



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PÓS GRADUAÇÃO-DPG  
CORDENAÇÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ESTUDOS  
TEATRAIS CONTEMPORÂNEOS-EETC**

**DÉBORA NATALINA BASTOS BARARUÁ**

***RASABOXES DIGITAL: UM JOGO NO POWERPOINT COMO  
RECURSO DE APRENDIZAGEM DE ENSINO DE TEATRO***

**MACAPÁ-AP  
2022**

**DÉBORA NATALINA BASTOS BARARUÁ**

***RASABOXES DIGITAL: UM JOGO NO POWERPOINT COMO  
RECURSO DE APRENDIZAGEM DE ENSINO DE TEATRO***

Memorial apresentado à  
Coordenação do Curso de  
Especialização em Estudos  
Teatrais Contemporâneos da  
Universidade Federal do Amapá,  
como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Especialista  
em Estudos Teatrais  
Contemporâneo.

Orientador: Prof. Dr. José Flávio  
Gonçalves Fonseca

Linha de Pesquisa: Processos  
Contemporâneos no Ensino de  
Teatro

**MACAPÁ-AP  
2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca Central da Universidade Federal do Amapá  
Elaborada por Jamile da Conceição da Silva – CRB-2/1010

---

B225r Bararuá, Débora Natalina Bastos.  
Rasaboxes digital: um jogo no powerpoint como recurso de aprendizagem de ensino de teatro / Débora Natalina Bastos Bararuá. – 2022.  
1 recurso eletrônico. 50 folhas.

Memorial apresentado como Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Estudos Teatrais) – Campus Marco Zero, Universidade Federal do Amapá, Coordenação do Curso de Estudos Teatrais, Macapá, 2022.  
Organizador: Professor Doutor José Flávio Gonçalves Fonseca

Modo de acesso: World Wide Web.  
Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

Inclui referências e anexos.

1. Arte - Ensino. 2. Teatro na educação. 3. Jogo digital. I. Fonseca, José Flávio Gonçalves, orientador. II. Título.

Classificação Decimal de Dewey. 22 edições, 792.07

---

BARARUÁ, Débora Natalina Bastos. **Rasaboxes digital**: um jogo no powerpoint como recurso de aprendizagem de ensino de teatro. Organizador: José Flávio Gonçalves Fonseca. 2022. 50 f. Memorial apresentado como Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Estudos Teatrais) – Campus Marco Zero, Universidade Federal do Amapá, Coordenação do Curso de Estudos Teatrais, Macapá, 2022.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ESTUDOS TEATRAIS**  
**CONTEMPORÂNEOS-EETC**

BARARUÁ, Débora Natalina Bastos

*Rasaboxes* Digital: Um Jogo no *PowerPoint* Como Recurso de Aprendizagem de Ensino de Teatro.

Defesa em: 12/01/2022

Memorial apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos da Universidade Federal do Amapá, como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Estudos Teatrais Contemporâneo.

Banca Examinadora

---

Prof. Dr. José Flávio Gonçalves Fonseca (Orientador)  
Universidade Federal do Amapá-UNIFAP

---

Prof. Me. José Raphael Brito dos Santos (Membro Interno)  
Universidade Federal do Amapá-UNIFAP

---

Prof. Dr. Antônio Gilvamberto Freitas Felix (Membro Externo)  
Secretaria de Educação do Estado do Ceará- SEDUC/CE

---

Prof. Dr. Emerson de Paula Silva (membro suplente)  
Universidade Federal do Amapá-UNIFAP

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro à energia criadora do universo, ao Arcanjo Miguel que sempre me protegeu com sua espada de luz.

Agradeço minha mãe Mercedes Bastos Bararuá, pelo amor e compreensão e ao meu noivo José Inácio Pereira Sena pelo companheirismo e amor.

Agradeço ao meu orientador o Professor Doutor José Flávio Gonçalves Fonseca que me auxiliou neste processo e nesta fase de minha vida escolar.

Agradeço ao Professor Emerson de Paula Silva, Coordenador do Curso de Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos por todo empenho para com o curso e os discentes.

Agradeço ao Professor Mestre José Raphael Brito dos Santos por ter aceito fazer parte da minha banca.

Agradeço ao Professor Doutor Antônio Gilvamberto Freitas Felix por ter aceito fazer parte da minha banca.

Agradeço às pessoas que se inscreveram na oficina prática de Rasaboxes on-line por se permitirem essa experiência.

Agradeço a Adrian Simit Tenorio, Luany Luana Ferreira Pena, Renilda Pinheiro Navegante por disponibilizarem-se a falar sobre a experiência da oficina on-line.

Agradeço a Juliana Fernandes Bittencourt e Luciana Fernandes Bittencourt por toda a ajuda e ensinamentos de desenvolvimentos de jogos e atualização do *PowerPoint*.

Agradeço ao Colégio InterGenius pelo convite do Workshop para ministrar sobre Expressão Corporal, o qual colaborou para esse trabalho.

Aos meus amigos e irmãos de arte do Grupo Imagem e Cia pela compreensão de minha ausência durante este período.

A todos os professores que foram indispensáveis nesta caminhada, Gratidão!

## RESUMO

Este memorial é um relato sobre o Jogo *Rasaboxes* Digital, partindo das perguntas: como ensinar teatro por meio de aulas online? Quais dispositivos utilizar para aulas práticas de Teatro em aulas on-line? Tais perguntas me levaram à criação de um jogo baseado no *Rasaboxes* por meio do *software Power Point*. A pesquisa pautou-se em como transformar um jogo físico em jogo digital, com baixa tecnologia, tornando acessível e de fácil programação. Por meio de uma oficina prática on-line estabeleceu-se a base para a criação do jogo digital, os resultados obtidos com o protótipo nº1 possibilitaram sanar falhas detectadas, melhorado o protótipo nº2. Esse memorial traça reflexões sobre o Jogo de *Rasaboxes* criado por Richard Schechner, Teatro, Educação e as novas gerações e sua relação com as tecnologias digitais.

**Palavras Chaves:** *Rasaboxes*, Jogo Digital, *Power Point*

## **ABSTRACT**

This memorial is a report about the game Rasaboxes digital starting from the question: how to teach theater through online lessons? which devices we can use in the practice lessons of theater on online lessons? These questions made me create a game based on Rasaboxes through a software PowerPoint. The search was based on how to transform a physical game into a digital game, with low technology, making it accessible and easy to program. By means of an online practical workshop has been established the base for the creation of the digital game, the results obtained with prototype number 1 have enabled to remedy detected failures, improving prototype number 2. These memorial traces reflections about the game Rasaboxes created by Richard Schechner, Theater Education, and the new generations and of relation with the digital Technologies.

**Key Words:** Rasaboxes, Digital Game, PowerPoint

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>1- PRIMEIRA FASE: O INÍCIO DO JOGO</b> .....	<b>9</b>
1.2.1 A Caminhada da Educação no Século XXI.....	14
1.3 DIGITAL e VIRTUAL .....	16
1.4 <i>HIGH-TECH</i> e <i>LOW-TECH</i> .....	18
2.1 ORIGEM DO <i>RASABOXES</i> .....	20
2.2 Jogando <i>RASABOXES</i> .....	22
2.1.1- Passo a passo de como jogar o <i>Rasaboxes</i> .....	24
<b>3- TERCEIRA FASE: MONTAGEM E APLICAÇÃO DO JOGO</b> .....	<b>27</b>
3.1 O TEATRO E O JOGO <i>RASABOXES</i> .....	28
3.1.1 Um pouco sobre Teatro .....	28
3.1.2 Teatro como Jogo na Sala de Aula.....	30
3.1.2 Oficina prática de <i>Rasaboxes</i> on-line .....	31
3.2 PROCESSO DE MONTAGEM DO <i>RASABOXES</i> NO <i>POWERPOINT</i> .....	33
3.2.1 <i>PowerPoint</i> .....	34
3.2.2 Descrição do Processo de montagem do jogo – Protótipo .....	34
3.3 APLICAÇÃO.....	37
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>40</b>
<b>ANEXO 1 VÍDEO</b> .....	<b>44</b>
<b>ANEXO 2: JOGO <i>POWER POIN</i> DIGITAL</b> .....	<b>44</b>
<b>ANEXO 3 OFICINA PRÁTICA DE <i>RASABOXES ON-LINE</i>- ENTREVISTAS</b> .....	<b>45</b>
<b>ANEXO 4: FOTOS DA OFICINA DE <i>RASABOXES ON-LINE</i></b> .....	<b>48</b>
<b>ANEXO 5: FOTOS DO <i>WORKSHOP</i> DE <i>RASABOXES</i></b> .....	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

Este memorial baseia-se no procedimento de treinamento criado por Richard Schechner, *Rasaboxes*, transposto para o formato de jogo no ambiente digital. *Rasaboxes* como jogo no ambiente digital, um recurso de ensino-aprendizagem de Teatro para além da sala de aula. No início de 2020 o mundo mudou bruscamente, os continentes foram tomados de surpresa por um vírus avassalador e desconhecido denominado SARS- COV-2, chamada popularmente de *Covid-19*. No Brasil, travou-se uma luta entre a ciência e o negacionismo, a partir do momento em que a Organização Mundial da Saúde – OMS recomendou que os países adotassem medidas de higiene e o distanciamento social. As pessoas tiveram que ficar em casa, pois o comércio, serviços e educação fecharam, funcionando só serviços considerados essenciais. Mesmo o governo brasileiro relutando em seguir as recomendações e afirmando que o *Covid-19* não era agressivo, o aumento de mortes e a superlotação nos hospitais levou os estados e municípios a considerar as medidas da OMS.

Como em nosso mundo a economia não pode parar, adotou-se o trabalho em Home Office ou trabalho em casa. A Educação por alguns meses parou e então retornou as aulas on-line, com isso a Escola passou para o ambiente digital, os professores tiveram que se adaptar a ferramentas de videoconferências. Esses dispositivos, já utilizados no mundo corporativo, passaram a fazer parte do dia a dia de professores e alunos ao redor do mundo. A união da Educação e do mundo digital que eram previsões para o futuro tiveram de ser antecipados para o presente.

Eu, como estudante do Curso de Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos, que era presencial, sofri uma brusca parada no curso, uma incerteza de volta no presencial e dúvidas de como seriam as aulas on-line. Este memorial é resultado de encontros com o orientador por meio de dispositivos de videoconferência. Durante esse período, acompanhei de perto amigos arte-educadores com pouco domínio das ferramentas de videoconferências, um ambiente novo cheio de possibilidades, e pude perceber o sofrimento causado pela falta de preparo a estas tecnologias.

Desde o meu pré-projeto para a entrada no Curso de Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos em 2019, que buscava desenvolver um estudo sobre o ensino de Teatro e as Tecnologias Digitais, na vivência do ano 2020 e 2021

me questionei: Como ensinar teatro por meio de aulas on-line? Quais dispositivos utilizar para aulas práticas de Teatro em aulas on-line? Que jogo teatral poderia ser um jogo digital para além da sala de aula?

Este memorial descreve a minha trajetória nesta busca por uma baixa tecnologia - *Low Tech*, que unissem Teatro, Jogo e ambiente virtual. Trago a minha experiência em desenvolver um jogo digital simples, baseado no treinamento teatral, o *Rasaboxes*. Assim como em um jogo digital cheio de fases, esse memorial é composto de 3 fases. Na primeira fase **O Início do Jogo**, discorro sobre as gerações, como ocorre o encontro destas no ambiente escolar, a caminhada da educação no século XXI, falo sobre virtual e digital e para esclarecer o que é *high-tech* e *Low-tech*.

Na segunda fase trago para a cena o **Rasaboxes**. Nesta fase, apresento a origem do *Rasaboxes*, no item Jogando *Rasaboxes* trago um passo a passo. Na terceira fase **Montagem e aplicação do jogo** exponho sobre o Teatro e o Jogo *Rasaboxes*, o teatro como jogo na sala de aula, faço a descrição do processo de montagem do Jogo *Rasaboxes*, o protótipo e a sua aplicação.

Parti da minha vivência com o Jogo *Rasaboxes*, sei que esse protótipo precisa ainda de muitos estudos e aprofundamentos para a melhoria, mas acredito que o primeiro passo para que ele se torne um jogo interativo foi dado, é feito com uma tecnologia simples que está disponível na maioria dos computadores, *notebook* e celulares.

Procurei com a pesquisa uma forma de levar o procedimento de treinamento *Rasaboxes* para o ambiente digital por meio de um jogo simples e acessível. O *Rasaboxes* é utilizado com atores e não atores em trabalhos de teatro, dança e performance de forma presencial e também utilizado por arte-educadores na sala de aula. *Rasaboxes* Digital é um protótipo de Jogo pensado para arte-educadores aplicarem em aulas on-line. Meu intuito é contribuir para que outros pesquisadores possam desenvolver trabalhos que venham somar com o ensino de teatro para a geração do século XXI. *Rasaboxes* digital é um ponto de partida, um olhar sobre novas formas de levar o teatro para a sala de aula, seja ela presencial ou digital.

## 1- PRIMEIRA FASE: O INÍCIO DO JOGO



Tudo se iniciou com uma pergunta que comecei a fazer, ainda na graduação, que foi gerada nos meus estágios supervisionados do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Amapá e recebeu incentivo por conta da minha vivência artística no Grupo Imagem e Cia, do qual sou uma das fundadoras e atuante, dentro do grupo, na aplicação de oficinas de expressão corporal e iniciação ao teatro para o público interno e externo. A pergunta é:

Como ensinar o Teatro para a geração digital do século XXI?

