



Ambiências Educadoras: Ampliando Bagagens Artísticas/Culturais de Estudantes de Curso de Pedagogia no Brasil

Educational Ambiences: Expanding Artistic/Cultural Backgrounds of Pedagogy Course Students in Brazil's

Revista Portuguesa de Educação Artística,
Volume 13, N.º 2, 2023
DOI: 10.34639/rpea.v13i2.232
<https://rpea.madeira.gov.pt>

Mirian Celeste Martins
Universidade Presbiteriana Mackenzie
mirian.martinst@mackenzie.br

Maria Elisa Sousa Lopes
Universidade Presbiteriana Mackenzie
mcmart@uol.com.br

RESUMO

O Projeto *Ambiências Educadoras* foi iniciado em 2019 no curso de Pedagogia da Universidade Presbiteriana Mackenzie (São Paulo/Brasil). Seu objetivo é valorizar a potência de ambiências educadoras como um conjunto de condições sociais, culturais, estéticas que podem impulsionar o convívio social cidadão e ampliar o repertório cultural, articulando mediação cultural, arte e práticas educativas. Em 2022, com a participação de doze componentes curriculares e onze professores, além da pesquisa, foram criados objetos propositores considerados como recursos educativos para despertar o interesse, informar, convidar quem joga/ouve/experimenta a visitar espaços fora da sala de aula. A pesquisa, a produção de objetos propositores e as vivências nas escolas de Educação Infantil e anos iniciais da Educação Básica foram avaliados e continuam germinando ações na continuidade do projeto. Tanto para os estudantes, quanto para o curso e todos os professores envolvidos, a possibilidade da união entre ensino, pesquisa e a extensão, tripé que caracteriza a função da universidade, compôs uma rica experiência na compreensão de processos educativos e do contexto como território de aprendizagem.

Palavras-chave: Formação Docente; Ambiências Educadoras; Objeto Propositor; Pedagogia; Processos Educativos

ABSTRACT

The Educating Ambiences Project was started in 2019 in the Pedagogy course at Universidade Presbiteriana Mackenzie (São Paulo/Brazil). Its objective is to value the power of educational ambiances as a set of social, cultural, aesthetic conditions that can boost citizen social interaction and expand the cultural repertoire, articulating cultural mediation, art and educational practices. In 2022, with the participation of twelve curricular components and eleven teachers, in addition to research, proposed objects were created, considered as educational resources to arouse interest, inform, invite those who play/listen/try to visit spaces outside the classroom. The research, the production of proposed objects and experiences in Early Childhood Education schools and early steps of Basic Education were evaluated and continue to germinate actions in the continuity of the project. As much for the students as for the course and for all the professors involved, the possibility of the union between teaching, research and extension, the tripod that characterizes the function of the university, composed a rich experience in the understanding of educational processes and the context as a territory of learning.

Keywords: Teacher Formation; Educational Ambiences; Proposer Object; Pedagogy; Educational Processes

1. Convites para uma Experiência Estética

Nós somos os propositores: nós somos o molde, cabe a você soprar dentro dele o sentido da nossa existência.

Nós somos os propositores: nossa proposição é o diálogo. Sós, não existimos. Estamos à sua mercê.

Nós somos os propositores: enterramos a obra de arte com tal e chamamos você para que pensamento viva através de sua ação.

Nós somos os propositores: não lhe propomos nem o passado, nem o futuro, mas o agora.

Lygia Clark (1968)

Lygia Clark¹ nos convida a viver experiências transformando suas obras em ações poéticas. Não somos apenas espectadores, mas a obra vive por meio de nós. O objeto não é criado para ser exposto, pois depende inteiramente da experimentação do outro. O objeto perde a sua autonomia como obra e passa a ser uma potencialidade. Assim, é na ação daquele que deixa de ser só um visitante que a obra vive no aqui e agora. Essa ação é visível nas cuidadosas exposições que fazem simulacros de suas esculturas móveis, objetos, máscaras, roupas ou colocam à disposição para recriar o “Caminhando” a partir da fita de Moebius (Martins, 2023).

