

LER, DIZER, BRINCAR: INTERAÇÕES ENTRE LEITURA, LITERATURA E JOGOS SÉRIOS

Valéria Andrade; Marcelo Alves de Barros

UFCG / CDSA; UFCG / CEEI

val.andradepb@gmail.com; mbarros@computacao.ufcg.edu.br

Resumo: A proposta é refletir sobre as práticas desenvolvidas no âmbito das disciplinas de Literatura na Licenciatura em Educação do Campo/UFCG no sentido de garantir a alunos-professores em formação o contato direto com a materialidade do texto dramático, buscando caminhos de interação com o teatro mediante práticas de leitura com procedimentos teatrais que favoreçam a ampliação das formas de realizar o ato de ler. Pelo relato de algumas demandas de interesse em torno desta literatura surgidas a partir das ações de incentivo e sensibilização à leitura do texto dramático contempladas nesta prática docente, e tendo em conta os desafios urgentes em relação às dificuldades com a leitura em nosso país, pretendemos pensar estratégias alternativas para a formação de professores-leitores habilitados, efetivamente, a formar alunos-leitores, a partir de práticas de leitura e escrita inovadoras mediante o diálogo com experiências no ensino de diversos conteúdos de componentes curriculares de Engenharia, baseadas em um jogo sério de realidade alternada, denominado FelizCidade.

Palavras-chave: Leitura, Literatura, Formação de leitores, Jogos sérios.

Um homem foi bater à porta do rei e disse-lhe, Dá-me um barco.
[José Saramago, *O conto da ilha desconhecida*]

Nossa proposta, *in progress*, para discutir no GT DRAMATURGIA/TEATRO PARA CRIANÇAS E JOVENS do VI ENLIJE constrói-se a partir da abertura de espaços de discussão e ação entre diferentes áreas do conhecimento percebidas muitas vezes, ainda, como incomunicáveis. Portanto, em confluência com o tema deste evento, “Literatura e outras artes: reflexões, interfaces e diálogos com o ensino”, nossa preocupação, já há alguns anos, tem se pautado por encontrar caminhos de pesquisa que resultem em processos inovadores, seja no campo da prática da leitura literária, em particular a de textos que o poeta escreve com os olhos no jogo da cena, seja no campo da utilização de recursos computacionais, sobretudo jogos digitais, como ferramenta de apoio em processos de ensino-aprendizagem em vários contextos educacionais.

A coletânea **Leio Teatro: dramaturgia brasileira contemporânea, leitura e publicação**, editada em 2010, com resultados de várias pesquisas sobre a publicação de textos teatrais contemporâneos, incluiu a constatação de que ações para o enfrentamento do preconceito do mercado editorial em relação ao texto dramático, em especial os de autoria feminina, somente são eficientes e eficazes se articuladas a outras que facultem a esta literatura ingressar, de fato, na

corrente viva das trocas culturais, mediante a experiência da

leitura (ANDRADE, 2010). Em outras palavras, como então anotamos em relação à edição de textos de teatro: “[...] *ler também é preciso*. [...] E, claro, é preciso, antes, aprender a ler o texto teatral o que é muito mais fácil ainda na infância. Seria este o caminho das pedras?” (p. 237, grifos no original). Ora, os programas de conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais estão organizados para dar uma resposta afirmativa a esta pergunta, posto que contemplam o gênero dramático nos dois níveis de ensino no país. Entretanto, como bem assinala Tadeu Grazioli (2007, p. 83), em seu **Teatro de se ler: o texto teatral e a formação do leitor**, “é sabido que as escolas, nos níveis de ensino em questão, não promovem o contato previsto entre aluno e texto teatral.”

Portanto, fazemos várias outras perguntas: como sentir e aprovar o sabor do texto teatral antes de prová-lo? Como estar habilitado a preferir a narrativa, ou o poema, ignorando a existência de uma outra realidade literária, no caso o texto de teatro, ou quando muito, conhecendo-o de uma perspectiva meramente teórica, a exemplo do que costuma acontecer nas nossas salas de aula do Ensino Médio? Como aprender a ler o texto de teatro? Em contextos mais específicos: como aprender a dizer, a escutar e a ver o texto de teatro? E, em termos mais amplos, como apropriar-se do texto de teatro como espaço de liberdade para apreender o mundo à nossa volta?

