

# VOCÊ PERGUNTA E A JOVITA RESPONDE!: O ENTRETENIMENTO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Arthur Moreira Assuncao, Ilde Guedes da Silva

“Você pergunta e a Jovita responde!” nasceu da necessidade de inclusão do projeto Comunicando Ciência com Arte no ambiente virtual. Esta websérie surgiu como parte da mostra EXPERIMENTA!, idealizada pelos bolsistas da Secult-Arte com o supervisor de grupo, para divulgar os trabalhos artísticos da Seara da Ciência no meio digital. O YouTube foi escolhido como plataforma para a mostra, organizando-se um canal para o Grupo de Teatro Seara da Ciência, onde foram postados os episódios e também as prévias, estas para incentivar o engajamento dos visitantes. Além do canal, o perfil institucional do equipamento de divulgação científica, Seara da Ciência, no Instagram, também foi utilizado com o intuito de difundir a mostra para o público em geral. A websérie “Você pergunta e a Jovita responde!” foi inspirada nos programas educativos “De Onde Vem”, da TV Cultura, e “Teca na TV”, do canal Futura, em face da importância do entretenimento para disseminar conhecimentos científicos, principalmente para o público infantil, o público-alvo da série. No programa é possível acompanhar o cotidiano da girafa Jovita, de personalidade excêntrica e curiosa, que através de seus devaneios e com seus amigos, aborda temas relacionados à ciência e natureza. Para tal fim, utilizou-se como inspiração o Kuruma Ningyo, gênero japonês de teatro de bonecos em que o ator manipula diretamente o boneco à vista do público. Jovita não é um fantoche, por isso as mãos sempre apareceram em cena. O foco se concentra no boneco criando vida. Todo o processo de criação, desde a escrita do roteiro até a gravação das cenas e dublagem dos personagens, teve autoria individual, seguindo as recomendações da OMS em consequência da situação pandêmica. A trajetória do programa seguiu uma linha do tempo concisa, o que atraiu um público fiel. A mostra como um todo estabeleceu o Grupo de Teatro Seara da Ciência na virtualidade e ampliou a visão do que é teatro para todos os envolvidos no projeto.

Palavras-chave: teatro. ciência. bonecos. entretenimento.