A experiência é estética quando é cognitiva, afetiva e envolve a vida prática, nos ensina John Dewey (2010) que valoriza a singularidade de cada experiência, enfatizando no itálico o ter-

1 Lygia Clark (1920-1988). Artista propositora, vinculada ao neoconcretismo, trabalhou inicialmente com pintura, mas rompe com bidimensionalidade (1954-1958). Depois pesquisou e elaborou a série Bichos (1960-1964) envolvendo o participante para fazer viver a sua obra. Viveu em Paris entre 1972-1976, período em que ministra aulas na Universidade Sorbonne. Quando retornou ao Brasil, encerrou seu trabalho de artista, entretanto a arte continuou a ter papel relevante em processos terapêuticos, com a criação de objetos relacionais. Sua obra ganhou reconhecimento internacional, inclusive na X Documenta de Kassel, estando presente em museus e exposições voltados à arte contemporânea. Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/pt>. Acesso em 28 jan. 2023.

mo *uma*. Uma experiência que nos acontece, que nos toca como teoriza Larrosa Bondía (2002). É neste sentido que convidar os alunos a percorrer outros lugares fora da sala de aula, considerando-os como ambiências educadoras, amplia bagagens artísticas/culturais em todos os envolvidos e em todas as faixas etárias.

Como professoras do curso de Pedagogia no Brasil, percebemos a importância de ampliar as bagagens pessoais de nossos estudantes, e no projeto *Ambiências Educadoras* impulsionamos a ação mediadora nas escolas por meio de objetos propositores nascidos das palavras de Lygia Clark que abrem este artigo. Esperamos abrir diálogo com as questões de patrimônio e sustentabilidade complementando as ilhas sustentáveis de Cultura, Arte e Educação com foco na formação inicial de professores.

2. Ambiências Educadoras: A Educação na Vida

Trabalho, cuidado, lazer, atividades artísticas, práticas culturais, esportes, vida cívica e comunitária, ação social, infraestrutura, engajamento digital e midiático – tudo isso são oportunidades de aprendizagem potencialmente educacionais, pedagógicas e significativas. Implicam em outro contrato social para a educação que valoriza as culturas dinâmicas de aprendizagem em todos os tempos e espaços. (UNESCO, 2022, p. 104).

Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação é o título do último documento da UNESCO que dá continuidade ao publicado em 1997 com o título *Educação: um tesouro a descobrir* presidido por Jacques Delors. Cada vez mais se tem dado importância para as competências socioemocionais e as globais e culturais em processos educativos pois elas

colocam o coletivo, o bem comum, os direitos e a formação humana como um compromisso da educação formal e informal. E é sobre esta perspectiva que ir além dos muros da universidade motiva o projeto que ora apresentamos.

Compreender e usufruir de espaços que possibilitam uma aproximação com as artes, a cultura, as práticas corporais é aproveitá-lo tendo em vista sua potencialidade educativa como ambiências educadoras. O termo *ambiance* em francês ultrapassa a ideia de meio ambiente ao inserir em sua concepção as condições sociais, culturais, estéticas e afetivas vividas de modo individual e coletivo. É neste sentido que o projeto tenta impulsionar caminhos para o estudo e criação de propostas de intervenções pedagógicas que contribuam com a formação docente, com base na concepção interdisciplinar e valorização de múltiplos lugares de ensinar e aprender.

Buscar maneiras de ensinar e aprender a partir do encontro de potencialidades em ambiências educadoras, não é uma ideia inédita, nem recente. Em um tempo distante, estudantes caminhavam ao ar livre ao lado do mestre e filósofo grego Aristóteles (384-322 a. C.) e, nestes percursos, refletiam e conversavam a respeito de saberes em várias áreas do conhecimento sendo chamados na época de peripatéticos, pessoas “itinerantes”, como ficaram conhecidos. Eles aproveitavam a arquitetura da cidade, as paisagens naturais dos jardins e potências de outros espaços para encontrar conhecimentos e viver experiências, situações de aprendizagem, que renderam conhecimento e boas conversas entre professor e estudantes. Muitos outros educadores têm pontuado a importância da relação direta com o contexto, como Celestin Freinet (apud Witaker, 2006) e suas aulas passeio, Paulo Freire (2021a,

2021b) e a leitura de mundo, e Francesco Careri (2013, 2017) que vê o caminhar como prática estética.

A “Carta das Cidades Educadoras” criada em 1990 em Barcelona e revista em Bolonha em 1994 e em Genova em 2004, reforça a importância e o potencial desta proposta: “De uma maneira ou de outra, a cidade oferece importantes elementos para uma formação integral: é um sistema complexo e ao mesmo tempo um agente educativo permanente, plural e poliédrico, capaz de contrariar os fatores deseducativos (Carta, 2004, p.2).

