

Teatro Imersivo na Educação Ambiental: o caso pioneiro da Escola do (Im)possível

1 INTRODUÇÃO

A ciência tem considerado a crise climática como uma das maiores ameaças à sobrevivência humana (IPCC, 2023). O enfrentamento das mudanças climáticas é urgente devido às suas consequências para as sociedades e os ecossistemas. Há uma década, o relatório do IPCC (2014) já previa eventos climáticos extremos em todo o planeta. O mesmo documento enfatizava a importância de incorporar aspectos sociais e educacionais na resposta à emergência climática, ampliando a abordagem hegemônica anteriormente baseada em dados de ciência do clima. Nessa direção, a Educação Ambiental (EA) revela-se fundamental no enfrentamento da emergência climática.

O presente estudo explora o uso do teatro imersivo como ferramenta na EA. Tendências contemporâneas no campo da educação buscam abordagens mais integradoras e participativas, como as metodologias ativas. Neste cenário, o teatro aplicado para fins pedagógicos é um instrumento promissor por seu estímulo ao engajamento de forma lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

O Brasil é uma potência mundial com enorme vocação tanto para a sustentabilidade quanto para a cultura, devido a toda a diversidade social e natural em seu extenso território. Entretanto, o teatro imersivo ainda não é tão disseminado como ferramenta pedagógica em terras brasileiras. Nosso estudo analisa o caso do projeto “Escola do (Im)possível”, pioneiro no Brasil na utilização desta abordagem na EA. Desenvolvido pela startup Platô Cultural em Santa Catarina desde 2021, o projeto mescla técnicas artísticas e tecnológicas para discutir mudanças climáticas com estudantes do ensino fundamental. Nosso objetivo é analisar o impacto desta iniciativa, suas contribuições para a EA e a aplicabilidade desta abordagem artístico-pedagógica no contexto brasileiro.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Muito além de um instrumento educativo, a EA é um movimento transformador que pode moldar atitudes e comportamentos na relação da humanidade com o meio ambiente. Conforme a UNESCO (2005, p. 44), a EA “é uma disciplina bem estabelecida que enfatiza a relação dos homens com o ambiente natural, as formas de conservá-lo, preservá-lo e de administrar seus recursos adequadamente”. Uma educação que explora a interconexão das mudanças climáticas com a ação humana gera pensamento sistêmico, holístico, e consciência da diversidade da natureza, das culturas e dos conhecimentos. Isso exige repensar os sistemas econômicos, priorizando a sustentabilidade e o bem-estar. Esses preceitos definem a abordagem para a educação climática sugerida pelo guia “Greening the Curriculum” (UNESCO, 2024). Freire (2009, p. 63) descreve que “a educação tem a responsabilidade de criar consciências críticas, e esta responsabilidade se manifesta quando o educador estimula ao mesmo tempo a curiosidade do estudante e a sua criatividade”.

Nessa direção, a cultura e a arte oferecem um arsenal valioso para a EA, explorando caminhos criativos para criar novos sentidos. Contudo, devido à própria construção das áreas de conhecimento no pensamento ocidental, essa relação ainda é incipiente e há muito espaço para inovação sustentável a partir das artes. Cláudia Leitão, Secretária de Economia Criativa no Ministério da Cultura, cita a economia criativa como parte de um conjunto de novas economias de compromisso social do século XXI:

A gente tá militando por uma economia [criativa], mas [existem] os que militam pela economia circular, pela bioeconomia, pela economia azul, a verde. Essas economias são economias contra-hegemônicas. [...] Eu penso que esse desafio do território é o desafio de um conjunto de economias que querem salvar o planeta, mas querem salvar os humanos e querem salvar os seres vivos. [...] É nesse sentido que eu acredito que a gente pode pensar numa economia criativa brasileira que seja exemplar. Eu tenho essa fantasia utópica de que a gente pode liderar isso no Cone Sul. A gente tem que lutar por isso. (MinC, 2023, min. 30-31, adaptado).

Um exemplo desse cruzamento frutífero é o teatro aplicado, termo que denomina uma série de práticas teatrais que são utilizadas para outros fins sociais, como educação médica, terapias, desenvolvimento social, programas pedagógicos e treinamentos para desastres. O teatro é uma prática emancipatória, que estimula o entretenimento e a reflexão, facilitando a compreensão do mundo ao redor. Por isso, conforme Araújo e Pasquarelli-Filho (2013), práticas teatrais demonstram um grande potencial de contribuição para a EA.

