão. É a partir da imitação que a criança aprende e se desenvolve. Oliveira (2016) refere a importância da imitação para a criação da identidade das crianças, que começam por aprender através da imitação das ações dos seus pais, professores, amigos, desenhos animados e tudo o que as rodeia. A brincar, imitando as figuras que as tocam, as crianças vão aprendendo a integrar-se em sociedade. Os cidadãos em que se vão tornar no futuro dependem muito do que vão observando e experienciando em crianças, o que reforça a importância de uma educação pedagógica, lúdica, para que tenham uma maior propensão para a potencialização da sua criatividade, desenvolvendo curiosidade em ter conhecimento sobre o mundo, maior autoestima e autonomia. Como afirma Boal (2009: 168) “Da mesma forma que o desporto expande as potencialidades do corpo, a arte expande as da mente.”

Aristóteles (384 a.C. —322 a.C.), filósofo grego, revê o conceito de mimese na sua obra “Poética”<sup>1</sup> (2008), estudando-a como um processo criativo a partir da necessidade e verosimilhança, que narra a verdade do possível e não do real, não de como as coisas são, mas como poderiam ser, elemento fulcral na questão da criatividade. Refere a naturalidade com que o indivíduo imita desde a infância, como abordei em Boal, sendo através da mesma que adquire conhecimentos. Aristóteles reforça: “imitar é natural nos homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, pois o homem é o que tem mais capacidade de imitar e é pela imitação que adquire os seus primeiros conhecimentos” (2008: 42).

---

<sup>1</sup> Esta é uma 3ª edição pela Fundação Calouste Gulbenkian, em 2008. A obra original foi escrita entre os anos 335 a.C. e 323 a.C.

## 1.2. METODOLOGIAS QUE POTENCIALIZAM A CRIATIVIDADE

Todas as crianças têm capacidade para serem criativas, mas é necessário que esta seja desenvolvida, explorada e estimulada e nem todas reúnem as condições necessárias para tal. Zélia Oliveira (2010: 83-92), num artigo desenvolvido em contexto de pós-graduação em Psicologia na Universidade de Brasília, denominado *Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo*, refere que existem seis elementos base para a estimulação da criatividade, tendo eu selecionado três que considero aplicarem-se às idades exploradas neste trabalho, deixando de parte o fator familiar, já abordado:

- Ambiente escolar: a autora enfatiza o papel essencial do professor na estimulação da criatividade nos alunos. Este deve evitar o conservadorismo, ser curioso e pesquisar novas formas de ensinar, valorizar a forma de pensar dos alunos, permitindo-lhes partilharem novas ideias e encontrarem novas soluções para um problema, desenvolvendo o seu espírito crítico e processo de aprendizagem. Acrescento, a nível pessoal, a importância do trabalho de grupo, cuja junção da criatividade de cada um, desde que com entendimento e intervindo o professor como facilitador, poderá ter um resultado muito enriquecedor na formação dos mesmos.
- Enquadramento sociocultural – As crenças, tradições, formas de pensar e comportamentos de uma comunidade, que vão sendo transmitidos de geração em geração, definem desde cedo a personalidade da criança, moldada pela sua inserção noutros meios socioculturais que a farão aceitar ou refutar as ideias pré-concebidas da sua comunidade. Desde a infância até à vida adulta, o indivíduo pode optar por seguir os ensinamentos dados ou, a partir de contributos externos que potencializam a criatividade, ganhar uma nova visão do mundo e criar algo novo, que poderá trazer novas oportunidades para a sua vida.
- Questões de saúde: A autora referenciada, para este tópico, é a pedagoga cubana Albertina Martinez (1949), licenciada em Psicologia, com doutoramento em Ciências Psicológicas, tendo como foco de trabalho a criatividade e

inovação no âmbito da psicologia escolar. Aborda o estímulo criativo enquanto forte aliado na promoção da saúde, defendendo:

“Desenvolver a criatividade inclui reconhecer e definir espaços próprios e saudáveis do sujeito, na medida em que se associam as características subjetivas relacionadas com a saúde e a produção de estados emocionais que favorecem o bem-estar do sujeito e se opõem aos processos de doença.” (Martinez apud Oliveira, 2010: 89).

Também Eunice Soriano Alencar, psicóloga consagrada no Brasil, defende a criatividade como algo crucial para o crescimento e saúde do ser humano, nomeadamente pelo bem-estar emocional e o prazer que proporciona, fundamental para a saúde mental (2007: 45). Apontou algumas metodologias que potencializam a criatividade, como, por exemplo, apoiar a criança a expressar a sua forma de pensar, criar atividades que constituam desafios que tenham como base o ato de criar enquanto forma de resolução dos mesmos, identificar as barreiras que as crianças e jovens tenham que dificultem a exploração da sua imaginação e acreditar nas habilidades de cada um, confiando nas suas competências, o que é essencial. (2007: 46).

Apresento, de seguida, dois autores pedagogos cuja teoria se enquadra no desenvolvimento da criatividade, com a atividade que mais aplico nas aulas e considero uma base fundamental para a aprendizagem das crianças e jovens em teatro comunitário.

### **1.2.1. VIOLA SPOLIN E OS JOGOS TEATRAIS**

Viola Spolin, (1906-1994), diretora de teatro, defendida como a fundadora do teatro improvisacional, aborda o jogo como forma de educação. A autora escreveu a obra *Theater Games for The Classroom*, em que apresenta a sua metodologia de trabalho baseada em jogos. Para ela, as nossas capacidades ao nível físico, intelectual e intuitivo podem ser desenvolvidas a partir de um ponto comum, o jogo, que tem a capacidade de despertar as potencialidades que existem em cada pessoa. Spolin defende que:

“Poucas são as oportunidades oferecidas às crianças para interferir na realidade, de forma que possam encontrar a si mesmas. Seu mundo, controlado pelos adultos que lhes dizem o que fazer e quando fazer, oferece poucas oportunidades para agir ou aceitar

responsabilidades comunitárias. A oficina de jogos teatrais oferece aos alunos a oportunidade de exercer sua liberdade, respeito pelo outro e responsabilidade dentro da comunidade da sala de aula” (Spolin apud Sitta, 2016: 15).

Nas minhas aulas, um dos exercícios que faço frequentemente é a “corrida de pantomima”. Este jogo consiste num aluno estar a fazer mímica (exemplo: escovar os dentes) e o colega chegar e perguntar-lhe: “O que estás a fazer?”, ao que o aluno responde com uma mentira “Não é óbvio? Estou a andar de bicicleta!” e o colega fica a fazer essa ação até chegar um novo colega que lhe fará a mesma pergunta. Este exercício é benéfico pelo facto de estimular a expressão corporal, imaginação e a comunicação sem voz. Cria, muitas vezes, uma indecisão sobre que ação escolher ou como a colocar em prática, ao mesmo tempo que é um jogo divertido por dar liberdade às alunas de selecionarem ações para a colega realizar que são mais desconfortáveis ou difíceis de colocar em prática, traduzindo-se em comicidade.

Spolin destaca o facto de que a passagem da brincadeira para o jogo teatral transforma o nosso eu egocêntrico para um eu social, que desenvolve habilidades ao nível da comunicação por formas não verbais. A pedagoga introduz o conceito de fisicalidade, a utilização do próprio corpo enquanto desenvolvimento da comunicação e expressão física de uma atitude. Nós começamos por comunicar com o corpo antes de introduzir a voz, e esta fisicalidade permite que os alunos ganhem consciência do seu corpo, através das suas ações ou até da observação do outro.

Através dos conhecidos “Onde, Quem, O Quê”, Spolin coloca a questão da improvisação, ao ter utilizado este conceito nas suas aulas para os alunos praticarem a escrita de textos. Indica que “Inventar histórias a partir de uma linguagem cênica permite a conscientização e a visualização dos acontecimentos, cenários e personagens.” (Spolin, 2010: 10), o que é mais um exemplo de metodologia para a estimulação da criatividade.

### **1.2.2. TIM PRENTKI E A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR**

Prentki (2011: 188) aborda a importância da brincadeira para o desenvolvimento das crianças. Defende a importância do jogo para aprendermos a “viver como seres sociais”. Além de exercitar a nossa imaginação e criatividade, objetivos bem definidos da Expressão Dramática, desenvolve a solidariedade, a empatia e a humanidade, qualidades que, de acordo com o autor, têm as suas raízes na brincadeira. A partir do momento em que há um acordo entre todos os jogadores quanto às regras, com respeito coletivo, dá-se a solidariedade. Quando um jogador se coloca no lugar do outro, acrescentamos a empatia. E quando lutamos contra uma sociedade egoísta que nega a oportunidade de brincar, sustentamos a humanidade. Prentki (2011: 192) afirma “o instinto de jogar morre em uma geração que não é capaz de promover essa capacidade em seus filhos”. Brincar, que promove a imaginação de outros mundos possíveis, permite que as crianças descubram novas saídas de forma criativa, tornando-as autónomas. Isto vai levar a futuros cidadãos capazes de tomar decisões e solucionar problemas, ponderando de forma autónoma sobre as suas escolhas.

### **1.3. O IMPACTO DA TECNOLOGIA NA CRIATIVIDADE DAS CRIANÇAS E JOVENS**

Apesar de tudo o que os seres humanos absorvem do mundo exterior e que influencia fortemente a construção da sua identidade, sabemos também que cada um tem uma personalidade muito própria e que com a idade irão desenvolver as suas próprias ideias, a capacidade de as aplicar, transformar e potencializar a criatividade, com os estímulos devidos. Mas o início, esta influência de terceiros e imitação abordados por Boal e Aristóteles, que constituem uma fase crucial para a sua formação, trazem aqui a problemática sobre a qual me irei debruçar.

É a influência dos meios digitais na criatividade a que se refere parte do meu tema: se desde bebé há uma exposição constante a tecnologias, a adição começará desde esse momento. Mais uma vez, quando Augusto Boal aborda o tema “A invasão dos cérebros”, na obra *A Estética do Oprimido*, foca-se na forma como os estímulos sensoriais poderão afetar a percepção do mundo de quem os recebe. Aborda a forma

como os meios de comunicação transmitem os seus valores e interesses, o que afetará para sempre o desenvolvimento de uma criança. Indica: “A usual violência dos filmes e da TV busca levar os espectadores ao medo e ao desequilíbrio emocional que se assemelhem aos primeiros meses de vida diante do espanto que lhe causa o mundo.” (Boal, 2009: 148).

O excesso de acesso a conteúdos televisivos a que as crianças desde muito cedo são sujeitas, a ideias pré-concebidas e programadas para suscitar uma só reação, uma verdade absoluta. Olhar e ouvir sem estar realmente a refletir sobre o que se observa ou devia escutar. Os programas televisivos com risos programados de fundo já definem o que é engraçado e em que partes é que devem rir. Estes automatismos impedem desde cedo o pensamento crítico e a criatividade. É verdade que há desenhos animados hoje, cada vez mais pensados para estimular o bebé e a criança, a aprender as cores, as letras, a decifrar pequenos desafios propostos. Ao mesmo tempo, parece substituir as responsabilidades parentais. Jéssica Silva (2018), no seu trabalho de conclusão de estágio “A presença das tecnologias no desenvolvimento das crianças” afirma:

“Atualmente é quase que inevitável o uso para tentar “acalmar” a criança para o pai ou a mãe fazer seus trabalhos, o problema não está no uso, mas no objetivo e na frequência em que são utilizados” (Silva, 2018: 4).

A tecnologia tem revolucionado o mundo e a forma de adquirir conhecimento. Através dos meios digitais, conseguimos, através de um clique, comunicar com um familiar ou amigo que está distante fisicamente. A pesquisa por informação tornou-se tão rápida e fonte de conhecimento sobre quase todos os temas que procuramos. A Educação, nomeadamente o ensino de teatro, neste caso em construção comunitária, deve adaptar-se a esta nova realidade, encontrando um equilíbrio entre os benefícios e os malefícios dos meios digitais.

Max Haetinger, Rui Trindade e Ariana Cosme, numa pesquisa na Faculdade do Porto em 2013, demonstraram os benefícios da utilização da tecnologia na aprendizagem, num artigo sobre pedagogia expressiva criativa. A partir de uma pesquisa de mais de 30 anos de professores de vários países, retiraram a seguinte conclusão:

“Compreende o movimento e o lúdico como fatores de motivação e de aceleração da aprendizagem; e na ação integrada das tecnologias da informação e comunicação com ênfase no uso da telemática (TV e o áudio visual) e dos computadores, integrando-os ao cotidiano da sala de aula. A essência desta prática é a valorização da expressão dos

alunos, o movimento, e a aquisição desde muito cedo do domínio das múltiplas linguagens e suportes.” (Haetinger et al., 2013: 1).

Estes autores defendem que a utilização da tecnologia em sala de aula promove a autonomia, o processo de aprendizagem, de valores e construção da visão do mundo, num trabalho emancipatório. Criticam a forma tradicional de ensino, abordando o conceito de Pedagogia Expressiva Criativa, que tem como base esta busca pela curiosidade crítica, pela liberdade de pensar e agir” (Haetinger et al, 2013: 1732). A curiosidade aqui estudada prende-se no trabalho dos professores enquanto promotores de técnicas que tragam os pilares da curiosidade. De acordo com os pesquisadores, estes são as tecnologias, a ludicidade, movimento e a criatividade. Consideram que uma aprendizagem menos focada nos livros é mais proativa, libertadora enquanto “pedagogia viva” que apresenta melhorias no ensino. Os autores indicam:

“Não podemos mais conceber uma escola que vira as costas para a criatividade, para o lúdico tão presente em nosso cotidiano (da internet, ao vídeo game, DVDs, Smartphones, entre muitos), da tecnologia da informação, dos veículos de comunicação. Ou seja, não podemos ver mais a escola como um “Google restrito e restritivo” onde os saberes são fatiados e somente acessíveis à medida que o professor vai liberando e direcionando, isto nunca poderia ser chamado de conhecimento, pois o saber dirigido ao extremo e sem eco social, é um saber que nasce sem utilidade, sem razão de ser.” (Haetinger et al., 2013: 1732).

Defendem que a criatividade inserida nos meios digitais é didática e “promotora das possibilidades de inserção social e cultural em um mundo de transição, de verdades transitórias e fluidez” (Haetinger et al., 2013: 1731). Não poderei concordar com esta transcrição. Como abordarei de seguida no presente relatório, os meios digitais não trazem inserção social, muito pelo contrário. Por outro lado, concordo que se deva repensar a forma tradicional de ensino, como já tem sido feito, os professores introduzirem conteúdos digitais na sala de aula, nomeadamente a apresentação de vídeos enquanto método de exposição de matéria de forma mais didática e estimulante, que possa potencializar a autonomia, proatividade, a curiosidade e a pesquisa fora da escola, ganhando outro entusiasmo pelas atividades escolares e o prazer de aprender. Além disso, a disciplina de TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação, existente em algumas escolas, fornece ferramentas essenciais de pesquisa, adquirindo informação

útil e rápida que os torna capazes de se adaptarem e integrarem um mundo em transformação, cada vez mais digital.

### **1.3.1. OS EFEITOS DA UTILIZAÇÃO EXCESSIVA DOS MEIOS DIGITAIS NO SEU QUOTIDIANO**

Cada vez mais os dispositivos eletrônicos estão a substituir as atividades lúdicas das crianças. Os jogos de rua, a “apanhada”, o jogo das escondidas, as histórias inventadas com amigos ou irmãos a partir da imaginação, de brincar às famílias, ao polícia e ladrão, as corridas com carrinhos de brincar no chão, as casas de bonecas, os jogos de tabuleiro, todos deixam de ser preferidos e sendo substituídos por jogos no telemóvel ou computador. Segundo Paiva e Costa (2015: 3), a evolução do mundo virtual vem tornar obsoletos os jogos tradicionais, responsáveis pela coordenação motora, criatividade e imaginação, através da relação física direta entre as crianças, prejudicando o desenvolvimento dos sentidos, nomeadamente o olfato, visão e tato, percepções sensoriais adquiridas através da interação das crianças com o mundo exterior, a realidade.

Vai sendo criada uma dependência tal a estes meios que os benefícios que trazem num uso moderado começam a ser superados por consequências graves no desenvolvimento das crianças e adolescentes. O sedentarismo, a redução do exercício físico como jogar futebol (muitas vezes ficando limitado às aulas de Educação Física na escola), promovem a obesidade. Mendes (2022: 18) num estudo sobre a influência dos meios digitais na obesidade, afirma:

“A utilização de forma demasiada das redes sociais e das tecnologias podem ocasionar o cansaço mental e emocional, além da acomodação do indivíduo em relação a realização de exercícios físicos e de atividades básicas do seu dia a dia, porquanto tudo pode estar “em suas mãos”, motivo que influencia diretamente na diminuição do consumo de energia corporal. A reorganização de tempo é eficaz para as pessoas que se encontram com sobrepeso ou obesidade e que não conseguem mais controlar o uso das *mídias* digitais, fazendo com que esta atividade preencha a maior parte do seu dia”.

