

Mantle of the Expert (MoE) e o uso das Tecnologias Digitais na escola - uma experiência inglesa

24

Roberta Luchini Boschi¹

Resumo

O artigo apresenta o Mantle of the Expert (Manto do Especialista), MoE, uma prática pedagógica inglesa que cria realidades simuladas para desenvolver o currículo. A técnica, que faz o uso do teatro ou drama em sua acepção inglesa, ressalta também como as tecnologias atuam como aliadas na escola, como é possível verificar numa escola pública em Redditch, no município de Worcestershire, Inglaterra. Computadores, câmeras, iPads e outros gadgets assessoram o ensino e possibilitam aos alunos maior liberdade no processo de aprendizado e acesso ao currículo, além de um contato igualitário com relação às mídias. Em entrevista com o diretor da escola é possível notar que, com apoio governamental, professores e equipe dispostos a criar e a experimentar, as mídias e tecnologias tornam-se aliadas no uso de uma pedagogia diferenciada, prazerosa e que promove a equidade em sala.

Palavras-chave

MoE. Tecnologias digitais. Ensino. Aprendizado.

Recebido em: 27/02/2019
Aprovado em: 11/09/2019

¹ Mestra em Applied Drama: Education, Community and Society, Inglaterra.
E-mail: robertaluchini@gmail.com

Mantle of the Expert (MoE) and the use of digital technologies in school - an English experience

Abstract

This article presents Mantle of the Expert (MoE) an English pedagogical practice that creates simulated realities to develop the curriculum. The technique that incorporates theatre or drama in its English meaning, also stresses how technology can become an ally in schools having as an example a comprehensive school in Redditch in Worcestershire, England. Computers, cameras, iPads and other gadgets in schools assist with the teaching process and allow the students to have more freedom in their learning and access to the curriculum as well as equal access to technological devices. In an interview with the school head master it is possible to note that with governmental help, teachers and teams willing to create and experiment, the devices and technologies can become allies in the usage of a different pedagogy which is pleasurable and promotes equality in the classroom.

Keywords

MoE. Digital technologies. Teaching. Learning.

Introdução

A sala de aula está diferente do que estou acostumada a ver. Muitas paredes estão cobertas por atividades realizadas pelos alunos. As crianças estão por toda parte. Algumas no chão, outras nas carteiras. Umas conversam com as outras, outras estão focadas em suas atividades. A professora conversa com uma aluna que traz nas mãos um pequeno quadro branco onde, com a caneta, fez algumas anotações. Descubro que não são meras anotações, mas sim hipóteses. O armário está coberto por um grande pano branco e nele estão fixadas fotografias que são, na verdade, imagens impressas da internet. Impressas ali mesmo, na sala. Há um notebook, uma impressora e um quadro interativo. Após alguns minutos, um aluno diz ter terminado. Ele traz nas mãos um boneco desenhado por ele e fala: “Está aqui minha foto”.

A professora dá uma pausa na conversa, e pergunta se ele pode montar a foto do grupo em um pedaço de papel pardo que ela estende ao chão. Ele diz que sim. Aos poucos, outros colegas chegam com suas “fotos” e as entregam ao aluno encarregado de montar a imagem. Uns perguntam se podem colaborar com ele que, gentilmente, aceita. Os minutos passam. Todos já têm suas fotos coladas no papel pardo. O menino encarregado de montar a foto fez um desenho de uma casa usando lápis e régua e colocou os bonecos desenhados dentro e ao redor dela.

A professora solicita uma roda. As crianças sentam-se e ela começa recordando o que já haviam feito até aquele momento em seu MoE. Em seguida, ela abre uma pasta no computador, e projeta no e-board (quadro interativo) as imagens das crianças. Elas estão posando como em uma foto de time de futebol. Constatei que, na verdade, eles são um time. Um time de exploradores. A foto foi feita na cabana, na acomodação de exploradores que fica na montanha de Ben Nevis, na Escócia. As fotos que estavam presas ao pano branco são fotos de outros grupos de exploradores que, desde a Antiguidade, vão até Ben Nevis. Aquele grupo de crianças tinha sido chamado até a montanha para investigar problemas causados no local por criaturas místicas.