O teatro imersivo é uma prática emergente no teatro aplicado contemporâneo. Como estética teatral, ele se apresenta em diversas formas, sempre baseado em algum grau de envolvimento ativo do público na encenação. Ele compartilha muito com o Teatro do Oprimido (Boal, 1998), formato célebre de teatro aplicado para ação social e política, mas enfatiza os aspectos plásticos e ficcionais da encenação – sendo mais atraente para o público jovem. Sua interface com esse público faz com que o teatro imersivo seja cada vez mais utilizado em contextos educacionais. Um dos maiores exemplos é a *Punchdrunk*, uma companhia de teatro britânica fundada em 2000 que possui um braço de produção especializado em educação imersiva para escolas e comunidades – a *Punchdrunk Enrichment*. Entretanto, essa realidade ainda é bastante limitada a países do Norte Global, onde o investimento em pesquisa e produção nesta área é mais generoso.

A startup Platô Cultural foi pioneira na aplicação em grande escala do teatro imersivo na educação no Brasil, desde o início focando na EA. Entretanto, ainda não há estudos analisando o resultado destas ações em contexto brasileiro, sendo este o nosso foco.

3 METODOLOGIA

Este estudo segue um delineamento de estudo de caso único, com foco na análise das práticas e resultados da edição piloto do projeto “Escola do (Im)possível”. Os dados que analisamos foram apresentados em um relatório de impacto (Platô Cultural, 2021). Os parâmetros de impacto social seguem o modelo de avaliação “Continuum of Impact: a guide to defining social and civic outcomes and indicators”. Este modelo foi proposto pelo programa Animating Democracy, da organização Americans for the Arts (2017), a fim de observar e coletar evidências do impacto social do trabalho em artes e cultura. O referido modelo analisa indicadores e resultados em 6 áreas distintas: Conhecimento, Discurso, Atitudes, Capacidade, Ação e Condições. Os parâmetros de avaliação de impacto educacional seguem as diretrizes curriculares brasileiras apresentadas na BNCC – Base Nacional Curricular Comum (Brasil, 1996).

Os dados foram produzidos por meio de observação participante, entrevistas semiestruturadas com a comunidade escolar e análise documental dos materiais pedagógicos e de comunicação do projeto. Conduzimos uma análise de conteúdo, buscando identificar as principais contribuições do teatro imersivo para a EA e as mudanças climáticas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto “Escola do (Im)possível” foi desenvolvido pela startup de arte-educação Platô Cultural através de uma parceria com a ITAC – *International Teaching Artist Collaborative*, uma rede internacional de arte-educadores que apoia projetos voltados para a mudança climática. Sua edição piloto aconteceu em 2021 na cidade de São José, em Santa Catarina, onde o projeto é executado em parceria com a Secretaria Municipal de Educação até hoje. O público primário são estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, inicialmente focado em escolas públicas de bairros marcados pela vulnerabilidade social e climática. Desde então, o projeto já foi ampliado para outras escolas da rede municipal de São José e outras localidades – como Glasgow, na Escócia. Nossa análise, contudo, será focada na edição piloto executada em uma única escola municipal de São José.

A “Escola do (Im)possível” parte da premissa de uma agente secreta no ano de 2071, que manda uma mensagem do futuro convidando a turma a embarcar numa missão para salvar o planeta das mudanças climáticas. Ao aceitarem, as crianças entram numa aventura em seis episódios para explorar diferentes aspectos do desafio e, ao final, darem uma aula sobre o que aprenderam para seus pais e professores. O projeto desenvolveu uma metodologia própria, denominada “Aventuras de Aprendizagem”. Esta abordagem de ensino-aprendizagem integra técnicas artísticas (como teatro imersivo, gamificação e storytelling), novas tecnologias (como realidade aumentada e geolocalização) e metodologias ativas (como a sala de aula invertida e a aprendizagem baseada em problemas) para promover uma experiência significativa e interativa sobre os efeitos da crise climática. A abordagem é centrada no protagonismo do aluno, que possui um personagem e uma ação clara, tem acesso à imersão tecnológica no universo fictício, interage com os personagens e interfere na narrativa ficcional ao longo das semanas de experiência. Fundamentado na BNCC, o projeto tem caráter transdisciplinar e suas atividades lúdicas seguem um guia pedagógico que trabalha as competências exigidas para as diferentes disciplinas do ensino fundamental.