Além disso, principalmente no caso dos adolescentes, há uma maior probabilidade de desenvolverem problemas de autoestima devido a redes sociais como o *Instagram* ou *Tik Tok*, que mostram pessoas “perfeitas”, com casas de sonho, viagens a lugares

paradisíacos, cujas vidas a maioria dos jovens ambicionam ter e sentem que não conseguirão. Relativamente à imagem corporal, as redes sociais incentivam um modelo de magreza, com o objetivo de atingirem o conceito de beleza ideal. A frustração e tristeza que sentem faz com que recorram frequentemente a dietas extremistas, sem aconselhamento por um nutricionista, podendo ter consequências ao nível dos distúrbios alimentares, como a anorexia ou bulimia, ou até aumentar o nível de obesidade. Felizmente, algumas *influencers* “reais” mostram a forma como se podem disfarçar as imperfeições, o poder da maquilhagem, as poses certas para as fotografias, os filtros utilizados em fotografias e vídeos. No entanto, o conceito de beleza está ainda de tal forma presente, que continua a afetar os jovens.

Ao utilizar a tecnologia de forma excessiva, as crianças podem desenvolver problemas psicológicos, tendo dificuldade em relacionar-se com as outras pessoas e adaptarem-se a novos ambientes. A substituição do contacto físico por uma comunicação digital e impessoal, criando “amizades virtuais”, afetam as suas capacidades afetivas, sociais e de comunicação com o outro. Este último tópico, principalmente nos adolescentes, pode gerar um isolamento que tem impacto na sua saúde mental, nomeadamente desenvolverem ansiedade social e até depressão.

A adição a estes dispositivos causa frustração quando, por algum motivo, se veem privados dos mesmos, por sentirem uma necessidade constante da sua utilização, o que gera um desequilíbrio físico, psicológico, além de gerar conflitos familiares. Paiva e Costa (2015: 5) realçam “a ausência de referência de natureza emocional dificulta as crianças a desenvolverem sua cognição no âmbito escolar, pois, a falta de equilíbrio entre o aspeto cognitivo e afetivo compromete o desempenho escolar dos alunos”. Além disso, outro fator prejudicial na aprendizagem é o hábito compulsivo de trocar mensagens por telemóvel através da utilização de abreviaturas, o que prejudica a capacidade de escrever corretamente.

Uma notícia de Miguel Dantas, do jornal Público, publicada em julho deste ano, afere que a UNESCO defende a limitação da utilização dos telemóveis nas escolas, sendo apenas utilizados nas atividades extracurriculares, caso se note que pode afetar negativamente o funcionamento das aulas e o processo de aprendizagem. Refere também o grave problema do *cyberbullying* e dos efeitos negativos de uma exposição prolongada aos ecrãs, questão que irei abordar de seguida. Outra notícia retirada do mesmo jornal em Maio, escrita pelo mesmo autor, aborda a forma como as crianças e

jovens passam o tempo do recreio a utilizar os telemóveis, o que foi confirmado pelas minhas alunas. A tecnologia traz muitos benefícios aos professores no ensino, dinamizando as aulas, aumentando o interesse, curiosidade e atenção dos alunos para a matéria. Mas, de acordo com Filinto Lima, presidente da Associação Nacional de Diretores de Agrupamentos e Escolas Públicas, que participou nesta última notícia, é necessária uma regulamentação. Embora já algumas escolas, nacionais e internacionais, proibam a utilização do telemóvel dentro da escola, a questão vai muito mais longe. O problema não é apenas neste ambiente, mas no contexto familiar, de amigos e adultos que também têm esta adição e a transmitem aos filhos. Embora o foco sejam as crianças e jovens, a verdade é que nós, adultos, também nos encontramos numa situação semelhante, embora não seja tópico de enfoque no presente relatório.

### **1.3.2. REAL VS VIRTUAL: O TEATRO COMUNITÁRIO COMO MEDIADOR NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA**

Isabel Bezelga, num artigo relativo a teatro-educação (2015: 3-27) aborda Peter Slade (1912-2004) e Brian Way (1923-2006) e os seus contributos para o teatro infantil em Inglaterra, que tiveram repercussões positivas em Portugal. Peter Slade é um pedagogo de educação dramática para crianças, focado em dramaterapia, tendo criado uma companhia teatral para crianças. Na sua obra *Child Drama* (1954) defende a importância do drama como expressão de emoções, criatividade, de a criança conhecer-se a si própria e promover o seu desenvolvimento afetivo. Brian Way foi diretor também de uma companhia teatral infantil. Esta introdução a um teatro participativo fez com que se criasse o *The Brian Way's Method*, método este que teve influências no desenvolvimento da Expressão Dramática com crianças também em Portugal.

Peter Brook<sup>2</sup> (2016: 7) defende que o teatro necessita de pouco para acontecer “um espaço vazio qualquer e fazer dele um espaço de cena. Uma pessoa atravessa esse espaço vazio enquanto outra pessoa observa – e nada mais é necessário para que ocorra uma ação teatral”.

---

<sup>2</sup> A obra original foi publicada em 1968, por HarperCollins Publishers Ltd. A citação apresentada foi retirada da 3ª edição traduzida em Portugal, por Rui Lopes.

Hoje em dia, há uma espécie de “batalha tecnológica” entre crianças e adolescentes: quem tem *playstation* ou *xbox*, qual o jovem do seu grupo de amigos conseguiu primeiro a última versão de determinado jogo, ou quem tem o telemóvel e computador mais avançados. O teatro não precisa de muito. Jerzy Grotowski (1933-1999), foi um dramaturgo e diretor teatral conhecido pelo seu trabalho experimental, nomeadamente a criação do Teatro Laboratório e a obra *Em Busca de um Teatro Pobre* (1992). O prefácio desta obra é escrito por Peter Brook, que aborda esse mesmo laboratório de Grotowski que refere “talvez seja o único teatro de vanguarda cuja pobreza não significa inconveniente, onde a falta de dinheiro não é justificativa para meios inadequados que, automaticamente, prejudicam as experiências” (Grotowski, 1992: 9).

Tendo já analisado alguns dos efeitos negativos que o excesso de utilização dos meios sociais têm na criatividade das crianças e jovens, considero que o teatro comunitário poderá funcionar como “balança” que equilibra o virtual e o real, com enfoque na criação artística. Como analisado, os dispositivos eletrónicos estão, de certa forma, a tomar o lugar da brincadeira e do jogo, no entanto o teatro trá-los de volta para a sala de aula. Oliveira (2016: 60) enfatiza a importância do jogo:

“O lúdico é essencial para a formação do adulto, para o desenvolvimento da sensibilidade, escuta, criatividade e percepção do ser humano. A arte e a fantasia, com seu faz de conta e seus jogos de socialização expandem o repertório de imitação, de simbolização e de expressão de sentimentos da criança e, por isso, se fazem tão necessárias na constituição saudável do sujeito adulto.”

Este brincar que Oliveira fala desenvolve a sua imaginação e criatividade. Os jogos ensinam as regras para a relação em grupo, no qual as crianças e jovens trabalham o contacto com o outro, o que tenta de certa forma combater as consequências psicológicas que o tempo excessivo tomado pela tecnologia traz, nomeadamente problemas de socialização que levam ao isolamento. O teatro comunitário ensina a partilhar, a trocar sabedoria, a observar o outro e a encontrar o seu lugar da fala. De que forma observamos verdadeiramente alguém se comunicarmos apenas digitalmente? É aqui que os nossos exercícios querem intervir. Pretendemos formar cidadãos capazes de expressarem o que sentem, de se adaptarem a novas realidades, mesmo que com algum desconforto, por vezes, que é inerente ao ser humano e não se relaciona necessariamente com o tema principal deste trabalho.

Um exercício que faço nas aulas é o “Conta sem repetir”, em que os alunos, sentados em círculo, têm de se observar e contar de 0 a 20 sem que haja dois colegas a dizerem um número ao mesmo tempo. Haverá um aluno que diz “1”, outro “2”, mas se dois disserem o “3” ao mesmo tempo, a contagem recomeça até atingirem o objetivo. Este desafio desenvolve a sensibilidade, escuta e percepção do outro, que Oliveira fala e que as crianças e jovens têm vindo a perder, de forma geral. Quando sentimos que necessitamos uns dos outros, tornamo-nos mais cooperativos, e este exercício cria um estado de interação com o outro, concentração, na procura por um objetivo que os fará felizes a todos. Dá-se aqui uma responsabilização pelo coletivo, ao mesmo tempo que se consegue um enriquecimento individual.

Abordei as falhas de desempenho escolar que ocorrem também enquanto consequência da adição aos dispositivos eletrónicos. A inserção de aulas de teatro nas escolas é muito importante para que possa também beneficiar quem não tenha possibilidade de aceder ao mesmo noutros contextos. Japiassu (2008: 30) reforça a ideia da arte na educação:

“O objetivo do ensino das artes, para a conceção pedagógica essencialista, não é a formação de artistas, mas o domínio, a fluência e a compreensão estética dessas complexas formas humanas de expressão que movimentam processos afetivos, cognitivos e psicomotores”.

Aqui, os jogos serão sempre uma ferramenta essencial para quebrar barreiras e cativar os alunos. Para Japiassu (2008), a finalidade do jogo teatral na educação escolar é o crescimento pessoal e desenvolvimento cultural dos alunos, através da comunicação que emerge da espontaneidade das interações entre os mesmos, conseguida através da parte lúdica e da improvisação. A introdução da linguagem teatral que os posiciona num lugar “frágil” de exposição, testa o seu desconforto ou confiança, e incentiva-os a sentirem-se bem nesse lugar, desafiando os seus obstáculos individuais através do suporte coletivo.

Analisei também a forma como a adição estudada pode gerar sedentarismo, que pode ser diminuído através dos diversos exercícios de movimento, realizados em grupo. Os problemas afetivos poderão não ser resolvidos, mas a criação artística em teatro comunitário poderá trazer benefícios, além de minorar a necessidade, ou pelo menos a vontade, de recorrer aos meios digitais. O estágio realizado permitir-me-á perceber de que forma é possível potencializar a criatividade a partir do zero, afastando-nos das influências digitais, ao mesmo tempo que beneficiando das vantagens que a tecnologia nos fornece e que podem ser úteis na criação coletiva.

## **II PARTE | COMUNIDADE DE ACOLHIMENTO**

Neste capítulo vou dar a conhecer o Grupo Popular Cabanense, a Associação que me tem acolhido, especialmente este ano, no qual aceitaram ser casa para o meu estágio, criando todas as condições para planear as sessões e pôr em prática os projetos com liberdade e confiança, proporcionando todo o material necessário para as aulas e espetáculos, além de estarem sempre disponíveis para ouvir as minhas ideias e ajudarem-me em tudo o que fosse preciso. Fizeram com que o conceito de comunidade ganhasse outra densidade, e com que o trabalho desenvolvido não fosse apenas das alunas e meu, mas de todos nós, numa criação coletiva, interdependente, que reforça os laços que o teatro comunitário tem a capacidade de criar.

### **2.1. GRUPO POPULAR CABANENSE: UM POUCO DA SUA HISTÓRIA**

Esta Associação na qual realizei o estágio, comumente denominada por “Cabanense”, localiza-se na Quinta do Anjo, em Setúbal. Foi fundada a 13 de junho de 1933 por cinco elementos da comunidade que puseram em prática o sonho de erguer um local de encontro para a população de Cabanas. Reuniram os residentes e construíram o edifício que viria a ser palco de muitas reuniões.

A Associação começou por ter como principal foco a música, sendo dada formação musical a crianças e adultos, de forma a integrarem a Banda Filarmónica local.

Nos anos 80, surgiram dois Grupos de Teatro constituídos na sua totalidade por moradores de Cabanas, que estiveram em digressão, a nível nacional, com um espetáculo de Teatro de Revista e com a peça “Teatro de Variedades”, esta apresentada por crianças e adolescentes – denominados “Moranguinhos” – tendo estado em cena durante alguns anos. Eram também realizadas Marchas Populares, que chegaram a participar nas Marchas de Setúbal, além de bailes típicos que eram dos mais concorridos e procurados do distrito.

Nos anos 90 surgiu a Orquestra Ligeira do Grupo Popular Cabanense e o Espetáculo “Portugal Sempre”, que percorreu Portugal Continental e Ilhas desde o final desta década até ao ano de 2008.

A Associação suspendeu as atividades durante alguns anos, mas, apesar de algumas dificuldades, voltou ao ativo em 2020, ano no qual decorria a pandemia. Reunir membros da comunidade com possibilidade de dedicar parte das suas vidas atarefadas a uma Associação, assumindo novas responsabilidades, estando dispostos a arriscar e lidar com obstáculos que naturalmente surgem em qualquer caminho, foi um desafio que abraçaram com energia e convicção, com o objetivo de dar uma nova vida ao lugar de Cabanas, poder reerguer um lugar outrora de encontro, de memória, de festa e união. Tem vindo a integrar gradualmente novas atividades de grupo, contando atualmente com um espaço dedicado à reunião da “Geração Sénior”, onde se fazem pinturas e bordados. A nível desportivo, há aulas de Kickboxing e Karaté, e a nível cultural aulas de Sevilhanas, Danças de Salão, Música e Teatro, onde se insere o meu estágio enquanto professora. Além disso, promovem frequentemente novas iniciativas, organizam festas temáticas e vão reintroduzindo os tradicionais bailes, convidando artistas dos mais variados estilos de música.

Os membros dirigentes do Grupo Popular Recreativo Cabanense regem-se pelo interesse em oferecer à população residente e não residente diferentes atividades de carácter cultural e desportivo, que permitam reunir a comunidade das várias faixas etárias, de forma a combater o isolamento, fortalecer laços entre a comunidade e despertar o interesse em integrar novas dinâmicas, que convidam a sair do espaço de conforto e trazem ensinamentos enriquecedores. O Cabanense traduz no seu trabalho os valores que se inserem no meu mestrado, no âmbito de criação coletiva e de dar voz aos atores sociais.

## **2.2. ESCOLA DE TEATRO: UM DESAFIO**

O projeto de iniciar uma turma de teatro começou no início de 2021, com o objetivo de desafiar as crianças e jovens a participarem ativamente na vida da comunidade, estimulando o seu potencial artístico. Assim, em meados desse ano, realizei uma entrevista com eles, apresentando-me como facilitadora do projeto, ou seja, a pessoa que iria dar as aulas. Decidimos que as aulas iriam seguir a estrutura do ano letivo escolar, iniciando em setembro e dividindo-se em três períodos, com férias no Natal,

Páscoa e Verão, fazendo duas apresentações ao público, uma no Natal e a outra no final do ano letivo.

Iniciámos o ano letivo anterior, 2021/2022, com uma aula aberta para alunos com idades compreendidas entre os cinco e os dezoito anos. Percebemos que era difícil adaptar os exercícios de forma a serem igualmente desafiantes para um aluno de seis anos e outro de dezassete. De um total de treze alunos e alunas que se inscreveram na aula experimental, apenas quatro dos mesmos tinham mais de catorze anos, três deles interessados em se matricularem. Desta forma, optámos por avançar com a aula direcionando-a a crianças e jovens entre os cinco e os catorze anos.

O primeiro ano experimental teve os seus desafios e aprendizagens, mas correu bem, de forma a que seguimos para este novo ano, voltando a adaptar o espectro de idades a inscrição: dos seis aos doze. Como o teatro que procurávamos envolve texto, guião, trabalho de leitura, sentimos que devíamos começar numa idade em que começassem a aprender a ler e a ter outra relação com a palavra, pois desperta muito mais interesse no aluno conseguir ter essa compreensão, inserindo-se com maior facilidade. Posteriormente, se a procura assim o justificasse, abriríamos novas turmas, de forma a integrar alunos de outras idades.

Analisando a influência que tem o trabalho do Grupo Popular Recreativo Cabanense junto da comunidade e refletindo sobre a minha experiência inicial, pedi para ali realizar o estágio, sentindo que ainda havia muito para aprender com uma comunidade que é fonte de sabedoria e terra fértil onde continuar o processo de pesquisa e conhecimento. Não podia faltar o fascínio que tenho por dar aulas a crianças e jovens. O teatro transforma, um teatro de todos os lugares, de todas as gentes, onde quer que vivam. Boal dizia: “Teatro é o mundo, e seus atores são a sociedade.” (Boal, 2009: 136).