Descubro também que o quadro de hipóteses que a menina discutia com a professora, dizia respeito aos 100 dias sem chuva na região. A foto montada no papel pardo se referia ao grupo que tinha ido ao Ben Nevis e terminou sem conseguir imprimir sua foto no papel (porque às vezes a tecnologia falha). Eles então a fizeram de próprio punho porque queriam também ser representados naquele mural de exploradores.

Para reativar as emoções, a professora sugeriu que eles se colocassem na posição em que acordaram em seu segundo dia de exploração ao Ben Nevis. Alguns se portavam como exaustos, outros se negavam a acordar. Ela encostava neles que, aos poucos, falavam aquilo que estavam sentindo naquele momento. Eles reviviam os sentimentos de exploradores frustrados por não terem encontrado nenhuma pista que os ajudasse a solucionar o problema da seca que assolava a montanha. Dentre as hipóteses, estavam mudanças no vento que não permitiam que a água evaporada dos rios se transformasse em chuva. Talvez seriam necessários suprimentos para alimentar e hidratar os seres místicos do local: gigantes, gnomos, trolls, dragões, dentre outros.

O curioso é que nenhuma dessas situações constitui um “acontecimento real”. Ou melhor, o aprendizado é real, mas a situação é uma simulação do real, é uma fantasia. Se aquela situação fosse possível, se eles realmente fossem exploradores do Ben Nevis, se houvesse seres místicos que precisam de ajuda, a simulação se aproximaria do real. O time de exploradores foi criado para dar uma explicação para a entrada das crianças no mundo da imaginação. A tecnologia os ampara o tempo todo. O armário móvel está repleto de carregadores acoplados para os iPads. Eles têm inúmeros aplicativos que assessoram as crianças a criar materiais que enaltecem suas buscas enquanto exploradores/investigadores. Assumindo o papel de experts, os alunos usam o quadro interativo, os iPads e notebooks para apresentarem aos colegas ou aos seus superiores (dentro da história criada) os resultados alcançados.

Esta é uma escola pública na Inglaterra, mas não é uma escola como as outras. Ela utiliza como pedagogia central um método denominado “Manto do Especialista” (do inglês: *Mantle of the Expert* ou ainda MoE). Esta forma de

ensinar foi desenvolvida ao longo de mais de 40 anos e consolidada por Dorothy Heathcote, educadora reconhecida pela Rainha da Inglaterra como Membro do Império Britânico por seus serviços prestados à educação do país. Com a morte da educadora em 2011, a continuidade do MoE foi assegurada por admiradores e praticantes que continuam a espalhá-lo pelas salas de aula mundo afora.

Se estamos falando do século XXI, de crianças que já nascem conectadas, e de práticas pedagógicas que consigam a elas aliarem-se, provavelmente estaremos falando de um caso de sucesso. Este artigo busca, com base na escola acima mencionada, expor quais são os principais aliados de uma educação que inclui as tecnologias em sua prática e que permite que os alunos delas façam uso conscientemente e para fins pedagógicos. Tudo isto pautado em uma metodologia denominada *Mantle of the Expert* (MoE), que traduzo como “Manto do Especialista”. Além de visitas *in loco*, entrevistas com o diretor da escola, conversas com professores e alunos, a observação participante ocorreu dentro das salas de aula. O ambiente desta escola já me é bastante familiar, haja vista que acompanho a instituição desde 2010, época em que iniciei os estudos sobre o MoE em meu mestrado.

As entradas e saídas de professores e estudantes visitantes às salas de aula são constantes, e os alunos não se acuam com o olhar do estranho. Aquele que observa pode, a qualquer momento, ser convidado a participar da trama, tornar-se personagem e levar, para dentro da narrativa em que estão trabalhando, novos elementos. Tudo isto guiado pelo educador, que dá as dicas às personagens para que levem junto à sua entrada na história um elemento curricular que será desenvolvido, analisado e discutido pelo time de especialistas.