A seguir, podemos visualizar uma síntese dos resultados do relatório de impacto da Escola do (Im)possível nas dimensões de Conhecimento, Discurso e Atitude (Quadro 1). Estas três dimensões apresentam metas e indicadores mais centradas no impacto individual da experiência sobre os estudantes.

Quadro 1 - Impactos em Conhecimento, Discurso e Atitude na Escola do (Im)possível

RESULTADO ESPERADO	INDICADORES	FORMAS DE COMPROVAÇÃO
CONHECIMENTO		
Os estudantes ganham conhecimento significativo sobre as mudanças climáticas. Eles entendem as causas, impactos e soluções para as mudanças climáticas e sua relação com sua área local.	Eles expressam o desejo de agir e aprender sobre o tema ao aderir à missão.	Episódio 01; entrevista inicial; aceite do desafio; relato docente.
	Eles são capazes de se comunicar, de se expressar sobre as mudanças climáticas e de explorar soluções para o problema.	Episódios 04, 05, 06; entrevista inicial; filmagem; arte criada; relato docente.
	Eles estabelecem relações entre causas das mudanças climáticas e seus efeitos na natureza e sua área local.	Episódio 02; geocaching; entrevistas; filmagens; exercício escrito; relato docente.
	Eles compreendem melhor os impactos das mudanças climáticas no meio ambiente e expressam o desejo de ajudar a detê-las.	Episódio 03; aula de baleiês; entrevistas; filmagens; arte criada; relato docente.
DISCURSO		

Crianças e adultos trocam de posição, adquirindo novas perspectivas sobre o tema. Eles veem e entendem as possíveis consequências para o ambiente em relação às diferentes escolhas que eles poderiam tomar.	Os estudantes encontram formas criativas, envolventes e eficazes de comunicar suas descobertas sobre as mudanças climáticas aos adultos.	Episódios 04 e 06; arte criada; entrevistas com alunos; material escrito; filmagens; relato docente.
	Família, professores e crianças dialogam sobre as mudanças climáticas em um espaço divertido e criativo, identificando possíveis ações ou soluções.	Episódio 06; site interativo; entrevista com família e professores; arte criada; feedback final; relato docente.
ATITUDE		
Os estudantes se veem como agentes de mudança. Percepções negativas sobre o meio ambiente e a natureza mudam.	Eles estão comprometidos em serem professores na Escola do (Im)possível.	Missões dos episódios; Episódio 06; filmagens; relato docente.
	Eles expressam suas opiniões e valores durante os episódios. Eles criam novas visões e soluções criativas para o problema.	Episódio 06; entrevista com alunos; filmagens; arte criada; relato docente.
	Mudança de opiniões e crenças de família e adultos durante o Episódio 06.	Episódio 06; filmagens; feedback no site

Fonte: Adaptado pelos autores a partir de Platô Cultural, 2021.

De forma geral, os resultados e indicadores corroboram com os aspectos mais exaltados sobre a contribuição do teatro imersivo para fins pedagógicos: capacidade de engajamento dos alunos, aprendizagem lúdica e significativa, estímulo à criatividade, participação ativa e visão holística sobre o tema. A imersão sensorial, emocional e tecnológica proporcionada pela experiência, através de recursos como realidade aumentada e storytelling, ampliou o alcance e a eficácia das atividades, permitindo que os alunos explorassem de maneira criativa as implicações das mudanças climáticas. A experiência transformou o agenciamento dos alunos com a realidade, estimulando-os a empenhar ações cidadãs em suas comunidades de forma lúdica, positiva e leve.

Apesar do projeto se inspirar em iniciativas de educação imersiva experimentadas apenas em outros países, o resultado demonstrou boa adesão com o público brasileiro – mesmo com crianças e professores de classe média baixa situados na zona rural. Isso também é reflexo da preocupação da equipe criativa em utilizar elementos da cultura local na concepção da narrativa. Os materiais pedagógicos evidenciam um estímulo à valorização da diversidade de conhecimentos, inclusive de povos originários e de folclore local.

Os resultados referentes às dimensões de Capacidade, Ação e Condição foram menos desenvolvidos no relatório de impacto da edição piloto – e somente serão mais aprofundados nos relatórios produzidos posteriormente. Além de metas e indicadores individuais, estas três dimensões apresentam dados do impacto coletivo da experiência sobre a comunidade escolar e as instituições ligadas ao projeto.