Para responder essa pergunta, primeiramente precisamos entender sobre as gerações e sua interação com a tecnologia, como se dá sua classificação e características dentro de uma linha do tempo. Cada geração é formada por pessoas que nasceram em um período de tempo igual, com comportamentos parecidos, desenvolvimento econômico, social e tecnológico equivalentes. Tal medida de tempo é de, aproximadamente, de 20 a 30 anos de uma geração para outra.

Para o sociólogo Karl Mannheim (1982, p. 73) “Geração não representa nada mais que um tipo particular de identidade de situação, abrangendo ‘Grupos etários’ relacionados em um processo histórico-social.” Para Mannheim a situação etária é determinada por padrões de pensamento e experiências, os quais são naturalmente repassados de uma geração para outra.

Feixa e Leccardi no artigo *O conceito de geração nas teorias sobre juventude* que aborda os conceitos da sociologia sobre gerações em um contexto atual, os autores trazem o conceito de geração na visão do sociólogo Bauman: “As fronteiras que separam as gerações não são claramente definidas, não podem deixar de ser ambíguas e atravessadas e, definitivamente não podem ser ignoradas” (FEIXA, LECCARDI, 2010, p.186. apud BRAUMAN, 2007, p.373) Os autores afirmam que as gerações não possuem uma linha temporal exata e um padrão que marque o início ou o fim de uma geração. Podem ser décadas e até séculos de existências como a Idade Média. Pela visão da sociologia é possível observar a perda de força de uma geração por meio dos comportamentos humanos e a relação destes indivíduos com o meio em que vivem.

Elas cessam quando novos e grandes eventos históricos – ou, mais frequentemente, quando lentos e não catastróficos processos econômicos, políticos e de natureza cultural – tornam o sistema anterior e as experiências sociais a ela relacionadas sem significado. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p.191)

Ocorre, portanto, um rompimento de continuidade de um aspecto social, histórico, político e econômico e (por que não?) tecnológico. Assim sendo, podemos inferir uma possível marcação de passagem de gerações ao momento pelo qual passou o mundo, nas primeiras décadas do século XXI, de substituição do analógico pelo digital e, atualmente, percebe-se uma aceleração desse processo por uma catástrofe de disseminação de um vírus em escala global. Muitos estudos deste momento ainda serão necessários para a demarcação deste marco temporal pelo qual estamos passando, mas, como os autores abordam, as características histórico-sociais são responsáveis por alguns inícios e descontinuidade de gerações.

Mais precisamente: é o processo de mudança que produz o anterior e o posterior. Nesta perspectiva, gerações é o lugar em que dois tempos diferentes – o do curso da vida, e o da experiência histórica – são sincronizados. O tempo biográfico e o tempo histórico fundem-se e transformam-se criando desse modo uma geração social. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p.191)

Um tema complexo que por meio da sociologia é possível entender o que ocorre em nossa sociedade com o passar do tempo, sendo que uma nova geração não anula as outras, pois podem existir muitas gerações vivendo um período de tempo da história humana e continuam coexistindo e se relacionando.

## 1.1 AS GERAÇÕES

Cesar Silva no artigo *As Gerações e suas formas de Aprendizado* na Revista eletrônica Direcional Escolas, coloca que hoje convivemos com 5 gerações identificadas como: Geração *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y, Geração Z e Geração *Alpha*. Quanto à precisão de quando começam seus marcos temporais são relativos, colocados como forma de organização para o estudo.

Geração *Baby Boomers* (Explosão de Bebês): De acordo com o autor são os bebês que nasceram após a segunda guerra mundial, quando os países aliados que venceram a guerra, tiveram um aumento na população identificado entre os anos de 1945 a 1965 na década de 60 e 70 do século XX. Eram jovens que passaram por mudanças significativas na política, economia, cultura. Hoje é uma geração de aproximadamente 65 a 75 anos.

Quanto à forma de aprendizado, são bastante consumidores e inovadores, portanto, estão sempre atentos às movimentações do mercado. Por essa razão, na maioria das vezes estão em cargos de diretoria e gerência nas empresas; possuem raciocínio linear, ou seja, focam na aprendizagem com início, meio e fim, como se fosse a leitura de um livro. Preferem ler e seguir programas de ensino tradicionais e valorizam treinamentos, principalmente relacionados a tecnologias. (SILVA, 2019. on-line)

Como já vimos anteriormente as datas não são exatas e as vivências histórico-sociais influenciam as gerações, de país para país haverá mudanças nesta geração, no Brasil não existem muitos estudos sobre as gerações do século XX, o interesse se volta para as gerações que surgem no início do século XXI.

A Geração X: Bebês nascido entre os anos 1960 a 1980 que em 1975 a 1985 estavam no início de sua juventude, uma juventude que viveu a liberdade hippie, uma geração que vivenciou a mudança nas comunicações com o surgimento da internet, viu nascer o um telefone móvel, o computador. A geração que quis romper com as gerações anteriores e buscou valores para criar seus filhos é uma geração que foi forçada a adaptar-se ao mercado de trabalho que mudou muito rápido os meios de produção e muitas vezes a escola não acompanhou e por isso é a geração que buscou estudos de cursos profissionalizantes para além da escola básica. Segundo Silva (2019) “Quanto à forma de aprendizado, como destacado, adaptam-se rapidamente às tecnologias; utilizam recursos tecnológicos, mas prezam o consumo de informação de uma forma híbrida (on-line e offline)”. Hoje estão com 60 a 45 anos aproximadamente e são atuantes no mercado de trabalho.

Geração Y ou *Millennials*: nascido no início da década de 80 e até 1995. Por volta dos anos de 1995 a 2010 eram jovens, ou seja, a juventude do período de transição do século XX para o XXI. Por isso são chamados de a geração do milênio. Diferente das gerações anteriores, que viu nascer algumas tecnologias, essa geração desde a infância já começou a utilizar esses meios tecnológicos. Para essa geração a expansão das redes sociais e a popularização da internet passou a ser o seu meio de comunicação. São pessoas que estão sempre conectadas de formas mais online que presencial, é uma geração que buscou na educação o meio de mudança de classe social, tem um preparo intelectual e acadêmico, possui a capacidade multifacetada. Silva aponta que “Quanto à tecnologia, já são familiarizados com os Laptops e os diversos Dispositivos Móveis. Quanto à forma de aprendizado, estão acostumados com o grande fluxo de informações, que consomem com facilidade e rapidez” (2019,

on-line). São hoje adultos de 40 a 25 anos considerados a massa geradora de riquezas, mas não se encontram só no mercado de trabalho formal, são empreendedores visionários e muitos estão trabalhando informalmente.

Geração Z ou *Centennial*: Nascidos de 1996 a 2010 também chamados de nativos digitais, as tecnologias fazem parte de suas vidas a internet é o meio de comunicação, muitos não sabem como seria suas vidas sem as tecnologias. Silva os caracteriza quanto a forma de aprendizagem como:

Quanto à forma de aprendizado, consomem informação principalmente via smartphones e têm preferência por conteúdos em vídeo (curtos), fotos e jogos interativos, aprendem de múltiplas maneiras, são multifocais e convergem em diferentes plataformas e apresentam raciocínio não-linear. (SILVA, 2019, on-line)

É a primeira geração que está familiarizada com as evoluções tecnológicas em todos os setores, são hoje os nossos jovens de 25 a 11 anos, estão ingressando no mercado de trabalho e modificando os cenários do mercado, as trocas de informações são instantâneas, são exigentes, autodidatas e críticos.

Geração *Alpha*: Bebês nascidos após a primeira década do século XXI são pré-adolescentes e crianças que estão ingressando na vida escolar, serão os jovens da década de 30 deste século.

Quanto à forma de aprendizado, já consomem informação em diversos canais, como *on demand*, vídeos, jogos, realidade virtual e aumentada. Apresentam uma forma de aprendizado mais horizontal e preferem ensino personalizado, feito sob medida. Apesar do grande contato com tecnologia, preferem a educação híbrida que possam aplicar em situações do cotidiano, a educação contextualizada. (SILVA, 2019, on-line)

É uma geração que está em processo de formação. As pesquisas sobre essa geração começam a ser produzidas. Quando surge uma nova geração, surgem com ela novos ideais, formas de pensar e a escola precisa ser um ambiente que possibilite essa geração a desenvolver-se, ela é o futuro da humanidade e dela dependem futuras gerações.

## 1.2 O ENCONTRO DE GERAÇÕES DENTRO DO AMBIENTE ESCOLAR

Existe um local onde as gerações encontram-se e convivem por uma boa parte do dia e da vida, esse lugar é a Escola. Professores, gestores escolares, agentes de serviços gerais, seguranças, os profissionais que compõem a escola são de uma geração anterior, normalmente. Os alunos ou o corpo discente são de uma geração que está em formação e, por vezes, muitos embates ocorrem e os alunos começam a achar a escola um lugar chato e desgastante, pois está longe da realidade delas em casa e no convívio social. Proibições como o uso do celular, *tablets* para as gerações Z e *Alpha*, por exemplo, pode ser angustiante, pois a escola passa a ser um lugar ultrapassado que não desperta nenhum interesse.

A escola de hoje já é permeada pelos alunos gerações X, Y e Z, com novas posturas, outros valores e com múltiplas facetas no que tange ao conhecimento. É nesse contexto que a escola tem um grande desafio: o de compreender que esse aluno nativo da era da informática, com múltiplas habilidades permeadas pelo dinamismo intelectual, é parte desse ponto de chegada, e, para alcançar o ponto de chegada, é necessário refletir acerca do próprio ponto de partida (ALBUQUERQUE, 2014, on-line)

Para a Professora Rosangela Nieto Albuquerque (2014) o maior desafio da escola é desenvolver um novo pensamento que não tenha por base a racionalização, mas o sentimento e as virtudes e esse é o ponto de chegada. O ponto de partida então seria entender o novo público escolar do século XXI? Buscar novos olhares sobre o ensino para essas gerações? Quebrar paradigmas educacionais de séculos anteriores que são as bases da educação hoje? Desenvolver novas metodologias de ensino atreladas às tecnologias?

Muitas perguntas estão sendo feitas e as respostas estão sendo buscadas por meio de pesquisas. Para a autora o ponto de partida é a semente, pois nela está a árvore, ou seja, o ponto de partida é o aluno, sendo assim o ponto de partida é entender as novas gerações que esse século trouxe para dentro da escola.

### **1.2.1 A Caminhada da Educação no Século XXI**

A Educação em nosso país é um direito assegurado por nossa constituição de 1988, afirma Albuquerque (2014) sendo um dever do estado e da família. A autora ainda coloca que a educação formal no Brasil ensina a submissão à autoridade ou à oligarquia. É uma Educação de massa que se originou na revolução Industrial e que

já alcança dois séculos neste modelo educacional. A aprendizagem concentra-se no ensino das competências básicas, o que neste século é insuficiente, pois o mercado de trabalho mudou, as tecnologias mudaram e o contexto deste século é outro. Ela coloca a fala de Teresa Salema “A sala de aula não muda há 300 anos, mas as crianças são diferentes” (ALBUQUERQUE, 2014, on-line apud SALEMA)

A pesquisadora, no artigo Os Conflitos Geracionais e os Desafios Contemporâneos na Formação Docente no Brasil, faz uma reflexão que, além dos métodos de ensino ultrapassados que atravancam a Educação brasileira, outros problemas se somam no resultado final. As estruturas das escolas, condições de trabalho que professores e corpo técnico das escolas enfrentam, falta de programas de capacitação para que os professores possam entender novas tecnologias e assim aplicar na sala de aula.

O ofício do professor em sala de aula, neste devir deve ser constantemente reinventado, o que não se constitui em tarefa fácil, pois além de enfrentarmos condições estruturais precárias dentro de escolas e universidades públicas brasileiras, com carga horária extensa e baixas remunerações para os professores, nos deparamos também com o despreparo (e, conseqüente desgaste) em lidar com as novas gerações que assinalam expectativas diferenciadas em relação à percepção e apreensão do mundo com novos valores, linguagens e discursos. (BARROS,2015,p.574).

Vamos agora falar do despreparo em lidar com as novas gerações no que condiz ao uso de tecnologias. Alguns professores não estão familiarizados com o uso de tecnologias em sala de aula. Barros (2015) argumenta sobre as novas Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs), considerando-as responsáveis pelo surgimento de um mundo novo, que adentrou às instâncias sociais, culturais, educacionais. Essas revoluções tecnológicas e científicas vieram trazendo formas diferenciadas de olhar para o mundo, permitindo inúmeras possibilidades de representação da realidade.

Os jovens que já nasceram sob a égide da internet, ou seja, numa realidade tecnológica e virtual muito mais avançada com: celulares, telecomputadores, Ipods, videogames, vídeo e televisores com alta definição em 3D, games jogados em redes sociais, entre outros, construiu sua subjetividade dentro de uma lógica diferenciada de seus pais e professores ( BARROS,2015,p.573)

A forma de comunicar-se mudou, segundo Barros (2015) é feita na rede, contínua e esses jovens conseguem realizar muitas tarefas de uma vez e por isso

estão acostumados com rapidez e praticidade e necessitam disso, tanto na escola, quanto na vida profissional. A escola precisa entender que essa mudança na forma de se comunicar não irá passar, está presente e é responsável por uma transformação cultural.

Para a autora, os jovens são participativos com um mundo de possibilidades, as informações estão em sua mão em segundos, eles trocam informações e são geradores de dados que alimenta essa rede de comunicação. Se pensamos que a sala de aula vai além das paredes da escola, as aulas on-line realizadas em todos os níveis educacionais em 2021, em todo o planeta, foram a prova de que vivemos em um mundo onde o digital foi a solução para se continuar com a sala de aula, só que digitalmente.