### **III PARTE | PROCESSOS E APRENDIZAGENS**

Neste capítulo, vou contar como a turma evoluiu ao longo do tempo, as suas flutuações, e a nova turma que foi adicionada ao projeto. Partilharei um pouco do planeamento das aulas, exercícios teatrais realizados ao longo do ano letivo, bem como os processos de construção da peça de Natal e da peça final de ano. Introduzirei aqui o tema da

tecnologia: como senti que esta influenciou o ato criativo das alunas, e a abordagem que encontrei para limitar essa presença ou utilizá-la para seu benefício.

### **3.1. A AULA EXPERIMENTAL E INSCRIÇÕES NA ATIVIDADE: VOLATILIDADE E ADAPTAÇÃO**

O ano letivo iniciou no dia dezassete de setembro, no qual fizemos uma primeira aula aberta, publicitada nas redes sociais de forma a atrair novos alunos, que se juntaram às alunas integrantes da atividade desde o início do projeto, no ano letivo anterior. Experimentaram dois alunos, tendo um decidido inscrever-se, passando a integrar a atividade durante dois meses. Desistiu no final de novembro, em fase de ensaios para a apresentação da peça de Natal, tendo a mãe indicado que, por não ter colegas rapazes, tinha ficado desmotivado.

Recebemos mensagens de mães com filhos de quinze e dezassete anos, de forma a que decidimos, no início de outubro, fazer uma nova aula aberta para alunos entre os treze e os dezanove anos, tendo como pressuposto um mínimo de cinco inscrições para abrir uma nova turma. Aderiram precisamente cinco jovens à aula experimental, tendo três das mesmas desejado continuar. Apesar do número reduzido, decidimos avançar com este desafio, continuando a apostar em publicidade para aumentar a turma ao longo do tempo. Um mês depois, uma das alunas desistiu, tendo ficado duas irmãs gémeas, as quais se mantiveram até ao final do ano letivo.

Eu e o Cabanense concluímos que, devido ao facto de serem um número reduzido, as primeiras adolescentes não se sentiram motivadas para continuar. Apesar de ter apresentado exercícios que pudessem ser adaptados a um menor número de alunos, bem como ter-me focado no trabalho individual, percebi que não foi o suficiente. A experiência de quatro anos em que tenho dado aulas noutras escolas tem-me transmitido a convicção de que, pelo menos nestas idades, os exercícios de grupo são mais estimulantes. O teatro comunitário é alimentado a partir do outro, da contracena, do espírito cooperativo que ajuda e constrói. Quando sentimos que falta “volume” de grupo, a exposição que cai sobre nós pode afastar-nos, tal como cremos ter acontecido.

As gémeas, agora com quinze anos, tiveram o incentivo da mãe que apoiou esta nova iniciativa com a compreensão de que os projetos podem levar algum tempo até alcançarem os objetivos pretendidos. Como eram extremamente introvertidas, uma delas com maiores dificuldades em termos de socialização e autoconfiança, facilitou a aderência às aulas o facto de estarem só comigo. Dadas as suas dificuldades de abertura e integração, tinha noção de que, sem terem de se aventurar a expor-se em frente a novos colegas, seria um obstáculo para conseguir cumprir os meus objetivos em termos de aprendizagem. Este foi um desafio, mas uma experiência muito mais enriquecedora do que calculei, ao desafiar-me a pesquisar como trabalhar de forma tão individualizada, procurando novos exercícios que explorassem o desconforto, num ambiente tão confortável para estas alunas.

Preparei as aulas experimentais da turma infantil e juvenil através da divisão das mesmas em três partes: apresentação, familiarização e trabalho de grupo. Comecei com uma pequena conversa, tentando conhecer um pouco de cada um, as suas motivações, se já tinham feito teatro anteriormente e as expectativas que tinham para esta atividade. Fizemos um primeiro jogo de aquecimento, para se libertarem. De seguida, iniciei a parte prática com jogos que se focassem no nome dos alunos, para ajudar a memorizar e a conhecerem-se melhor. Apresento alguns exemplos:

- “Eu sou mímica”: o aluno começava por dizer “Olá, eu sou o (nome) e gosto de...” e apresentava algo de que gostava através de mímica, para os colegas adivinharem.
- Numa roda, um colega passava uma bola a outro, dizendo o próprio nome. Após algumas repetições, uma segunda bola entra. Quem envia esta segunda bola deve dizer o nome do colega a quem a está a enviar. Circulam as duas bolas simultaneamente, trabalhando não só os nomes, como a memorização e coordenação motora.
- “Pedro, Pedro, Pedro”: Forma-se uma roda, posicionando-se um colega no centro. Este colega deve escolher um jogador da roda e pronunciar o seu nome três vezes ininterruptas, de forma a conseguir sair do centro. O jogador que ouvir o seu nome deve dizer o nome do colega que o pronuncia antes que este termine as três repetições. Se conseguir, mantém-se na roda e o colega no centro

continua o exercício. Senão, perde e troca com o colega, indo para o centro e retomando o exercício.

Na segunda parte da aula, realizei alguns exercícios de familiarização, como o jogo “Quem é que”, que consiste em todos os jogadores, à exceção de um, estarem sentados em cadeiras. O jogador que se encontra de pé tem de fazer uma questão, como por exemplo “quem gosta de pizza?”, ou “quem tem olhos azuis?”. Todos os jogadores que tiverem uma resposta afirmativa à questão devem trocar de cadeira, incluindo o jogador que fez a pergunta. Quem não se conseguir sentar, ocupa o lugar do primeiro jogador, fazendo uma nova pergunta. Esta segunda parte da aula foi muito importante, pois permitiu desenvolver empatia entre os alunos, perceberem alguns pontos que têm em comum, aliviando a tensão inicial de estar num local novo, com pessoas desconhecidas, permitindo criar um ambiente mais leve e animado, facilitando a realização dos exercícios e o decorrer da aula.

Na terceira parte, introduzi alguns exercícios de improvisação e criação coletiva. Tenho notado que os pais procuram as aulas de teatro cada vez mais pelo trabalho que realiza em torno do desenvolvimento das crianças e jovens. A timidez, dificuldade em se expressarem, falta de autoconfiança são alguns pontos que fazem com que incentivem os filhos a experimentar uma aula. Mantêm-se, naturalmente, os filhos já expressivos e criativos, desde sempre considerados pequenos artistas e que facilmente encontram no teatro uma forma de potencializarem essa energia.

De qualquer forma, e por mais benefícios que tenha, todos querem o espetáculo, ao ir de encontro ao conceito que, a nível geral, têm daquilo que é “fazer teatro”, reunindo a família para ver a aluna brilhar em palco. Essa apresentação acaba por ser o reflexo do trabalho realizado em sala de aula, embora possa ser injusto caso não corra tão bem, comparando-se às provas finais escolares. Torna-se, portanto, “obrigatório” inserir numa primeira aula a improvisação de uma pequena peça de teatro, quer o aluno já o tenha feito alguma vez, quer não. Dei uma história, “Os três porquinhos” no caso da turma infantil e a “Polegarzinha” para a turma juvenil. O objetivo era criarem uma improvisação da história dada, para apresentarem no final, fomentando aqui o trabalho de grupo.

Terminámos a aula com uma reflexão sobre o que tinham ou não gostado e realizámos um jogo até os pais chegarem.

### 3.2. EXPLORAÇÃO DE JOGOS E TÉCNICAS TEATRAIS

As aulas seguiam uma ordem que se mantinha quase sempre fiel à estrutura criada. Iniciávamos as aulas com aquecimento físico, através de um jogo pré-definido, para libertarem o corpo e se focarem no momento presente, começando a abstrair-se do mundo exterior. Apresento alguns jogos mais frequentemente utilizados:

- **Zombie:** Era o jogo preferido das alunas. É uma versão do jogo da “Apanhada”, em que a pessoa que apanha é o Zombie. Os restantes jogadores fogem e quando o Zombie se aproxima de um, este deve gritar o nome de um colega para evitar ser tocado, transformando-se esse colega no próximo zombie. Introduzo este jogo principalmente no início do ano letivo ou quando entram novos alunos, pois ajuda a decorar o nome dos colegas.
- **“Vento, fogo e água”:** É contada uma história, enquanto os jogadores se movem pelo espaço. Cada vez que o narrador diz a palavra “vento”, todos têm de se deitar no chão; quando é dita a palavra “fogo”, devem encostar-se à parede mais próxima; finalmente, ao dizer “água”, devem trepar para cima de um objeto. Por vezes, é acrescentada uma consequência para a última aluna a realizar a ação, com o objetivo de darem sempre o seu melhor, mas com o cuidado de que não se sintam subestimadas ou inferiorizadas, pelo que escolhia uma consequência cômica.
- **Jogo dos Opostos:** Os jogadores movem-se pelo espaço. Quando ouvirem uma ação, devem fazer o oposto da mesma, por exemplo, se ouvem “céu”, devem sentar-se no chão ou, se ouvirem “abrir os braços” devem fechar os mesmos.

Consoante o tópico escolhido para trabalhar mais profundamente na aula, procurava jogos teatrais que se enquadrassem no tema, além de realizar improvisações dentro do mesmo âmbito. Procurei, nas aulas entre setembro e meados de outubro, fazer jogos e abordar um pouco das várias técnicas teatrais, nomeadamente voz, movimento e uma introdução à improvisação. Pretendia desenvolver competências como, por exemplo, a concentração, memória, autoconfiança e confiança no outro, trabalho de grupo e capacidade de se expressar em público.

Nas aulas de voz, fazia um aquecimento específico, exemplificando um frequentemente utilizado na seguinte sequência:

- Respiração: Inspirar profundamente e expirar lentamente, através do diafragma. De seguida, inspirar novamente, mas expirando com os lábios unidos e com o som “mmm”. Na terceira inspiração, expirar com a boca aberta, soltando o som “ahhh”.
- Pastilha elástica: imaginarem que têm uma pastilha elástica, mascando com a boca aberta e fazendo sons, para aquecerem os músculos da cara;
- Pronunciar as vogais “a, e, i, o, u” com a boca o mais aberta possível. Começam a andar pelo espaço e fazem o mesmo com as consoantes que vão sendo indicadas “ma, me, mi, mo, um”, “la, le li, lo, lu”.
- Trava-línguas.
- Canção: frequentemente cantávamos “O nosso galo é bom cantor”, em que trabalhávamos volume, ritmo e intenção, explorando as emoções ao cantar a rir ou a chorar, por exemplo.

Durante o decorrer da aula, trabalhava a projeção vocal, introdução ao canto - devido ao facto de a minha formação ter sido maioritariamente de voz falada - criação de histórias com personagens distintas, desafiando as alunas a explorarem novos timbres, ritmos, sons, peculiaridades. Explorar a voz de um idoso comparado à de uma criança, refletir sobre qual seria a voz de um elefante se este falasse, ligar a voz às emoções, dando asas à imaginação.

Nas aulas de movimento, realizava jogos de mímica, explorava a postura corporal e as possibilidades de transformação do movimento, num corpo camaleónico. Realizava exercícios de consciencialização do próprio corpo e de imitação do corpo do outro. Apresento alguns exercícios:

- Uma colega começa a movimentar-se pelo espaço. Os colegas observam-na atentamente, focando-se na forma como coloca os pés no chão, balança os braços, posiciona as costas, ou se saltita ao andar. Uma voluntária coloca-se atrás da colega, imitando o seu andar. De seguida, uma terceira colega coloca-se na fila e imita o andar da segunda, até toda a turma estar a movimentar-se em fila pelo espaço. No final, todas as alunas se retiram menos a última, que continua a andar. Observam a versão exagerada do andar da colega. Trocam até todas serem imitadas.

- Sensações: Imaginar que estão a andar no gelo, no deserto, em cima de pedras, na água, num túnel escuro, num local muito ventoso, à chuva. Analisar as sensações, a forma de posicionar o corpo e adaptar ao espaço.
- Animais: cada aluna escolhe um animal, estudando o seu comportamento. Sem dizer o nome, locomove-se pelo espaço como o mesmo e as colegas devem adivinhar.

No âmbito da interpretação, introduzi os exercícios de improvisação a partir dos contos tradicionais, dividindo as alunas em grupos, cada um improvisando uma história, sendo dado um tempo pré-estabelecido para distribuírem as personagens entre elas e ensaiarem, apresentando posteriormente à turma, tal como realizado na aula experimental, mas já com aprendizagens, nomeadamente o cuidado de procurar a verdade na personagem interpretada.

Realizava exercícios de concentração e estimulação do espírito crítico. A criação de histórias foi fulcral na aprendizagem. Mais do que trazer contos já existentes, instigava as alunas a criar as próprias personagens, o enredo e saber construir um início, meio e fim. Finalmente, indico outros jogos e exercícios realizados ao longo das aulas:

- Imagens em 10 segundos: Dividem-se em grupos. A professora indica um objeto e têm 10 segundos para o construírem no espaço, em que todos os jogadores devem fazer parte do objeto.
- “Bdi bdi bop”: Colocam-se em círculo. Quando a professora disser a um jogador “bdi bdi bop” este deve dizer “bop” de imediato. Mas, se a professora disser apenas “bop”, o jogador tem de ficar em silêncio. Adicionam-se outras expressões, como a “casa assombrada”, em que o jogador a quem a professora apontar deve baixar-se e dizer, da forma mais assustadora possível, a palavra “entra”, enquanto os colegas do lado constroem a casa com os braços, por cima do anfitrião.

Terminava sempre as aulas com uma reflexão final e um jogo. Sentávamo-nos em círculo e discutíamos o que mais e menos tinham gostado, os principais desafios e aprendizagens. Relativamente ao jogo, algumas vezes era decidido pelo grupo, outros propostos por mim. A turma gostava muito do “Jogo das cores”, utilizando temporizador e reduzindo ao longo do jogo o tempo máximo para tocarem na cor

indicada. Por vezes indicava diretamente a cor ou indicava uma figura que tivesse a cor pretendida, como “as nuvens num dia triste”.

### **3.3. A CONSTRUÇÃO DO ESPETÁCULO DE NATAL**

A meados do mês de outubro, numa fase em que eu ainda não tinha decidido o tema sobre o qual se iria debruçar o meu relatório, começámos a trabalhar sobre a peça final de período que iria ser apresentada aos pais em dezembro, na última aula antes das férias.

Estava pré-definido que o tema iria ser o Natal e optei, com a turma infantil, por não escolher um guião pré-existente, mas por construirmos coletivamente a nossa história e ser eu a escrever a peça. O início foi de esperado caos, com muitas ideias divergentes, dificuldades em tentar harmonizar boas sugestões feitas para diferentes histórias e inconciliáveis numa só, o cuidado de excluir algumas sem ferir suscetibilidades e chegar a consenso em que todas as alunas gostassem das suas personagens e do enredo final.

Reforcei a ideia de Augusto Boal quando disse: “O trânsito entre o singular e o plural não deve limitar subjetividades nem perder de vista a criação coletiva” (Boal, 2009: 163). Desta forma, reunimos o ponto de interesse comum a todas, terem a possibilidade de dançar ou cantar na história, sendo que quase todas apreciavam tanto um como outro.

Iniciaram a primeira improvisação para a construção da peça a partir das respostas dadas ao “quem?”, “onde?”, “o quê?” e “quando?”, decididas em grupo e sorteadas para a apresentação. A história que criaram contava a história de um grupo de amigas que gostava muito de dançar, mas que eram impedidas pelos pais. Surgiu um concurso de dança natalício e pediram ao Pai Natal que convencesse os pais a deixá-las participar, mas, como este era muito distraído, não as ajudou a tempo e passou o prazo para as inscrições. Conjeturaram um plano para se fazerem passar pelo Pai Natal, mas correu mal e foram descobertas pelos pais. Os pais acabaram por perceber e aceitar o quanto elas gostavam de dançar, ao mesmo tempo que estas aprenderam, com as consequências negativas que sofreram, que não compensava mentir.

Desta história muitas outras versões surgiram, até o pai Natal ter deixado de fazer parte da equação e ter apenas ficado a ideia do concurso de dança. Uma das alunas gostava

particularmente de fazer a personagem de idoso, que tentava inserir em todas as improvisações, tendo defendido a personagem até esta ser comumente aceite e entrado na versão final: um conflito de gerações sobre qual a melhor música natalícia, para o qual criariam um concurso de dança, entre avós e netas, no qual o júri seria o próprio público do espetáculo. As alunas sugeriram imensas músicas atuais, que ouviam maioritariamente na rede social *Tik Tok*, ao mesmo tempo que lhes introduzi algumas músicas natalícias mais antigas, para a dança dos avós. A música escolhida para a dança das netas foi “All I want for Christmas is you”, de Mariah Carey, que, apesar de ter data de 1994, era conhecida de todas. Relativamente à dos avós, apresentei uma lista de sugestões, quase todas desconhecidas do grupo, tendo as alunas acabado por escolher a música de Nat King Cole “The Christmas Song”, de 1961.