Frente a esta situação, problematiza-se, inevitavelmente, o contexto de formação docente em áreas que se interpenetram em torno do que se designa como linguagens e códigos, como Letras, Teatro, Educação do Campo, e, neste mesmo contexto, as experiências de leitura literária dos graduandos destas áreas e ainda os impactos destas experiências na sua prática docente para a sensibilização e o incentivo à leitura do texto literário em seus diferentes gêneros e formas. Garantir o direito de crianças, jovens e adultos brasileiros ao conhecimento e à fruição estética de obras literárias para além do conto e do poema – tal como acontece entre os conterrâneos de Shakespeare, que aprendem sua língua-mãe degustando **Sonhos de uma noite de verão** –, pressupõe processos formativos naquelas licenciaturas que garantam o trânsito por entre os espaços da leitura, da literatura e do teatro, abrindo possibilidades de interação entre estas áreas que, para além da convivência com o livro e com a cena, na sala de aula e fora dela, criem espaços interdisciplinares que favoreçam inclusive a articulação entre ensino e criação artística nos dois campos.

Nesta direção apontou o projeto de pesquisa-ensino desenvolvido no triênio de 2003-2006 intitulado **Lourdes Ramalho e o teatro na Paraíba na segunda metade do século XX: representações e possibilidades de leitura**, já referido em discussões anteriores deste GT.¹

¹ O projeto foi executado junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba, com recursos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo Programa de Bolsas de Desenvolvimento Científico Regional (DCR).

Privilegiando a sala de aula como espaço de diálogo em torno da ideia de trazer o teatro para fora da sala de teatro, sobretudo pela mediação do texto escrito, o projeto promoveu a pesquisa sobre a dramaturgia de outras autoras do Nordeste,² como também desenvolveu ações de incentivo à leitura de textos dramáticos de Lourdes Ramalho, a saber, a organização de edições anotadas e comentadas de parte da sua produção e, de outro lado, a formação de um grupo experimental de leitura, integrado por trabalhadoras rurais assentadas no município de Conde-PB, interessadas em conhecer a obra da autora mediante oficinas de leitura em voz alta e compartilhada e atividades de recepção via espetáculos, apresentados fora e dentro do recinto teatral, respectivamente, em espaços comunitários do assentamento Dona Antônia e no palco do Theatro Santa Roza, no município vizinho de João Pessoa-PB (ANDRADE, 2006).

Nos últimos seis anos, o desejo insistente de buscar um novo público para o texto de teatro, um público *leitor*, tem conduzido à opção de garantir a alunos e professores em formação da Licenciatura em Educação do Campo na Universidade Federal de Campina Grande, área de Linguagens e Códigos, o contato direto com a materialidade deste texto – o que garante sua presença em processos de ensino e aprendizagem da literatura –, buscando, por outro lado, caminhos de interação com o teatro mediante práticas de leitura com procedimentos teatrais que favoreçam a ampliação das formas de realizar o ato de ler, ampliando, assim, a fruição tanto da literatura como do teatro.

O acompanhamento de atividades desenvolvidas por alunos de Educação do Campo em escolas onde realizam suas pesquisas de conclusão de curso tem confirmado o banimento histórico do texto de teatro nas salas de aula do Ensino Fundamental de nosso país, não deixando, contudo, de revelar certo interesse de alunos e professores em se aproximar e conviver com este texto que “a gente pode ver”,³ esta literatura *diferente* que, tendo um pé no livro e outro no palco, transforma leitores em *leitores*, na acepção de André Gomes (2012), como também em “outras pessoas” que podem “viver em outros mundos”,⁴ ou seja, em personagens, como nos aponta Élie Bajard (2005), em suas considerações sobre a dimensão lúdica do *dizer*, entendido como ato de comunicar vocalmente um texto escrito.

² Em uma das disciplinas ministradas no âmbito do projeto, *Dramaturgia nordestina contemporânea de autoria feminina*, incluiu o estudo de parte da produção de Lourdes Ramalho, Aglaé Fontes, Celly de Freitas, Eleonora Montenegro e Ângela Linhares.