Em conversas informais com professores e alunos, nota-se a constante inspiração e vontade de dar continuidade ao trabalho. Os educadores têm olhos e ouvidos muito aguçados. Captam de seus alunos os comentários que irão colaborar naquele momento para que o conhecimento continue se instaurando em sala. As perguntas levadas para a aula e o constante questionamento aos

alunos são de fundamental importância para manter o entusiasmo e continuar as inserções curriculares e - muitas vezes - multi/transdisciplinares.

Para se compreender melhor como esta metodologia funciona, na sessão seguinte discorre-se sobre sua criação e elementos-base. O aprendizado sobre o MoE não se encerra nas discussões que apresentamos. Pelo contrário, ele se inicia nas questões abordadas e prospera - afinal, constitui uma forma muito prática e vivencial de ensinar e aprender.

O MoE

A metodologia do “Manto do Especialista” foi desenvolvida pela educadora inglesa Dorothy Heathcote (1926-2011) ao longo de seus mais de 40 anos de carreira. “Seu desejo era o de criar uma abordagem pedagógica que tornasse as técnicas de dramatização acessíveis a todos os professores independentemente de sua formação e experiência” (TAYLOR, 2016, p.14, trad.própria).

É válido ressaltar os elementos-base que constituem esta metodologia de ensino e que tanto atraem alunos, professores, diretores e entusiastas das novas formas de saber. Para se pensar no MoE é preciso haver um time de especialistas, um cliente e uma tarefa. Todos imaginários, mas podem ser pautados em realidades. Eles serão pensados de antemão pelo professor quando for fazer o planejamento das aulas. Além deles, perguntas que irão assessorar o desenvolvimento da história criada podem ser pensadas, passos a serem tomados ao longo da trama, dentre outras especificidades que irão, durante o MoE, dar suporte ao professor para que ele não saia de seu objetivo maior que é o de proporcionar aprendizado aos seus alunos.

Para explicar um pouco melhor a estrutura do MoE, há que se pensar em uma tarefa, em algo a ser solucionado. Esta tarefa será solicitada por um cliente a um time de especialistas. O time de especialistas é o grupo de alunos que irá operar em um ambiente fictício (no qual a sala de aula ou outros ambientes escolhidos será transformada), mas terá responsabilidades e poderes reais dentro da trama. Isto significa que eles terão que, realmente, executar aquilo que foi solicitado pelo cliente como especialistas, como pessoas que possuem os saberes

necessários para tal. Para que isto seja possível, os alunos terão que buscar o conhecimento necessário para executar a tarefa, invertendo então a máxima de que deve ser o professor aquele que leva a informação até o aluno.

O cliente é aquele que solicita atividades com propósito para o time e irá estabelecer padrões e solicitar informações. Ele não precisa aparecer fisicamente na história. Ele pode ser representado através do envio de um subordinado, cartas, áudios, e-mails, etc. Pode também aparecer em pessoa, mas esta deverá ser uma ocasião muito especial, para a qual os especialistas (os alunos) deverão estar bem preparados e munidos de conhecimento para não soarem amadores para a demanda daquele cliente. O cuidado com a linguagem a ser utilizada deve ser sempre ressaltado pelo professor enquanto parte daquela equipe.

Já a tarefa, aquilo que o cliente quer que os especialistas realizem, dá uma direção ao trabalho do time, além de gerar oportunidades de buscar o conhecimento necessário e interdisciplinarizar o currículo. Vale recordar que as tarefas foram planejadas pelo professor e serão, portanto, importantes para consolidar o conteúdo curricular. Elas são a execução prática do que foi apreendido pelos alunos enquanto vivenciam suas personagens de especialistas.

