



CULTURAS, ARTES E EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO E NO TRABALHO DOS PROFESSORES

INTERVENÇÃO ARTÍSTICA COLETIVA: A ARTE NA CRIAÇÃO DE AMBIÊNCIAS LUDOESTÉTICAS

Iaçanã Costa Simões

UFOB

iacana.simoes@ufob.edu.br

Resumo

O presente trabalho revela experiência artística, de intervenção de pintura, desenvolvida no I Encontro Musicoarte do IF Baiano, campus Guanambi (BA), em parceria interinstitucional com o Universidade Federal do Oeste da Bahia – Centro Multidisciplinar de Santa Maria da Vitória. A ação nasce do diálogo entre docentes das duas instituições federais – um de Filosofia (IF Baiano) e a outra da Licenciatura em Artes Visuais (UFOB) – refletindo a inquietação sobre a falta de ambientes ludoestéticos nos espaços públicos de educação e o seu consequente impacto na comunidade escolar. Em geral, os ambientes públicos escolares não são propositalmente concebidos e nem sofrem intervenções com vistas a suprir necessidades qualitativas, das quais as expressões lúdicas e artísticas se inserem com relevância. Desse modo: Como a constituição das Ambiências Ludoestéticas, por meio das artes visuais, podem influir no espaço escolar, do ponto de vista objetivo (físico) e subjetivo (atitudes)? Assim, a ação utiliza uma intervenção artística e coletiva no ambiente escolar do ensino médio, inserindo os alunos na criação do ambiente. Ambicionou pois, compreender como as etapas construtivas e as interações dos estudantes com as ambiências ludoestéticas, geradas coletivamente com o suporte das artes visuais, implicam a transformação do ambiente educacional em questão. Buscou de forma específica mapear espaços para as intervenções artísticas, lúdicas e estéticas no recinto escolar; instituir um ambiente ludoestético e interativo, feito coletivamente com os estudantes e pautado num projeto de intervenção; e analisar como as ambiências ludoestéticas podem contribuir com os espaços públicos de educação. O termo Ambiências Ludoestéticas nasce de pesquisa de doutorado intitulada “Ambiências Ludoestéticas: a arte visual na transformação do espaço escolar”, realizada na FAGED/UFBA. Ambiências Ludoestéticas é a sugestiva junção das palavras ambiências e suas qualidades lúdicas e estéticas, por seus significados. Ambiências vincula-se à ambiente, por ir



além

da materialidade do espaço físico, necessitando das interações humanas para a sua qualificação e significação, pois “um ambiente é um espaço construído que se define nas relações com os seres humanos” (Barbosa, 2000), assim, é a qualidade do que é ambiente, do que rodeia os seres vivos, e “qualidade é algo próprio de quem sente, percebe, julga, conceitua, afeta e é afetado por aquilo que percebe” (Macedo, 2009). Já o lúdico e a estética trazem íntimas aproximações por seus campos sensíveis, nos quais, o prazer se destaca como revelador de sentimentos benéficos, ocasionados, aqui, pela tríade: ludicidade, beleza e arte. Fundem-se e por vezes confundem-se, por serem ambos essencialmente geradores de sensações belas, agradáveis, implicando satisfação na vida dos sujeitos.

A ação foi criada para designar e delinear o lúdico, o artístico, o visual e o educativo desenvolvido, tanto na experiência, no seu percurso, na execução da obra artística como na transformação da aparência e dos sujeitos, na sua apresentação ornamental e pessoal, transpassada pelos universos da produção e da obra artística (o produto e sua fruição). Em síntese, o ludoestético pode ser traduzido como o prazer pela beleza, ocasionada pela arte.

Como referencial teórico traz a educação em artes visuais, pautada em Barbosa (2008a, 2008b, 2010), Fusari e Ferraz (1993, 1999), Hernandez (2000), Read (1982), Duarte Jr. (2008) e Dewey (2010) para a compreensão não só de aspectos diversos da arte na educação, mas, principalmente, do alargamento da visão educativa das artes visuais, para além de uma forma rígida e padronizada, parâmetros ainda seguidos e repetidos por muitos espaços formais de educação. O aspecto estético funda-se nas teorias de Duarte (1986), Dewey (2010), Read (1982) e Eisner (1997, 2008), e na visualidades e peculiaridades da cultura visual, em Tourinho (2020), Martins R. (2012, 2020) e Hernández (2000, 2007). O campo lúdico e da ludicidade e ampara-se, científica e fundamentalmente em Luckesi (2005, 2007, 2014), Lopes (2004) entremeadas nas categorias teóricas de Huizinga (2019) e Brown (2009).