³ Definição expressa durante oficina de leitura ministrada no decorrer das atividades de conclusão de curso, que originou a monografia **Do palco para a sala de aula: leitura do texto dramático na escola do campo** (GOMES, 2013, p. 46).

⁴ Expressão de uma espectadora de experimento cênico realizado como parte da monografia **Maria Roupas de Palha: um texto dramático para se ler na escola do Campo** (SIQUEIRA, 2013, p. 31).

Se estas e outras demandas de interesse por esta literatura, surgidas a partir das ações de sensibilização e incentivo à leitura do texto de teatro no âmbito desta prática docente,⁵ podem ser consideradas um aceno afirmativo em relação a caminhos por construir mediados pela articulação entre leitura literária e práticas teatrais, nem de leve ocultam o quadro desolador de *não leituras* no contexto de ensino (formal e informal) e fora dele em nosso país, em cujo entorno registram-se dados de pesquisa alarmantes que indicam, por exemplo, a falta de interesse como a razão primeira pela qual a população brasileira não é habituada à leitura.⁶

Ora, quem contesta a ideia de ser a escola o espaço principal onde crianças e jovens deve(ria)m encontrar oportunidades de entrar em contato com a leitura e outras práticas culturais? Quem de nós, de alguma maneira envolvido com educação em nosso país, ignora os desafios urgentes em relação às dificuldades com a leitura em nosso país e as razões óbvias de se formar professores-leitores para que tenhamos alunos-leitores, como já bem lembrado por Lucila Pastorello (2011)? Como provocar o interesse pela leitura literária em nossos alunos-professores e oferecer-lhes experiências pedagógicas em que a literatura alcance sua dimensão de objeto de fruição estética e de conhecimento de si e do mundo, para além dos seus limites estritos de componente curricular obrigatório?

Pouco explorada pelos programas de leitura, como aponta Teixeira Coelho (apud VIDOR, 2015), uma das entradas para o texto capaz de despertar o interesse do leitor é sua dimensão formal. Por meio dela teatro e literatura podem se aproximar, abrindo um campo fértil de experimentações pela via dos procedimentos teatrais, a exemplo do que tenho esboçado em meu percurso docente, a partir de uma sistematização inicial dos aportes teórico-práticos afins à pesquisa neste campo.

A proposta que aqui se esboça traz a formalização do interesse em pensar a leitura em diferentes modalidades – em voz alta, compartilhada, pública, dramatizada e cênica – no contexto de formação do professor de literatura e de teatro, bem como a inserção de procedimentos da prática teatral na prática da leitura e suas prováveis contribuições aos processos de aprendizagem e de fruição da literatura e do teatro. Num segundo eixo, em diálogo solidário com esta dimensão do

⁵ *Estudo do texto dramático*, disciplina optativa incluída na grade curricular da Licenciatura em Educação do Campo, da UFCG, por minha sugestão, em 2010, atende parte do interesse discente pelo teatro no âmbito da Licenciatura em Educação do Campo. Quanto a monografias de final de curso elaboradas a partir desta demanda, refiro a de Gilmar Araújo, **Do narrativo ao dramático, da leitura à reescrita de textos literários: um caminho para a literatura na escola do campo** (ARAÚJO, 2016) defendida em maio último, e a de Jonnat Barbosa, **Cultura afrodescendente e leitura de textos de teatro na escola do campo: uma experiência com As Paparutas**, recém-iniciada.

⁶ Na terceira versão da pesquisa **Retratos da Leitura no Brasil**, realizada pelo Instituto Pró-Livro, em 2011, 78% dos entrevistados responderam que não leem por falta de interesse. Noutra pesquisa, realizada pelo SESC e Fundação Perseu Abramo em 25 estados do país, os resultados divulgados em 2014 apontam que 31% dos entrevistados nunca leram um livro por prazer (cf. VIDOR, 2015).

projeto, a proposta volta-se para a formação de um grupo de leitores, composto de início por graduandos da UFCG, de cursos como a licenciatura em Educação do Campo, interessados em partilhar inquietações e experimentos relacionados à investigação proposta.