De maneira geral, em MoE os alunos terão que se unir enquanto *experts* em um assunto para solucionar um problema demandado por alguém. A importância das tecnologias entra exatamente neste desenvolvimento do cumprimento da tarefa, e será possível notar isto ao longo do que se seguirá. Para que se chegue até os elementos-base (time de especialistas, tarefa e cliente), é necessário, como mencionado anteriormente, pensar naquilo que se deseja ensinar. Sem que haja um objetivo curricular bem claro para o professor, MoE pode se perder e o resultado pode ser desastroso – nesse caso, os alunos apenas se divertiriam, mas não necessariamente aprenderiam aquilo que se desejava *a priori*.

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 realmente quer que eles compreendam sobre os Romanos?” Porque se você não puder

decidir isto, você não pode ensinar sobre os Romanos. (HEATHCOTE, 2011, trad.própria)

Isso posto, o educador deve planejar com cuidado e atenção seu MoE. Ele precisa conhecer os interesses de seus alunos, uni-los ao currículo e possibilitar inferências dos educandos sempre que eles se sentirem aptos a dar suas opiniões de *experts* no assunto. Vale lembrar que eles estão experimentando ser outras pessoas, “vestindo a camisa de alguém” que sabe algo que eles podem, na verdade, não saber de fato.

Acho que é necessário planejar com cuidado. A coisa (MoE) não simplesmente acontece. É preciso ser planejado cuidadosamente. Propósito, propósito, propósito. Ou qual é o propósito, qual é o propósito, qual é o propósito. Ou então você terminará com um fluxo livre com eles (as crianças) indo aqui, ali e por toda parte. Se você pensar qual o propósito de fazer isso? Qual o propósito deles fazerem isso? Qual o propósito disto? Aí você terá um fluxo melhor. Um fluxo um pouco mais controlado. (KIERAN, 2017, trad.própria)

Durante a busca pelo conhecimento necessário para a execução da tarefa, as tecnologias assessoram o aprendizado. Como há uma demanda a ser entregue, já que o cliente está solicitando uma tarefa ou serviço, o aluno fará o uso de tudo que dispõe e que pode servir à concretização da tarefa solicitada: computador, impressora, câmeras, gravadores, fundo *Chroma Key* (fundo verde), Ipads, e a lista cresce.

MoE faz o uso de técnicas teatrais para se desenvolver, mas, para isto, não é necessário treinamento em teatro. Na Inglaterra há uma importante distinção entre teatro na educação (*theatre in education*) e drama na educação (*drama in education*), que não existe no Brasil. A conceituação pode ser resumidamente descrita como drama na educação quando a sessão é conduzida por um professor, e teatro na educação quando é conduzida por um time de atores ou profissionais do teatro (BOLTON, 2004, 39-40, tradução própria). Além disso, quando se trata de *drama*, reconhece-se que não se espera que aquele grupo prepare uma apresentação teatral. O foco é no processo, é no “agora”. O próprio grupo faz e se assiste ao mesmo tempo (BOWELL & HEAP, 2001, p.07). Desta maneira, quando se afirma que há técnicas teatrais envolvidas na metodologia

do MoE, faz-se referência a formas ligadas ao *drama in education*, e não ao termo “teatro” como o conhecemos no Brasil.

Heathcote enfatiza em seu trabalho que não se pretende criar uma peça teatral com os alunos. O teatro (na acepção de *drama*) acontece em pequenas encenações nas quais os alunos são (ou sentem-se como se fossem) especialistas em algo e o professor guia a situação garantindo que haja personagens externos ao espaço físico em que estão, que aparecerão ao longo da história trazendo consigo novos desafios e exigindo padrões. Como mencionado, esta aparição pode se dar fisicamente, mas também de outras 33 formas enumeradas e descritas por Heathcote e nomeadas estratégias dramáticas. Tais estratégias são formas de se levar para a história que se desenvolve em sala com personagens que, muitas vezes, existirão apenas na imaginação das crianças, tendo em vista que nunca se concretizarão na esfera do real. Para citar algumas das estratégias, pode-se a) ter algum material escrito por uma pessoa sobre uma segunda pessoa, lido por uma terceira pessoa; b) ter o personagem presente como uma estátua e ativada para ouvir o que se diz e falar, sem poder mexer; c) ouvir a voz de uma pessoa falando a outra; d) fazer um desenho de alguém ou algo importante, dentre outros.