### 1.3 DIGITAL e VIRTUAL

No tópico acima foram colocadas palavras como digital e virtual, palavras realmente novas em nosso vocabulário, mas que já se tornaram comuns em nossa linguagem diária. Por exemplo, este memorial foi todo feito digitalmente ou virtualmente. Vamos entender que conceitos são esses e o que significam para nossa vida cotidiana.

O pesquisador, filósofo e sociólogo Pierre Lévy explica.

A palavra Virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtual presente na semente LÉVY, 2007, p.15)

Virtual para o autor está no imaterial, porém não quer dizer que não seja real. Sentir saudades é imaterial, mas é real, pois sentimos. Quando ele diz que a árvore está na semente, não vemos a árvore quando plantamos, mas acreditamos que esteja contida na semente e acreditamos, pois, em nossa mente, as ideias são virtuais. Segundo Levy (2007, p.16) “já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual”. Ele diz que a semente inventará a árvore, pois ela sabe quem é a árvore contida nela e por meio da virtualização do espaço - tempo, cria a realidade, concluímos então que a árvore que imaginamos estar contida na semente, quando brota nas condições necessárias, torna-se real.

O virtual já existia antes da tecnologia, eu ousou a dizer que as melhorias e condições de vida do homem, estiveram em seu pensamento, ou seja, na virtualidade e depois tornaram-se real. O pensamento e as ideias são virtuais, habitam no campo da imaterialidade. Hoje, por meio dos recursos tecnológicos, o virtual passou a estar também na tecnologia, pois quem produz o virtual é o ser humano e quem produz o digital são os algoritmos. Levy exemplifica:

Estou escrevendo em meu computador com auxílio de um programa de processamento de texto. Sob o aspecto puramente mecânico, uma dialética do potencial e do real está operando, pois, de um lado, as possibilidades do programa e da máquina se realizam e um texto é apresentado (se realiza) na tela, resultante de toda uma série de condições e traduções bem determinadas. De outro lado, a energia elétrica potencializa a máquina e eu potencializo o texto ao selecionar códigos informáticos por intermédio do teclado (LEVY, 2007, p.142)

O Digital então seria o real? Para Leandro Abreu o digital é resultado do processo tecnológico.

O digital é um produto da tecnologia digital, não apenas os dispositivos, mas toda a estrutura que viabiliza esses serviços, dos extensos cabamentos de telefonia e fibra óptica espalhados ao redor do mundo aos sinais elétricos que os percorrem constantemente. Nenhuma organização ou pessoa se “digitaliza” simplesmente por usar esses recursos. (ABREU, 2021, on-line)

Abreu define o que é digital de forma simples e de fácil compreensão “Todos os conteúdos, serviços e sistemas digitais se resumem a longas sequências binárias. Dígitos (daí o termo digital) cuja ordem define esse universo de soluções hoje disponível...” (ABREU,2007, on-line).

Para reforçar a diferença entre Virtual e Digital trago o conceito de Abreu “Digital e virtual não são sinônimos. O digital diz respeito aos sistemas de informação digitais. O virtual é uma significação, uma representação mental” (2021,on-line).

Digital e Virtual coexistem, vivemos a era da revolução digital que é resultado de grande avanço tecnológico. Possivelmente teremos uma grande revolução Virtual resultante da aproximação dos povos por meio da comunicação em múltiplas plataformas digitais, esse debate de ideias, compartilhamento de opiniões e a criação de novos pensamentos afetará as áreas: econômica, social, política, educacional.

#### 1.4 HIGH-TECH e LOW-TECH

Quando eu pensei em desenvolver um jogo baseado no *Rasaboxes*, achei que poderia trabalhar com recursos de tecnologia *high-tech*, contudo, durante a orientações de pesquisa, compreendi dentro do nível de conhecimento técnico, bem no tempo que tinha para o desenvolvimento, era mais sensato desenvolver um trabalho no âmbito da tecnologia *Low-tech*. Neste tópico trago esses dois tipos de nomenclatura e suas características.

Traduzido do inglês para o português o termo *high-tech* significa alta tecnologia e o termo *low-tech* significa baixa tecnologia. Para o doutor em educação Teófilo Galvão Filho:

Existem os produtos denominados de Baixa Tecnologia (low-tech) e os produtos de Alta Tecnologia (high-tech). Essa diferença não significa atribuir uma maior ou menor funcionalidade ou eficiência a um ou a outro, mas, sim, caracterizar apenas a maior ou menor sofisticação dos componentes com os quais esses produtos são construídos e disponibilizados (GALVÃO FILHO,2012,p.79)

Segundo o *Site Creativante* esses dois termos foram inventados pela Organização para Cooperação Econômica-OCDE em 1980 para classificar as indústrias quanto a sua produção e suas tecnologias de fabricação e inovação. Valente, Coronato, Castro no Artigo “Como lidar com o consumidor *low tech*” relatam que o conceito *low-tech* foi ressignificado pelo engenheiro francês Philippe Bihouix em 2014 e tende a tornar-se uma filosofia de vida deste século. De acordo com os autores a busca da desaceleração da produção industrial, para que diminua o lixo e produtos supérfluos ou com baixa durabilidade.

As novas gerações presam por *software e hardware*, que possam ser atualizados em um mesmo produto e não os tornar obsoleto como acontece hoje com Celulares, Notebooks. Para os autores “*low tech* é a filosofia de inovação que propõem criar produtos mais duráveis e com menor consumo de energia” (VALENTE, CORONATO, CASTRO, 2020, on-line). É também o uso de todas as funções de um produto evitando o consumo desnecessário. Diferentes das gerações anteriores, as atuais gerações sabem que os recursos naturais são finitos, e tornam-se mais escassos, que o problema do lixo tecnológico já é uma dura realidade. *Low Tech* não

pode mais ser vista como algo menor, mas como uma possibilidade de uso racional dos produtos sejam físicos ou digitais.



O meu contato com o *Rasaboxes* se deu na Universidade Federal do Amapá no Curso de Licenciatura em Teatro, na Disciplina Prática de Montagem I, ministrada pelo Professor Mestre Wellington Dias, em 2018, cursava o 7º semestre do Curso. Já havia ouvido falar do *Rasaboxes*, e tinha muita curiosidade em saber como era desenvolvida essa técnica de Teatro. Durante o primeiro semestre de 2018 vivenciamos o *Rasaboxes*, primeiro como jogo e depois como processo de criação do que viria a ser o nosso trabalho de conclusão da disciplina.

O trabalho de conclusão da disciplina foi montado todo dentro do *Rasaboxes*, nas cenas as *rasa* permaneciam, eram feitas com brinquedos, o experimento cênico se chamava Limite. O público podia ir ao local de apresentação ou assistir em casa por meio do grupo do Experimento no *Facebook*, ao vivo ou depois quando pudesse e até hoje quem quiser pode assistir neste endereço <https://www.facebook.com/groups/658517617832523/?ref=share>.

Como já foi dito anteriormente esse experimento cênico ocorreu no primeiro semestre de 2018, nem pensávamos que poderíamos viver uma pandemia, onde as pessoas ficariam em suas casas assistindo teatro pelas plataformas digitais.

Junto com este experimento cênico eu estava ministrando a disciplina Dramaturgia no Curso Técnico de Teatro pelo MédioTec (uma das ações do Pronatec que objetiva cursos profissionalizantes para alunos do ensino médio das escolas públicas) no Centro profissionalizante de Artes Visuais Cândido Portinari.

Dentro do meu plano de aula coloquei o *Rasaboxes*, para desenvolver com meus alunos, já no fim do primeiro semestre de 2018, quando já tinha vivenciado bastante o jogo nas aulas de Montagem I, então levei para os meus alunos em duas aulas, como forma de incentivo para a produção de texto, vivenciando o jogo. Pedi que lembrassem do jogo e escolhessem uma das palavras para desenvolver um texto como avaliação. O resultado foi muito bom e então vi a potência pedagógica do *Rasaboxes*.

Ainda em 2018, no segundo semestre, no Grupo Imagem e Cia, do qual eu sou membro fundadora e atuante, estávamos em montagem de dois experimentos cênicos. “Florescer-me-ei”, onde dirigia as atrizes/autoras Ellen Baia, Jéssica Thaís e Géssica Farias e o Experimento Cênico “Viajantes” onde participei como atriz e ajudava com a preparação de alguns colegas de cena.

No Viajantes, quando foi proposto pelo diretor Inácio Sena que levasse alguns jogos de improvisação para ajudar na preparação dos atores, eu levei o *Rasaboxes*. No Experimento Cênico Florescer-me-ei o *Rasaboxes* foi a base para a criação do texto e a montagem do experimento. Ainda hoje, quando ensaiamos para apresentar, montamos as rasas, jogamos um pouco e ensaiamos.

O *Rasaboxes* se tornou um jogo importante no meu trabalho como preparadora de elenco para o cinema e teatro. Também está presente em alguns planos de aula, na minha profissão de professora de Teatro.

## 2.1 ORIGEM DO RASABOXES

No Artigo O Ator como Atleta das Emoções: O *Rasaboxes* de Michele Minnick<sup>1</sup> e Paula Murray Cole<sup>2</sup> e traduzido por Ana Bevilaqua, as autoras relatam como Richard Schechner, o criador do *Rasaboxes*, chegou a esse processo de treinamento de Teatro.

Fascinado pela teoria clássica indiana de rasa, estimulado pelas descobertas da ciência contemporânea, desafiado pela proposta de Artaud do ator ser um “atleta das emoções”, e destemido da idéia provinda de muitos treinamentos baseados no método Stanislavski onde um ator não deve nunca “representar a emoção”, Schechner concebeu os exercícios de *rasaboxes*, o componente prático de seu argumento teórico da *Rasaesthetics*. (MINNICK E COLE, 2011, p.4)

---

<sup>1</sup> Performer e diretora, analista Laban de movimento, Mestre em teatro e fomentadora de *rasaboxes* nos EUA e no Brasil, Professora de teatro na Towson University, em Maryland, Michele é membro da companhia de Richard Schechner. (MINNICK E COLE, 2011,p.2)

<sup>2</sup> Professora assistente de interpretação no Ithaca College, em Ithaca, NY, co-diretora de educação para a East Coast Artists. Desenvolveu o treinamento *rasaboxes* com Michele Minnick na New York University e no Ithaca College. (MINNICK E COLE, 2011,p.2)

Foram várias as fontes que Schechner foi beber, segundo Minnick e Cole, (2011) as discussões sobre o trabalho do ator no século XX, levou Richard Schechner a buscar a localização da teatralidade, traçou um diálogo na estranheza nos textos Clássicos Indianos no *Natyasastra*<sup>3</sup>, neurobiologia e psicologia e escritos de Antonin Artaud. Segundo as autoras elas indicavam um ponto convergente que é uma relação circular.

Em sua tese de Mestrado Júlia Peredo Sarmiento, fala sobre o ponto convergente que originou o *Rasaboxes* “o homem possui um segundo cérebro em seu sistema gastrointestinal chamado Sistema Nervoso Entérico (SNE)” (SARMENTO,2015, np) e cita Schechner “*Rasaboxes* é ‘uma espécie de treinamento do SNE para fins artísticos’.” (SARMENTO,2015, n.p apud SCHECHNER, 2012b, p. 147).

Sarmiento (2015) afirma que essa busca de Schechner na neurobiologia foi entender os processos fisiológicos, “Basicamente somos constituídos por um grande tubo processador de alimentos. Lábios e o ânus são o começo e o fim, respectivamente, desse grande sistema que é interligado pelo SNE.” (SARMENTO,2015, n.p). A autora coloca que o cérebro interpreta como emoção os comportamentos de base fisiológicas enviados pelo SNE, como uma palavra, um grito, a aceleração dos músculos e batimentos cardíacos. Segundo Sarmiento (2015) se forem repetidas, treinadas, o cérebro entenderá como padrão para determinada emoção e poderá reproduzir a emoção sem auxílio de estímulo cerebrais, mas por meio do SNE.

Partindo desse raciocínio é possível afirmar que cada emoção tem uma marca fisiológica distinta em cada um de nós, que o exercício do *Rasaboxes* possibilita investigar, na medida em que permite ao jogador percebê-la de forma distinta, longe de suas produções causais. (SARMENTO,2015, n.p).

De acordo com Sarmiento (2015), o treino, levará o ator a lembrar de suas sensações de quando foi estimulado e então o corpo reproduzirá a emoção, pois ele ativou a memória corporal ligada à emoção. A autora coloca que o *Rasaboxes*

---

<sup>3</sup> O *Nāṭya Śāstra de Bharata* é um dos mais antigos textos sobre o teatro, o trabalho do ator, a produção de espetáculo e a dramaturgia clássica da Índia. Abrange a dança e a música clássica da Índia, ([Wikipédia](#), 2021)

estimula por meio de uma ação física, mas não significa que não seja subjetivo, doloroso, pois existem marcas fisiológicas que estão no corpo ligadas às emoções e só serão percebidas quando o ator explorar o corpo. Ela ainda ressalta que quanto mais conhecimento sobre a sua fisiologia o jogador adquirir, ainda poderá alterar essas marcas fisiológicas, pois elas não são fixas por isso podem ser exercitadas. (SARMENTO, 2015, n.p).

*Rasaboxes* é um sistema, método, técnica ou jogo teatral?

Rodrigo Viegas Martins defende em sua dissertação de mestrado que o *Rasaboxes* é um jogo Psicofísico e as ações físicas que são responsáveis pelas emoções.