O desenvolvimento da ação conta com uma metodologia dividida em etapas construtivas, agregada entre: reuniões com corpo pedagógico, mapeamento de espaços, atividade de intervenção artística, observações e escuta sensível. Desperta e valoriza as relações existenciais tantas vezes abstratas, subjetivas, porém reais, por interpor os contextos de vida não mensuráveis quantitativamente buscando efetivamente o sentido e significação para os sujeitos envolvidos na ação, centrada em ações dos seres humanos. Compreender as compreensões, observar os contextos experimentais da ação também englobando a escuta sensível do corpo pedagógico e



estudantes, pois os alunos são agentes sociais, protagonistas e personagens fundamentais, tanto na execução artística e prática do projeto como no usufruto posterior do espaço, revelando, a constituição de um ambiente realizado por e para eles. São considerados elementos-chave, não podendo ser secundarizados.

Como principais conclusões considera a transformação vista no âmbito da ação, perpassando aspectos objetivos e subjetivos, entre a materialidade e a imaterialidade, porém, de forma imbricada. A intervenção física e artística no espaço fazem com que os sujeitos que experimetam a feitura e/ou a fruição artística aprendam, internalizem aspectos, atitudes e condutas diversas, ou seja, mudanças subjetivas, das quais fica evidenciado: pertencimento, participação, colaboração, preservação, zelo pelo patrimônio, ampliação de vínculos, aprendizagens artísticas, aumento da autoestima escolar e de bem-estar. Também é notório a importância de evidenciar o papel do professor, da implicação por meio de seu olhar e de sua ação singular no mundo, mas também da ação formativa.

Tensiona pensar o professor como agente questionador e transformador do contexto escolar, como no papel de docente, na ação pedagógica e artística em artes nas instituições. A prática escolar convida a academia a mergulhar no espaço pelo entendimento da relevância do tema, pela necessidade de aprofundamento de conceitos e teorias e ampliação das ações no campo da escola. Assim, insere a reflexão sobre a importância da formação de professores em que busca-se aprimorar e atualizar os conhecimentos e práticas pedagógicas ao longo da carreira.

Palavras-chave: Ambiências Ludoestéticas. Educação em Arte. Artes Visuais.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Arte/Educação Contemporânea**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008a.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação no Brasil**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2008b.

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos**. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BARBOSA, M. C. S. **Por amor & por força: rotinas na Educação Infantil**. 2000. f. Tese doutorado. Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2000.



BROWN, Stuart. **Juega: la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma.** Barcelona: Ediciones Urano, S.A., 2009.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **O que é beleza: experiência estética.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **Porque Arte-Educação?** 19 ed. São Paulo: Papyrus, 2008.

EISNER Eliot. **Estrutura e mágica no ensino da Arte.** In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte educação: leitura no subsolo.** São Paulo: Cortez, 1997.

EISNER, Elliot. **O que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação?** Revista currículo sem fronteiras. V.8, n.2, pp.5-17, jul/dez 2008.

FUSSARI, Maria Felisminda de Resende; FERRAZ, Maria Heloísa. **Arte na Educação escolar.** São Paulo: Cortez, 1993.

FUSSARI, Maria Felisminda de Resende. **Metodologia da arte.** São Paulo: Cortez, 1999.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança social e projeto de trabalho.** Porto Alegre:: Artes Médicas Sul, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2019 – E-book kindle.

LOPES, Conceição. **Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do Humano.** Vol 1, Portugal, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação e ludicidade: ensaios,** v. 4, p. 11-19, 2007.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** 2005. n.p. Disponível em:
[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf) / Acesso em Jun 2020.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e formação do educador.** Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, Faculdade de Educação, UFBA, v.3, n. 2, jul./dez. 2014.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Um rigor outro: sobre a questão da qualidade na pesquisa qualitativa.** Salvador: EDUFBA, 2009.

MARTINS, Raimundo. **Porque e como falamos da cultura visual? Visualidades.** Revista do programa de mestrado em cultura visual - FAV I UFG. 2012.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos.** Fundação de Apoio a Tecnologia e Ciencia-Editora UFSM, 2020. Ebook Kindle.



READ, Herbert. **A educação pela Arte**. Lisboa: Edições 70, 1982.