Dentre os indicadores de impacto coletivo mais relevantes, cabe destacar algumas metas concretizadas: a expansão do projeto para outras turmas e escolas da rede pública municipal; o engajamento da Escola Ambiental do município na cocriação e implementação do projeto; a participação ativa da comunidade escolar na realização dos episódios; e a expansão internacional da comunidade de estudantes que seguem ativos no projeto através de uma plataforma digital. Esses resultados demonstram o potencial cativante de experiências lúdicas na educação, que acabam por engajar diversos atores.

Nas dimensões de Capacidade e Condição, os responsáveis pelo projeto tecem metas mais ambiciosas que, embora ainda não tenham sido plenamente alcançadas, fundamentam uma direção e comunicam sobre a missão maior desta iniciativa. São elas: ver escolas na

Grande Florianópolis valorizarem a arte nos seus currículos e, com a arte, inovarem em metodologias para ensinar questões sociais e ambientais; e gerar mudanças de longo prazo na legislação ambiental, nos currículos escolares e na expansão da sua rede de parceiros.

5 CONCLUSÃO

O desenvolvimento de metodologias ativas que possam revitalizar as práticas de EA representa um desafio que demanda conhecimento e criatividade para lidar com as complexidades ligadas às questões socioambientais. Como resultado deste estudo, destacamos que a experiência da “Escola do (Im)possível” reforça a relevância do teatro imersivo como uma ferramenta viável e eficaz para a EA, sobretudo quando combinado com metodologias ativas e novas tecnologias.

As experiências vivenciadas a partir da construção do teatro imersivo como estratégia para trabalhar as questões ambientais, suas contribuições para a EA e a aplicabilidade desta abordagem artístico-pedagógica permitem observar a importância da utilização de diferentes estratégias lúdicas na abordagem da educação ambiental, aproximando os alunos da temática das mudanças climáticas. Interseccionar a educação ambiental com técnicas de teatro imersivo, oportunizou apresentar esta modalidade de teatro como recurso capaz de sensibilizar para os caminhos da EA e torná-la realidade nas escolas brasileiras.

O teatro aplicado à EA demonstra ser uma ferramenta valiosa, oferecendo amplas possibilidades. Sua natureza intrínseca desperta um interesse acentuado no público jovem e adulto, o que, por sua vez, facilita o desenvolvimento de um processo educativo acerca do meio ambiente, crucial para sua implementação na sociedade. Este estudo contribui para o debate sobre práticas inovadoras na EA, sugerindo que o uso do teatro imersivo pode ser ampliado e adaptado a outros contextos educacionais no Brasil, fortalecendo a conscientização e o engajamento dos jovens no debate sobre as mudanças climáticas.

REFERÊNCIAS

AMERICANS FOR THE ARTS. Continuum of Impact: a guide to defining social and civic outcomes and indicators. 2017. Disponível em:

<http://animatingdemocracy.org/continuum-impact-guide>. Acesso em 15 janeiro de 2022.

ARAUJO, A.F.; PASQUARELLI, V.J. Teatro e Educação Ambiental: um estudo sobre ambiente, expressão estética e emancipação. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental (Remea)**, v. 18, 2013.

BOAL, A. **O teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 30 ago. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da solidariedade**: América Latina e educação popular. Indaiatuba: Villa das Letras, 2009.

IPCC. **Climate Change 2014: Impacts, Adaptation and Vulnerability - Synthesis Report**. A Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change. Contribution of Working Groups I, II and III to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change. In: Field, C. B. et al. (Eds.). Organização Meteorológica Mundial (World Meteorological Organization, WMO), Genebra, Suíça, 2014.

IPCC. **Climate Change 2023: Synthesis Report**. A Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change. Contribution of Working Groups I, II and III to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change [Core Writing Team, H. Lee and J. Romero (eds.)]. IPCC, Genebra, Suíça, 2023.

MINC. Cultura: geração de empregos, renda e crescimento da economia. **Podcast do MinC** Apresentado por Thaís Maruoka. Brasília: MinC, 2023. Podcast. (44 min). Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/3hnu03mZu1NquwWJOpqVVw>. Acesso em: 3 jan. 2024.

PLATÔ CULTURAL. **School of the (Im)possible**: impact assessment report. São José: Platô Cultural, 2021.

UNESCO. **Década das Nações Unidas da Educação para um Desenvolvimento Sustentável, 2005-2014**: documento final do esquema internacional de implementação. Brasília: UNESCO, 2005.

UNESCO. **Greening curriculum guidance: teaching and learning for climate action**. UNESCO, 2024. Disponível em <https://www.unesco.org/en/education-sustainable-development/greening-future/curriculum>. Acesso em: 28 ago 2024.