1. *Rasaboxes* é um jogo estritamente psico-físico, ou seja, sua prática e preceitos se afastam completamente da lógica psicológica de atuação.
2. A ação física é o que determina a atitude e trajetória das personagens, ou seja, as emoções humanas são suscitadas de “fora para dentro”, não de “dentro para fora”. (MARTINS, 2019, p.18)

De acordo Martins (2019), existe confusão sobre o que é *Rasaboxes*, pois Richard Schechner não o definiu. “Dentre os termos mais utilizados, nenhum desses é totalmente compatível com o *Rasaboxes*: sistema, método ou técnica. Estes três termos significam uma categorização que não tem relação com a criação de Schechner.” (MARTINS, 2019,p.31). O *Rasaboxes* possui elementos de método, sistema e técnica, mas não separados, juntos. O autor adotou em sua dissertação o *Rasaboxes* como um jogo, citando Johan Huizinga para defender sua escolha, caminho que também adotei.

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (MARTINS, 2019, p.31 apud HUIZINGA, 2014, pp. 33)

## 2.2 Jogando **RASABOXES**

Para entendermos como funciona a dinâmica do jogo, primeiramente vamos entender o significado da palavra. *Rasaboxes* é a união de duas palavras estrangeiras: *Rasa* e *Boxes*. *Rasa* é uma palavra do idioma *Sânscrito*, pertence às

línguas *indo-áricas* e significa em nosso idioma sabor, sumo, leite, emoções. *Boxes* é uma palavra de origem inglesa em nosso idioma quer dizer caixas.

Richard Schechner bebeu em várias fontes para desenvolver o *Rasaboxes*, além do teatro e da neurobiologia, o contato com a cultura indiana norteia as rasas, além dos textos Clássicos Indianos no *Natyasastra*. *Rasaboxes* traz indícios da medicina milenar indiana chamada de *Ayurveda* que acredita que a energia que circula no corpo, quando desequilibrada, gera as doenças, que podem ter várias causas e a má alimentação é um destes vilões que leva ao desequilíbrio.

Rasa é uma palavra em Sânscrito que significa, literalmente, essência, suco, sabor e pode ser encontrada em antigos textos indianos Ayurvédicos para descrever os seis sabores encontrados nos alimentos: salgado, doce, amargo, ácido, acre e adstringente. Essa propriedade da comida é então usada na combinação de alimentos para equilibrar os humores do corpo – fogo, água e ar – que por sua vez, refletem a composição material do universo. (MINNICK E COLE ,2011, p.6)

Minnick e Cole (2011) defendem esse posicionamento das *Rasas* referindo-se aos sabores e aos elementos que compõem a natureza, como combinação da busca de compreender o corpo e treiná-lo no jogo, passando por cada *Rasa* e podendo sentir o sabor de cada uma.

O Jogo se dá a partir da entrada do jogador na *Rasa*. São 9 (nove) *rasas* traçadas no chão, como um tabuleiro. Sarmiento (2013) traz a descrição de como é feito esse tabuleiro de palavras.

Traçado com fita crepe no chão com dimensões aproximadas de 10 X 10m, o tabuleiro deve conter nove quadrados, cada um nomeado com uma rasa. As nove rasas, ou melhor, sabores ou leites em sânscrito, são posicionadas aleatoriamente pelo tabuleiro a cada novo dia de trabalho, apenas a rasa de Shanta /paz ocupa permanentemente o quadrado central do tabuleiro. As outras oito rasas são: Sringara (amor e suas derivações), Hasya (ironia / riso), Karuna (tristeza / compaixão), Raudra (raiva e suas derivações), Vira (heroísmo / coragem), Bhayanaka (medo e suas derivações), Bibhasta (asco / nojo) e Adbhuta (maravilhamento / surpresa) (SARMENTO, 2013, p.2)

Na imagem a seguir o exemplo que usei para criar o jogo interativo do *Rasaboxes*.

Figura 1- Imagem Ilustrativa do *Rasaboxes*

SRINGARA <b>AMOR</b>	BIBHASTA <b>NOJO</b>	HASYA <b>RISO</b>
BHAYANAKA <b>MEDO</b>	SHANTA <b>PAZ</b>	KARUNA <b>TRISTEZA</b>
RAUDRA <b>RAIVA</b>	VIRA <b>CORAGEM</b>	ADBHUTA <b>SUPRESA</b>

Fonte: Desenvolvido pela autora.

As traduções das palavras podem variar, porém falam da essência desta emoção. MINNICK E COLE (2011) colocam como exemplo *Roudra* que foi traduzida como raiva, entretanto é a variação dos níveis emocionais referentes às palavras ódio, fúria, irritação. As palavras levam o corpo a explorar essas sensações propostas pela *Rasa* em maior ou menor intensidade.

### 2.1.1- Passo a passo de como jogar o *Rasaboxes*

O espaço precisa ser um local que possibilite riscar o chão ou colar fita crepe, recepcionar bem as pessoas e como em qualquer atividade de teatro é necessário alongamento e concentração dos jogadores.

**Primeiro passo:** Precisa de uma pessoa que conduza o processo para marcar tempo e fiscalizar as expressões feitas dentro das *Rasas*. Desenha-se no chão um quadrado e divide-se em 9 outros quadrados que o compõem, é necessário que cada um tenha o mesmo tamanho e que seja suficiente para que comporte uma pessoa dentro. Descrevem MINNICK E COLE “Escrevemos a palavra em Sânscrito para cada *rasa* nas caixas no chão com giz colorido. Se o chão não for apropriado para se escrever com giz, escrevemos em grandes pedaços de papel colados com fita crepe no chão” (2011, p.10).

**Segundo passo:** Explica-se sobre as *Rasas* caso seja os jogadores iniciantes, são nove as *rasa*, mas a *Rasa Shanta/paz* que fica no centro não será utilizada, o jogo se dará nas oito *Rasas*. Pede-se que os jogadores andem em torno das *Rasas*, do lado de fora observado as palavras.

**Terceiro passo:** De acordo com MINNICK E COLE (2011) os jogadores são convidados a escolher uma *Rasa* e entrar, em um papel escrevem, desenham, de acordo com as sensações que a palavra lhe causa, assim que todos tiverem cumprido o exercício, são convidados a sair da *Rasa*.

**Quarto Passo:** Martins (2019) dispõem que se pede para os participantes ficarem em pé em frente a uma *Rasa* de sua escolha e explica-se que o corpo irá trabalhar com a respiração, sem o uso de sons vocais e vão passando por todas as *rasas*, até chegar na de origem então são convidados a sair. É importante ressaltar que à medida que o jogador vai passando pelas *rasas* ele vai percebendo como a respiração vai mudando e essa mudança repercute nos movimentos que o corpo faz.

**Quinto Passo:** É quando o jogador já experimentou em seu corpo as possibilidades que as palavras causam, aliada à respiração. Então, ele volta às *Rasas*, agora colocando mais um elemento, que é a voz, poderá colocar textos, emitir som, aliada à respiração e às expressões corpóreas. Sendo monitorado pelo condutor do jogo que demandará o tempo de cada *Rasa*, a velocidade e peso dos movimentos.

O *Rasaboxes* é um jogo de improvisação, um treino de expressão corporal e para BONFATTI, ACHCAR e TAVARES (2018, p.11) “O trabalho nas *Rasas* tem possibilitado esta clareza da expressão do corpo tanto para aquele que joga como para aquele que observa.” Com a vivência do jogo e a dinâmica de troca de *rasa* o jogador desenvolve a agilidade de acesso às emoções. “Essa mudança é o cerne do exercício *Rasaboxes*, já que ela desenvolve agilidade psicofísica, permitindo ao performer transformar instantaneamente de raiva para amor, de medo para tristeza, e assim por diante” (MINNICK E COLE,2011,p.12).

Outro ponto importante afirma Sarmiento (2013), quem direciona o jogo deve evitar induzir os jogadores, para que o jogador encontre outras maneiras de vivenciar a mesma *rasa* quando entrar nela novamente.

*Shanta /Paz a Rasa Central*, quando é o momento de o jogador adentrar?

Por não poder ser multiplicada ou dividida em palavras análogas, *Shanta* é única. Não apenas porque seja intraduzível (afinal todas as *rasas* são

intraduzíveis), mas porque no tabuleiro original ela acumula a ideia de objetivo final a ser atingido no treinamento. (SARMENTO,2015,p.70)

Ao experimentar as oito *Rasas* o jogador poderá acessar a nona *Rasa*, pois atingiu a clareza, experimentou os sabores e agora é permitida a contemplação. "No exercício, uma pessoa somente pode entrar nessa caixa - o espaço shanta - quando tiver atingido 'clareza'". (SARMENTO,2015, p.70 apud SCHECHNER, 2012b, p.150)

Sarmiento (2013) coloca que o jogador para ir à *Rasa* nona interromperá o jogo e o fluxo corporal que o corpo desempenha dentro das *Rasas*, mas esse local proporciona ao jogador a sensação de estar no jogo, sem estar, pois não observa de fora, mas do centro do jogo. Ela sugere algumas soluções para a *Rasa* Central:

Seria um lugar de descanso concedido àquele que não quisesse sair da velocidade do tabuleiro para se recompor durante uma rodada de improvisação. A noção de paz nesse contexto se desenvolveria enquanto equilíbrio precário de forças, enquanto escuta e atenção ao por vir do próprio jogo. Outra opção é deslocar Shanta do centro, dando-lhe nome, traduções, cores e imagens numa cartolina, incluindo-a como opção de estado psicofísico no jogo e fazendo o centro também ser renomeado a cada dia de trabalho. Nesse caso a experiência exigiria experimentar a paz no corpo e em relação às demais rasas. Uma terceira alternativa seria excluir Shanta levando em consideração que a paz, como Schechner a descreve, não constitui um estado psicofísico e sim um estado espiritual. Seria preciso procurar um estado / sabor que pudesse, como as demais rasas, ser investigado em seu aspecto não apenas psicológico, mas fundamentalmente físico, como por exemplo, a vergonha. (SARMENTO, 2013, p.5,6)

Encontrar uma possibilidade para a nona *Rasa* é desafiador para quem conduz o jogo e para quem joga, as primeiras vezes de estímulo da liberação da *Shanta* no jogo, causa estranheza, curiosidade para experimentar, sensação de impossibilidade de achar a paz no corpo, mas com a constância da aplicação do *Rasaboxes* torna-se potencializador para o jogo.

O Jogo de *Rasaboxes* possibilita ao ator experimentar a emoção de fora para dentro, a perceber seu corpo para que, assim, consiga treiná-lo e explorá-lo. Martins (2019) coloca que o *Rasaboxes* pode ser utilizado como exercício de aquecimento para atores, como jogo de improvisação, montagem de cenas. Na minha ainda pouca vivência com o *Rasaboxes*, já pude comprovar que ele pode ser aplicado com não atores, para desenvolver textos, para composição de personagem para o cinema.

O jogador não está inteiramente voltado pra si e nem inteiramente voltado para o outro. É um corpo-entre, um corpo em diálogo com as forças que o

constituem. O treinamento desse corpo-entre cria uma atenção e uma consciência do entre que, ao meu ver, é preciosa para o trabalho do ator em qualquer poética cênica, pois o capacita a trabalhar por acumulações, simultaneidades e atravessamentos. O corpo-entre, que não habita nem a interioridade, nem a exterioridade, não acaba nunca de ser instaurado e criar novos entres. (SARMENTO, 2015, p.151)

Como aborda Sarmiento (2015), no *Rasaboxes* o corpo dialoga com a mente, dialoga com o exterior, dialoga com o interior, o Jogador é plateia para outros jogadores que estão dentro das *Rasas*, no mesmo momento em que seu corpo é performativo para quem está dentro ou fora das *Rasas*. É um corpo cênico em descobertas “O *Rasaboxes* é uma experiência compartilhada, uma experiência de emoção compartilhada.” (BONFATTI, ACHCAR e TAVARES, 2018, p.16). “*Rasaboxes* é um jogo amplo, um treinamento que ajuda na composição cênica e ajuda na saúde geral do corpo e da mente” (MINNICK E COLE, 2011).



### **3- TERCEIRA FASE: MONTAGEM E APLICAÇÃO DO JOGO.**

Em 2006 para 2007 eu desenvolvi meu primeiro Trabalho de conclusão de Curso do Curso de Administração. Na época não tinha *notebook*, era muito caro e poucas pessoas tinham essa tecnologia e também não possuía computador em casa. Eu fazia meu TCC no laboratório da faculdade ou em *Lan House*, uma febre que tomava conta do estado do Amapá. Era possível passar a noite toda em uma cabine, não lembro de existir nuvem que pudéssemos guardar o trabalho, não tinha *pendrive* acessível, guardava em Disquete ou CDs, essa era a tecnologia que dispunha para criar meu trabalho, já enviava para o professor por *e-mail* e ele corrigia e me retornava, achava o máximo, pois não precisa ter que imprimir todas as vezes que ia reunir com ele, bastava levar o disquete ou o CD.

Em 2018 quando eu fiz meu segundo TCC do Curso de Teatro, já não usava disquete, CDs. O *Pendrive* ainda era usado com frequência. Mas, tudo ficou guardado na nuvem, não ocorreu a impressão de uma única página para reunião com orientadora, a orientação era presencial, mas a produção do TCC era digital. Eu possuía um *notebook*, as *lan house* desapareceram, no celular com aplicativo de mensagem era possível falar e marcar encontros com a orientadora, sem ter que me dispor a ir até a coordenação do curso e pedir por meio de papelada a reunião, como

ocorria na primeira graduação, pois até mensagens eram por SMS, um meio pouco confiável para resolver essas questões.