Estendemos e teletransportamos esta abordagem de ensino-aprendizagem da leitura do texto teatral como caminho de formação de professores-leitores para uma dimensão mais ampla de ensino-aprendizagem do texto teatral que vai além do contexto da Educação no Campo. Entendendo o texto teatral como uma embarcação literal e versátil que nos permite incursionar por mares nunca dantes navegados e fazer descobertas inimagináveis como aquelas de Jules Verne com o *Náutilus* pilotado pelo Capitão Nemo, em *Vinte mil léguas submarinas*, trazemos a sua aplicação ao ensino de outros diversos conteúdos dos componentes curriculares de Engenharia. Justifica-se esta aventura intrépida de transdisciplinaridade, nos mistérios do amor (pela educação), que por ser encantado não cabe em si, e que, portanto, avançou, de um flerte arrebatador e naturalmente pouco explícito, entre o teatro e a engenharia, no ensino empreendedor de Engenharia na UFCG, para um casamento de corpo e alma, materializado no fecundo encontro deste com as práticas de ensino de literatura no domínio da Educação no Campo. Explicitado em um belo parto sem dor, de um rebento metodológico em plena saúde, trazemos à luz uma inovadora abordagem de ensino-aprendizagem baseada em um jogo sério de realidade alternada⁷, denominado FelizCidade, caracterizado por missões vividas parte nos mundos virtuais oportunizados aos jovens no computador e em dispositivos móveis, e parte em palcos do mundo real, nos quais estes jovens estudantes aplicam conhecimentos de engenharia para resolver problemas de uma cidade.

O flerte, cujos resultados já foram publicados em Barros et al. (2015)⁸, consiste em uma prática de gamificação do ensino de disciplina cálculo numérico, uma disciplina considerada muito difícil pelos alunos e obrigatória do currículo básico de todas as engenharias. Sua natureza interdisciplinar envolvendo os campos da matemática, da informática e das aplicações de domínio específico das engenharias, representa um desafio para o qual os estudantes não estão preparados. Eles têm dificuldades em usar modelos matemáticos para representar os fenômenos da vida real e em calcular esses modelos respeitando as limitações do computador e as simplificações dos métodos numéricos por ele empregados. Como consequência, a matéria tem alto nível de insucesso

⁷ Experiência de aprendizagem baseada em uma experiência de jogo de empreendedorismo social. Cf. BARROS, Marcelo A. de., MOURA Antão., BORGMAN Laurent. and TERTON, Uwe. Blended Learning in Multi-disciplinary Classrooms - Experiments in a Lecture about Numerical Analysis. DOI: 10.5220/0005409001960204. In Proceedings of the 7th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU-2015), pages 196-204, 2015 - ISBN: 978-989-758-108-3

⁸ Id. Ibid.

representado por indicadores como média baixa da turma, média baixa por aluno, média baixa de frequência e assiduidade, alto índice de reprovação, baixo nível de engajamento, baixo nível de aplicabilidade dos conceitos estudados e principalmente baixo nível de satisfação com a matéria.

Nesta comunicação apresentamos uma abordagem *inovadora de ensino na engenharia que usa jogos sérios de realidade alternada e leitura e produção de textos teatrais*, para aumentar o nível de engajamento dos estudantes nas atividades da matéria cálculo numérico e, conseqüentemente, influenciar positivamente os outros indicadores de sucesso, pela prática consciente ou inconsciente de uma abordagem gamificada de gestão do conhecimento: a da espiral do conhecimento⁹, que denominamos de Inocalc.

Trata-se de uma metodologia de gamificação simples na qual os estudantes identificam problemas de pessoas e instituições do mundo real que podem ser resolvidos com o uso de conceitos de cálculo numérico e propõem soluções que levam estes aprendizes a praticar a espiral do conhecimento em um ambiente híbrido de aprendizagem composto por três espaços que representam palcos da vida real: a sala de aula, um espaço virtual na web e o entorno de vivência do estudante. Nestes espaços-palcos os estudantes são apresentados alternadamente intercaladamente (trocando de espaços) durante quatro meses a uma sequência de situações pré-programadas, baseadas em algumas estratégias de gamificação, tais como missões (quests), gincanas (especial challenge), conquistas de objetos predefinidos (fixed rewards), conquistas de objetos aleatórios (random rewards), concurso com avaliação por pares, tutoriais, moeda de sabedoria (wisdom currency) e níveis (levels). Estas situações são cenas nas quais os estudantes vivem um papel de um