Em entrevista (2011), a educadora afirmou que MoE “é uma ideia muito simples. Se você tratar as crianças como se elas soubessem de algo, elas começarão a querer saber algo, e é assim que funciona”. Pode-se compreender então que, ao se utilizar do MoE o professor torna-se participante ativo de sua aula. Ele trabalhará próximo aos alunos discutindo, ouvindo e elucidando perguntas que assessorarão a turma a solucionar a tarefa proposta pelo cliente. Raras são as vezes em que ele dará resposta às perguntas. Seu papel é motivar os alunos a buscarem as respostas e sempre (ou quase sempre), de modo indagativo, ir ajudando-os a encontrar o saber e as afirmações que precisam. Em uma realidade imaginária eles irão simular resoluções podendo refazer, repensar e mudar as formas de execução, já que o espaço de trabalho é uma fantasia levada a sério. O território do *drama* se instaura na medida em que as crianças podem voltar no tempo, acelerar suas ações, refazer algo, pausar ações, dentre outras opções que na vida real não seriam possíveis.

O professor está junto dos alunos na trama, ele faz parte dela e garante, no decorrer da história, que os alunos atravessem as áreas e conteúdos curriculares em que ele pensou de antemão, quando planejou o MoE. Sua linguagem também terá que mudar. Ao invés do “vocês”, o grupo torna-se “nós” uma vez que professor e alunos são integrantes do mesmo time. Dentro deste time eles podem ter diferentes papéis, o professor pode ser o gerente, pode ser o encarregado, os alunos podem ter seu grupo dividido para que acelerem o processo de pesquisa sobre o assunto e, desde que o professor esteja ali assegurando o aprendizado dentro de seu escopo curricular, não há limites para a imaginação.

A escola em questão

A escola estudada é uma escola pública, mantida com verba proveniente do governo britânico. Alunos oriundos de diferentes classes sociais e realidades familiares frequentam as salas de aula. Em entrevista, o diretor afirmou que trabalhar com crianças de 4 anos que possuem nível curricular condizente com as expectativas governamentais é mais fácil, mas, em sua escola, 90% das crianças de 4 anos estão abaixo e 65% estão muito abaixo das expectativas nacionais de conhecimento para a faixa etária (KIERAN, 2017, trad. própria). Desta forma, sua escola precisa trabalhar de maneira a elevar o nível das crianças mais rapidamente, e MoE tem se mostrado um importante aliado neste processo.

As escolas inglesas são vistoriadas pelo órgão OFSTED (*Office for Standards in Education Children's Services and Skills*) - em português, “Escritório para Padrões na Educação, Serviços para Crianças e Habilidades”. Ele “inspeciona e regula os serviços relacionados às crianças, jovens e serviços que oferecem educação e habilidades para aprendizes de qualquer idade” (OFSTED, 2018, trad. própria). O objetivo é garantir uma educação de excelência em toda a Inglaterra. Os resultados das vistorias efetuadas pelo Ofsted ficam disponíveis online para que qualquer cidadão possa acompanhar as escolas e escolher onde inscrever seu filho se assim o desejar.

A escola em questão possui média 2 com vários aspectos 1, o que significa uma escola “boa” (*good*), caracterizada como “excelente” (*outstanding*) em vários critérios da classificação. Difícil saber se a escola obteria um resultado tão alto se não utilizasse MoE, mas o diretor ressalta que a utilização da metodologia possibilitou aos professores implementarem suas práticas e melhorarem enquanto profissionais, tornando-se mais reflexivos e abertos, sem medo de errar porque em MoE o temido “erro” faz parte do processo e deve ser encarado como uma chance de conhecimento para o grupo, uma oportunidade de aprender mais, e uma possibilidade de aprimoramento nas práticas adotadas (KIERAN, 2017).

