



**O MANTO DOS ESPECIALISTAS NO PROCESSO DE
DRAMA 2.170**

EL MANTO DE LOS EXPERTOS EM EL DRAMA 2.170

**THE MANTLE OF THE EXPERT IN THE PROCESS
DRAMA 2.170**

Júlia Leão Souza¹

<https://orcid.org/0009-0002-5228-8184>

Wellington Menegaz²

<https://orcid.org/0000-0002-8062-4600>

Resumo

O presente artigo tem como objetivo investigar o sistema elaborado por Dorothy Heathcote Manto dos Especialistas - MoE a partir de uma experiência em um processo de Drama intitulado *2.170*. Para isso, foram utilizados estudos teóricos e práticos que investigam a abordagem do MoE, o uso do sistema e sua estrutura, a partir do desenvolvimento do aprendizado dos(as) participantes do processo.
Palavras-chave: Drama, jogo, processo, protagonismo.

Resumen

El presente artículo pretende investigar el sistema elaborado por Dorothy Heathcote denominado Mantle of the Expert - MoE a partir de una experiencia en un proceso de Drama titulado *2.170*. Para esto, se utilizaron estudios teóricos y prácticos para investigar el enfoque MoE, el uso del sistema y su estructura, a partir del desarrollo del aprendizaje de los participantes en el proceso.
Palabras clave: Drama, juego, proceso, protagonismo.

Abstract

The present article has the objective of exploring the system elaborated by Dorothy Heathcote called Mantle of the Expert - MoE from an experience in a Drama process entitled *2.170*. For this, theoretical and practical studies were used to investigate the MoE approach, the use of the system, and its structure, based on the development of the learning of the participants in the process.

¹ Mestranda na Universidade Federal de Uberlândia. Pesquisa em andamento. Estudo em artes Cênicas. Orientador Wellington Menegaz. Bolsa de fomento FAPEMIG.

² Professor do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia UFU. Doutor em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina UDESC. Professor do programa de pós-graduação em Artes Cênicas PPGAC e do Mestrado Profissional em Artes Prof-Artes, ambos da Universidade Federal de Uberlândia.

Keywords: Drama, game, process, protagonism.

A presente escrita faz parte da pesquisa de mestrado³ desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, que tem como objetivo explorar as conexões entre o Drama e o *Role-Playing Game (RPG)*⁴. Foram realizadas no ano de 2022 duas vivências de Drama e *RPG*, intituladas *2.170* e *Os Mensageiros de Rá*, com crianças entre nove e onze anos. A partir dessas experiências, buscou-se uma compreensão do protagonismo infantil nas abordagens estudadas. Esse artigo apresenta um recorte dessa pesquisa de mestrado, no caso, a investigação da estratégia do *Manto dos Especialistas*, idealizada por Dorothy Heathcote, e como ela foi desenvolvida no processo de Drama *2.170*, realizado por Júlia Leão Souza, sob orientação de Wellington Menegaz.

Importante destacar que a abordagem de Drama a que nos referimos parte das investigações artísticas e pedagógicas que foram trazidas para o Brasil na década de 90 (século XX) a partir dos estudos pioneiros de Beatriz Ângela Vieira Cabral. Segundo Wellington Menegaz:

O drama é um método de ensino – desenvolvido inicialmente em escolas inglesas [...] a partir das práticas de Dorothy Heathcote – em que a professora ou o professor, juntamente com os/as estudantes, assumem papéis sociais para explorar temas ou situações por meio de um contexto ficcional (MENEGAZ, 2020, p. 365).

Apontamentos sobre o Drama

A pioneira na abordagem do Drama, Dorothy Heathcote (1926 - 2011), faz parte da excelentíssima *Ordem do Império Britânico*, é gratificada pelas grandes contribuições para as artes e educação no Reino Unido. Mas antes de ser conhecida pelos seus ensinamentos no Drama, Heathcote alimentava em si o sonho de ser atriz e estudou teatro na *Northern Theatre School* em Bradford tendo como mentora a atriz e diretora Esme Church. O trabalho de Dorothy

³ Pesquisa desenvolvida por Júlia Leão Souza, sob a orientação de Wellington Menegaz, com o título: *Drama e role-playing game: o protagonismo da criança em sua própria história*.