Agora neste memorial do Curso de Estudos Teatrais Contemporâneos, existe o compartilhamento da pasta com artigos, livros e esse documento, onde meu orientador pode acompanhar cada frase que eu escrevo neste memorial, por ser produzido de 2021/2022 a pandemia continua real, todas as orientações foram feitas por meio de reunião on-line, nenhuma presencial, com a possibilidade de mandar uma mensagem por meio do *WhatsApp* com dúvida e o orientador me responder com mais brevidade possível, um detalhe, que tudo o que tenho feito: as reuniões, esse trabalho uma boa parte foi pelo meu celular.

Eu faço parte da Geração Y, sou aluna e também professora de Teatro, percebi as mudanças tecnológicas que tomaram conta da minha vida nestes últimos 14 anos. Esse relato pessoal é uma das muitas formas de analisar como ocorreram mudanças significativas na comunicação e na forma de desenvolver o trabalho Científico, em 11 anos de um TCC para o outro e em 3 anos entre o TCC de Teatro e esse Memorial e tende a acelerar a tecnologia nesta década por conta da pandemia e o mundo continuará mudando as formas de Comunicação e execução de escrita.

### **3.1 O TEATRO E O JOGO RASABOXES**

#### **3.1.1 Um pouco sobre Teatro**

“E, com a Descida dos deuses, vem o começo do Teatro” (BERTHOLD, 2001, p.16) frase do Livro “História do Teatro Mundial” de Margot Berthold, que para mim sinaliza muito bem que desde que o homem começou a comunicar seus feitos, ele inventou o Teatro. Não pretendo aqui dialogar sobre a origem do Teatro, quero trazer a importância dessa arte da comunicação e subjetividade para a vida das pessoas, para mim é necessária e a escola é o local onde pode se dar esse encontro.

Juliana Zancanaro em sua Dissertação de Mestrado O Teatro na Cibercultura: Influência das Mídias Digitais e Sociais na Linguagem Teatral, discorre sobre essa importância do teatro para o homem como um ser social que necessita expressar-se, para viver em sociedade.

Sociólogos e antropólogos listam como possíveis motivações o desejo mimético, o gosto pelo jogo, a função de cerimonial, a necessidade de contar histórias ou de zombar livremente da sociedade e o prazer da metamorfose. A humanidade aprendeu a representar para suprir a ânsia de comunicar, exprimir sentimentos, explicar ou evocar o desconhecido. (ZANCANARO, 2016 p.11)

O Ensino do Teatro no Brasil remonta a chegada dos Jesuítas à então Terra da Vera Cruz, no século XVI como ferramenta de catequização dos povos originários. É o que afirma o artigo Teatro e Educação: Uma Relação Historicamente Construída de Talitha Cardoso Hansted e Maria da Glória Gohn. Porém, será que não existia Teatro entre os povos originários? Afirmo sem sombra de dúvidas que sim, pois havia os rituais e comemorações, mas o que trago neste memorial e pela visão da cultura colonizadora que desembarcou das caravelas com o seu modo de fazer e ensinar Teatro e, por aproximadamente 5 séculos, sempre foi colocada de lado como arte dentro da escola, servido apenas como atividades para compor as programações na escola, muitas vezes desenvolvidas por professores de outras disciplinas.

De acordo com as autoras o ensino de Teatro foi pela primeira vez incluído no Currículo da Educação Básica por meio da Lei nº 4.024/61- Lei das Diretrizes e Bases-LDB, porém não era obrigatório e as escolas não tiveram interesse de acrescentá-lo em seu currículo. A LDB de 1971, Lei nº 5.692/71 Integra Música, Teatro, Dança e Artes Plásticas com a nomenclatura de Educação Artística, porém não como disciplina e sim como Atividade Artística.

A nova constituição de 1988 levantou discussões sobre a nova Lei de Diretrizes Bases da Educação que veio em 1996; a Lei nº 9.394/96. O Ensino de Arte passa a ser um componente curricular obrigatório para todos os níveis da Educação Básica, em 2010 a Lei 12.287/10 altera o segundo parágrafo do Artigo 26 da LDB de 1996 “ O ensino de artes constituirá componentes curriculares obrigatórios, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996, Art. 26. § 2º) para “ O ensino de artes, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural do aluno.” (BRASIL, 2010, Art. 26. § 2º).

Em 2016 a Lei nº13.278/16 substituí o parágrafo 6º “A música deverá ser conteúdo obrigatório, mas não exclusivo do componente curricular de que trata o § 2º” (BRASIL, 2008, Art. 26. § 6º). A substituição foi “As artes visuais, a dança, a música e

o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo.” (BRASIL, 2016, Art. 26. § 6º). Em 2017 nova mudança com a Lei nº13.415/17 no § 2º substitui “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação infantil e do ensino fundamental, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.” (BRASIL, 2016, Art. 26. § 2º). Por “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica. (BRASIL, 2017, Art. 26. § 2º)

Muitas mudanças ocorreram em um período de pouco espaço de tempo, mudanças ainda virão e é preciso defender o Ensino de Artes, bem como suas linguagens como disciplina. É o que afirma Olga Reverbel “Nosso objetivo na escola não é ter um aluno-autor, um aluno-pintor ou um aluno compositor, mas sim dar oportunidades a cada um de descobrir o mundo, a si próprio e a importância da arte na vida humana”. (REVERBEL, 1997, p.22).

Apesar de muitos acharem desnecessário o Teatro dentro da escola, eu defendo como fundamental, embasada no poder de comunicação do Teatro, no poder político e crítico. Valho-me de Augusto Boal e seu Livro Teatro do Oprimido e outras Poéticas Políticas. “Todo teatro é necessariamente político, porque políticas são todas as atividades do homem, e o teatro é uma delas.” (1991, p.13). Portanto, se é a escola que desenvolve o intelecto do indivíduo, logo, Teatro na escola é necessário.

### **3.1.2 Teatro como Jogo na Sala de Aula**

Existem muitos métodos e formas pedagógicas para as aulas de Teatro na Escola. Eu escolho o Teatro como jogo, não venho com esse memorial discutir o que é jogo Dramático, jogo de Improvisação, jogo Teatral e seus muitos conceitos e diferenças. De acordo com Reverbel (1997) o jogo em sala de aula é um caminho de descobertas. O aluno descobre a linguagem, a estrutura e a natureza do teatro, ele vai se descobrindo e descobrindo o outro, assim amplia sua visão de mundo. Para Ivan Andrade na dissertação de mestrado Teatro vs. Game: O Drama Gamificado o jogo é um lugar que está entre a fantasia e a realidade, proporcionando experiências. É motivador e de livre participação.

Jogo é um “entrelugar”, nem totalmente na fantasia, nem completamente na realidade, que abre um campo de experimentação criativa. Independente do gênero, da técnica ou da tecnologia envolvida, trata-se de uma atividade lúdica que estrutura a experiência coletiva através de determinadas características

objetivo(s)- orientam a participação ao longo do tempo, provendo os envolvidos com propósito.

regras - Limitam os caminhos de como atingir este(s) objetivo(s)

sistema de resposta ou de recompensas - define o quão perto os envolvidos estão de atingir o(s) objetivo(s), provendo motivação para continuar jogando.

participação voluntária - implica que todos concordam com os itens anteriores. (ANDRADE, 2013, p.21)

Acredito que esse entrelugar que o jogo proporciona, aproxima as gerações Y, Z e *Alpha*, sendo uma possibilidade de despertar o aluno para o Teatro. Um jogo presencial de Teatro que pode estar em meio digital, pode potencializar a vivência do aluno, pois ele irá praticar no ambiente digital o que vivenciou na realidade e assim amplia sua percepção de mundo.

### 3.1.2 Oficina prática de *Rasaboxes* on-line

Eu queria usar uma tecnologia *Low-tech* para a criação de um jogo de Teatro que pudesse sair da sala de aula e fosse acessado pelo aluno por meio do celular, *notebook*, que não precisasse de internet para jogá-lo, mas eu não sabia que jogo. Em conversa com o professor Flávio Gonçalves, em meio a uma crise de talvez mudança em minha pesquisa, ele me perguntou:

Que jogo de Teatro você gosta de aplicar, por que sente que a sua metodologia dá certo e os alunos e atores têm rendimentos?

Eu respondi: *Rasaboxes!*

Lembrei que só havia aplicado o *Rasaboxes* de forma presencial, entretanto estávamos em meio a pandemia de *COVID19*, precisava saber se funcionaria de forma on-line. O *Rasaboxes* precisa de um comando, alguém que conduza o jogo nas *rasas*, geralmente no Imagem e Cia eu sou a pessoa do comando. Tive a ideia de fazer uma oficina prática on-line, para que pudesse entender como se daria um jogo que é feito presencial por meio do digital. O Orientador aprovou a ideia segui em minha jornada.

Abri inscrições para maiores de 16 anos com ou sem experiência em Teatro limitando para um número de 15 pessoas, por meio de um formulário do *google* com divulgação por meio das mídias sociais, *Instagram*, *facebook* e *whatsapp*. Dez

curiosos se inscreveram, realizei a oficina em 3 dias sequenciais de 2 horas de *live*, começando às 19h e terminando às 21h.

Para realizar a oficina *on-line* foi preciso tomar alguns cuidados, primeiro que utilizei o aplicativo *Jitsi Meet* que permitia ficar on-line por mais de uma hora, é gratuito, leve para usar no celular e pode gravar os vídeos na nuvem. Outra adaptação feita foi com relação ao *Rasaboxes*, adaptei as *Rasas* que no presencial é feita no chão e cada pessoa escolhe uma para trabalhar o corpo, por meio digital optei por transformar as *rasas* na própria palavra, onde todos experimentaram a mesma rasa-palavra.

**Primeiro dia**, uma *Live* diferente onde todos os participantes estavam em pé em um espaço que dava para executar movimentos com o corpo e por meio do meu comando eles iam movimentando o corpo. Fiz um momento de conversa sobre o *Rasaboxes*, aquecemos e orientei que mostraria oito palavras. Um participante por vez, ao olharem a palavra tentavam reproduzir em seus corpos a sensação que a palavra lhe remetia; a Rasa *Shanta/Paz*, deixei para o final para que deitassem e relaxassem.

**Segundo dia**, iniciamos com alongamento e pedi para que mantivessem as câmeras abertas para que pudesse ver os movimentos que o corpo deles fazia, para tentar identificar os movimentos clichês ou vícios do corpo e assim conduzi-los a movimentos mais naturais, que fossem pessoais a cada um.

A novidade foi incorporar a música junto com as palavras, pois notei no dia anterior que precisava de mais um estímulo, além das palavras, pois não estávamos em uma sala concentrados no jogo, estávamos nas nossas casas e por isso perpassa por nós ruídos do cotidiano como latidos de cachorro, pessoas da casa falando, carro na rua. Estava difícil manter o foco na *live*, de vez em quando algum curioso aparecia para olhar o que a pessoa estava fazendo.

Com a música notei que ficaram mais fluidos os movimentos. Dei um intervalo de 10 minutos e organizei as palavras com as músicas, na volta expliquei que eles atentassem às palavras, pois as músicas não estavam de acordo com elas. Em palavras como raiva, a música era calma e falava de amor, na tristeza era uma música agitada que convidava o corpo a mexer. Deixei a nona *rasa* para o final com música instrumental de relaxamento.

**Terceiro dia**, pedi que pegassem sal e açúcar, pois trabalhamos com a gustação, as rasas-palavras e a música. Alongamos fizemos uma passada com as

músicas e as palavras e por fim, para as palavras amor, riso, coragem e surpresa, pedi que colocassem o sal na boca e ouvissem a música que tocava, contrário à palavra que viam e tentassem, com o corpo, utilizar todos os estímulos. Para nojo, medo, tristeza e raiva, na boca eles colocavam o açúcar.

No final destinei 30 minutos para conversar sobre como havia sido a experiência de fazer uma oficina prática *on-line* de Teatro, os quais se estenderam mais alguns minutos. Trago o comentário de um dos participantes, Adrian Simit.

Débora: Você pode me relatar como foi para você a experiências da oficina prática de Rasaboxes?

Adrian: Sinto diferença Sim, me senti mais à vontade usando meu espaço físico e mais desinibido por estar sozinho, podendo me soltar mais.

Débora: O que te motivou a fazer a oficina on-line?

Adrian: Acho uma ferramenta fantástica, que contribui muito com autoconhecimento de expressões e emoções.

Débora: O que você sentiu que mudou na presencial e na on-line:

Adrian: me senti mais livre e mais criativo no momento do exercício, na busca do meu eu corpo e sentimento artístico, sem vergonha do olhar de outras pessoas (SIMITI, 2021)

O resultado foi alcançado, consegui um bom *feedback* dos participantes, que se sentiram entusiasmados a voltar a ensaiar de forma on-line e começaram a ver que é possível manter a presença no digital.

### **3.2 PROCESSO DE MONTAGEM DO RASABOXES NO POWERPOINT**

Queria desenvolver um jogo digital com tecnologia simples e acessível baseado no treinamento do *Rasaboxes*. O objetivo era utilizar o que tinha de tecnologia, um *notebook* de 4GB de memória, com um disco rígido de 120 GB, processador Intel *Pentium N3700*, um dos *notebooks* mais básicos do mercado atualmente.

