

**TEATRO e GAMES:
UMA (RE) CRIAÇÃO COM JOVENS DE ENSINO MÉDIO**

Autor: **LETICIA BRAGA SANTORO**

Banca examinadora: Prof^ª Dr^ª Estrella Bohadana (presidente e orientadora); Prof. Dr. Marco Silva; Prof^ª Dr^ª Solange Jobim e Souza (PUC-Rio)

Data da defesa: 13/12/2010

O objetivo desta dissertação foi o de investigar como jovens matriculados no Ensino Médio transferem para o teatro os conteúdos presentes nos *games*. Aliando os *games* à disciplina Arte (teatro), foram propostas quatro questões de estudo, a saber: (a) quais os *games* preferidos pelos os jovens? (b) quais aspectos desses *games* mais mobilizam esses jovens? (c) que aspectos dos *games* podem ser transferidos para o teatro, de acordo com os alunos? (d) em que medida os jovens conseguem realizar uma (re) interpretação dos conteúdos dos *games* num contexto de teatro? A pesquisa baseou-se em referências teóricas extraídas das obras de Bertold Brecht, de Augusto Boal e de Ingrid Koudela. Na revisão da literatura, articulamos os pensamentos de autores críticos, como Paulo Freire e Henry Giroux, entre outros. O estudo realizou-se no Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (unidade Maracanã), tendo como sujeitos alunos da 1^a. série do Ensino Médio, participantes das aulas de teatro. Para realizar a análise interpretativa, empregamos o suporte teórico da Análise de Conteúdo, segundo Laurence Bardin. As dinâmicas teatrais e os questionários utilizados nos possibilitaram observar e analisar como os alunos pensam, interpretam e reinterpretem conteúdos de seus *games* favoritos. Percebemos que as obras e produtos culturais consumidos pelos jovens, em especial os *games*, podem ser apreciados e também contextualizados e recriados. Nesta pesquisa, fomos além da polêmica que se trava sobre a violência nos *games*. Ao buscar uma proposta pedagógica crítica, ampliamos o universo da formação escolar, o que favoreceu um espaço propício à criação. Foram obtidos indícios de quanto a arte, em particular o teatro, pode se constituir em relevante instrumento para uma proposta educacional mais crítica, criativa e ética.

Palavras-chave: Teatro. Educação. *Games*. Ensino médio. Ética.