A história baseou-se nesta discussão dos avós com as netas relativamente às melhores músicas de Natal existentes, tendo a mãe sugerido fazerem um concurso de dança. Os avós, ao vigiarem o ensaio das netas em conjunto com bailarinas adicionadas ao grupo, e temerem perder o concurso, decidiram criar um plano para boicotar a apresentação da coreografia. As alunas tiveram a ideia de, no dia da apresentação do espetáculo aos pais, a meio da apresentação de dança das netas, a música parar e as luzes do palco desligarem-se, entrando eu em palco a pedir desculpa aos pais por termos tido um problema técnico que nos impossibilitaria de continuar com a peça. Aí, entrariam as personagens dos avós a admitirem que tinham sido eles a retirar a ficha da tomada, com o objetivo de boicotar a dança das netas e ganhar o concurso. Dar-se-ia a votação do público relativamente ao grupo vencedor do concurso e terminariam com a repetição da dança vencedora.

O cenário foi apresentado através de projeção de imagens e conseguimos fazer um simples desenho de luz com alguns projetores existentes no Cabanense. Relativamente ao som, as alunas mais novas e com menor projeção vocal utilizaram microfones de lapela, além de haverem microfones de palco instalados. Na véspera do espetáculo, que se realizou no dia dezassete de dezembro, ensaiámos pela primeira vez com o equipamento, tendo um técnico da Associação a dar-nos todo o suporte. Chegado o dia do espetáculo, após tratarmos dos figurinos, adereços, penteados e maquilhagem, para os quais contámos com o apoio de alguns pais que já trouxeram as filhas com o penteado pronto, fizemos um aquecimento corporal simples, aquecimento vocal e ensaio geral.

O Grupo Popular Cabanense reuniu algumas das atividades da Associação neste dia para fazer uma apresentação das mesmas, com o objetivo de reforçar a sua divulgação e promover a adesão do público. A turma de Karatê participou, tendo feito uma demonstração de algumas técnicas, a turma de Sevilhanas fez a sua apresentação e de seguida entrámos nós.

Na apresentação da peça da turma infantil, para a cena final em que o público vota, através de palmas, na coreografia que mais gostou, as alunas estavam confiantes que as palmas iriam claramente dar a vitória às netas, como consequência da má atitude dos avós. No entanto, a reação foi um pouco diferente do esperado. Sendo que o público era maioritariamente constituído por pais de todas as alunas, havendo inclusivamente duas irmãs em grupos distintos – uma na personagem de avô e outra na personagem de neta – as palmas foram distribuídas de igual forma, pelo que tomei eu a decisão de assumir que a decisão do público estaria a favor das netas, de forma a fazer cumprir a moral de que enganar não traz recompensas.

Relativamente à turma juvenil, apesar da grande ansiedade que sentiam por terem pouca experiência de palco, serem apenas duas, com todo o foco e responsabilidade centrados em si e com elevado receio de errar, conseguiram superar o medo e contornar habilmente o que tenha saído do roteiro, aplicando o trabalho de improvisação realizado nas aulas.

Apesar de algumas alunas ficarem mais tristes por se terem esquecido de uma ou outra marcação em particular, todas aproveitaram a experiência, servindo para consolidar as bases aprendidas ao longo do primeiro período.

Considero que estas apresentações ao público enriquecem muito a aprendizagem, permitem às alunas vivenciar a experiência de palco, daquilo que é um dos maiores interesses que têm ao se inscreverem nas aulas, serem atrizes por minutos, arriscarem e saírem do seu espaço de conforto, trabalharem em equipa, apoiando-se umas às outras, dependendo umas das outras para o sucesso da apresentação, partilhando energia contagiante, explorarem as suas emoções e a capacidade de adaptação à falha, encarando-a como parte do processo e procurando soluções imediatas, ganhando uma nova perceção sobre o conceito de improvisação e de criação comunitária, abordados em sala de aula.

### **3.4. SEGUNDO PERÍODO ESCOLAR: A CRIATIVIDADE COMO MOTOR DOS EXERCÍCIOS DE IMPROVISACÃO**

O segundo período começou com uma reintrodução dos jogos teatrais, que mantivemos até ao final do ano, começando aos poucos a aprofundar o trabalho de improvisação, potencializando a criatividade de cada aluna. Tanto na turma infantil como na juvenil, em graus de dificuldade diferentes, trabalhámos diferentes áreas, começando pelo foco nas emoções, enquanto pilar da interpretação, através da exploração de todas as emoções que as alunas conheciam e outras novas, desafiando-as a criar pequenas improvisações nas quais inserissem três ou quatro emoções dadas, algumas mais subtis na sua passagem, outras mais radicais, o que transformava radicalmente a história contada.

Falei um pouco sobre Viola Spolin e apliquei alguns dos seus exercícios, fizemos improvisações estruturadas e não estruturadas, tendo eu sugerido um exercício bem recebido por todas, o “Dramategories”. Consiste em dividir a turma em grupos, em que cada qual tem de escrever num papel um local, uma personagem e um objeto. São misturadas todas as escolhas e distribuídas aleatoriamente. Cada grupo deve criar uma pequena improvisação teatral com o local, personagem e objeto que lhe calhou, apresentando aos colegas no final.

O trabalho de improvisação focava-se sempre no conceito de criação coletiva, do grupo encontrar uma visão conjunta para uma solução que agradasse a todas. Cada opinião pode ter a sua verdade e ambas serem plausíveis e válidas da mesma forma. No entanto, por mais importante que seja analisarmos cada ideia, é fundamental chegar a uma conclusão para que se possa prosseguir e desenvolver algo contínuo, coeso, estruturado e com significado. A questão também é que, desde crianças, nos incutem frequentemente uma só verdade, como se houvesse uma única resposta para tudo e, caso nos afastássemos da mesma, colocar-nos-iam de parte por não cumprirmos as “regras” que ditam o funcionamento da escola, de casa, da comunidade e outros ambientes nos quais nos inseríssemos. É muito importante não nos limitarmos a dar ordens de como agir, mas questionar: “E se fizéssemos assim, como funcionaria?”, de forma a despertar o interesse, mostrar que queremos ouvir, queremos que participem e que as suas vozes são essenciais na criação artística.

Com a turma infantil, trabalhei a peça *A História de um Papagaio*, de António Torrado (2010), que contava a história de um papagaio que tinha sido comprado numa feira por um agricultor, encantado com a sua capacidade de falar e repetir a frase “Não há dúvida! Não há dúvida!”, como publicitado pelo emigrante vendedor. No entanto, desde que foi comprado que deixou de falar, estando o agricultor descontente e sempre resmungão, insatisfeito pela má compra que tinha realizado. Foi ao repetir incessantemente a frase “Que burro que eu fui em ter comprado este papagaio! Tão burro que sou, tão burro que sou!” que o papagaio voltou a falar, afirmando “Não há dúvida! Não há dúvida!”.

Após a leitura, começámos a exploração do texto fazendo improvisações, em grupo, fiéis à narrativa e intenção do mesmo. Na aula seguinte, as alunas foram divididas em dois grupos de trabalho, os quais tinham de criar uma improvisação, na qual recriassem a história num género diferente, distribuindo aleatoriamente as opções: policial, tragédia e musical. Relativamente ao policial, o grupo responsável criou uma história na qual o papagaio desaparecia e era criada uma equipa de resgate para o salvar. Quanto à tragédia, decidiram que o papagaio falecia e o agricultor ficaria arruinado para todo o sempre. No musical, este feito pelos dois grupos, mantiveram-se mais fiéis à história original, mas transformando parte dos diálogos em canção, improvisando coreografias.

Este trabalho de reinvenção das histórias permite às alunas estimularem a sua capacidade de ver para além do que lhes é apresentado, de encontrar soluções alternativas àquilo que lhes é apresentado, de aprenderem a pensar “fora da caixa”. É através de exercícios criativos que se desenvolvem as capacidades de resolução de problemas, de adaptabilidade, de nos tornarmos proativos e dinâmicos, o que são mais-valias para o nosso dia-a-dia enquanto cidadãos em convivência e comunidade, como estudado na primeira parte deste relatório.

Com as alunas mais velhas acabei por me envolver muito mais intimamente nos exercícios propostos, participando nos mesmos, para poder aplicar um maior leque de exercícios, dado que eram apenas duas alunas. Focámo-nos particularmente no trabalho de interpretação, explorando monólogos e transformando-os em diálogos e improvisações a duas e a três. Apresento um monólogo simples, inventado a partir da conhecida história *Cinderela*:

“Estou tão cansada que mal consigo manter os olhos abertos. Nunca conseguirei acabar de polir e varrer antes da hora do baile... Talvez pudesse pedir a alguns dos meus amigos animais que me ajudassem! Mas eles foram todos dormir... Gatinho, gatinho... acorda e ajuda-me e eu dou-te uma tigela de leite. Oh não, ele está com demasiado sono. Quem me dera poder ir ao baile. Quem me dera estar lá agora. Vou sentar-me aqui um momento e imaginar que estou no baile...”.

Trabalhámos as emoções, realizando um exercício de interpretação do texto nas mais variadas emoções e sensações, explorando a tristeza, raiva, saudade, o desespero, a alegria, pânico, desconfiança, timidez, cansaço, todo um leque que tanto parecia tirar o sentido ao texto, como o transformava e lhe dava toda uma nova camada e sentido. Pretendia, com este exercício, mostrar a densidade e a leveza que se pode atribuir à palavra, consoante a forma como é dita. Procurar encontrar a verdade em cada nova improvisação e analisar de que maneira um monólogo simples pode ganhar um peso avassalador se for interpretado com uma imensa tristeza, abrindo as portas para uma nova história, com leitura nas entrelinhas e uma personagem que carrega em si o peso do mundo e que tem muito mais para dizer do que aquilo que pronuncia. Enumero mais alguns exercícios realizados:

- **Psiquiatra:** Um jogador é escolhido para ser o psiquiatra e sai da sala. Colegas decidem uma regra comum a todas as personagens (por exemplo, serem todas do mesmo país, todas começam as frases pela letra “d”). Psiquiatra reentra e inicia sessão de terapia, fazendo questões aos pacientes e tentando descobrir a regra inserida. Este exercício, além de estimular a criatividade, trabalha a interpretação e a verdade da personagem que, sem guião, tem de responder às questões com sentido, improvisando no momento, ao mesmo tempo que “obriga” o psiquiatra a ser criativo nas questões e a encaminhá-las no sentido pretendido, de forma a descobrir a regra, mas mantendo-se fiel à personagem, que pretende ajudar os pacientes.
- **Abecedário:** jogo a pares. São indicadas as personagens e o local onde decorrerá a ação (por exemplo, dois idosos numa praia). Ao longo de todo o diálogo, a primeira palavra da frase de cada personagem deve seguir o alfabeto, ou seja, o primeiro jogador a falar deve começar com a letra “a” (“A esta hora o sol já não está tão forte”), respondendo o outro jogador com a letra “b” (Brevemente vai começar a escurecer”. Este exercício tem um nível de dificuldade superior ao

que aparenta, por ser mais difícil de encontrar palavras que comecem pela letra necessária num cenário de tensão e urgência, não podendo sair da personagem enquanto pensa na palavra, estando num cadência e ritmo constantes, tentando não deixar “cair” a energia da cena.

- És o meu pensamento: jogo a pares. É dada uma situação a um jogador, por exemplo, perder as chaves do carro. Este jogador irá improvisar a situação inteira sem falar. O seu par irá ser a sua voz, acompanhando as suas ações com fala, construindo a improvisação em equipa. Este exercício trabalha a comunicação corporal, o entendimento entre pares, observando-se e interpretando-se, trabalhando em uníssono.
- Entrevistas: cada jogador inventa uma personagem. Essa personagem terá uma entrevista de trabalho e será entrevistado pela professora. Durante a entrevista, tem de mostrar o motivo de ser o candidato perfeito para a profissão, não sabendo qual é, apenas seguindo as pistas da entrevistadora.
- Tradutor: Quatro jogadores. É indicado a dois jogadores um local, as suas personagens e um conflito. Iniciam a improvisação, sendo que comunicam mimicamente. Cada um desses jogadores tem a sua voz falada, que traduz aquilo que cada um pretende dizer na improvisação. Este exercício estimula a comunicação não verbal, a comunicação entre pares, ao mesmo tempo que diverte as alunas por nem sempre coincidir a intenção do jogador com a tradução da sua voz falada.

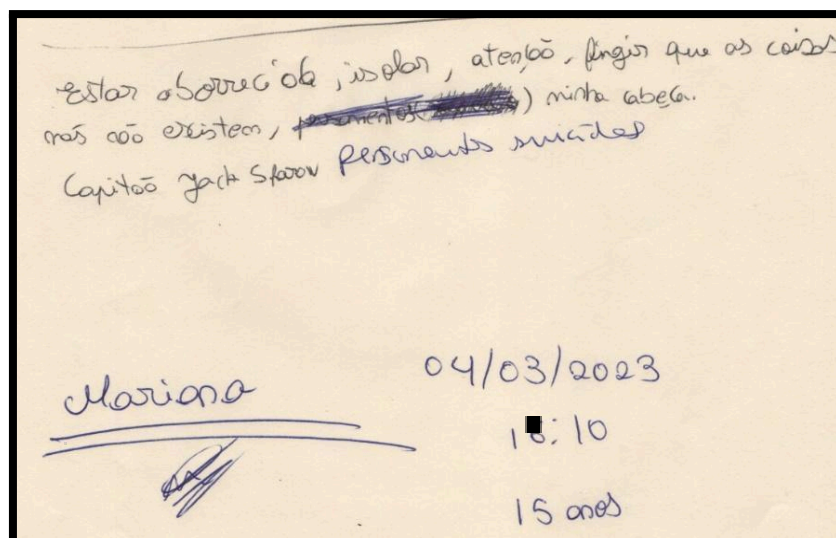
O exercício das entrevistas, por exemplo, explorava todos os pontos da construção de uma personagem, dentro das exigências em âmbito de aula. Tinham de definir um nome para a personagem, o local onde mora, que idade tem, a sua comida e hobbies favoritos, os principais traços da sua personalidade, a forma como fala e se move, adaptando a postura corporal à mesma. Realizei o exercício duas ou três vezes ao longo do ano, a pedido das mesmas, e em todas essas havia alguém que se arriscava a trazer o absurdo, o exagero, personagens muito pouco prováveis de existir no mundo real, e isso é sempre encarado de forma positiva por conseguirem essa criação a partir do zero, por não se limitarem a imitar o existente mas a dar uso à imaginação e produzir o “e se...” fundamental no desenvolvimento.

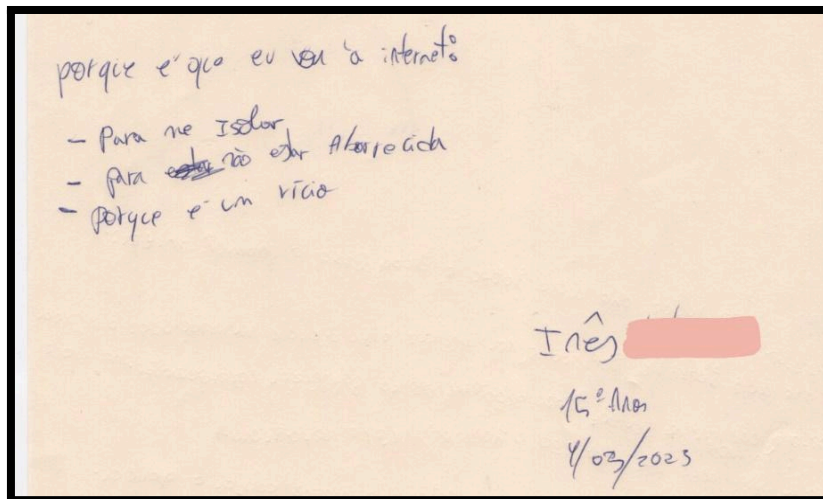
### 3.5. A CRIAÇÃO COLETIVA DA PEÇA FINAL DE ANO: DA TECNOLOGIA AO TRABALHO FINAL

No mês de março iniciámos o trabalho de construção da peça final de ano, começando com um desafio: passarem vinte e quatro horas sem utilizarem a internet. Imediatamente indicaram a impossibilidade de o fazer, sendo que esta era utilizada para os trabalhos escolares. Sugeri que o fizessem ao fim-de-semana, o qual contrapuseram com a dificuldade acrescida de terem mais tempo livre, sendo mais difícil resistir, pois iriam ficar aborrecidas, sem nada para fazer. Apenas duas alunas tentaram, tendo uma delas tido sucesso, curiosamente uma das alunas mais novas, tendo sete anos, numa turma com alunas de dez, onze e doze anos. Questionei qual o dia escolhido para realizar o desafio e as atividades que tinha encontrado para ocupar o tempo, ao que respondeu tê-lo feito no domingo, durante o qual brincou com os primos, fez um puzzle, desenhou e viu um filme com a mãe, afirmando não ter sido tão difícil como pensava.