⁴ Jogo de interpretação de papéis. Regado a narrativas fantasiosas, o universo do RPG trata-se de um tipo de jogo em que os(as) jogadores(as) assumem os papéis de personagens fictícios(as) em um mundo imaginário, interagindo entre si e com o mundo ao redor, criando uma história colaborativa.

na educação começou em 1951 como tutora no *Durham Institute By Brian Stanley*, que a contratou mesmo não tendo nenhuma qualificação formal, experiência com crianças e nem como professora. Heathcote estava no instituto para ajudar nas melhorias na prática dos(as) professores(as) dentro de sala de aula. A partir de vivências dentro de escolas, Heathcote manifesta o entendimento que, de certa forma, as instituições escolares privam jovens de experimentar outras formas de vivências no mundo fora dos muros das mesmas, privando-os de assuntos reais sobre a vida (2015). É interessante pensar que a autora trabalhava diretamente com jovens em escolas, por isso era necessário que tivessem um currículo pedagógico norteador, mas ao trazer estudos artísticos para dentro da sala de aula não pautava talento e desenvoltura do(a) estudante para o acontecimento, e sim em como eles(a) poderiam protagonizar o próprio conhecimento a partir do Drama, resolvendo problemas e chegando a soluções em coletivo, sendo, então, um momento em que todos(as) participavam ativamente e igualmente de uma narrativa, inclusive, o(a) professor(a) da turma.

Dorothy foi responsável pela criação do *Mantle of the Experts* e também “Professor - Personagem”, dois pontos importantes dentro do uso e abordagem do Drama, facilitadores do processo entre professor(a) e aluno(a). Ela também cultivava alguns princípios em relação ao Drama, esses foram compartilhados por Gavin Bolton em seu livro em parceria com Dorothy, *Drama for Learning - Dorothy Heathcote’s Mantle of the Expert Approach to Education*:

Drama é sobre criar situações significativas. É necessário um envolvimento de toda a classe para que haja a construção de um significado em comum. O professor é responsável pelo papel de empoderar os alunos participantes, e a forma mais útil de fazer isso é atuando dentro do processo dramático, passando a participar ativamente do processo. O relacionamento de professor e aluno passa a ser de colegas artistas. (HEATHCOTE; BOLTON, 1994, p.4, tradução nossa).

O(a) professor(a)-personagem se torna importantíssimo dentro de um processo com a abordagem do Drama, e principalmente para trajetória que optamos trilhar nessa pesquisa. Segundo Diego de Medeiros Pereira o papel do(a) professor(a) nesta abordagem seria:

[...] tanto a figura que apoia quanto a que desafia as crianças, mantendo o foco na experiência de aprendizagem e exigindo das crianças que tomem posicionamentos, que criem, respondam, reflitam, deem suas opiniões, percebam eventuais dificuldades e lidem com possíveis limitações que o processo possa apresentar como desafio. (PEREIRA, 2021, p 86).

No Drama o(a) professor(a) não precisa se preocupar tanto com sua performance teatral em relação ao papel criado, pois a ênfase não está em sua habilidade teatral mas sim em como a presença desse(a) “personagem” pode impactar positivamente o processo de ensino e aprendizagem. O(a) professor(a) deve estar atento à escuta ativa dos(as) alunos(as), estimular a participação e promover um ambiente de cooperação, para que juntos possam construir uma narrativa com significado, segundo Vidor: “A estrutura dramática é projetada pelo professor, mas os elementos são produzidos por todos os participantes através das improvisações.” (2010, p 37). Assim, podemos perceber que o(a) professor-personagem desempenha o papel de facilitador e os(as) alunos(as), com seus papéis, irão construir a história de acordo com os estímulos que forem surgindo a partir da presença dele(a) e é por meio dessa colaboração e das trocas que a aprendizagem se torna envolvente.