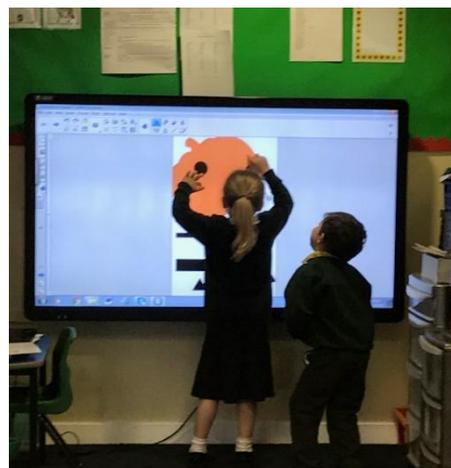
No que tange ao uso das tecnologias, como já mencionado, elas colaboram muito para que as crianças tenham acesso às suas criações dentro dos aplicativos de um Ipad, possam compartilhar suas pesquisas com uma audiência de colegas, se fotografem em um *Chroma Key* e montem nele um campo de batalha para dar vida à história que estão desenvolvendo, acessem uma plataforma de ensino na qual o professor posta fontes confiáveis de artigos e materiais de pesquisa, recebam um arquivo do cliente da história, dentre muitas outras opções. A iniciação ao uso das tecnologias digitais, nesta escola, se dá desde que a criança entra, com três anos e meio ou quatro anos de idade. Desde o uso de aparelhagem de som ao uso livre no *e-board*, as crianças iniciam sua familiarização com diferentes dispositivos eletrônicos para que, nos anos posteriores de suas formações, já saibam manusear computadores, Ipad, câmeras, dentre outros.

Figura 1



Fonte: próprio autor.

Figura 2



Fonte: próprio autor.

Questionado sobre como se dá o uso das tecnologias digitais disponíveis, o diretor afirmou que o próprio governo exige que as tecnologias adquiridas sejam usadas para práticas de fim educativo. Assim sendo, os alunos possuem a liberdade de, por exemplo, pegarem os Ipads no armário e deles fazerem o uso sempre que julgarem necessário para seu aprendizado. Há controle, e tudo que é acessado nos computadores e Ipads é enviado a um software que o diretor pode acessar. Porém, ele mesmo afirma que nunca teve problemas relacionados ao uso para fins não-educativos dos materiais disponibilizados. Isso porque quando as crianças usam as câmeras, os Ipads e seus apps, além de outros *gadgets*, eles o fazem porque precisam cumprir a demanda do cliente.

Eles (os alunos) têm acesso constante aos recursos. Quando precisarem usar, eles podem usar, se precisarem usar, eles podem usar, se é importante que os usem, eles podem usar. Eles fazem decisões sensatas sobre quando usar o Google para encontrar algo, ou quando usar um livro ou se é melhor perguntar a alguém que saiba. É importante que façam essas decisões sensatas sobre quando usar tecnologia. (KIERAN, 2017, trad.própria)

O diretor exemplifica ainda uma forma de como MoE pode se beneficiar na prática com o uso das tecnologias digitais. Os alunos podem realizar a cena gravada por uma câmera de segurança de algum momento importante para a história que estão trabalhando. Depois, como um time de especialistas, eles assistem à imagem e analisam as pistas necessárias para o desenrolar do trabalho que estão cumprindo. Eles usam a câmera para filmar, podem editar as imagens, mostrá-las transferindo-as para a tela do *e-board*, e então elaborar argumentos, textos e produções acerca do que foi observado. Este seria o uso de estratégias dramáticas de MoE (a encenação para a câmera, a análise sendo um especialista e não apenas um aluno) impulsionado pelas tecnologias digitais que proporcionam aos alunos um aprendizado mais profundo.