Outro exercício que sugeri foi escreverem, ou desenharem, no caso das alunas que ainda não sabiam escrever, aquilo que mais as fascinava nos meios digitais. Foram referidos vários jogos, a possibilidade de pesquisar informação sobre qualquer tema de interesse, surgindo com maior relevância a rede social *Tik Tok*, seguida do *Youtube* e *Instagram*.

Todas apresentaram dificuldades em justificar, surgindo como ponto comum o facto de a internet ser um elemento de distração e divertimento, assumindo ser um “vício”, que fazia o tempo passar sem se aperceberem, apenas desligando após uma chamada de atenção dos pais. As alunas mais velhas justificaram com respostas mais intrigantes, apresentadas nas seguintes imagens:





Embora duas alunas sejam uma amostra demasiado pequena para poder retirar conclusões sobre os efeitos da tecnologia na adolescência, a verdade é que, de acordo com as mesmas, o vício das redes sociais abrange os seus colegas de escola, com os quais partilham o mesmo espaço durante o ano letivo, estando tantas vezes juntos fisicamente, mas afastados socialmente, em que cada um está a utilizar o seu telemóvel. Estes comportamentos espelham a pesquisa realizada no âmbito deste tema.

Em maio deste ano, a Dove, empresa de produtos de cosmética, divulgou um estudo desenvolvido a nível europeu, integrando a Alemanha, Brasil, Canadá, Estados Unidos, França, Itália e Portugal, relativo à dependência dos jovens nas redes sociais. Numa amostra de 1200 inquiridos, adolescentes e pais, 70% sentiu necessidade de utilizar filtros nas suas fotografias e vídeos, influenciados pelo que outros partilhavam nas suas plataformas, 80% dos mesmos prefere comunicar com as outras pessoas através das redes sociais, comparativamente ao contacto pessoa, confirmando o aborrecimento que sentem quando são privados de aceder às mesmas, referido pelas nossas alunas. Outros comportamentos foram incentivados, como restrição alimentar, na expectativa de mudar os seus corpos, de forma a que fossem “perfeitos” como os que viam, causando distúrbios alimentares.

A partir desta introdução ao tema, com uma análise de grupo sobre a forma como os meios digitais nos influenciam, apontando os fatores positivos, bem como os efeitos negativos dos mesmos quando utilizados em demasia, apresentei uma proposta para o espetáculo de fim de ano, no qual inseríssemos este tema na criação da nossa peça.

Tal como na peça de Natal, pretendi que esta peça fosse uma criação coletiva, com um envolvimento direto e intimista na construção da história, que pertencesse ao máximo às alunas, o seu projeto, a sua criatividade misturada com as ideias criativas das colegas. Uma história que é delas facilita, de acordo com o que experienciei, o desenvolvimento das personagens, o entendimento da narrativa, o trabalho de interpretação e a contracena, ao conhecer intrinsecamente a personagem da colega e a estrutura daquilo que é contado em palco.

A peça final de ano foi conjunta, unindo as duas turmas. Embora não contracenassem entre si e cada turma criasse a sua parte da história, juntei as duas turmas nas primeiras aulas, para que a base da história fosse definida em conjunto.

Relativamente à questão da criatividade, eu tentava sempre, ao longo do processo, criar um momento de concentração e afastamento do ambiente exterior e das influências tecnológicas, que sempre surgiam como solução na discussão do tema escolhido para o trabalho. Nas sessões, era frequentemente repetida a expressão “Eu vi um vídeo em que...”. É importante sermos inspirados por aquilo que a tecnologia nos dá, podendo aproveitar algumas ideias, mas a verdade é que pretendiam optar pelo caminho mais fácil, que seria copiar a ideia já vista, ao invés de adaptar, criar algo novo, ter uma ideia original, fruto apenas da sua imaginação. Boal (2009: 119), mais uma vez, afirma:

“Não podemos ser apenas consumidores de obras alheias porque elas nos trazem seus pensamentos, não os nossos; suas formas de compreender o mundo, não a nossa. Seus desejos, não os nossos. Elas podem nos enriquecer; mais ricos seremos produzindo, nós também, a nossa arte, estabelecendo, assim, o diálogo.”

Um dos exercícios propostos para a criação da peça foi o “Dramategories”, já apresentado, no qual os três grupos criados apresentaram as seguintes propostas para local, personagem e objeto, respetivamente:

- Grupo 1: Selva, Ariana Grande e telemóvel;
- Grupo 2: Escola, professora e computador;
- Grupo 3: Jardim, personagem Gigante do desenho animado *Doraemon* e *tablet*.

Misturei os papéis, sorteando as escolhas finais para a improvisação coletiva, tendo resultado a escola, o Gigante e o telemóvel. Nesta primeira improvisação, criaram uma história na qual o Gigante, conhecido no desenho animado por ser *bully*, gozava

constantemente com outro aluno na escola, que não tinha amigos, refugiando-se no telemóvel. A partir daqui, foram fazendo novas improvisações, definindo ideias que ficariam para a história final e outras que foram descartando, entre algum conflito gerado pelas ideias controversas entre as alunas, mas chegando sempre a entendimento, numa abordagem equilibrada de cedência numa ideia, mas conseguindo implementar outra, de forma a que todas se vissem refletidas na versão final. Fui afunilando a história, entrando como facilitadora, colocando questões relativamente a momentos menos coerentes na história, tentando direcioná-las e ajudá-las a estruturar e consolidar a peça.

Escrevi o guião, acrescentando algumas ideias que tentassem melhorar a coesão da história e esclarecessem a mensagem que as alunas pretendiam passar, num exercício de adaptação da quantidade de falas de acordo com a idade de cada uma e capacidade de memorização, analisada por mim no ano anterior, bem como no espetáculo de Natal.

Contando resumidamente a história, esta focou-se em duas personagens jovens, uma residente na cidade e outra provinda da selva, explorando as suas diferenças e a ligação que foram criando ao longo da peça. A aluna da selva foi mal recebida na escola, pelas suas dificuldades em termos de linguagem, bem como a ignorância face à tecnologia e ingenuidade na interpretação do que as colegas diziam. Abordou o tema do *bullying*, do desenvolvimento da amizade entre duas alunas que se sentiam à parte do mundo e que partilharam o seu conhecimento entre si. As alunas inseriram o tema da tecnologia ao colocarem a aluna da cidade a ensinar à da selva o funcionamento da mesma, as suas vantagens, a partir de um trabalho escolar proposto pela professora. Ao mesmo tempo, a colega trouxe uma verdadeira lição de moral face aos valores importantes da vida e à premissa de que a felicidade se encontra nas coisas simples. As alunas da turma, ao criarem a peça, exploraram na mesma a importância do equilíbrio entre o virtual e o real. Tentei que aproveitassem algumas ideias, mas que se esforçassem por criar a partir da sua própria imaginação. Neste âmbito, procurei que as alunas tentassem colocar-se em posições opostas à sua forma de ser, ao criarem a personagem, refletindo na forma como esta se comportaria num determinado evento e a motivação para os seus atos.

Ao longo das minhas aulas, achei crucial dar o espaço necessário às ideias individuais de cada aluna, que contribuíssem para o objetivo comum, mas tendo sempre em conta este conceito de “criatividade coletiva”, na qual:

“A equipe criativa deve encontrar uma visão comum, descobrir e revelar o insólito escondido pelo dia-a-dia. Arte é forma de conhecer, e é conhecimento, subjetivo, sensorial, não científico. O artista viaja além das aparências e penetra nas unicidades escondidas pelos conjuntos.”<sup>3</sup> (Boal, 2009: 111).

Entreguei os guiões em abril, após as férias da Páscoa. Algumas alunas mais novas, de sete anos, reagiram com algum desapontamento ao número de falas atribuído, de forma que procurei justificar e explicar que o teatro é muito mais do que o texto e que elas participariam noutras cenas, mesmo sem falar. É curioso como, independentemente do comprimento das falas, aquilo que valorizam é o número de intervenções, de forma a que procurei dividir mais o texto, também porque as falas curtas facilitam a memorização.

Iniciámos este terceiro período com os ensaios para o espetáculo final de ano. Em junho comecei a tratar dos figurinos e adereços, aproveitando material disponível na Associação, meu e ainda dos pais, que se disponibilizaram sempre para ajudar. Por falta de tempo para construir os cenários que representariam o local onde se realizaria cada cena, recorri novamente às projeções, sendo também uma forma de aplicar os benefícios que a tecnologia pode trazer ao teatro. A utilização de microfones foi novamente entusiasmante para as alunas, colmatando a menor projeção vocal de algumas que, apesar do trabalho desenvolvido em aula, continuam a necessitar de maior foco da minha parte nesse âmbito para evoluírem e potencializarem ao máximo a sua voz.

O dia da apresentação aos pais, dia 2 de julho, trouxe imenso nervosismo às alunas. Chegaram à Associação com imensas questões, a preocupação relativamente à possibilidade de se esquecerem das falas, das posições em palco, ou da sequência das cenas. Após a preparação de cabelos, figurinos, adereços e maquilhagem, fizemos um aquecimento corporal e vocal, começando com trabalho de respiração e concentração. De seguida, fizemos um ensaio geral que, como é tradicional no teatro, não correu muito bem. Contámos com duas pessoas para o trabalho de sonoplastia, iluminação e projeções, enquanto eu fiquei responsável por fazer o ponto e apoiá-las na mudança de figurinos entre cenas e mudar o cenário móvel.

---

<sup>3</sup> Boal acrescenta: “A árvore não deve esconder a floresta (...) mas a floresta também não tem o direito de esconder cada árvore que nela se perde; nem cada arbusto, cada ramo de flores, nem cada pétala de cada flor.” (2009, p. 111).

A apresentação correu bem, com lapsos pouco significativos, tendo deixado as alunas felizes e os pais orgulhosos. A Associação ainda as congratulou com flores e gomas, tendo também eu recebido flores e uma prenda por parte dos pais, eles essenciais entre os filhos e o teatro.

#### **IV PARTE | QUESTIONÁRIOS E ANÁLISE**

Em junho, após a abordagem às alunas do tema apresentado no presente relatório, entreguei-lhes dois questionários, o primeiro tendo a maioria das questões sido retiradas de um artigo de um site, elaborado por Cátia Carmo (2019). Estas responderam o máximo que conseguiram na aula, tendo levado para responder em casa o que faltasse, sendo que as alunas mais novas, que têm maior dificuldade na leitura e escrita, se sentavam individualmente comigo para que lhes lesse as questões e escrevesse as suas respostas, tendo o cuidado de as separar, de forma a que os resultados não fossem enviesados por influência das ideias das colegas. Selecionei algumas questões principais, para as quais apresento as estatísticas dos resultados para análise. É fundamental realçar que uma amostra de 9 alunas não permite tirar conclusões sobre a opinião das crianças e jovens relativamente aos assuntos abordados. No entanto, ao comparar esta experiência com a pesquisa feita sobre o tema, compreendemos que vai ao encontro dos estudos feitos nos últimos anos.

Começarei por analisar o primeiro, maioritariamente constituído por questões de escolha múltipla, que denominei “És viciada em redes sociais?”. Na primeira questão colocada, “Com que frequência te apercebes que estás *online* há mais tempo do que tencionavas?”, 56% respondeu “raramente”, tendo as alunas da turma juvenil respondido “sempre”. A maioria indicou que não se apercebe, pois são os pais a chamar à atenção para desligarem os dispositivos, sentindo que o tempo passou muito rápido, sem se darem conta de tal.

Relativamente a questões como priorizarem o uso do telemóvel aos trabalhos de casa, a maioria respondeu “raramente”, sendo que, dada a maioria das idades se situar entre os 7 e 9 anos, raramente levam trabalho para casa. Por outro lado, quanto ao “Com que frequência a tua família e/ou amigos se queixam de passares demasiado tempo a utilizar tecnologia?”, a maioria respondeu “quase sempre”, indicando serem os familiares a criticarem negativamente, dado que os amigos(a) seguem o mesmo comportamento.

A esta questão intrigante “Com que frequência utilizas a internet como distração e conforto quando estás triste?”, 67% respondeu “frequentemente”, mas as duas alunas mais velhas responderam “sempre”, já me tendo vindo a aperceber ao longo das aulas, pelo seu comportamento e histórias contadas pelos colegas, que se destacariam estes pontos negativos na adolescência, como já abordado em pesquisas. Apesar de já terem adquirido este vício, as alunas da nossa turma infantil ainda gostam de brincar na rua.

Relativamente a se teriam uma vida aborrecida e vazia sem acesso a tecnologia, 89% indicou que sim, justificando com o facto de o telemóvel ser a sua principal distração, não ter companhia para brincar, ou a necessidade da internet para jogar e procurar modelos para desenhar. Estas respostas refletem o estudo *Fear of Missing Out* (Zaske, 2020), que indica que todos, incluindo adolescentes, podem sofrer deste síndrome definido por sentir que se está a perder alguma coisa, que não se está a par dos acontecimentos, sejam *online* ou não. Isto cria uma ansiedade que pode afetar a saúde mental em vários níveis, autoestima, sensação de solidão, sendo frequentemente ostracizados pelos seus pares.

Questionei também a preferência com que preferiam estar *online* do que a viver socialmente e felizmente quase todas responderam que preferiam estar com outras pessoas, à exceção de uma aluna da turma juvenil. Estas decisões maioritárias acabam por demonstrar, de acordo com as opiniões das mesmas, que as crianças gostam efetivamente de conviver e que acabam por se alhear na tecnologia quando se encontram sozinhas, o que reforça a necessidade de passarem mais tempo com os pais ou amigos.

Deixei um desafio: em que objetos transformariam uma cadeira? Foram apanhadas de surpresa, sem uma resposta definitiva inspirada em algum lugar, pelo que tiveram algumas dificuldades em responder. De qualquer forma, a resposta mais dada foi uma cadeira. Além disso, questionei que alternativas arranjariam para substituir os meios digitais que utilizámos nas nossas peças de Teatro. Seguem algumas respostas interessantes:

- Sonoplastia: painéis, canetas, ruídos e sons a partir dos atores;
- Iluminação: lanternas
- Cenários: cartolinas, maquetes em cartão.

Quanto ao segundo questionário “Análise das Aulas de Teatro”, a primeira questão que se prendia com os motivos para gostarem da atividade teve como repetidas respostas a possibilidade de serem criativos, de se divertirem, mas a resposta que mais me impressionou foi a de uma aluna de 8 anos que respondeu “liberdade”. Ao questionar o motivo da resposta, indicou que ali podia ser quem quisesse sem se rirem dela, podia ser ridícula, fazer inúmeras personagens diferentes e ter comportamentos que jamais se atreveria a ter na rua.

Fiz também um exercício de escolha múltipla, que pedia que seleccionassem as opções que se aplicavam a si e que tinham sido melhoradas depois de começarem a fazer teatro, havendo naturalmente a opção de escolherem “nenhuma”. Coloco por ordem as mais seleccionadas:

- Distrair-me facilmente;
- Demorar muito tempo a memorizar textos;
- Ansiedade a falar em público;
- Passar mais tempo a jogar *online* do que presencialmente;
- Dificuldades em expressar o que sinto;
- Dificuldade em inventar histórias.

Fatores como número extremamente reduzido da amostra, a diferença de idades a nível geral, desde uma criança de 7 anos a uma adolescente de 15, o contexto familiar e social de cada uma ou questões de personalidade, dificultam uma análise devida às respostas dos questionários colocados. De qualquer forma, os meios digitais parecem destacar-se de forma mais negativa do que positiva, pela adição e excesso de utilização dos mesmos.