O Drama tem o poder de fazer com que o(a) participante se sinta como protagonista, todos(as) os(as) presentes fazem parte da história, e mais do que isso, todos(as) que jogam são a história desse processo. Por isso a importância de que os temas escolhidos estejam presentes na realidade dos(as) participantes, mesmo que ele se desenvolva em outras realidades temporais (pensando que um processo poderá, por exemplo, abordar um contexto atual do mundo, como a escassez de água em algumas regiões do Brasil, mas se passar em uma vila mágica ou em uma utopia futurista). Incorporar ao Drama a vivência dos participantes vai proporcionar uma sensação de pertencimento, a partir disso o(a) participante pode se convencer que realmente faz parte da realidade que estiver sendo proposta, sobre isso Diego de Medeiros Pereira afirma que:

Ao experimentar no contexto do Drama determinadas situações, emergem desejos e curiosidades que se relacionam com seu contexto-social, cultural, familiar ou mesmo do conteúdo curricular. A intenção é que a participação do processo se torne prazerosa, estimulante e articulada com a realidade das crianças e que os elementos teatrais que sustentam o Drama possam ser melhor assimilados a partir de um tema de interesse das crianças. (PEREIRA, 2021, p. 55).

Outro ponto importante no Drama, é o **pré-texto** e ao escolher um é necessário entender de qual forma ele poderá provocar vínculo com o tema que está sendo trabalhado, com a realidade do(a) participante do processo e se for necessário, como poderá fazer conexão com o conteúdo curricular, ele é o conjunto de elementos que irá moldar o contexto em que a narrativa vai acontecer, como um pano de fundo. Conforme nos aponta Cabral (2012) quem introduz o pré-texto ao Drama é Cecily O’Neill, na intenção de “diferenciar o estímulo capaz de promover

um crescimento orgânico do processo, daquele mecânico, onde o foco da ação nem sempre é coerente com a narrativa em curso” (CABRAL, 2012, p.15). Segundo Cabral:

O pré-texto é, assim, não apenas um estímulo; sua função é bem mais ampla. Enquanto o estímulo sugere a ideia ou a ação inicial, o pré-texto indica não apenas o que existe anteriormente ao texto (contexto e circunstâncias anteriores), mas também subsidia a investigação posterior, uma vez que introduz elementos para identificar a natureza e os limites do contexto dramático e do papel dos participantes. (CABRAL, 2012, p. 16).

Há várias possibilidades para um pré-texto, pode ser um texto dramático ou uma poesia, um bilhete, e-mail, áudio, vídeo, notícia de jornal. E é a partir dessas definições (temas e/ou pré-texto) que o(a) professor(a) irá delinear o **contexto ficcional** da história, ou seja, o onde e o quando da ficção que permeia cada encontro. O contexto ficcional possibilitará uma suspensão da realidade, permitindo que os(as) participantes sejam convidados a mergulhar de forma autêntica na realidade imaginária que criaram, podendo explorar a mesma de forma investigativa. Sobre o contexto ficcional, Wellington Menegaz de Paula aponta:

Uma vez definidos o pré-texto e o(s) tema(s), é momento de escolher o contexto ficcional, o qual juntamente com o pré-texto, ajudará a selecionar as situações a serem exploradas e os papéis (roles) dos participantes. Além disso, delineará os locais onde a ação acontecerá. O contexto ficcional é um disparador para a ficção, um estímulo para a criação. (PAULA, 2016, p. 96).

Com um contexto ficcional bem instaurado, é possível criar uma atmosfera entre os(as) participantes, e com ela a possibilidade de encarar novos desafios e criar situações dentro desse mundo imaginário, que é compartilhado, por isso também poderá haver uma aproximação dos(as) participantes com a narrativa do processo. Essas histórias podem ser pré-estabelecidas ou podem se desenvolver à medida que a narrativa avança. Quem estiver jogando pode se engajar em situações a partir de tomada de decisões e resolução de problemas, lidando com os desafios propostos no processo de forma segura, dentro do mundo ficcional.

Drama é **processo**. Cabral afirma que “[...] em qualquer tipo de atividade dramática a preocupação com a dimensão da aprendizagem, quer do contexto, circunstâncias ou valores focalizados, quer da linguagem cênica devem estar presentes.” (CABRAL, 2012, p 17), é um processo de aprendizagem onde a horizontalidade deve se fazer presente e a participação na construção da narrativa é de ambos os lados, do(a) professor(a) e dos(as) participantes, os(as)

dois(duas) são figuras importantes, tanto nesse desenvolvimento da história quanto nas experimentações e vivências que irão permear esse caminho.