Como a oficina deu certo, então era a hora de avançar rumo ao jogo de *Rasaboxes* digital. Primeiro me deparei com a situação de desenvolver um *game* com o *notebook* acima descrito. Comecei minha saga buscando soluções possíveis na plataforma *Youtube*, depois de muitos vídeos, mil possíveis programas para instalar, me deparei com um vídeo de Eduardo Madureira intitulado *Criando Vídeos Educativos utilizando somente Power Point*. Fiz um joguinho simples para assimilar e comecei a pensar como fazer com o *Rasaboxes*.

Esse é o caminho que eu escolhi trilhar como forma de pesquisa deste novo normal utilizando a tecnologia *low tech - PowerPoint*, que está ao nosso dispor nos celulares, *notebooks* e que podem auxiliar no Ensino de Teatro.

### 3.2.1 PowerPoint

Segundo o *site homeppt*, o *PowerPoint* foi desenvolvido na década de 80 por Robert Gaskins para ser um programa que tinha como objetivo substituir as transparências usadas nos retroprojetores por apresentações no computador, tornando as reuniões das grandes empresas dinâmicas. Na década de 90, ganhou popularidade, primeiro dentro das grandes instituições privadas, passando para as públicas e chegando aos computadores nas residências.

Hoje, mesmo com outros programas de apresentação, o *PowerPoint* é o mais comum e fácil de utilizar. Não é necessário um curso para conseguir usá-lo, com algumas orientações já é possível criar *slides*. O *powerpoint* é um programa que uso muito nas minhas apresentações de trabalho escolares, projetos culturais, já utilizei em aulas teóricas de teatro e utilizo para fazer artes rápidas que não exigem muitas ferramentas. Decidi usar o *PowerPoint*, um programa que eu conheço, que faz parte do pacote operacional do meu *notebook*.

### 3.2.2 Descrição do Processo de montagem do jogo – Protótipo

Para passar o *Rasaboxes* para o meio digital, primeiramente pensei que o *Rasaboxes* é um jogo como os de tabuleiro, ao olharmos as *Rasas* desenhadas no chão, parece um jogo de tabuleiro, várias tentativas foram feitas no caderno de como ficaria o jogo, consegui um esquema para a montagem dos *slides rasas*, depois veio a pesquisa por imagens em *Gif*<sup>4</sup> no *Google*.

As imagens em *Gif* são importantes porque fazem com que o *slide* pareça em movimento, pensando no jogo é para passar a impressão de movimentos. De acordo com o Vídeo de Eduardo Madureira na hora de salvar essas imagens no *notebook*, é

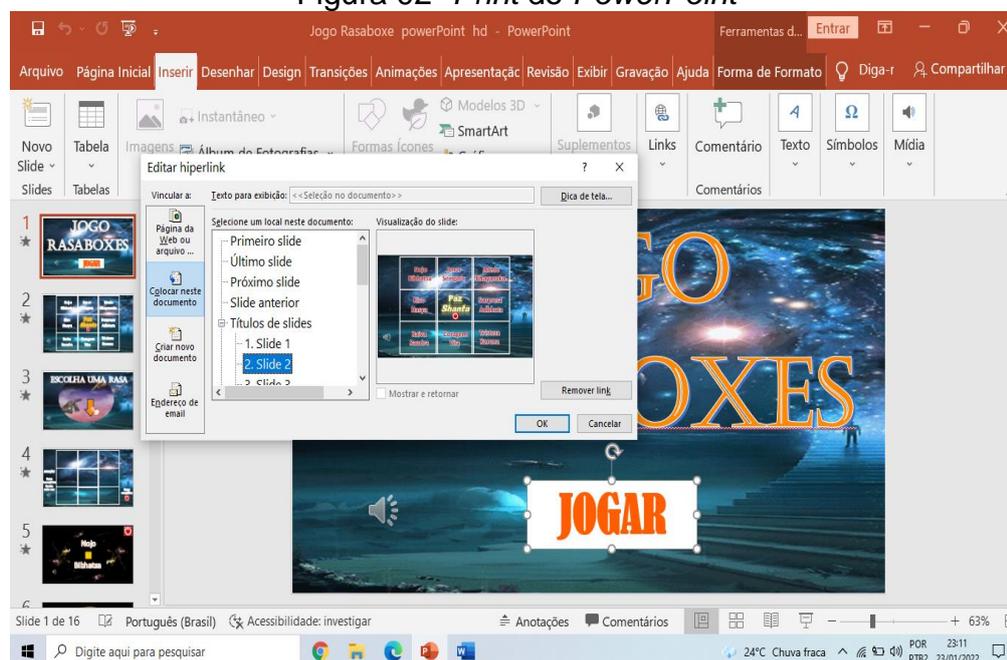
---

<sup>4</sup> GIF (*Graphics Interchange Format*) é um formato de imagem que foi lançado pela empresa CompuServe no ano de 1987. Em português, a sigla significa Formato de Intercâmbio de Gráficos, e este formato possibilita a compactação de várias cenas, exibindo movimento. Os GIFs não possuem som, as próprias imagens transmitem a mensagem desejada. (LEOCÁDIO, 2019, on-line)

necessário olhar se elas estão salvando no formato *Gif*. Baixei trinta imagens *Gif*, para criar um diálogo com as *rasas-slide*, pois elas iriam compor a visualidade das *rasas* digitais.

Comecei a montagem dos *slides*, um total de dezessete, depois veio a etapa mais trabalhosa que exigiu muita atenção, precisava que os *slides* tivessem conexões, mas não passando em um *click*, e ainda que do primeiro fosse para o quarto, sem passar pelo segundo e terceiro. Na figura 2 a solução está na Aba Transições

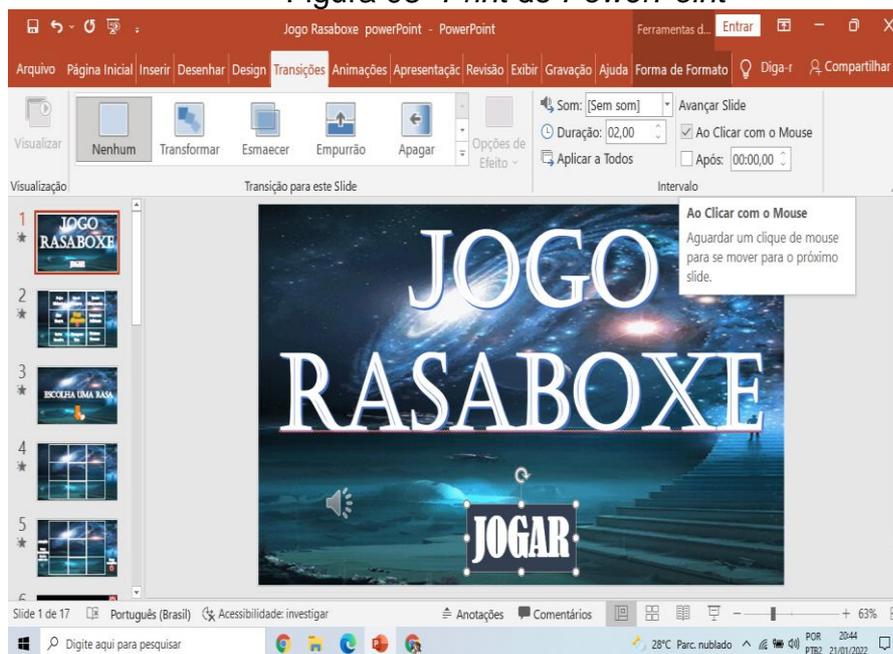
Figura 02- Print do PowerPoint



Fonte: Feito pela Autora

É possível indo na aba onde está a caixa **INSERIR** ➡ **HIPERLINK VINCULAR A:** ➡ **COLOCAR NESTE DOCUMENTO**. É só escolher a qual *slide* quer vincular. Os *Slides* estão em um padrão de passar para outro, ao clicar, mas a intenção é que a pessoa interaja com as *Rasas* e possa clicar no local especificado pelo jogo. Para que seja possível é necessário reprogramar conforme a Figura 03.

Figura 03- Print do PowerPoint



Fonte: Feito pela Autora

Primeiro é necessário selecionar todos os *slides* de uma só vez ir na aba caixa **TRANSIÇÕES** ➡ **AVANÇAR SLIDE** ➡ **AO CLICAR COM O MOUSE**. Desmarcar nessa caixa a caixa ao clicar no *Mouse*. Para conseguir mais movimento, trabalhei com as transições, foram vários dias, adequando cada elemento dos *Slides* um por um, concluída essa etapa.

Detalhe, para que se torne um jogo, não se pode salvar como uma apresentação normal de *Power Point*, pois abrirá a ferramenta um arquivo do mesmo, quando acionado, então ao **Salvar** se deve escolher a opção **Apresentação de slides do PowerPoint**.

Protótipo pronto, era a hora de colocar para as pessoas testarem, falei com amigos de teatro que conheciam o *Rasaboxes*, dois dos quais tinham participado da oficina *on-line*, mandei para amigos que não eram de teatro que gostavam de jogar e também para o orientador.

O *feedback*: as pessoas que conheciam o *Rasaboxes* gostaram, pois ele foi um gatilho para lembrarem da prática. Para quem não conhecia achou o jogo curioso, porém monótono. Uma das pessoas me relatou: “*Eu não entendi o jogo, cliquei no primeiro quadradinho e ele me jogou pro final.*”

Fui no jogo e detectei o problema, se logo no início a pessoa clicasse na *rasa-slide* **TRISTEZA** ela era direcionada para o final do jogo, então desvinculei e criei uma opção que a pessoa pode sair se já estiver passado por todas as *Rasas-Slides*.

As orientações do Professor Orientador Flávio Gonçalves foi que precisava de algum estímulo sonoro, pois os jogos trabalham com visão e audição. Era necessário o som, pois sem ele ficava monótono.

De volta às pesquisas de como colocar som, sem mexer com todo o processo já desenvolvido e que mantivesse o mesmo formato, depois de muitos vídeos e muitos erros no projeto do jogo, consegui por meio da orientação do vídeo de Pedro Balse intitulado *Curso tutorial áudio no powerpoint 2021 - 1ª Parte*, inserir áudio, adicionando sons, sendo possível colocar um som para cada *Rasa-Slide*.

### 3.3 APLICAÇÃO

Em outubro de 2021 fui convidada pelo colégio InterGenius para participar da XVIII Feira Cultural com um *WorkShop* de Expressão Corporal. Olhei como uma oportunidade de apresentar o Jogo *Rasaboxes* Digital.

Nos dias 12 e 13 de outubro de 2021, para uma turma diversa de 20 alunos do colégio, por 3 horas cada dia (10h as 13h), apliquei o Jogo *Rasaboxes* presencial. Fiz todo o processo de iniciação às rasas. No fim da aula do primeiro dia falei sobre o jogo que estava desenvolvendo e podia ser jogado no celular e oito se interessaram.

Mandei por *whatsapp* e o resultado: acharam interessante e curioso por ter sido desenvolvido no *Power Point*. Deram ideias, como tentar usar o jogo com óculos 3D, com tapete de dança que serve também para jogos de videogame que é ligado à tv. A recepção ao jogo *Rasaboxes* Digital foi positiva.

Em conversa com o orientador, chegamos à conclusão que funcionou porque teve a aula presencial antes, sem ela fica difícil a compreensão do Jogo para quem não é do Teatro, que não conheça o *Rasaboxes*.

A Solução foi inserir junto ao jogo, um vídeo de 3 min explicando sobre o *Rasaboxes*, fazendo algumas demonstrações nas *Rasas*.

Esse o conteúdo do Vídeo traz uma conversa sobre o *Rasaboxes*, explicando como surgiu e qual a finalidade desde Jogo para o Teatro, a narração vai ocorrendo

enquanto uma pequena demonstração do jogo surge, vou trabalhando com o corpo dentro das oito *Rasas*.

Logo em seguida, falo mais uma vez sobre a Nona *Rasa* e convido a jogarem. O Vídeo está disponível no Meu canal no *Youtube* para ser enviado em *Link* junto do *Rasaboxes* Digital, ainda em um formato para ser vinculado por *E-mail* ou *WhatsApp* junto ao jogo.

O Jogo é feito com tecnologia *low-tech*, a cada nova possibilidade de melhorar, vou continuar atualizando, mas quero manter essa tecnologia acessível, podendo ser passado por *whatsapp*, *e-mail* e até por *bluetooth*, o que dispensa o uso da internet. Para rodar em celulares é preciso que tenha instalado o *PowerPoint* para dispositivos Android (*smartphones*, *tablets*). Já no computador, *notebook*, basta que o dispositivo tenha instalado o *PowerPoint*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Meu ponto de partida foi a pergunta: Como ensinar Teatro por meio de aulas on-line? A busca por respostas me levou a outra pergunta: Quais dispositivos utilizar para aulas práticas de Teatro em aulas on-line? Nesta saga de unir Teatro, *Rasaboxes* e o Digital, cheguei ao Jogo de *Rasaboxes* Digital.

Durante o processo de busca por uma tecnologia simples que permitisse ser acessível, de fácil manuseio e fácil de programar, pois eu não sou uma *Game Developer*, sou professora de Teatro, cheguei ao *PowerPoint*, uma ferramenta que foi desenvolvida para substituir as transparências e hoje, mesmo existindo outras ferramentas de apresentações, o *PowerPoint* continua sendo um aliado em palestras e aulas expositivas.

No início do processo de pesquisa o objetivo do meu projeto era desenvolver uma oficina virtual, para a concepção de um experimento cênico utilizando tecnologias *Low-tech*, porém, com a chegada da pandemia, outras questões perpassaram por mim. Já o experimento cênico perdeu o sentido e voltei meu interesse para o ambiente escolar digital, pois é fato que a Escola é o lugar onde as 5 (cinco) Gerações *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y, Geração Z e Geração *Alpha* convivem.