## CONCLUSÃO

Ao longo deste estágio fui comparando a pesquisa teórica feita em torno da tecnologia e criatividade e o trabalho prático realizado com as alunas. Tinha como objetivo principal aferir a importância dos meios digitais na criatividade em teatro comunitário. Para tirar conclusões sobre esta questão, realizei exercícios criativos em sala de aula, testando se haveria ou não uma necessidade ou vontade regular de recorrer aos meios digitais. Apesar de não ser permitida a utilização de telemóveis na aula, concluí bastante cedo que a maioria das alunas, se tivesse esse meio à disposição, não abdicaria do mesmo, pelas ideias e soluções rápidas e eficazes que este fornece em segundos, prejudicando a potencialização da criatividade de cada aluna.

Tentei inverter esta resposta inicial, de uma forma pedagógica, incentivando-as a integrarem um ambiente de socialização, partilha e segurança, num espaço de liberdade, estimulando o contacto entre todas, a observação, escuta ativa, afastadas das redes sociais e comunicação virtual, fomentando a confiança entre todas, para que fosse criada uma cumplicidade e bem-estar que as permitisse ignorar os telemóveis, pelo menos durante a aula.

Trabalhava técnicas teatrais, consciência corporal, exploração da voz, empoderamento através do desenvolvimento da capacidade de se expressarem sem receios, dando-lhes ferramentas no âmbito da criação em teatro comunitário, focando-me nos jogos teatrais e improvisação. Posso concluir que, após exercícios criativos, dinâmicos e divertidos, a maioria afirmou não ter sentido tanta necessidade de utilizar o telemóvel, comprovando a teoria de que o teatro comunitário traz uma relevante diminuição da necessidade das alunas de utilizar os meios digitais no âmbito da criação artística, sendo efetivamente mediador entre o universo digital e a realidade.

Como a peça final de ano tinha como tema base a tecnologia, para a construção da história coletiva, fizemos várias reflexões sobre o tema e desafios já apresentados neste relatório. De facto, como observado ao comparar com a pesquisa realizada, esta pequena amostra de alunas reflete, através das conversas em sala de aula como das respostas aos questionários realizados, como a utilização excessiva da tecnologia tem efeitos nocivos no quotidiano das crianças e jovens, bem como a nível de integração social, escolar e de saúde física e mental. De qualquer forma, senti que a forma como

abordámos o tema causou impacto nas alunas e as fez refletir sobre o mesmo, o que é um primeiro passo para a mudança.

Nas improvisações realizadas ao longo do ano, inseria muitas vezes duas ou três personagens, propondo um determinado conflito que as alunas teriam de resolver ao longo da improvisação, que era muitas vezes realizada no momento, e outras em grupo, criando uma história em volta do desafio dado, apresentando uma pequena peça de teatro.

Tentei transmitir às alunas que procurassem criar a partir do zero, inventar, usar a sua imaginação e procurar soluções novas para a improvisação, colocando-se no lugar da personagem interpretada. Estando ciente de que, geralmente, a criação se baseia em algo relacionado com a nossa vida, pretendia que tentassem não se inspirar em nenhuma plataforma digital, em nada que tivessem ouvido ou visto em vídeos nas redes sociais. Que procurassem respostas dentro de si próprias, sem imposições externas que moldam a sua forma de pensar e agir, e as partilhassem entre si, fazendo a arte acontecer, criando algo inovador. No entanto, poucas vezes tive sucesso. Analisando o seu trabalho, percebi que a informação que trazem dos meios digitais influencia fortemente a criatividade em teatro comunitário, dado que trazem muitas ideias encontradas em sites e *reels* absorvidos no *Tik Tok* ou *Instagram*.

A minha conclusão final é de que os meios digitais não são essenciais para a criação artística, embora tenham muitos benefícios e tragam importantes contributos. Ao mesmo tempo, é extremamente difícil as crianças e jovens se afastarem dos mesmos, tendo um grande impacto na sua criatividade, maioritariamente negativo.

A vida hoje flui de uma forma tão rápida, num mundo tecnológico que necessita de respostas imediatas. Esta questão demonstra a importância da criatividade como fator de resolução de problemas, de pensamento crítico e capacidade de inovação, fundamentais no desenvolvimento das crianças e jovens e que irão influenciar de forma positiva a sua vida adulta. A tecnologia veio para ficar, sendo fundamental aproveitar todos os benefícios que a mesma nos dá, encontrando um ponto de equilíbrio na forma e medida como esta é utilizada, para que não nos prejudique e empobreça aquilo que nos faz humanos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alencar, E. M. L. S. de. (2007). Criatividade no Contexto Educacional: Três Décadas de Pesquisa. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 23, 45–49.

Amabile, T. (2012). *Componential Theory of Creativity*, Harvard Business School, (p. 3-4).

Aristóteles (2008) *Poética*. [Tradução de Ana Maria Valente] - 3ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Bezelga, I. (2015). Revisitar os percursos da educação artística para enfrentar desafios: o caso do teatro-educação. *Revista Digital Do LAV*, 8(3), 3–27. <https://doi.org/10.5902/1983734819863>.

Boal, A. (1991). *Teatro do Oprimido e outras Poéticas Políticas*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S.A.

Boal, A. (2009). *A Estética do Oprimido*. Rio de Janeiro: Funarte.

Brook, P. (2016). *O Espaço Vazio*. [Tradução Rui Lopes] – 3ª ed. Lisboa: Orfeu Negro.

Carmo, C. (2019, Março 16). Faça este teste e descubra se é viciado em redes sociais. *Delas*. <https://www.delas.pt/faca-este-teste-e-descubra-se-e-viciado-em-redes-sociais/teen/572878/>.

Dantas, M. (2023). UNESCO defende limitação de telemóveis nas escolas. Lisboa: *Jornal Público*. <https://www.publico.pt/2023/07/26/sociedade/noticia/unesco-defende-limitacao-telemov eis-escolas-2058195>.

Dantas, M. (2023). Os alunos estão agarrados ao telemóvel no recreio. Petição tenta mudar isso. Lisboa: *Jornal Público*.

Grotowski, J. (1992). *Em Busca de um Teatro Pobre*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Haetinger, Max (2003). *Informática na educação: Um olhar criativo*. Porto Alegre: Edição Criar.

Haetinger, M. G. (2016). Educação, escola, tecnologia e criatividade: Contributos para a conceitualização de um modelo pedagógico do século XXI [Tese de Doutoramento]. Universidade do Porto.

Haetinger, M. G., Trindade, R., & Cosme, A. (2013). Pedagogia expressiva criativa: Uma formação transversal para professores, construída a partir da criatividade, do movimento, e do uso das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação). O não-formal e o informal em educação: centralidades e periferias: atas do I colóquio internacional de ciências sociais da educação, 1728–1735.

Instituto Augusto Boal. (sem data). Augusto Boal: Vida e Obra. Obtido 25 de Setembro de 2023, de <http://augustoboal.com.br/vida-e-obra>.

Japiassu, R. (2008). Metodologia do Ensino de Teatro. Campinas, S.P: Papyrus.

Lusa. (2023, Maio 30). Estudo revela que 86% dos jovens portugueses estão viciados nas redes sociais. Rádio Renascença. <https://rr.sapo.pt/noticia/pais/2023/05/30/estudo-revela-que-86-dos-jovens-portugueses-estao-viciados-nas-redes-sociais/333366/>.

Maciel, C. (2013). O Teatro em uma nova perspetiva tecnológica. Brasília: Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Mendes, L., & Júnior, J. (2022). Obesidade: Estudo sobre a influência negativa que o uso demasiado da tecnologia e das mídias digitais pode causar para o acúmulo excessivo de gordura corporal. Santa Catarina: UNISUL.

Mendonça, C. (2010). Corpo, Espaço e Materialidades: O Professor de Teatro mediando a criação de um novo lugar. Brasil: Escola de Teatro, PPGAC e Prof-Artes da Universidade Federal da Bahia.

Morais, M. de F. (2015). Criatividade: Conceito e desafios. Educação e Matemática, 18(135), 3–7.

Moser, V. (2015). A Criatividade: A Necessidade da Promoção da Atividade Criadora no Pré-Escolar. Lisboa: Instituto Superior de Educação e Ciências.

Oliveira, H., Chaves, C., Fux, J. (2016). A função da arte teatral na educação infantil: o teatro particular de cada criança. Revista de Ciências Humanas (Vol. 50).

- Oliveira, Z. M. F. de. (2010). Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. *Estudos de Psicologia*, 27(1), 83–92.
- Silva, J. da, & Bela dos Santos, A. (2018). A presença das tecnologias no desenvolvimento das crianças. Portal dos Psicólogos. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0458.pdf>.
- Sitta, A. (2016). *Jogos e Brincadeiras Teatrais: perspectivas de ação para a prática pedagógica nas aulas de educação Física Escolar*. Paraná: Secretaria da Educação.
- Slade, P. (1954). *Child Drama*. University of London Press.
- Spolin, V. (2008). *Jogos Teatrais: o Fichário de Viola Spolin*. [tradução Ingrid Koudela]. – 2ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- Paiva, N. M. N. de, & Costa, J. da S. (2015). A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça? Portal dos Psicólogos, 1–13. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>.
- Prentki, T. (2011). Acabou a Brincadeira: O Teatro pode salvar o planeta? *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*. Florianópolis, v. 2, nº17.
- Zaske, S. (2020, Agosto 26). Fear of missing out impacts people of all ages. *Science Daily*. <https://www.sciencedaily.com/releases/2020/08/200826101624.htm>.
- Torrado, A. (2010). *Teatro às três pancadas: História de um papagaio*. Lisboa: Editorial Caminho.

## ANEXO A – MODELO QUESTIONÁRIOS

### QUESTIONÁRIO: ANÁLISE DAS AULAS DE TEATRO

1. Indica três motivos pelos quais gostas de fazer Teatro.

---

---

2. Indica o teu exercício favorito das aulas de Teatro.

---

3. Entre as várias situações apresentadas, seleciona com um círculo aquelas que sentes que se aplicavam a ti e que melhoraram depois de começares a fazer Teatro.

- a) Ansiedade a falar em público.
- b) Gostar mais de estar na internet do que com amigos.
- c) Dificuldade em inventar histórias.
- d) Sentir-me “bloqueada” quando tenho de fazer um trabalho, por falta de ideias novas.
- e) Preferir que outros tomem decisões por mim.
- f) Dificuldades em expressar o que sinto.
- g) Gostar mais de falar com amigos/as por SMS do que pessoalmente.
- h) Distrair-me facilmente.
- i) Demorar muito a memorizar textos.
- j) Esquecer-me frequentemente do que me dizem ou do que planeei fazer.
- k) Ser tímida.
- l) Não gostar de trabalhar em grupo.
- m) Ter falta de coordenação de movimentos.

- n) Preferir utilizar as redes sociais a ler/ouvir uma história.
- o) Passar mais tempo a jogar online do que presencialmente.
- p) Utilizar sempre a internet para ter ideias e soluções, invés de pensar por mim e improvisar.
- q) Nenhuma se aplica a mim.
- r) Uma ou mais situações aplicam-se a mim, mas nenhuma melhorou.

4. Se seleccionaste a opção r), indica o motivo pelo qual sentes que nenhuma das tuas dificuldades melhorou.

---

5. Se seleccionaste uma ou mais situações, explica por breves palavras de que forma é que as aulas de Teatro influenciaram a sua melhoria.

---

---

6. Se seleccionaste uma ou mais opções entre a b), g), n), o) e p), indica três exercícios realizados em aula, que consideras que contribuíram para a alteração das mesmas.

---

---

7. De que forma consideras que a utilização da tecnologia enriqueceu os nossos espetáculos? Responde com dois exemplos.

---

---

**BOM TRABALHO!**

## ÉS VICIADA EM TECNOLOGIA? VAMOS DESCOBRIR!

1. Com que frequência te apercebes que estás online há mais tempo do que tencionavas?
  - a) Raramente
  - b) Frequentemente
  - c) Quase sempre
  - d) Sempre
  
2. Com que frequência colocas os teus deveres escolares em segundo plano para utilizares o telemóvel?
  - a) Raramente
  - b) Frequentemente
  - c) Quase sempre
  - d) Sempre
  - e) Não se aplica
  
3. Com que frequência a tua família e/ou amigos se queixam de passares demasiado tempo a utilizar tecnologia?
  - a) Raramente
  - b) Frequentemente
  - c) Quase sempre
  - d) Sempre
  - e) Não se aplica
  
4. Sentes que já podes ter prejudicado as tuas notas por passares muito tempo nas redes sociais?
  - a) Sim
  - b) Não
  - c) Não se aplica
  
5. Com que frequência utilizas a internet como distração e conforto quando estás triste?
  - a) Raramente
  - b) Frequentemente
  - c) Quase sempre

- d) Sempre
- e) Não se aplica

6. Com que frequência sentes inquietação e/ou ansiedade quando passas mais tempo do que o habitual sem tecnologia?

- a) Raramente
- b) Frequentemente
- c) Quase sempre
- d) Sempre
- e) Não se aplica

7. Achas que a tua vida sem internet iria ser aborrecida, vazia?

- a) Sim
- b) Não

7.1 Se sim, justifica o motivo por breves palavras.

---

---

8. Ficas muito irritada quando alguém te interrompe enquanto estás a utilizar as redes sociais ou a jogar no telemóvel ou computador?

- a) Nunca
- b) Raramente
- c) Frequentemente
- d) Quase sempre
- e) Sempre

9. Com que frequência adormeces mais tarde do que devias por estares na Internet?

- a) Raramente
- b) Frequentemente
- c) Quase sempre
- d) Sempre
- e) Não se aplica

10. Com que preferência preferes estar online do que com outras pessoas?

- a) Raramente
- b) Frequentemente
- c) Quase sempre
- d) Sempre
- e) Não se aplica

11. Pensa numa atividade que gostes muito de fazer. Se tivesses de escolher entre essa atividade e a tecnologia, qual delas preferias?

- a) \_\_\_\_\_
- b) Tecnologia

12. Indica cinco vantagens da utilização da tecnologia.

---

---

13. Imagina e escreve cinco objetos nos quais poderias transformar uma cadeira.

---

13.1. Se não tivesses os três exemplos de tecnologia que referiste na questão anterior, que outros métodos utilizarias para os substituir?

---

---

**BOM TRABALHO!**

## ANEXO B – GUIÕES PEÇAS

### TURMA INFANTIL - NATAL NA PISTA

#### CENA 1

*Casa. AVÓ e a AVÔ estão sentados a ver televisão. Avô ressona.*

AVÓ – Sinceramente, não sei como é que consegues dormir com esta música horrorosa!

AVÔ (ressona) – Mentirosa...

AVÓ – Chamaste-me mentirosa?!

AVÔ – Cheirosa...

AVÓ – Ora muito obrigada. Tomar banho faz milagres.

AVÔ – Ai a bela da Sagres...

AVÓ – Sagres? Mas tu sabes que não podes beber!

AVÔ – Não é preciso bater...

AVÓ – Calma, homem! Também não é para tanto.

*Entram NETAS. Começam a dançar.*

CHLOE – Ai, adoro esta música!

ZOE – Está mesmo na moda!

CHLOE – Ouço-a em todo o lado!

AVÓ – Ainda bem que chegaram, meninas. O comando não funciona. Quero sair deste canal.

ZOE – Mas porquê, avó?

AVÔ (acorda aos berros) – Apaguem-me a televisão que já estou a ficar surdo!

CHLOE (pega no comando e baixa o volume) – Mas estavas a dormir, avô.

AVÔ – A dormir, ah ah ah. Mas alguém consegue dormir com este ruído?!

AVÓ – Ressonavas que nem um cavalo!

AVÔ – Qual ressonava! Eu chorava de dor nos ouvidos!

ZOE – Mas esta música é o máximo!

CHLOE – Que dramáticos. Não sabem o que é boa música.

AVÓ – Boa música? Ai, meninas... No nosso tempo é que se fazia música decente.

AVÔ – Hoje em dia é só “Ticos Tocos”, ou lá o que é...

ZOE – *Tik Tok*, avô.

AVÓ – E aquelas danças do rabiosque...

CHLOE – Chama-se *twerk*, avó.

AVÔ – Chama-se “poucas vergonhas”! Nem pensem que na noite de Natal vão pôr essas coisas a tocar! Eu quero dançar música de jeito.

*Começam a discutir. MÃE entra.*

MÃE – O que se passa aqui?

AVÔ – Ai, filha. Educaste mal as tuas filhas!

MÃE – Porquê?

ZOE – Mãe, a avó e o avô dizem que a música que nós ouvimos não presta.

AVÓ – E é verdade. Este Natal eu e o avô é que escolhemos a música. E vão todos dançar o que nós decidirmos!

CHLOE – Isso não é justo!

ZOE – É sempre a mesma discussão todos os anos...