O Drama se desdobra em **episódios**, assim é feita a divisão de atividades. O(a) professor(a) é responsável por organizar essas divisões, fazendo com que haja conexões e sentido entre um episódio e outro, Cabral coloca que “[...] o professor definirá cada episódio a partir das situações e ações que ele poderá fazer emergir das possibilidades artísticas e educacionais subjacentes.” (CABRAL, 2012, p. 18), o(a) coordenador(a) precisa ter uma escuta ativa dentro do processo, isso quer dizer que é necessário ouvir e ver coisas não-ditas também, para que consiga ter noção das possibilidades dessas conexões, criando novos desafios e possibilidades de criação para os(as) participantes e também aprofundamento no tema que está sendo trabalhado.

Os(as) participantes do processo assumirão **papéis** dentro desses episódios, e essa exploração levará em conta o contexto ficcional e o pré-texto, geralmente os papéis assumidos são predispostos pelo(a) professor(a), de forma coletiva, e a partir dali, cada participante vai se encontrando durante o caminho. Por exemplo: um processo que o pré-texto é um mistério sobre fósseis de dinossauros, os papéis coletivos poderiam ser paleontólogos(as), escavadores(as), proprietários(as) de terras.

Pode acontecer que esses papéis coletivos, vão se tornando individuais de acordo com a personalidade que cada participante cria para a sua experimentação de papel. Essas experimentações se dão a partir de vivências dos(as) participantes, usando referências do cotidiano, inspirações de pessoas que convivem ou que viram na televisão, leram em livros, quadrinhos, e por vezes, é uma mistura de todas essas referências.

Manto dos especialistas (MoE)

Manto dos Especialistas (MoE) é um método que pode ser usado dentro de processos de Drama, e que surge de uma percepção cuidadosa da educadora inglesa e pioneira da abordagem do Drama, Dorothy Heathcote (1926-2011). O *Mantle of the Expert*, em português, *Manto dos Especialistas* é resultado de um desejo de Heathcote de criar verdadeiras conexões entre a escola e o mundo fora dela e, assim, despertar entre os(as) estudantes o amor pelo conhecimento, seja ele em qualquer disciplina do currículo ou assunto, fazendo com que o aprender seja menos penoso e convencional, transformando-se em uma tarefa investigativa e

prazerosa, trabalhando o senso crítico e analítico das crianças e jovens envolvidos (O'NEILL, 2015, p 4) .

Dorothy viu no Drama, um modo de oferecer um contexto mais acolhedor em relação ao currículo escolar e se dedicou a esse pensamento para que professores(as) e alunos(as) tivessem uma experiência significativa. Ressaltamos que o processo de Drama 2.170 não foi desenvolvido em nenhuma instituição formal de ensino, e sim, em uma oficina de teatro (contexto não-formal), criada com o intuito de ser um campo de investigação para essa pesquisa de mestrado. Portanto, não havia nenhum currículo para ser trabalhado. Para usar o *MoE* fizemos a transgressão de “*objetivo curricular*” pelo “*desejo de aprender*”. Logo, se existe o desejo do(a) professor(a) de que os(as) alunos(as) aprendam sobre algo, é possível usar todos os conceitos e bases da metodologia de forma plena dentro de um processo de Drama fora do currículo escolar.

Com o *Manto dos Especialistas* há uma relação horizontal em que o(a) professor(a) e as crianças ou jovens estão em papéis ficcionais e os(as) alunos(as) são dotados(as) de algum tipo de conhecimento em alguma área específica. Todos (as) os(as) integrantes do processo trabalham a partir do mesmo ponto de vista: o de especialistas. Portanto, aceitam responsabilidades e desafios em relação ao tema que será estudado, se dedicam a elas para entregar o melhor resultado, mesmo que esse não seja nenhum ato comprobatório para pessoas externas ao processo e sim, para quem está participando. Para exemplificar, recorreremos ao processo 2.170, nele os(as) estudantes foram estimulados(as) a vivenciarem papéis de cientistas que possuíam especialidade na criação de vacinas.

O *Manto dos Especialistas* é uma convenção usada dentro da perspectiva do conceito teatral e pedagógico do Drama. Heathcote afirma que “se trata de uma convenção que explora as habilidades dos jovens e crianças, criando com intencionalidade, circunstâncias onde todos assumem responsabilidades” (O'NEILL, 2015, p.116, tradução nossa) e, para que o *MoE* exista, é necessário pensar e executar três elementos bases:

- . Time de especialistas (*experts team*);
- . “Clientes” (*clients*);
- . Tarefa (*tasks*);

Quais são as funções de cada elemento base dentro do Drama e *MoE*?