Tendo o uso das tecnologias atrelado a uma prática pedagógica engajadora e desafiadora aos educandos, passa-se a obter um ambiente de convívio e aprendizado saudável, e que promove aos que ali estão oportunidades reais de experimentar na prática o que antes apenas se ouvia do professor. Quando os alunos são instigados a buscar, investigar e decidir em conjunto, desenvolvem-se importantes habilidades como a comunicação, autonomia, responsabilidade, a autogestão, autoconhecimento, cooperação, e outras importantes habilidades e competências que compõem a Base Nacional Comum Curricular do MEC (MEC, 2017).

Outros fatores que o uso de MoE e o livre acesso às tecnologias digitais na escola pesquisada trazem é a oportunidade equânime de aprendizado e acesso. Um espaço igualitário, que se abre para que os alunos aprendam no seu tempo, utilizando suas próprias experiências de vida, explorando suas habilidades, descobrindo novas e tendo acesso às tecnologias digitais da mesma forma. O diretor da escola, quando indagado sobre os alunos levarem e utilizarem seus próprios recursos tecnológicos, disse “nós nos asseguramos de que haja

equipamento suficiente na escola para que as crianças usem. De outra forma, pode ser confuso e injusto se algumas crianças tiverem um recurso que outras não tenham” (KIERAN, 2017, trad. própria). Não é permitido levar para a escola seu próprio celular, por exemplo. Os pais asseguram esta exigência, mostrando trabalharem em conjunto com a escola. Isto confirma a importante ideia de que a escola é um local onde de fato se aprende, mas que, além disto, inova, disponibiliza recursos a todos para que os alunos possam se desenvolver e se preparar para o futuro sem que haja discrepância entre aquele que é mais rico e aquele que é menos. Todos têm o mesmo direito ao acesso tecnológico - pelo menos enquanto estão na escola de 8:30 da manhã até as 3:30 da tarde.

Da mesma maneira que se trata de proporcionar as melhores condições possíveis àquele que aprende, uma escola com recursos e constantes desafios torna-se um ambiente de trabalho agradável, um espaço aberto para que profissionais se unam em prol do desenvolvimento de suas próprias competências e habilidades. Assim, tem-se um local saudável para aprendizado de todos os lados. Educadores e educandos aprendem, desenvolvem-se e estimulam-se.

O saldo positivo da metodologia pode causar a impressão de que a aplicação do MoE não foi atravessada por nenhuma dificuldade, mas isto é falso. Os desafios são constantes, os problemas também. Contudo, com uma equipe preparada, disposta, alerta e comprometida, é sim possível inovar agregando à escola novos saberes, novos métodos e importantes aliados, como comprova a instituição de ensino em questão e seu uso inovador das tecnologias digitais.

Para concluir este breve artigo, fica aberto o convite aos estudiosos da educação e das artes para que conheçam mais o “Manto do Especialista” e compreendam como inovar no método traz consigo importantes frutos. Enquanto tem-se notícia de professores e escolas que lutam para proibir o uso das tecnologias digitais, há exemplos consolidados de locais nos quais o vilão tornou-se aliado. Se o peso de ensinar for compartilhado entre professores e alunos na sala de aula, eles podem transformar de maneira positiva o ambiente escolar, tendo sempre como objetivo principal a aprendizagem.

Referências

BOLTON, G. Drama in Education and TIE: a comparison. In: *Learning Through Theatre*. Londres: Routledge, 2004.

BOWELL, P & Heap, B. S. *Planning Process Drama*. London: David Fulton Publishers, 2001, p.07.

HEATHCOTE, D. Entrevista: Roberta Luchini Boschi, jul. 2011. Derby, Inglaterra, 2011. 1 DVD (78 min).

KIERAN, R. Entrevista: Roberta Luchini Boschi, nov. 2017. Entrevistadora: Roberta Luchini. Inglaterra, 2017. 3 arquivosMP4 (24 min).

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_Guia_de_leitura.pdf>. Acesso em: 05 dez. 2017.

OFSTED, “About us”, 29 de set. 2017. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/organisations/ofsted/about>>. Acesso em 18 dez. 2018.

TAYLOR, T. *A beginner’s Guide to Mantle of the Expert: a transformative approach to education*. Norwich: Singular Publishing, 2016.