MÃE – Tive uma ideia. Vamos organizar um concurso de dança. Quem ganhar, escolhe as músicas da noite de Natal.

CHLOE E ZOE – Boa ideia!

AVÓ – Podemos ensaiar na sala. Eu e o avô ensaiamos de manhã!

CHLOE – À tarde a sala é nossa. Vamos convidar pessoas para se juntarem ao nosso grupo!

AVÔ – Nós, cá, não precisamos de mais ninguém. Vamos lá desferrujar o pernil! (começa a andar e tropeça. Saem todas menos a mãe.)

*Mãe pega no telemóvel. Do outro lado do palco, entra a Apresentadora 2 ao telemóvel.*

MÃE – Estou, amiga?

APRESENTADORA 2 – Olá, tudo bem?

MÃE – Queria convidar-te para apresentares um concurso de dança comigo. Aceitas?

APRESENTADORA 2 – Sim, com todo o gosto!

MÃE – Boa. Depois combinamos tudo. Beijinhos!

APRESENTADORA 2 – Obrigada. Beijinhos!

*Saem. Blackout.*

## CENA 2

*Rua. DANÇARINAS entram. Matilde mexe no telemóvel e Leonor lê um folheto.*

LEONOR – Concurso.... de.... Dança.... Jovens... até... aos 18 anos. Que fixe! Vamos?

MATILDE - Onde?

LEONOR – Participar num concurso de dança natalício!

MATILDE - Mas nós já não dançamos há tanto tempo....

LEONOR – Por isso mesmo! Vá lá!

MATILDE - Achas que conseguimos?

LEONOR – Claro que sim!

MATILDE - Então... Vamos dançar!

LEONOR – Yey!

*Abraçam-se e saem a correr. Blackout.*

## CENA 3

*Casa. AVÓS ensaiam a música.*

AVÓ – Ai, Joaquim, que me pisas o pé!

AVÔ - Cuidado que assim já não te casas!

AVÓ – És muito engraçadinho. Vamos ver se, quando eu não conseguir andar por causa de uma fratura no pé causada por ti e tiveres que andar comigo às costas, vais achar tanta graça!

AVÔ – Já só faltava o drama...

AVÓ – Ai, que dores, ai, ai, não sinto o pé, homem!

AVÔ (assustado) – Mas o que se passou?! Queres que chame a ambulância? Fala comigo!

AVÓ – Ai, ai... (começa a rir). Ficaste nervoso, han?

*AVÔ resmunga. NETAS entram.*

ZOE – Já está na nossa hora de ensaiar!

AVÔ – Já? Mas nós tivemos aqui um percalço, vamos precisar de mais tempo.

CHLOE – Podem voltar depois, mas nós estamos à espera de novas pessoas que se vão juntar ao grupo e demos este horário, avozinho.

AVÓ – Ai, ai, ai que dores! Não veem o estado em que eu estou?

ZOE – Se está com dores, avó Filomena, é mais um sinal para descansar. (Começam a empurrá-los devagarinho para a porta.) Vá, vá, até logo!

AVÔ – Ma, mas... (saem.)

CHLOE – Adeeeeeus!

ZOE – Tenho algumas ideias para a coreografia.

*Batem à porta. CHLOE recebe as DANÇARINAS.*

LEONOR – Olá. Nós gostávamos de participar no concurso.

CHLOE – Sejam bem-vindas!

DANÇARINAS – Obrigada!

MATILDE - Já temos algumas ideias para a dança!

*AVÓS espreitam à porta.*

ZOE – Vamos lá. (Ensaiam. Terminam.) Podemos mostrar-vos os adereços que vamos usar!

DANÇARINAS – Boa!

CHLOE – Vamos! (*Saem.*)

AVÓ – Isto vai ser mais renhido do que eu pensava...

AVÔ – Devíamos fazer alguma coisa...

(*Saem. Blackout.*)

#### CENA 4

*Concurso. Entram APRESENTADORAS.*

MÃE – Senhoras e Senhores...

APRESENTADORA 2 – Bem-vindos ao Concurso de Dança de Natal!

MÃE – Irão dançar duas gerações diferentes. O público é que vai decidir os vencedores!

APRESENTADORA 2 – Uma salva de palmas para os Clássicos!

*Avós dançam. No final, fazem vénia e saem.*

MÃE – E agora, uma salva de palmas para as Girl Power!

*Dançam. A meio, a música pára e as alunas saem de personagem, fingindo não saber o que aconteceu. Entro em palco e indico que vamos ter de terminar o espetáculo devido a um erro técnico, lamentando. Pausa. Alunas entram novamente em personagem.*

AVÓ – Oh Joaquim, temos de dizer alguma coisa...

AVÔ – Nós...

AVÓ – Bem... Então...

MÃE (dá uma palmadinha nas costas) – Desembuche, mãe!

AVÔ – Filomena, estás com cara de quem vai ter uma dor no pé não tarda nada. Não seria melhor irmos para casa descansar?

APRESENTADORA 2 – Nem pensar!

AVÓ – Fomos nós que tentámos arruinar a vossa apresentação. Retirámos a ficha da tomada.

ZOE – Porquê?

CHLOE – Só para ganharem o concurso?

AVÓ – Desculpem. Comportámo-nos como crianças.

LEONOR – Realmente, é preciso cuidado connosco.

MATILDE - Somos brilhantes!

MÃE – Vamos votar. Quem tiver mais palmas ganha!

ZOE – Senhoras e senhores, palmas para quem vota nas *Girl Power!*

AVÓ – E agora, palmas para quem vota nos Clássicos!

*MÃE e APRESENTADORA 2 saem de cena para confirmar a decisão comigo. Reentram.*

MÃE – E os vencedores são...

MÃE E APRESENTADORA 2 - \_\_\_\_\_!

*Celebram.*

CHLOE – Então e se, para acabarmos em grande, dançássemos todos juntos?

AVÓ – Excelente ideia! Desde que não me pisem os pés!

*Dança final. Blackout.*

FIM

## TURMA JUVENIL – UM POUCO DE GRINCH

### CENA 1

*NARRADORA entra.*

NARRADORA – Senhoras e Senhores, iremos contar o Natal de Grinch, naquele transformador ano 2000.... O Grinch detestava o Natal, ninguém sabia porquê. Se calhar tinha os parafusos mal apertados. Ou, talvez, por ter o coração três vezes mais pequeno do que o normal. Vivia isolado no topo da montanha de Whoville, a comer cebolas e garrafas. As pessoas tinham medo dele.

*Sai. Entram LOU, com cartas na mão, e a filha CINDY LOU.*

CINDY LOU - Pai, eu não compreendo uma coisa: porque é que ninguém fala sobre o Grinch?

LOU – Bem, querida, o Grinch não gosta do Natal. Olha para a caixa de correio dele. Nunca teve um postal de Natal, enviado ou recebido! (Entrega-lhe as cartas) Cindy Lou, ajudas-me a levar isto para a sala das traseiras?

CINDY LOU - Mas... Sim, eu levo.

*Saem. Blackout.*

### CENA 2

*Entra GRINCH.*

GRINCH (ri.) – Já troquei as cartas todas. Quero ver como esta gente se vai desenvencilhar!

*CINDY LOU entra. Começam os dois a gritar.*

CINDY LOU - Tu és o... o... o...

GRINCH (em simultâneo) - o... o... o... Grinch!

*CINDY LOU começa a fugir e cai.*

CINDY LOU (com dores) - Ai, ai, ai... Ajude-me, por favor. O meu pé dói muito...

GRINCH – O meu trabalho aqui está feito. Vou-me embora.

CINDY LOU - Por favor...

*GRINCH vai a sair e hesita durante alguns segundos. Regressa.*

GRINCH (ajuda-a a levantá-la, resmungando) – Era só o que me faltava...

CINDY LOU – Obrigada pela ajuda.

GRINCH – O que disseste?!

CINDY LOU - Obrigada.

GRINCH - O quê? Tu achas que eu fiz isto para te ajudar? Estás muito enganada. Eu fiz isto porque... Bem.... Porque te vou meter no caixote do lixo agora!

*Pega-lhe ao colo.*

CINDY LOU - Não!!

*Saem. Blackout.*

### CENA 3

*Entra NARRADORA.*

NARRADORA – A pequena Cindy Lou tinha uma grande questão na sua cabeça: Se o Grinch era assim tão mau, porque a tinha ajudado? Entretanto, enquanto os Whos estavam ocupados a preparar o Natal, lutando para ter os melhores presentes e as melhores luzes de Natal de Whoville, o Grinch fechava-se na companhia do seu cão Max.

*GRINCH entra e senta-se numa cadeira. Come uma cebola.*

GRINCH (fala para fora de cena) – Sabes, Max, nem sei porque me dou ao trabalho de sair daqui. Tenho aqui toda a companhia que preciso. (Fala e a voz ecoa) Olá! Tudo bem? Eu perguntei primeiro! Sou um idiota! (Resposta do eco “És um idiota!”). Não falo mais contigo. (Sussura) Aliás, vou começar a sussurrar. Assim, quando a minha voz ecoar nas paredes e regressar, eu não vou conseguir ouvir! (Eco “És um idiota!”). Estou aborrecido...

*Sai. Blackout.*

### CENA 4

*(NARRADORA entra.)*

NARRADORA – Cindy Lou andou pela vila a perguntar às pessoas que conheciam o Grinch, qual a razão de o Grinch estar isolado e odiar o Natal. Rapidamente percebeu que ele tinha sofrido muito em criança, por ser diferente dos outros meninos. Teve uma ideia, que iria sugerir ao Presidente May-Who.

*Entra MAY-WHO com um livro na mão.*

MAY-WHO - Batam palmas! Vamos começar com as nomeações para para o Who, entre nós, que melhor representa as qualidades de Whodoria e Whoragem, o mestre das festas de Whoville! Palmas, por favor!

*CINDY LOU entra.*

CINDY LOU - Eu nomeio o Grinch!

*Sons de espanto.*

MAY-WHO (irónico) - Que menina mais doce! Cindy, vem cá. Deixa-me ler-te um verso de “O Livro de Who”: “O termo *Grinch* só se aplica quando o espírito natalício não abunda.” (Risos.)

CINDY LOU – É verdade, senhor May-Who. Mas o livro também diz: “O mestre das festas é quem merece uma pancadinha nas costas ou um brinde. E deve ser para a alma que no Natal mais precisa disso.” E eu acho que essa alma é o Grinch. (Sons de “oh...”).

MAY-WHO – Bem, o livro também diz... Ora, o prémio não pode ir para o Grinch porque... Bem... Não é assim tão simples.

CINDY-LOU – O senhor inventou isso!

MAY-WHO – Não inventei nada!

CINDY-LOU – Está em que página?

MAY-WHO – Eu perdi-me, mas... Aff, se querem desperdiçar uma nomeação, força. Mas tenho a certeza que o Grinch nunca virá até aqui.

*Sai e CINDY-LOU segue-o. Blackout.*

## CENA 5

*NARRADORA entra.*

NARRADORA – A menina Cindy Lou foi determinada convidar o Grinch. Por alguma razão, ela não tinha medo dele e por isso ele não conseguiu afugentá-la. Grinch ficou num grande dilema, como conseguiria encaixar o evento no meio do seu preenchido horário.

*GRINCH entra com um bloco de notas.*

GRINCH – Que lata aqueles Whos, a convidarem-me tão em cima da hora. Mesmo que quisesse ir, os meus compromissos não permitiriam! 16h, autopiedade. 16:30h, fitar o abismo. 17h, exercícios de jazz. 18:30h, jantar comigo – não posso cancelar este outra vez! 19h, combater o ódio a mim mesmo. Estou cheio, não dá! Bem, se eu adiasse o ódio para as 21h, ainda restava tempo para ficar na cama a olhar para o teto e enlouquecer lentamente... Mas o que é que levo vestido?!

*Sai. Blackout.*

## CENA 6

*NARRADORA entra.*

NARRADORA – A entrega do prémio foi um desastre. Podemos dizer-vos que o Presidente May-Who fez o Grinch reviver a triste infância, e que a reação não foi agradável. O nosso protagonista aproveitou para criticar o Natal dos Whos.

*Sai. Entra GRINCH.*

GRINCH – É só isso que importa no Natal, não é? Os presentes! Prendas, prendas e mais prendas! Sabem para onde vão os vossos presentes? Vão ter comigo. No vosso lixo! Encontro tantas gravatas feias de Natal que todos compram e ninguém quer. A avareza! A avareza nunca acaba! Desculpem, eu não quero causar problemas, mas toda esta época natalícia é estúpida, estúpida, estúpida!

*Sai. Entra NARRADORA.*

NARRADORA – Não vale a pena contar o final porque todas as histórias de Natal têm finais felizes, e nesta história todos acabam por perceber o verdadeiro sentido do Natal: a família, nas suas mais variadas formas. E na vida real, será que todos conhecemos o real significado do Natal? Não seremos todos um bocadinho Whos? Fica a reflexão. Feliz Natal!

## PEÇA FINAL DE ANO – TURMA INFANTIL E JUVENIL

### REALIDADES PARALELAS

#### CENA 1 – Pequeno-almoço de Concha

*Casa de CONCHA. Está sentada a tomar o pequeno-almoço e a ver vídeos no telemóvel. Entra AMA, que começa a retirar os pratos da mesa.*

AMA – Concha, temos de ir para a escola. Deixa o telemóvel e come.

CONCHA – Não quero ir para a escola, ama. Não tenho amigos, não gosto de ninguém lá.

AMA – E a Alice?

CONCHA – É a única colega com quem me dou bem, mas ela também tem outros amigos e passo muito tempo sozinha... Quando é que os pais regressam?

AMA – No final do mês.

CONCHA – É sempre a mesma coisa. Mal os vejo, e quando chegam, a primeira coisa que fazem é refilar comigo, que as notas deviam ser melhores, que não vou ser ninguém no futuro...

AMA – Trazem-te prendas.

CONCHA – Menos a única que eu queria... (pausa). Enfim, vamos embora.

*Saem. Blackout.*

#### CENA 2 - Pequeno-almoço de Odin

*Casa de ODIN. MãE e ODIN estão sentados a tomar o pequeno-almoço.*

MãE – Na escola não podes “comêde” com as mãos, “yhe”? (= sim em Xavante)

ODIN – Mas eu não sei “comêde” com aquelas coisas que eles usam.

MãE (entrega-lhe os talheres) – Pega assim... e assim...

ODIN – É um pouco difícil, mas vou “consegui apendêde” (arrota).

MÃE – Odin, isso também não. E não podes “sentáde” assim.

ODIN – As pessoas aqui são muito esquisitas. (Começa a imitar) Estão sempre “sédias”, usam roupas muito “apetadas”, andam muito “dieitas”... Bem, vamos lá “pó pimeido” dia de escola. Não gosto nada de “levantáme” cedo (espreguiça-se).

MÃE – Nem “espeguiçáde”!

ODIN – “Yhe”, (=sim) mãe. Já vi que eles vão “gozáde” comigo.

MÃE – “Ma” (= não). És uma menina muito especial e toda a gente vai “gostáde” ti.

ODIN (Abraça-a) – Lá vou eu.

*Sai. Mãe pega na louça e sai de seguida. Blackout.*

### CENA 3 – Fast motion (TODAS)

### CENA 4 – Chegada à escola

*Recreio. Entra ODIN. Toda a gente pára e observa-o, por instantes, à exceção de CONCHA, que se distrai com o telemóvel.*

DIANA – Concha, que miúda tão estranha... (dá-lhe uma cotovelada). Tu estás a ouvir?

CONCHA – Ai! Oh, como se alguém aqui fosse normal. Mas tem qualquer coisa diferente, sim...

ALICE – Olha aquele andar. Parece um macaco!

MARIA – E coça-se... Parece que não toma banho!

GABRIELA (imita-os) – Parece, parece, parece... Parecem uns macacos de imitação! Eu vou lá falar com ela. (Aproxima-se de Odin, que se afasta) Calma, eu não te faço mal. Eu sei que a minha beleza deixa qualquer um desorientado, mas não tenhas medo! Como te chamas?

ODIN – O... (Arrota. Lembra-se das palavras da mãe e recrimina-se) Perdão.

*ALUNAS aproximam-se, a rir.*

GABRIELA – Prazer em conhecer-te, Perdão!

MARIA – Acabaste o biberão? Precisas de uma pancadinha nas costas?

*ALICE e MARIA começam a andar à volta de ODIN, a rirem-se. No outro lado, DIANA e CONCHA conversam.*

DIANA – Estão a gozar com ele, devíamos ajudá-lo...

CONCHA – Eu não quero saber. Tenho problemas que cheguem.