Os **especialistas** ou *experts* são os(as) alunos(as) envolvidos no processo, eles(as) receberão uma solicitação do(a) “**cliente**”, o(a) mesmo podendo ser o(a) professor-personagem ou até mesmo oriundo de alguma materialidade (áudios, vídeos, cartas etc.), enviada para os(as) *experts*, que irão atender a essa **tarefa**. A solicitação só acontece quando há uma certeza do(a) “**cliente**” do que é necessário para o aprendizado da turma naquele momento, é necessário que as tarefas sejam planejadas pelo(a) professor(a) de acordo com esse tema, pois a partir dessa solicitação os(as) **especialistas** irão se juntar em um só grupo e desenvolver pesquisas em relação à **tarefa** que lhes foi solicitada. Por exemplo: as crianças poderão assumir papéis de biólogos (as), ou seja, serão **especialistas** nessa área de conhecimento. O(a) professor (a) poderá ser um(a) diretor(a) ou coordenador(a) de um laboratório de biologia, no caso, o “**cliente**”, que solicita uma **tarefa**, a investigação da flora do cerrado brasileiro, pensando que esse seria um assunto significativo para as crianças daquela turma específica. Nesse exemplo, o(a) professor(a) teria que selecionar quais aspectos da flora do cerrado pretende que a turma investigue. Segundo Heathcote:

Você, primeiramente, tem que escolher o que você quer que as crianças aprendam. Quando eu digo isto aos professores eles falam, “Eles podem aprender sobre os Romanos?” e eu digo, “O quê sobre os Romanos, o que você quer que eles compreendam sobre os Romanos?” Por que se você não puder decidir isso, você não pode ensinar sobre os Romanos. (HEATHCOTE, 2011, apud BOSCHI, 2019, p. 30-31).

Vale ressaltar que utilizamos os termos “clientes”, e mais adiante “empresa”, entre aspas, por entendermos que a tradução nos remete a um lugar do empreendedorismo, relacionado a uma perspectiva neoliberal, que distância do que de fato Dorothy Heathcote estava propondo. Porém, até o momento desta escrita, não encontramos outra tradução mais apropriada.

Além dos três elementos base para se construir o *MoE*, Heathcote compartilha elementos chaves para que o manto se sustente depois de colocado em prática. É necessário que o(a) professor(a) que estiver acessando essa convenção se atente a todos os elementos, pois só assim fará com que o *MoE* chegue no seu objetivo principal: que os(as) alunos(as) aprendam sobre algo. A seguir os elementos que Heathcote compartilha em forma de uma lista, que são revisitados por Cecily O’Neill no livro *Dorothy Heathcote on Education and Drama* publicado em 2015; no caso:

. Comportar-se pensando no “e se” produz o “agora” do teatro e os elementos dramáticos de um jogo imersivo;

. A “empresa” (*enterprises*) específica é escolhida para acessar o currículo. Importante destacar que a “empresa” é o local onde irá se passar a investigação do Drama. Exemplos: uma sapataria, uma cozinha de restaurante, um escritório etc.;

. A “empresa” começa no meio, desse modo a bagagem histórica dela está disponível para exploração;

. O trabalho avança a partir de tarefas relevantes;

. A narração do (a) professor (a) sustenta a ficção;

. O(a) professor(a) pode trabalhar em diferentes papéis e também como um(a) colega dentro da “empresa”.

A convenção do *MoE* foi usada no Drama 2.170. A partir dos elementos chaves propostos por Heathcote, a “empresa” escolhida foi um laboratório científico onde se fabricavam vacinas e antídotos, e os(as) especialistas foram convidados(as) a se juntar a um time para descobrir a cura para um vírus em 2.170. Dentro da narrativa, o laboratório já estava em funcionamento há um tempo, e era guiado pela cientista Kaliopé, um papel que Julia Leão vivenciou como professora-personagem. Além de Kaliopé, Júlia também explorou o papel de Nadine, outra cientista do centro de treinamento. O laboratório de Kaliopé carregava uma carga histórica, um pouco dessa trajetória foi construída antes que a narrativa fosse apresentada para os(as) participantes, mas ela se intensificou durante o processo, as crianças deram mais intencionalidade e emoção para aquele pedaço da história.