É preciso viver a cidade e sua natureza, os espaços culturais e esportivos conectando a vida no processo educativo de modo aberto, criativo e crítico. Viver a experiência, ser afetado por ela, são aspectos de uma aprendizagem que se quer transformadora. Para Paulo Freire (2021a) o processo de ensino e aprendizagem necessita de espaços e tempos para se refazer, se reinventar, para compreender seus limites e buscar ligações com a vida e a sociedade. É preciso buscar inovações constituindo parcerias para que determinadas experiências aconteçam ampliando o valor social, cultural, histórico e político do ato de educar. Assim, investigar a potência de ambiências educativas pode gerar experiências interdisciplinares por meio de proposições pedagógicas criativas. Para John Dewey (2010) valorizar a experiência educativa enquanto potência reflexiva, poderia resultar em produção de conhecimento. Nesse sentido, Delors (2001), diz que a educação precisa estabelecer relações positivas para o desenvolvimento total da pessoa, em que espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade são focos em processos de ensino e aprendizagem.

O momento da formação docente é uma oportunidade para construção de visões abertas sobre os processos educativos quando oportunizamos experiências significativas e criativas. Para Edgar Morin (1996) somos seres de afetos e por meio de nossas vivências estabelecemos relações complexas entre trabalho, jogo, imaginário e criação, uma vez que o conhecimento se faz no desenvolvimento do conhecimento racional-empírico-técnico, bem como, no simbólico, mágico ou poético. É por este caminho que fomos construindo o Projeto *Ambiências Educadoras*.

3. Um Pouco de Nossa História

O projeto, que foi iniciado com quatro turmas do Curso de Pedagogia em 2019, abarcou em 2022 sete turmas, onze professores e doze componentes curriculares de sete dos oito semestres do curso: *Artes e Educação Física* com profs. Mirian Celeste Martins e Ronê Paiano; *Letramento e Alfabetização* com profs. Maria Elisa P. Lopes e Débora Cardoso da Silva; *Geografia, História e Língua Portuguesa*, profs. Wesley Espinosa Santana; Leandro Sales Esteves e Élda Jacomini Nunes; *Tecnologias digitais e processos de ensino e aprendizagem*, profa. Ana Lucia de Souza Lopes; *Práticas Docentes em Educação Inclusiva*, profa. Sheila Carla de Souza; *Gestão e avaliação educacional e Libras*, profa. Aline Martins de Almeida; *Educação de Jovens e Adultos e Educação para a Sustentabilidade e Vida Saudável*, profs. Ana Paula S. de Campos e Ronê Paiano. Um projeto que foi impulsionando outros professores a dele participar com envolvimento e alegria.

Em 2019 iniciamos essa experiência com duas ações. A primeira ocorreu ao longo do primeiro

semestre com a visita dos alunos em museus, bibliotecas, parques, objetivando observações desses espaços como ambiências educadoras envolvendo as áreas de estudo da etapa que estavam cursando: Arte, Corpo e Letramento. Foi notável a descoberta dos alunos dos espaços visitados. Alguns relatos nas apresentações revelaram o desconhecimento desses espaços, o que concretiza nosso entendimento de que o projeto ambiência é propulsor de novas aprendizagens na formação do professor.

Na continuidade das visitas, a segunda ação foi a ação: *Vivências Lúdicas*. Oferecida a filhos de funcionários da Universidade, a ação possibilitou uma intensa conexão entre a prática e a teoria e entre dois conceitos: ambiências educadoras e interdisciplinaridade. Em um processo colaborativo no qual participaram quatro professores responsáveis pelas disciplinas de Artes, Educação Física, Letramento e Brincadeiras e os estudantes da segunda e terceira etapa do curso de Pedagogia, foram criados espaços e tempos abertos para todos viverem experiências significativas. Um momento de viver docências de modo inventivo e sensível.

Nas salas especiais preparadas para bebês e os pequenos muitas descobertas sensoriais, nas salas de contação de história a magia aconteceu; no bosque sentir o vento, encontrar pequenas surpresas e criar com elas; no Centro Histórico-Cultural, as experiências sonoras; nas quadras, jogos étnicos; no auditório, a magia do teatro. Estudantes de Pedagogia foram protagonistas em processos educativos e se surpreenderam com a interação das crianças.