DIANA – Mas podias ser tu, ali...

CONCHA – E sou mesmo! Todos os dias! E quem me vem salvar? Hum, deixa-me pensar... Ah, lembrei-me. Ninguém!

DIANA – Estás a ser cruel.

CONCHA – Deixa-me em paz. (Sai.)

DIANA – Espera! (Sai atrás de Concha.)

ALICE (para Odin) – Mas tu sabes falar português? Ou é só “nha nhe nhe”?

ODIN – Me chamo Odin. Falo “português”.

ALICE e MARIA - “Potuguês”!

*Entra professora.*

PROFESSORA – Alice e Maria, já chega!

ALICE e MARIA – Desculpe...

PROFESSORA – Estão de castigo. Já para a sala terminar os trabalhos (Alice e Maria saem). Olá querida, como te chamas?

ODIN – Odin.

PROFESSORA – Bem-vinda. Sou a tua professora e estou aqui para te ajudar.

ODIN – “Obigada”.

PROFESSORA – Até já, meninas. (Sai).

GABRIELA – Chamas-te Odin! Odin, que rima com... Kevin! Odin... Kevin... Odin... Kevin... Odin. É... Não tem nada a ver.

ODIN – E tu, como “chamas-te”?

GABRIELA – Gabriela. Olha, isto não é tão mau como parece. Há muitas pessoas interessantes aqui. Por exemplo... eu! Queres ouvir uma anedota?

ODIN – O que é isso?

GABRIELA - É uma história que faz rir.

ODIN – Gosto de “histórias”.

GABRIELA - Tu és o avô, repete o que eu disser. Eu sou o neto: “Avô, podes fechar os olhos um bocadinho?” (aponta para Odin). “Porquê, meu netinho?” Repete!

ODIN – “Poquê”, meu netinho?

GABRIELA – Isso! Vamos do início. “Avô, podes fechar os olhos um bocadinho?”

ODIN – “Poquê”, meu netinho?

GABRIELA - “Porque a mãe disse que, quando o avô fechar os olhos, nós vamos ficar ricos!” (ri-se muito alto. Odin não reage). Vá lá, teve piada. Não percebes nada. Vamos para a sala.

*Saem. Blackout.*

#### CENA 5 – Primeira aula

*Sala de aula. ALUNAS entram e sentam-se nas cadeiras, seguidas da PROFESSORA.*

PROFESSORA – Bom dia, meninas!

CORO – Bom dia!

PROFESSORA – Hoje temos uma colega nova. Apresentem-se à Odin. Gabriela, começa. (Dizem todos “olá” e o seu nome). Muito bem.

GABRIELA – Professora, esta semana é quando temos de escrever aquele texto sobre um colega e o que temos em comum?

CORO – Shiu!

PROFESSORA – Sim.

GABRIELA – E podemos escolher o nosso par?

CONCHA (sussurra) – Por favor, não...

PROFESSORA – Sim.

*Burburinho na sala, enquanto escolhem os pares. Professora escreve. Concha pega no telemóvel, disfarçadamente.*

DIANA (para Gabriela) - Gabriela, ficamos juntas?

GABRIELA - Sim!

CONCHA (para si) – Agora é que não tenho ninguém...

DIANA – Professora, temos de escrever a computador?

PROFESSORA – Sim. (Continua a escrever, ignorando a restante conversa).

ODIN – O que é um “computadôde”?

*TODAS riem.*

GABRIELA - O computador é uma máquina que dá para jogar Minecraft, Fortnite, League of Legends, Call of Duty, Counter-Strike, Candy Crush, Sims, Among Us...

CONCHA (interrompe) – Um computador é um dispositivo eletrónico controlado por um sistema operacional, usado para processar dados.

ODIN – “Yhe”...

GABRIELA - Agora é que ela percebeu tudo!

*A campainha toca.*

PROFESSORA – Meninas, podem sair.

*Vão saindo. Odin chama por Concha.*

ODIN – Menina?

CONCHA – Diz.

ODIN – “Qués fazêde o tabalho” comigo?

CONCHA – Porque é que haveria de querer?

ODIN – Não tens “páde”...

CONCHA – E depois? Tu não sabes fazer nada, vou ter de te ensinar tudo!

ODIN – Sei “vádias” coisas... Dou o nó mais “fóte” numa “coda”, que nem um gigante consegue “desfazêde”! E sei “cozinhade”! Tu sabes “cozinhade”?

CONCHA – Não.

ODIN - Gostas de “corrêde”?

CONCHA – O quê? Correr?

ODIN – Sim.

CONCHA – Nem por isso. Vês, nem sequer temos coisas em comum para o trabalho!

ODIN – “Espeda”... Eu gosto muito de jogos de rua. Tu gostas de jogos?

CONCHA – Sim, no computador.

ODIN – Gostamos as duas de jogos, temos uma coisa em comum!

CONCHA – Pronto, ganhaste. Fico contigo.

ODIN – Yey, fiz uma amiga! (tenta abraçá-la, mas Concha afasta-a).

CONCHA – Colega, só colega.

*CONCHA sai. ODIN segue-a.*

#### Cena 6 – Encontro (Turma Juvenil)

*Parque. CONCHA está ao telemóvel. ODIN entra, atrasada.*

CONCHA – Não tens horas?

ODIN – “Odas”?

CONCHA – Sim! Tempo, relógio... Estás atrasada.

ODIN – Desculpa. Disseste-me “pa vide” depois de “jantade”.

CONCHA – Sim, e tu jantas a que horas?

ODIN – Um pouco antes que o sol “ponha-se”.

CONCHA – Aff, menino macaco... Já escreveste a tua parte, para eu passar a computador?

ODIN – Eu... Fiz “outa” coisa. (entrega-lhe um desenho).

CONCHA – Um desenho? Mas tu achas que um desenho me irá dizer quem tu és?

ODIN – Sim. Eu não sei “esquevêde”.

CONCHA – Era só o que me faltava. Acho bem que a professora me dê melhor nota, já que vou ser eu quem vai ter o trabalho todo!

ODIN – Nota?

CONCHA - Nota, avaliação, o número que te diz se és inteligente o suficiente para seres alguém neste mundo...

ODIN – Mas eu sou alguém.

CONCHA – Alguém... importante.

ODIN – A minha mãe diz que eu sou “ímpotante”.

CONCHA – Sorte a tua... Bem, fazemos de outra forma: usamos o gravador do telemóvel para registar as tuas respostas e eu passo a limpo depois. (Coloca a gravar) Vamos testar: como te chamas?

ODIN – Odin.

CONCHA – Deixa ver se ficou... (ouve a gravação)

ODIN – Isso a é minha voz? Uau! É tão “dífente”! Posso “falade” mais?

CONCHA – Não temos tempo para isso. Vamos ao que interessa. Vou mostrar-te a minha música preferida e depois dizes-me a tua. (Põe a tocar “Flowers” de Miley Cyrus. Mostra o videoclip à colega).

ODIN – Está uma menina aí “dento”! Ajuda, ajuda! (Tira-lhe o telemóvel da mão e começa a correr com ele).

CONCHA – Mas tu estás louca? Devolve-me o telemóvel! Isso é só um vídeo!

*Enquanto corre, ODIN deixa cair o telemóvel sem querer.*

ODIN – Desculpa... (Entrega-lho).

CONCHA – És uma ignorante, imbecil. (Nota que Odin está quase a chorar e muda o tom). Desculpa, exagerei. Não se partiu, por isso não é grave. Sei que não fizeste de propósito.

*Silêncio.*

ODIN – “Poque” é que essa coisa é tão “ímpotante pa” ti?

CONCHA – Bem... Porque me faz companhia e me ajuda a passar o tempo... Aqui tenho amigos.

ODIN – Tens amigos aí “dento”?

CONCHA – Sim. Pessoas com quem falo quando estou a jogar. Não gozam comigo e gostam de mim porque eu sou muito boa em quase todos os jogos!

ODIN – Há jogos aí “dento”?

CONCHA – Claro! Vou mostrar-te. Anda cá. (Odin senta-se ao pé dela, que começa a mostrar o que vai sendo projetado). Este é o Sims. Aqui construo casas, crio famílias grandes, vivo no meu mundo ideal. Mas também há jogos de corrida e de carros, que adoro.

ODIN – Uau! Podes “corrêde” mesmo quando está a “chovêde”? Na selva, a minha mãe mandava-me “pá” cabana quando chovia, “eda” uma seca. E eu nunca conduzi um carro! Posso “jogáde” um dia?

CONCHA – Sim, desde que não me partas o telemóvel... (Riem.)

ODIN – E podes “fazêde outas” coisas no telemóvel e no “computadôde”?

CONCHA – Claro. Se usarmos a internet, podemos encontrar informação sobre tudo e aprender muitas coisas. O computador permite-nos fazer e guardar trabalhos, o que ajuda o ambiente ao não termos de ter tudo impresso, gastando muito papel.

ODIN – Já vi pessoas “cotá ávodes pa fazêde” papel.

CONCHA – Isso mesmo!

ODIN – Posso ver a minha terra? Chama-se Ubawawe, em Mato “Gouso”.

CONCHA – Vamos pesquisar... (procura fotografias na internet). Aqui?

ODIN – Sim! (Concha entrega-lhe o telemóvel. Odin emociona-se). Que saudades de casa...

CONCHA (distraindo-a) – Podes falar com pessoas que estão longe...

ODIN – Como consigo “fazêde” isso?

CONCHA – Chamada ou videochamada. Basta que outra pessoa também tenha um telemóvel, rede e internet.

ODIN – E se a pessoa “estivede” muito, muito longe? Na “Amédica, pude” exemplo?

CONCHA – Também consegues.

ODIN – Isso é “espetaculáde”!

CONCHA - Podes também ver vídeos e filmes, como na televisão, guardar fotografias... Vou tirar-te uma (tira foto e mostra). Vês?

ODIN - Sou eu, sou eu! Estou a “começáde a gostá” disto aqui. Mas, quando falaste daquele jogo, das famílias...

CONCHA – O Sims.

ODIN – Isso. Esse não “padeceu” muito “gido”. Não é bem “melhó têde” a tua família na vida real? E amigos “vedadeios”?

CONCHA (exalta-se) – Verdadeiros? Onde estão eles? E mais, que sabes tu da minha família para dizeres isso? Não sabes se tenho família sequer, não tens o direito de falar sobre ela. Só porque falei um bocadinho contigo, não significa que te tenha dado confiança para te meteres na minha vida.

ODIN – Desculpa...

CONCHA – Que falta de noção. Olha, faz o trabalho com outra, não contes mais comigo. És uma anormal. (Sai.)

ODIN – Mas...

*Sai, cabisbaixo. Blackout.*

#### CENA 7 – Aula de Educação Física

*Ginásio. Alunas imitam movimentos de ginástica da PROFESSORA. De seguida, a PROFESSORA dá sinal para trabalharem em grupos, indo sentar-se à secretária. ODIN e GABRIELA jogam à bola. CONCHA está num canto, a mexer no telemóvel.*

GABRIELA (para Diana) – Ela não pode estar a mexer no telemóvel! (Diana encolhe os ombros. Gabriela aproxima-se de Concha). Hey... Se a professora te vê com isso, estás tramada.

CONCHA – E depois?

GABRIELA – Nada, nada. Pareces triste. Queres ouvir uma anedota?

CONCHA – Nem por isso.

GABRIELA – Não me custa nada! Qual é o nome do peixe que caiu do décimo andar? Aaaaaaaaaaatum! (Ri alto. Concha não reage). Outra: qual é o contrário de Skate? Molhei-te! (Concha sorri.)

*ODIN ouve a anedota e aproxima-se.*

ODIN - O que diz uma mãe “feiticeida” à filha “feiticeida”? Não devias “tê feit’isso”!

GABRIELA – Essa é muito boa!

CONCHA – Pois eu não acho graça nenhuma.

ODIN – Concha, desculpa... Eu não falei da tua família “pude” mal. (Concha não responde. Pausa.) Eu gostava muito de “fazêde” o “tabalho” contigo e de “sede” tua amiga.

CONCHA (tenta ir embora e empurra-a, que cai) – Deixa-me em paz.

ODIN (levanta-se e empurra-a também) – Ei!

*COLEGAS aproximam-se, a rir.*

GABRIELA – Já chega! A única pessoa que pode lutar aqui sou eu, mestre do karaté! (Exibe vários ataques).

CONCHA (aproxima-se de Odin) – Desculpa, exagerei e passei dos limites. Não tens culpa nenhuma. Encontramo-nos no final das aulas?

ODIN – Sim!

*Toca a campainha. ALUNAS saem apontando o dedo à PROFESSORA, que adormeceu, ignorando GABRIELA que continua a exhibir-se. Esta apercebe-se e sai atrás delas. A PROFESSORA acorda.*

PROFESSORA (sobressaltada) – Onde estão todas? Fugiram! Vão ficar de castigo!

*Sai a correr. Blackout.*

## CENA 8 – O equilíbrio nos opostos (Turma Juvenil)

*Parque. ODIN joga à bola. CONCHA entra.*

CONCHA – Olá. Já cá estás?

ODIN (brinca) – Estás “atasada”. Combinámos às 7 “hodas”.

CONCHA – O teu sol está meio trocado nas horas... (Odin mostra-lhe um relógio). Oh, tens um relógio! Estás a ficar uma menina da cidade!

ODIN – É “gido”, não é? (Concha recebe uma notificação no telemóvel. Pausa.) Vou “pedide” à minha mãe “pa me compáde” um telemóvel.

CONCHA (absorta) – Sim... (Apercebe-se) Han? Não faças isso... Vais tornar-te uma de nós. Tu és tão livre assim...

ODIN – Mas eu “quedo jogá” jogos de carros.

CONCHA – Eu empresto-te o meu. Isto é viciante... Quando dás por ti, vais-te afastando das pessoas porque se parares o jogo podes perder e tu queres ser o melhor, mas o jogo não acaba nunca. E as vidas perfeitas dos outros que tu queres acompanhar, que têm aquilo que tu nunca conseguirás ter...

ODIN – O que é que eles têm?

CONCHA – São bonitos, têm amigos fixes, famílias perfeitas...

ODIN (hesita) – “Qués falade sôbe” a tua família?

CONCHA – Não há muito para dizer. Os meus pais passam a vida a viajar em trabalho e dão-me pouca atenção. Só tenho a minha ama.

ODIN – “Padece” que eu tenho muita sote, então... Já falaste com eles “sôbe” isso?

CONCHA – Não...

ODIN – Quem sabe, se “dissedes” o que sentes, eles não mudam... E “poque” não tens amigos?

CONCHA – Eu tinha, quando era pequenina. Mas mudei de escola e os meus pais deixaram de me levar às atividades das famílias e passei a vê-los muito pouco. E na escola nova não fiz amigos, porque andava sempre triste e eles acharam-me esquisita. Só tenho a Diana.

ODIN – Sabes que mais? Eu também não tenho amigos aqui. Podemos “sede” as novas “melhós” amigas e “mostáde” àquelas colegas más que somos mesmo fixes e não nos “impotamos” com que elas dizem.

CONCHA – Parece-me uma ótima ideia.

ODIN – Acho que já temos “matial p’esquevêde o tabalho”! Olha, “touxé” um jogo que me “padece” mais “gido” sem rede no telemóvel (mostra-lhe uma pedra).

CONCHA – O que é isso?

ODIN (começa a desenhar no chão) – É o jogo da macaca. Eu “mosto-te”.

*Repetem algumas vezes e ODIN lembra-se de outro jogo.*

CONCHA – Isto é muito divertido.

ODIN – “Yhe”. E o jogo do macaquinho de chinês, conheces?

CONCHA – Não...

*ODIN explica e jogam um pouco. Cansadas, sentam-se.*

ODIN – Acho que temos de “ide pa” casa. (Levanta-se e começa a sair).

CONCHA – Espera. Sabes o que faço quando quero descansar? Coloco sons da natureza a tocar no telemóvel. Relaxam-me.

ODIN – Quando os “ouvides” com atenção na vida real, vais “passá a vêde” tudo com “outos” olhos. Vou indo. (Começa a andar).

CONCHA – Odin?

ODIN – Sim?

CONCHA – Obrigada por teres entrado na minha vida. És a pessoa com o coração mais puro que alguma vez conheci.

ODIN (sorri) – Fala com os teus pais.

*CONCHA corre e abraça ODIN.*

CONCHA – Vou falar.

*ODIN sai. Concha observa o pôr-do-sol projetado, como se fosse a primeira vez. Ouve o som de passarinhos. Pausa. Sai. Blackout.*

FIM

## ANEXO C – FOTOGRAFIAS ESPETÁCULOS