Processo de Drama 2.170

Onde o planeta terra está completamente sucumbido a um desastre natural iminente, além de, claro, todos os outros problemas que vieram se acumulando de anos e mais anos de negligências da nossa sociedade: quase não temos ar puro, água potável e alimentos de qualidade. Tudo isso custa muito tempo e dinheiro para qualquer ser humano. A NÃO SER que, você esteja em um lugar muito alto de poder dentro de um distrito; para fins de “melhoria”, o planeta foi tomado por um único comandante cujo nome é desconhecido a todos então é conhecido como “o grande”, o dito cujo decidiu que para fins de “melhoria” dividiria o planeta terra em cinco grandes distritos. (Arquivo pessoal).

Assim começa a narrativa de 2.170. Um processo que contou com a participação de cinco crianças entre 09 e 12 anos de idade, que já haviam feito oficinas de teatro com Júlia Leão e aceitaram (junto com seus responsáveis) o convite de fazer parte do processo. A oficina de Drama (processo 2.170) foi proposta e ministrada por Júlia Leão Souza e contou com a orientação de Wellington Menegaz. Com encontros de quatro horas e meia uma vez por semana

durante um mês e meio, o que resultou em seis encontros e uma visita de campo. O processo 2.170 foi realizado nos meses de setembro a outubro de 2022. Nele tínhamos como pano de fundo o cenário de uma pandemia que acontecia em um futuro distópico, uma história que, de certa forma, se assemelha a um contexto do qual as crianças foram aproximadas, pois todas elas haviam vivenciado a pandemia decorrente ao vírus da COVID-19.

Inicialmente nossos encontros aconteciam nas salas da Universidade Federal de Uberlândia - UFU e depois passaram a ser ao redor do campus, por uma necessidade da narrativa. Para compor esse processo nos inspiramos em referências cinematográficas estilo *cyberpunk*⁵, *steampunk*⁶, apocalípticas e pós apocalípticas como: *The Walking Dead*, *Mad Max - Estrada da Fúria*, *The Last of Us*, *Jogos Vorazes*, *Expresso do Amanhã* e *Maze Runner*. E referências literárias como: *As Ruínas* e *Battle Royale*.

O contexto ficcional se passa em 2.170, um ano pós-apocalíptico pandêmico onde a humanidade vive em uma distopia regida por um opressor chamado por todos de: O GRANDE. A pandemia citada foi causada por um vírus não identificado que causa extremas mudanças físicas e mentais aos infectados e não se sabe nada sobre o vírus de fato, como é a sua transmissão e como curá-la.

Após todos os desastres causados em decorrência da pandemia do vírus desconhecido sobrou pouco da realidade que era conhecida antes e todos os cinco distritos do planeta foram infestados por pessoas infectadas, que são chamados de ERRÁTICOS. No meio do caos que se foi instaurado sem nenhum apoio governamental, surge uma esperança dentro dessa distopia: uma cientista chamada Kalíope, uma jovem pesquisadora que está ilhada longe do caos dos erráticos, procurando a cura para o vírus, e com sua vida em risco, mesmo sendo ameaçada pelo governo opressor do O Grande consegue mandar, de forma clandestina, e exibir em aparelhos de televisão e rádios para todos os distritos um pedido de ajuda para que outros cientistas se juntem a ela com o propósito de encontrarem uma cura ou antídoto para o vírus.

Inicialmente, Kaliope trabalhava no laboratório antes da pandemia de 2.170, pesquisando métodos de curas para outras doenças, e com a chegada do vírus, ela e outros(as) membros(as) da equipe escolheram ficar naquele local que até então era seguro, até que o laboratório foi invadido

⁵É um subgênero alternativo de ficção científica, conhecido por seu enfoque de "alta tecnologia e baixa qualidade de vida".

⁶ Steampunk é o retrô, nostálgico e sustentado por uma visão mais otimista em relação ao potencial humano e suas habilidades.

e destruído, deixando poucos materiais para que eles(as) pudessem trabalhar. Na narrativa, inicialmente, essa invasão teria sido pelos(as) erráticos(as), mas durante um episódio, as crianças criaram a teoria que essa invasão teria acontecido a mando do governo de O Grande, o que foi acatado por Júlia, como guia dessa história.