⁹ O design instrucional, a execução e a avaliação dos processos de ensino-aprendizagem gamificados são fundamentados na abordagem espiral de transformação do conhecimento em ação (espiral do conhecimento), de NONAKA & TAKEUCHI (1999, p. 79) que converte, recursivamente, conhecimento tácito em explícito e vice-versa, por meio da socialização, externalização, combinação e internalização. O conhecimento tácito é aquele que indivíduo adquiriu ao longo da sua vida, é difícil de ser formalizado ou explicado a outra pessoa, é subjetivo e inerente às habilidades de um membro do grupo (da classe). O conhecimento explícito é aquele formal e claro, fácil de ser comunicado, geralmente disponível em forma de textos, capítulos de livros, diagramas, manuais, documentos, instruções, artigos, revistas e tudo aquilo que formalize, explique ou declare um fato ou um determinado procedimento. A socialização (tácito para tácito) refere-se ao compartilhamento do conhecimento tácito, por meio da observação, imitação ou prática. A Externalização (tácito para explícito) ocorre com a conversão do conhecimento tácito em explícito e sua comunicação ao grupo por meio da escrita, fala, desenho, registro audiovisual, etc. A Combinação (explícito para explícito) caracteriza-se pela transformação do conhecimento em ferramenta de criação de novos conhecimentos. Chama-se combinação por juntar dois ou mais tipos de conhecimentos explícitos, tais como um manual, um guia de trabalho, uma publicação, um livro, um vídeo, etc., para gerar um processo colaborativo de ensino-aprendizagem (um curso interativo, por exemplo). A Internalização (explícito para tácito) ocorre quando os novos conhecimentos explícitos acima citados, uma vez compartilhados, são usados efetivamente pelos indivíduos que compõem uma organização, uma comunidade ou classe, para incrementar, estender, assimilar e reorganizar seu próprio conhecimento tácito, durante a construção coletiva de uma solução de um problema vivenciado por estes indivíduos e estas comunidades.

personagem representativo de uma experiência problemática e precisam expor, em voz de alto e bom tom, este papel para os demais atores desta situação, a fim de adquirir conhecimento para construir, colaborativamente, a solução, aplicando os saberes de cálculo numérico e praticando, consciente ou inconscientemente, a espiral do conhecimento.

As cenas são sempre criadas com narrativas (history and characters) direcionadas para uma mudança de situação (inovação com cálculo numérico = inocalc) que valoriza um personagem de destaque que detém poderes especiais (conhecimentos de cálculo numérico) e torna-se um herói por meio de suas habilidades de construtor de soluções e de ajudar as pessoas e a sociedade. Para viabilizar as tarefas de modelagem matemática por estudantes são usados critérios simplificados de validação de modelos (critério da proporcionalidade de fatores de influência) que permitem aos estudantes se abstraírem de comprovações matemáticas complexas e concentrar seus esforços no que é mais importante para a matéria que é a aplicação e a avaliação crítica de métodos numéricos na engenharia. O experimento foi testado em 18 turmas durante 9 períodos, envolvendo um total de 1300 estudantes. Os testes consideraram diferentes comparações de turmas que estudaram o mesmo conteúdo com e sem inocalc. Os resultados demonstrando que todos os indicadores da matéria sofreram influência positiva são apresentados em gráficos e analisados neste artigo com suas projeções estatísticas. Esta abordagem demonstra a influência positiva da combinação de jogos sérios de realidade alternada com texto teatralizado para ajudar estudantes e professores a construir o sentido do conteúdo de uma matéria (matemática e informática em cálculo numérico) por meio da integração deste conteúdo com o conteúdo de outras matérias associadas aos domínios de aplicação (literatura, eletricidade, meio ambiente, construção civil, química, segurança, saúde pública, etc.), em uma experiência de leitura ludificada pelo dizer e contextualizada pelo brincar.

Os resultados do flerte (resultados dos estudos publicados em Barros 2015) referem-se a experimentos nos quais o professor cria os textos teatrais (roteiros de situações problemáticas) e os alunos os representam contextualizando-os pelo acréscimo de alguns elementos específicos das situações problemáticas que eles escolhem abordar (dados e informações complementares).