E, para as novas gerações, a tecnologia está no cotidiano, portanto a adequação de metodologias educacionais que utilizem esses mecanismos faz-se

urgente, mas as condições de trabalho, falta de aperfeiçoamento profissional por parte dos profissionais da educação faz a atualização educacional ir a passos lentos.

Como professora de Teatro, me questionei que, diante da impossibilidade do presencial, as aulas práticas de teatro não seriam possíveis, aulas práticas necessitam do presencial, mas será mesmo? Ou é a perspectiva pela qual olhamos? Quando o Teatro se torna um jogo, então é possível jogá-lo no digital?

O *Rasaboxes* passou a ser meu objeto de estudo e a minha metodologia para criar esse jogo digital. O primeiro desafio foi fazer a oficina on-line, as *Rasas* se tornaram palavras que eram vistas pelos participantes por meio digital e então tentavam reproduzir em seus corpos.

Foi uma experiência que me motivou a seguir em frente. As tentativas no *PowerPoint* com mais erros que acertos, foram desafiadoras, o teste do primeiro protótipo criou expectativas positivas, pois vieram com apontamentos pertinentes a perseguir a solução para as falhas. Outras surgiram com a aplicação para estudantes, mas estas requerem um novo mergulho em outro dispositivo para torna-lo interativo como os tapetes de dança ligados à televisão ou *notebook* por USB, mas quero que seja uma ferramenta acessível que meu velho *notebook* consiga rodá-lo, como professora que sou, quero soluções que estejam ao meu alcance, que sejam suporte para os conteúdos aplicados na sala de aula, podendo assim interagir no ambiente digital que é o lugar dos nativos digitais, o meio de expressão das gerações deste milênio.

Não pretendo com esse jogo *Rasaboxes Digital*, afirmar que existe um modo certo de aplicação do *Rasaboxes* por meio digital, é uma tentativa, um protótipo, de recurso para aulas práticas de teatro on-line, pois acredito no Teatro como construtor de aprendizados.

O Teatro é as percepções do homem sobre si. Teatro é meio de comunicação, é vivência. O Teatro evolui porque o homem está em evolução. O *Rasaboxes Digital* é uma tentativa de metodologia que une Teatro e Tecnologia no Digital.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Leandro. **Leandro Abreu**. Digital ou virtual? Do que, realmente, estamos falando?. [S.l.]. Leandro Abreu, 2021. Disponível em: <https://leandroabreu.com.br/digital-virtual/>. Acesso em: 5 jan. 2022.

ALBUQUERQUE, Rosângela Nieto de. **Construir Notícias**. A escola e o futuro: alunos gerações X, Y, Z... Que alunos vamos deixar para o mundo?. Recife: Construir Notícias, 2014. Disponível em: <https://www.construirnoticias.com.br/a-escola-e-o-futuro-alunos-geracoes-x-y-z-que-alunos-vamos-deixarpara-o-mundo/>. Acesso em: 14 out. 2021.

ANDRADE, Ivan Artur Miranda de. **Teatro vs. Game: o Drama Gamificado**. Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos de Araújo Silva. 2013. v. 1, Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Comunicação e Artes, Universidade São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP\\_775e8f5fd25f3f03adddbcecc8c7fed85](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_775e8f5fd25f3f03adddbcecc8c7fed85). Acesso em: 15 dez. 2021.

BARROS, Patrícia Marcondes de. Os Conflitos Geracionais e os Desafios Contemporâneos na Formação Docente no Brasil. **XVI Semana da Educação: VI Simpósio de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação: Desafios atuais para a educação**, Londrina, v. 1, n. 1, p. 569-577, 22 out. 2015 Disponível em: [BRASIL. Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 4.024/61, \*\*Senado Federal\*\*. Brasília, 20 dez. 1961. Disponível em: \[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\\_03/leis/l4024.htm\]\(http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/leis/l4024.htm\). Acesso em: 22 fev. 2022.](http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/ANAIS/ARTIGO/SABERES%20E%20PRATICAS/OS%20CONFLITOS%20GERACIONAIS%20E%20OS%20BERTHOLD, Margot. <b>História do Teatro Mundial</b>. Tradução: Maria Paula V. Zurawski; J. Guinsburg; Sérgio Coelho; Clóvis Garcia. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. p.578. Título original: Weltgeschichte des Theaters.</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

BRASIL. Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. nº 5.692/71, **Senado Federal**. Brasília, 11 ago. 1971. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l5692.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5692.htm). Acesso em: 22 fev. 2022.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996, **Senado Federal**. Brasília, p. 8-55, 20 dez. 1996. Disponível em: [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/572694/Lei\\_diretrizes\\_bases\\_4ed.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/572694/Lei_diretrizes_bases_4ed.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 22 fev. 2022.

BRASIL. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, no tocante ao ensino da arte. nº 12.287/2010, **Presidência da República**. Brasília, 13 jul. 2010. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2010/lei/l12287.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12287.htm). Acesso em: 23 fev. 2022.

BRASIL. diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte. nº 13.278/2016, **Presidência da República**. Brasília, 2 mai. 2016. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2016/lei/l13278.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13278.htm). Acesso em: 23 fev. 2022.

BRASIL. Altera as Leis n<sup>o</sup> 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei n<sup>o</sup> 5.452, de 1<sup>o</sup> de maio de 1943, e o Decreto-Lei n<sup>o</sup> 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei n<sup>o</sup> 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. n<sup>o</sup> 13.415/2017, **Presidência da República**. Brasília, 16 fev. 2017. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm). Acesso em: 23 fev. 2022.

BONFATTI, Adriana Ferreira; ACHCAR, Ana Lucia Martins Soares; TAVARES,, Joana Ribeiro da Silva. Rasaboxes em Jogo!. *In*: CONGRESSO DA ABRACE, X., 2018, Natal/RN. **Anais** [...]. São Paulo: ABRACE, 2018. v. 19, p. 1-19, Disponível em: <https://www.publonline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3867>. Acesso em: 12 out. 2021.

CREATIVANTE. **Creativante**. Economic Success = (High-Tech) + (Medium-High-Tech) + (Low-Tech). Recife: Creativante, 2020. Disponível em: <https://www.creativante.com/new/index.php/2013-02-03-19-36-05/2011/68-economic-success-high-tech-medium-high-tech-low-tech>. Acesso em: 26 jan. 2022.

CRIANDO jogos educativos utilizando somente o Power Point. Youtube, 2020. 1 vídeo (20:10). Publicado pelo Eduardo Madureira. Canal Bem Simples- Geografia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GMEGS-P5N-Y&t=52s>. Acesso em: 18 ago. 2021.

CURSO tutorial áudio no Powerpoint 2021 - 1<sup>a</sup> Parte - Inserir áudio /configurações /cortar /fade out. Youtube, 2021. 1 vídeo (11:58). Publicado pelo Pedro Balse. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3AUByt0Y5k&ab\\_channel=Produ%C3%A7%C3%B5esBals%C3%A2micas](https://www.youtube.com/watch?v=3AUByt0Y5k&ab_channel=Produ%C3%A7%C3%B5esBals%C3%A2micas). Acesso em: 12 set. 2021.

DESAFIOS%20CONTEMPORANEOS%20NA%20FORMACAO%20DOCENTE%20NO%20BRASIL.pdf. Acesso em: 27 set. 2021.

FEIXA, Carles; LECCARDI, Carmem. O conceito de geração nas teorias sobre juventude. **Sociedade e Estado**, Brasília: SciELO - Scientific Electronic Library Online, ed. 25, ano 2010, n. 2, p. 185-204, 2 mai. 2010. Semestral. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/se/a/QLxWgzvYgW4bKzK3YWmbGjj/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 set. 2021.

GALVÃO FILHO, Teófilo. Tecnologia Assistiva: favorecendo o desenvolvimento e a aprendizagem em contextos educacionais inclusivos. *In*: GIROTO, C. R. M.; POKER, R. B.; OMOTE, S. (Org.). **As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas**. Marília/SP: Cultura Acadêmica, p. 65-92, 2012. Disponível em:

[https://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/as-tecnologias-nas-praticas\\_e-book.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/as-tecnologias-nas-praticas_e-book.pdf). Acesso em: 18 nov. 2021.

HANSTED, Talitha Cardoso; GOHN, Maria da Glória. Teatro e Educação: Uma Relação Historicamente Construída. **EccoS- Revista Científica**, São Paulo: EccoS-Revista Científica, ed. 1, ano 2013, n. 30, p. 199-220, 15 jan. 2013. Semestral. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3424/2442>. Acesso em: 27 out. 2021.

HOMEPT . **Homeppt** . Pagina inicial Artigos História do PowerPoint: Os fatos surpreendentes você não sabia História do PowerPoint: Os fatos surpreendentes você não sabia. [S.l.]. Pagina inicial Artigos História do PowerPoint: Os fatos surpreendentes você não sabia História do PowerPoint: Os fatos surpreendentes você não sabia, 2017. Disponível em: <https://www.homeppt.com/pt/articles/history-of-powerpoint-the-amazing-facts-you-did-not-know.html>. Acesso em: 3 dez. 2021.

LEOCÁDIO, Rodrigo. **Futura Express**. O que é Gif? – Definição e Principais Características deste Formato de Imagem. [S.l.]. Futura Express, 2019. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-gif/>. Acesso em: 3 jan. 2022.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. Tradução: NEVES, Paulo. 8. ed. São Paulo: 34 Ltda, 2007. Título original: Qu`est-ce que le Virtuel?.

MANNHEIM, Karl. O problema sociológico das gerações. Tradução de Cláudio Marcondes, In: FORACCHI, Marialice M. (org). Karl Mannheim: Sociologia, São Paulo, Ática, 1982. p. 67-95.

MARTINS, Rodrigo Viegas. **O Rasaboxes na criação cênica**: um exercício em torno de um conto de Mia Couto. Orientador: Prof. Dra. Maria João Brilhante. 2019. 101 f. v. 1, Dissertação (Mestrado) - Curso de Estudo de Teatro, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Universidade de Lisboa, Lisboa- PT, 2019. Disponível em: [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/44543/1/ulfl\\_tm.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/44543/1/ulfl_tm.pdf). Acesso em: 22 nov. 2021.

MINNICK, Michele; COLE, Paula Murray. O Ator como Atleta das Emoções: O Rasaboxes. Tradução: BEVILAQUA, Ana; MORAES, Márcia; MINNICK, Michele. **O Percevejo online**: Periódico do Programa de pós-graduação em Artes Cênicas PPGAC/ UNIRIO, Rio de Janeiro: CAPES, v. 3, n. 1, 2011, p. 1-25,. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/opercevejoonline/article/view/1797>. Acesso em: 27 ago. 2021.

NAVEGANTES, Renilda Pinheiro. **Entrevista 3**. [14 de novembro de 2021]. Entrevistador: Débora Bararuá. Macapá, 2021. A entrevista encontra-se transcrita em anexo neste documento.

PENA, Luany Luana Ferreira. **Entrevista 2**. [14 de novembro de 2021]. Entrevistador: Débora Bararuá. Macapá, 2021. A entrevista encontra-se transcrita em anexo neste documento.

REVERBEL, Olga. **Teatro na Escola**. São Paulo: Scipione, 1997.

SARMENTO, Júlia Peredo. Rasaboxes e o Problema do Centro. In: REUNIÃO CIENTÍFICA DA ABRACE , VII., 2013, Belo Horizonte. **Arte da Cena: A Pesquisa em Diálogo com o Mundo** [...]. Belo Horizonte: UFMG, 2013. v. 1, p. 1-6, Disponível em: [http://www.portalabrace.org/viireuniao/estperformance/SARMENTO\\_Julia.pdf](http://www.portalabrace.org/viireuniao/estperformance/SARMENTO_Julia.pdf). Acesso em: 12 out. 2021.

SARMENTO, Júlia Peredo. **ENLOUQUECER O RASABOXES** : PRODUÇÃO DE INTENSIDADES NO TRABALHO DO ATOR. Orientador: Héctor Briones Vásquez. 2015. 208 f. v. 1, Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal , INSTITUTO DE CULTURA E ARTE, Universidade Federal do Ceara , Fortaleza, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/14632>. Acesso em: 12 out. 2021.

SILVA, Cesar. Direcional Escolas A revista do Gestor Escolar. As Gerações e Suas Formas de Aprendizado – O Mercado Educacional Está Atento? (educação básica). Vila Mariana-SP: **Revista Direcional Escolar**, 2019. Disponível em: <https://direcionalescolas.com.br/as-geracoes-e-suas-formas-de-aprendizado-o-mercado-educacional-esta-atento-educacao-basica/>. Acesso em: 14 out. 2021.

SIMIT, Adrian. **Entrevista 1**. [14 de novembro de 2021]. Entrevistador: Débora Bararuá. Macapá, 2021. A entrevista encontra-se transcrita em anexo neste documento.

VALENTE, Pamela; CORONATO, Marcos; CASTRO, Brunna . **Época Negócios**. Como lidar com o consumidor low tech. São Paulo: Globo, 2020. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Mercado/noticia/2020/01/como-lidar-com-o-consumidor-low-tech.html>. Acesso em: 27 jan. 2022.

ZANCANARO, Juliana. **O Teatro na Cibercultura**: Influência das Mídias Digitais e Sociais na linguagem Teatral. Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dra. Carolina Assunção e Alves. 2016. 127 f. v. 1, Dissertação (Mestrado) - Curso de Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Comunicação em Redes Sociais, Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICP, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/12229/1/51400318.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2021.