A narrativa se construiu e avançou a partir de tarefas, desenvolvidas ao longo dos seis episódios. Ao todo foram: dois caminhos percorridos, experiência em um centro de treinamento, experimentações no laboratório, busca de erráticos para testagens de antídotos e invasão ao palácio presidencial. Todas essas tarefas foram cumpridas, a cada episódio com a narrativa que apoiava a ficção, e que era composta por uma trilha sonora.

Para intensificar o *MoE*, antes do quarto episódio, Júlia convidou a turma para fazer uma visita guiada a um laboratório na Rede de Laboratórios Multiusuários (RELAM), no Campus Umuarama da Universidade Federal de Uberlândia. Infelizmente faltaram duas crianças que estavam no processo, mas para que isso não afetasse o desenvolvimento delas, foi pedido que fizessem uma pesquisa sobre os laboratórios e produção de vacinas na internet e anotassem pontos-chaves sobre o assunto. O RELAM é um conjunto de laboratórios que são utilizados pelos cursos que necessitam o uso para pesquisas práticas, e nós fomos acompanhados por uma estagiária de Biomedicina, na ocasião. Em um primeiro momento fomos levados (as) a um dos laboratórios onde realmente eram feitas vacinas, e as crianças se mostraram muito à vontade naquele espaço, curiosas e questionadoras sobre todos os equipamentos que estavam no local, fazendo anotações em seus diários de bordo e também tirando dúvidas sobre pensamentos que já tinham sobre o assunto.

Antes de entrarmos no laboratório e conhecermos todos os espaços, fizemos um combinado: observar e escutar, aproveitar bem o tempo que tínhamos ali, pois assim, poderíamos colocar mais verdade na narrativa durante nosso próximo encontro.

Logo “de primeira” as crianças já tinham entendido do que se tratava tudo aquilo, pois desde o início, quando os papéis estavam sendo criados, todas já sabiam que eram especialistas em questões de doenças virais e na produção de remédios e vacinas. Isso foi uma informação dada no começo da narrativa e que durante a criação dos papéis, foram alimentadas por elas e por Júlia.

No final do encontro, depois da visita em várias áreas do RELAM, as crianças enfim perguntaram para nossa guia cientista e pesquisadora do laboratório como era o processo da

produção de vacina, como aconteciam as testagens e como elas entenderiam a eficácia ou não de uma vacina ou antídoto. Nesse momento, Júlia entendeu que ali, não havia mais nenhuma intervenção sua como professora, isso era uma curiosidade delas, e essa vontade aconteceu para que pudessem enfim, entregar a **tarefa** para o(a) “**cliente**”.

Voltando aos três elementos bases do *MoE*, em 2.170 a **tarefa** era a produção de uma vacina e um antídoto para o vírus dos erráticos (tarefa designada ao time de **especialistas**), o(a) “**cliente**” na ocasião foi a cientista na ilha, Kaliope, mas que também poderia ser todo o mundo, pois era de necessidade mundial uma vacina naquele momento.

Aqui já foi possível ver que o *MoE* havia atingido um dos seus objetivos principais: trazer ao(à) participante do processo o interesse pelo tema escolhido. Mas as crianças realmente aprenderam sobre como funcionam os processos laboratoriais para a produção de uma vacina? Para obter essa resposta elas precisavam finalmente entregar a tarefa solicitada. Então, no penúltimo episódio, elas tiveram acesso ao laboratório de Kaliope, e finalmente puderam colocar em prática tudo que aprenderam. O laboratório da cientista Kaliope estava destruído, sobrando assim só alguns materiais para que as crianças, nos papéis de cientistas, trabalhassem em uma vacina e antídotos para toda a população dos distritos.

Para compor o contexto ficcional e ambiente, foi organizado um laboratório com materiais diversos que lembrariam materiais que havíamos observado na visita. A ideia era que as crianças realmente pudessem “colocar a mão na massa” e executarem suas próprias experiências.

Esse não seria nosso último ato dentro da narrativa, mas o nosso arco *Manto dos Especialistas* se encerrava ali. Durante três horas as crianças mergulharam fundo no laboratório e trabalharam muito para produzir várias ampolas de doses líquidas que serviriam para cura (se você estivesse infectado) ou prevenção (para os que ainda não haviam pego o vírus). Nas três horas que estavam no laboratório, surgiram discussões sobre como deveriam começar essa produção e tudo que havia sido escutado (e anotado) na visita ao laboratório foi colocado na “mesa”. Termos como, antígeno, adjuvantes, conservantes, estabilizantes, princípio ativo, fórmulas, eram discutidos e logo em seguida, conversaram sobre a melhor técnica de testagem, distribuição e armazenamento.