Mais recentemente, o casamento da abordagem de ensino teatralizado de literatura com o ensino teatralizado de engenharia está sendo consumado em um ato extremamente significativo da relação íntima da literatura com a engenharia, no qual os roteiros teatrais deixam de ser criados previamente pelo professor para serem criados colaborativamente pelos alunos, levando-os a buscar referências nos roteiros teatrais iniciais criados pelo professor, em um primeiro ciclo da espiral do conhecimento e, principalmente, no vasto mar da literatura. Trata-se de um avanço atrevido em

relação ao flerte, uma vez que as dificuldades de leitura dos estudantes apontam naturalmente para dificuldades de escrita, mas com(o) o amor que vê o invisível aos olhos, consideramos este novo desafio tentador e acreditamos no que os alunos ainda não são. Estamos testando incursões por estilos narrativos que facilitem uma mimese criativa, tal qual preconizada por Costa Lima (1986, p. 361), que vai além da imitação da realidade, e que possibilite ao estudante criar uma nova realidade própria, aproveitando e resignificando os mesmos elementos da realidade a qual ele imita na sua trilogia de ler-dizer-brincar, vivendo uma experiência única e nova. Buscamos, por meio destes experimentos de mimese criativa provocada pela gamificação em realidade alternada, facilitar a representação de problemáticas em um roteiro de teatro, bem como simplificar a produção textual, sem reduzir seu valor como obra artística, a fim de facilitar ao aprendiz de engenheiro expressar os elementos da contextualização dos problemas e os respectivos dados e informações na forma de uma narrativa que dê sentido ao aprendizado para além das entediadas listas de exercícios de cálculo numérico. Criamos, assim, uma oportunidade para o aprendiz de engenharia apropriar-se do texto de teatro como espaço de liberdade para apreender o mundo a sua volta. Espera-se que, fruto de uma gravidez muito desejada, este rebento metodológico cresça e fortifique-se como uma prática pedagógica inovadora e popular nas nossas instituições de ensino, na qual cada aluno constrói seu próprio Náutilus por meio da vida vivida em palcos imaginários e reais, ao invés de pegar carona em barcos que apenas flutuam na superfície do incomensurável oceano do saber.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Valéria. **Relatório técnico**: Projeto de pesquisa-ensino “Lourdes Ramalho e o teatro na Paraíba na segunda metade do século XX: representações e possibilidades de leitura”. João Pessoa, 2006.

ANDRADE, Valéria. Autoria feminina e o texto escrito para o palco: editar é preciso (ler também). In: GOMES, André L. **Leio teatro**: dramaturgia brasileira contemporânea, leitura e publicação. São Paulo: Horizonte, 2010.

BARROS, Marcelo Alves de; MOURA Antão., BORGMAN, Laurent; TERTON Uwe. Blended Learning in Multi-disciplinary Classrooms - Experiments in a Lecture about Numerical Analysis. DOI: 10.5220/0005409001960204. In: **Proceedings of the 7th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU-2015)**, pp. 196-204, 2015.

COSTA LIMA, Luiz. *Sociedade e discurso ficcional*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

GOMES, André L. “Lei(a)tores” em processo coletivo e colaborativo no Quartas Dramáticas. *Pitágoras, 500. Revista de Estudos Teatrais*. Instituto de Artes. Unicamp. v. 2. abr. 2012. Disponível em: <http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/pit500/article/view/21/44>. Acesso: 28/06/2015.

GOMES, Inácia Uênia D. **Do palco para a sala de aula: leitura do texto dramático na escola do campo.** Monografia. Licenciatura em Educação do Campo. Universidade Federal de Campina Grande, Unidade Acadêmica de Educação do Campo. Sumé, 2013.

GRAZIOLI, Fabiano Tadeu. **Teatro de se ler: o texto teatral e a formação do leitor.** Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2007.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. **Criação de conhecimento na empresa: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação.** Rio de Janeiro: Campus, 1997.

SIQUEIRA, Bruna M. de Braz. **Maria Roupas de Palha: um texto dramático para se ler na escola do Campo.** Monografia. Licenciatura em Educação do Campo. Universidade Federal de Campina Grande, Unidade Acadêmica de Educação do Campo. Sumé, 2013.

VIDOR, Heloíse B. **Leitura e teatro: aproximação e apropriação do texto literário.** 2015. (222 F.) Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo. 2015.