WIKIPÉDIA. **Wikipédia**. Natya Shastra. EUA: 2021, 2021. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Natya\\_Shastra](https://pt.wikipedia.org/wiki/Natya_Shastra). Acesso em: 3 jan. 2022.

## ANEXO 1 VÍDEO



Link:

[https://drive.google.com/file/d/1XTx8MwVAcxT\\_MqMoqJLM-Pji9EGokV95/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1XTx8MwVAcxT_MqMoqJLM-Pji9EGokV95/view?usp=sharing)

## ANEXO 2: JOGO POWER POIN DIGITAL



Link:

<https://drive.google.com/file/d/1uDjIF5fJPj6CDbmaVPlasCZ3i0OUbQ9j/view?usp=sharing>

## ANEXO 3 OFICINA PRÁTICA DE RASABOXES ON-LINE- ENTREVISTAS

### **Entrevista 1: ADRIAN SIMIT TENORIO**

Débora: Você pode me relatar como foi para você a experiências da oficina prática de *Rasaboxes* on-line.

Adrian: Sim, me senti mais à vontade usando meu espaço físico e mais desinibido por estar sozinho, podendo me soltar mais.

Debora: O que te motivou a fazer?

Adrian: Acho uma ferramenta fantástica, que contribui muito com autoconhecimento de expressões e emoções.

Débora: O que você sentiu que mudou na presencial e na on-line?

Adrian: me senti mais livre e mais criativo no momento do exercício, na busca do meu eu corpo e sentimento artístico, sem vergonha do olhar de outras pessoas.

### **Entrevista 2: LUANY LUANA FERREIRA PENA**

Débora: Você pode me relatar como foi para você a experiências da oficina prática de *Rasaboxes* on-line.

Luana: Vou tentar responder aqui brevemente. Foi assim emocionante interpretar cada sentimento do *Rasaboxes* na minha casa. Me deu criatividade com os objetos, trabalhando nos movimentos nas ações e nos sentimentos.

Foi uma experiência interessante também com o paladar, senti dor com o açúcar o doce, meu corpo sentia tantas coisas, foi difícil. O salgado com o sentimento amor eu buscava imaginava algo, mas o salgado era mais forte, ainda tinha a música, e precisava reagir no corpo tudo isso. Foi um desafio, mas eu tentei. A gente sente tanto corporalmente, como fisicamente e psicologicamente e na minha pouca experiência *Rasaboxes* é isso.

Débora: Teve alguma diferença?

Luana: A diferença que teve foi nos movimentos corporais que eu fazia em cada sentimento do Rasaboxes, me senti mais livre em casa percebi minha respiração, respirava mais fundo, também me senti livre nos movimentando às vezes devagar, às vezes rápido, foi variando e eu estava muito concentrada nisso. Também no meu emocional em lembrar de coisas tristes, alegres de acordo com o sentimento, eu tenho dificuldade de pensar junto com as palavras e ficou mais fácil fazendo em casa.

Debora: O que te motivou a fazer?

Luana: O que me motivou a fazer foi a experiência do teatro, eu gosto de atuar, de interpretar, então é sempre bom a gente se propor a ter novas experiências, esse foi o que me motivou a participar da oficina de *live*.

Débora: O que você sentiu que mudou na presencial e na on-line?

Luana: A primeira oficina de *Rasaboxes* presencial que eu fiz foi na oficina do PROCULT com a Marina Brito, foi desenhado no chão, a gente ficou mudando de *rasas*, só que eu tava com um pouco de vergonha, mas mesmo assim eu falei lá eu interpretei os sentimentos, foi três aulas de *Rasaboxes*, aí foi ficando *mais* espontâneo porque a gente leu as frases, textos. A outra experiência no presencial foi na oficina da biblioteca pública com o professor Rafael Brito, o que me fez lembrar como era o *Rasaboxes* me ajudou bastante nos movimentos que eu fazia, em cada andar, em cada respirar. Essa última que eu fiz foi contigo na *live* foi diferente porque nunca tinha feito uma oficina em casa, não tinha as *rasas*, eu tinha que ficar olhando porque mudava a palavra, as vezes falhava o sinal, mas me senti livre eu acho que depende muito do corpo, depende do corpo de cada um e da entrega de cada um, me deu vontade de gritar em alguns sentimentos como raiva, mas lembrei que estava em casa e meus irmãos podiam se assustar, só que foi boa a experiencia de *live* assim.

### Entrevista 3: RENILDA PINHEIRO NAVEGANTE

Débora: Você pode me relatar como foi para você a experiências da oficina prática de *Rasaboxes* on-line.

Renilda: Para mim foi uma experiência enriquecedora, que me trouxe a possibilidade de exercitar corpo e mente em conjunto, a partir de estímulos sensitivos.

Débora: Teve alguma diferença?

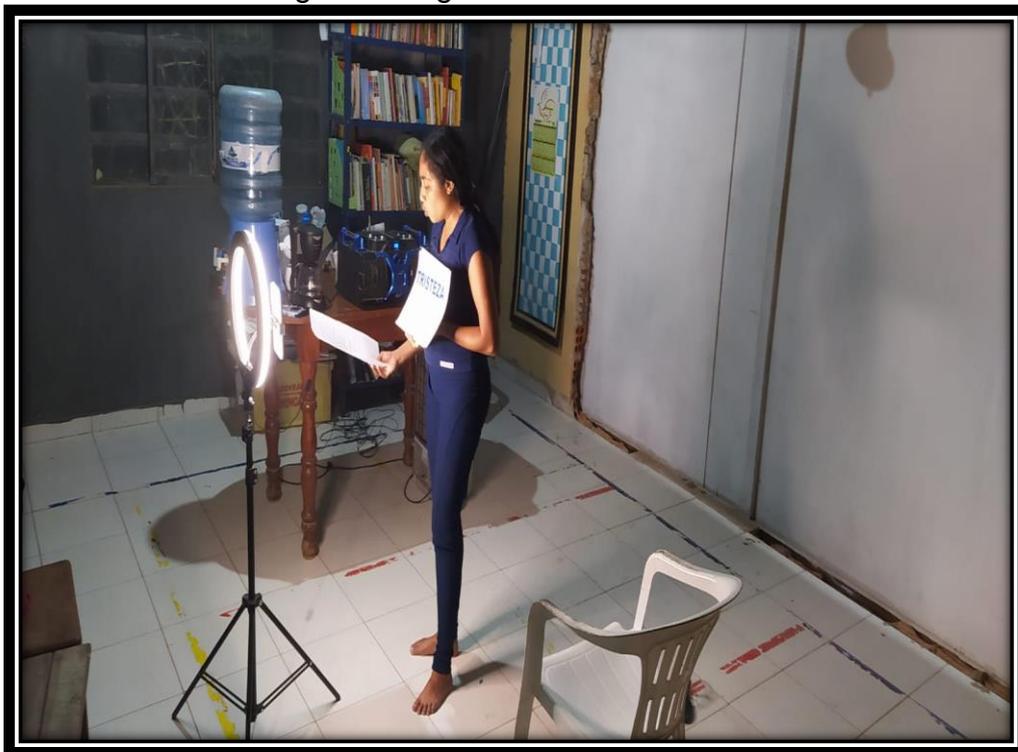
Renilda: Houve diferença na maneira como passei a compreender um composto cênico, pois os exercícios despertaram, em mim, a percepção de ambientes e o efeito que determinados elementos podem resultar no meu corpo, bem como na resposta orgânica que devolvo a tal ambiente e situação. Basicamente, passei a interagir de maneira mais consciente com os componentes que podem integrar uma cena.

Debora: O que te motivou a fazer?

Renilda: O que me motivou a fazer a oficina foi agregar conhecimento e aprimorar práticas dramatúrgicas.

Débora: O que você sentiu que mudou na presencial e na on-line?

Renilda: O fato de ser on-line tem seu ponto positivo e negativo. O negativo é que a interação com os demais colegas é bastante reduzida. Por outro lado, o ponto positivo, é que me vi mais concentrada. Me senti mais à vontade para realizar os exercícios e explorar a criatividade.

ANEXO 4: FOTOS DA OFICINA DE *RASABOXES ON-LINE*Figura 4 Registro da oficina *on-line*

Fonte: Inácio Sena

Figura 5 Registro da oficina *on-line*

Fonte: Inácio Sena

Figura 6 Registro da oficina *on-line*

Fonte: Inácio Sena

Figura 7 Registro da oficina *on-line*

Fonte: Inácio Sena

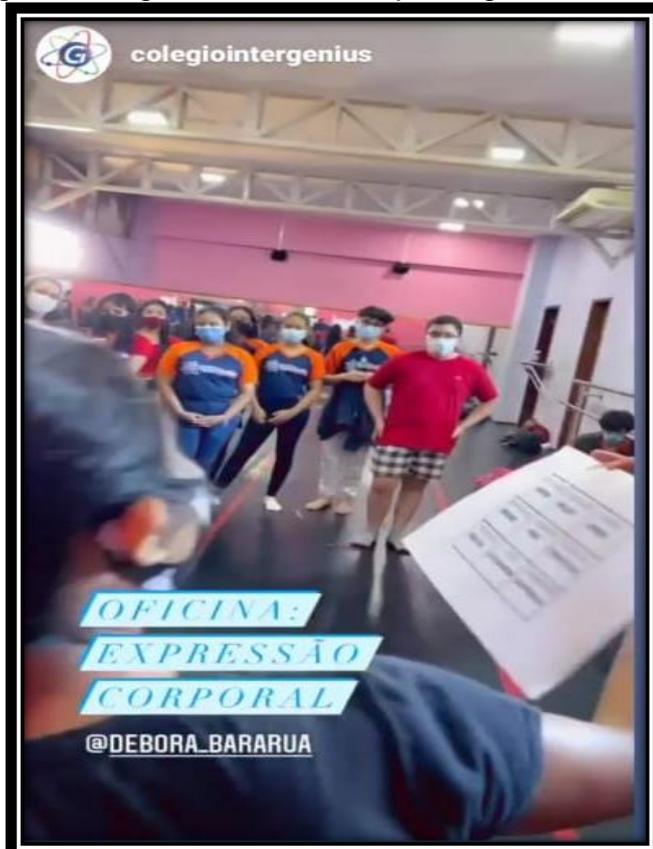
## ANEXO 5: FOTOS DO WORKSHOP DE RASABOXES

Figura 7 Registro do Workshop- Colégio InterGenius



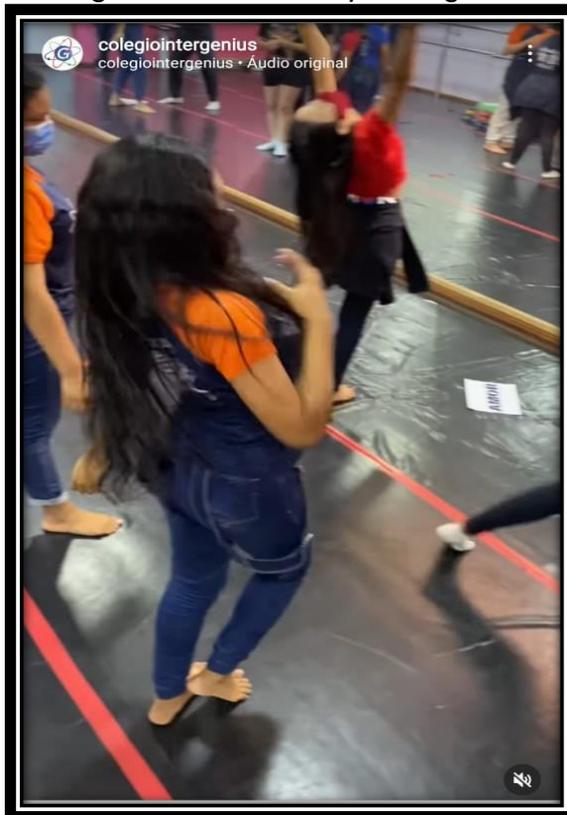
Fonte: Débora Bararuá- Arquivo pessoal

Figura 8 Registro do Workshop Colégio InterGenius



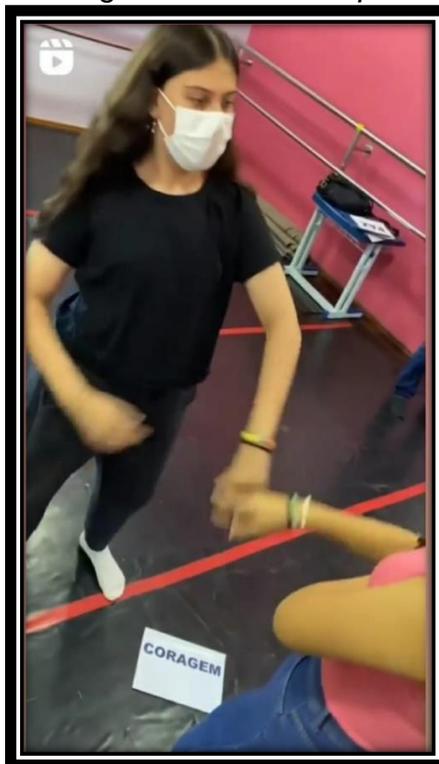
Fonte: Colégio InterGenius- Instagram

Figura 9 Registro do *Workshop* Colégio InterGenius



Fonte: Colégio InterGenius- Instagram

- Figura 10 Registro do *Workshop* Colégio InterGenius



Fonte: Colégio InterGenius- Instagram