Ao final os(as) cientistas tiveram que lidar com um inconveniente: haviam poucas seringas no laboratório, e para que pudessem começar o processo de testagem, teriam que fazer

escolhas entre as amostras produzidas. Decidiu-se então por uma “sessão de defesa” improvisada, e cada um(a) expôs a sua amostra para escolhermos apenas um antídoto e uma vacina. Cada criança teve três minutos para falar sobre sua produção, componentes usados e o caminho que seguiu para aquele produto final. Alguns(as) cientistas decidiram unir suas amostras e conseguiram entrar em um consenso, partindo então para a testagem. Todos saímos da segurança do laboratório, para irmos à procura de erráticos(as) em diferentes níveis de contágio e enfim colocar a prova a eficácia das amostras. Durante o caminho um dos cientistas foi atacado, os(as) outros(as) que estavam seguros de que o antídoto funcionaria, aplicaram no cientista contaminado e testaram ali mesmo a eficácia da vacina. Depois disso, saíram vacinando não contagiados e aplicando os antídotos nos que já estavam contaminados, assim conseguiram se salvar e também boa parte da população.

Considerações finais

Os ensinamentos de Dorothy Heathcote nos fez entender que as possibilidades dentro do *Manto dos Especialistas* são infinitas, pois esse método tem como objetivo principal que os(as) participantes aprendam sobre algo, e que isso pode ser literalmente qualquer coisa, desde que haja iniciativa dos(as) alunos(as) e professores(as) e que se faça o uso da estrutura do *MoE*. Após essa experiência consideramos que esse sistema desenvolvido por Heathcote, é uma forma de aproximar os(as) participantes/alunos(as) de um tema, e que isso é feito de uma forma que eles(as) realmente se sintam protagonistas de todo o processo de aprendizagem, é o aprender fazendo e pesquisando.

Ver as crianças de 2.170 colocando em prática aprendizados sobre a tarefa que foi solicitada nos auxiliou a compreender um pouco mais sobre o *Manto dos Especialistas*. Cada etapa que passavam uma nova informação sobre produção de vacinas era coletada e ao final todas essas informações eram discutidas como se fossem algo rotineiro para elas, portanto, pode-se dizer que objetivo do Manto foi cumprido em 2.170. Nesse processo colocamos em prática com as crianças o “*MoE*”, a partir do uso da estrutura, tarefas e desafios a serem cumpridos e um grupo de cientistas especialistas em produção de vacinas e antídotos.

Referências

CABRAL, Beatriz. **Drama como Método de Ensino**. São Paulo: Hucitec, 2012.

HEATHCOTE, Dorothy; BOLTON, Gavin. **Drama for learning**: Dorothy Heathcote's mantle of expert approach to education. Portsmouth, NH: Heinemann, 1994.

BOSCHI, Roberta Luchini. Mantle of the Expert (MoE) e o uso das Tecnologias Digitais na escola - uma experiência inglesa. **SCIAS - Educação, Comunicação E Tecnologia**. Belo Horizonte, vol. 1, nº 1, 2019, p.24–38. Acesso em: 02/03/2023 <https://doi.org/10.36704/sciaseducomtec.v1i1.3507>

MENEGAZ, Wellington. **Perspectivas do Drama no Brasil**. Revista Ouvirouver, v. 16, n. 2, p. 363–374, 2020. Acesso em: 05/03/2023 <https://doi.org/10.14393/OUV-v16n2a2020-58040>

PEREIRA, Diego de Medeiros. **QUE DRAMA É ESSE?** Práticas Teatrais na educação infantil. São Paulo: Hucitec, 2021.

VIDOR, Heloíse. **Drama e Teatralidade**: o ensino do teatro na escola. Porto Alegre: Mediação, 2010.

PAULA, Wellington Menegaz de. **Drama-processo e ciberespaço**: o ensino do teatro em campo expandido. Florianópolis, 2016. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

O'NEILL, Cecily. **Dorothy Heathcote on Education and Drama**: Essential Writings. [s.l.]. Routledge, 2015.