Tanto as visitas externas, como o evento puderam confirmar como os espaços podem se tornar lugares especiais de processos educativos

que movem todos com ludicidade para a produção de conhecimentos interdisciplinares promovendo a formação humana colaborativa e solidária.

Em 2020 a pandemia COVID-19 nos obrigou a encontrar outros percursos de encontro com o universo fora dos muros das escolas. Contando com outros professores e disciplinas envolvendo estudantes da 2.^a à 5.^a etapa e do apoio do MackPesquisa² que ofereceu três bolsistas, livros infantis e materiais para o Laboratório de Inovação Pedagógica, o projeto manteve seus objetivos. Foram desenvolvidas oficinas *online* realizadas por professores e alunos da graduação e do Programa de Pós-graduação em Educação, Arte e História da Cultura.

O site do Museu do Futebol³ abriu a oportunidade de um trabalho interdisciplinar. Foram criados oito roteiros apoiados no site do museu e materiais didáticos. A ação foi relatada em um artigo na revista Cedes (Martins, 2022, p. 12): “uma boa surpresa verificar os aportes que foram buscar: vídeos, livros, histórias em quadrinhos, narrativa histórica, projeto, poema, guia para professores, informações, além de um site e um blog sobre o Museu do Futebol”.

Juntamente com os responsáveis pelo Museu do Futebol foram realizadas duas ações on-line em evento promovido pelo Projeto Ocupacidade: “Bola que rola no Museu do Futebol”⁴, dirigido aos professores, com Marcelo Continelli (Museu do



Figura 1 – *Vivências Lúdicas*. Foto-ensaio. Fonte: Acervo dos professores envolvidos.



Figura 2 – Materiais didáticos para roteiros do Museu do Futebol. Fonte: Acervo dos professores envolvidos.

2 MackPesquisa é um departamento da Universidade Presbiteriana Mackenzie que apoia projetos, eventos, bolsistas por meio de editais.

3 O Museu do Futebol foi criado em 2008 aproveitando o avesso das arquibancadas do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho – o Pacaembu, com exposições interativas e um importante centro de referências sobre o futebol.

4 Roda de conversa sobre as visitas de crianças ao museu. Projeto Ocupacidade em 19 jun. 2020. Participantes: Marcelo Continelli (Museu do Futebol) e Debora da Silva Cardoso Silva, Mirian Celeste Martins, Ronê Paiano (UPM), com mediação de Mário Fernandes Ramires. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Rq_2LkxS-ho. Acessado em 25 mar. 2023.



Figura 3 – Produções com foco nas descobertas nos bairros. Fonte: Acervo dos professores envolvidos.

Futebol) e Mirian Celeste Martins, Ronê Paiano e Débora Cardoso (UPM) e “Visita Virtual ao Museu do Futebol”⁵, dirigido às crianças, com Ilaê Cardoso e Marcelo Continelli do Museu do Futebol e Mirian Celeste Martins.

No segundo semestre de 2020, foram realizadas visitas virtuais a museus, bibliotecas, centros culturais e esportivos, focalizando os conceitos de Corpo, Palavra, Imagem, Tempo, Espaço. Uma ampla pesquisa realizada pelos bolsistas e pesquisadores voluntários selecionou seis territórios: Museus (partindo do Museu AfroBrasil), Bibliotecas (iniciando pela Biblioteca Nacional), Espaços Multidisciplinares (Instituto Inhotim), Centros de Convivência (Centro Paralímpico), Natureza (site Mata Atlântica) e Cidade (vários vídeos sobre São Paulo). Cada grupo de estudantes apresentou um projeto para uma faixa etária específica tendo em vista o espaço selecionado, gerando excelentes indicações e elaboração de roteiros para visitas

virtuais com o apoio dos professores envolvidos.

Obtivemos resultados positivos e visíveis pelos trabalhos apresentados ao final de cada semestre. Os sites dos equipamentos culturais e esportivos propiciaram uma imersão possível e eficaz frente aos desafios vividos.

Em 2021, o projeto se ampliou com seminários e oficinas, envolvendo professores conceituados e com abertura de canal no Youtube⁶ que divulgou as ações realizadas em inúmeros vídeos. Os bairros se tornaram o foco para estudo e foi uma oportunidade de grandes descobertas em relação aos equipamentos culturais e esportivos existentes perto de suas casas. Revistas, histórias em quadrinhos, vídeos e muitas fotografias divulgaram aspectos muitas vezes ignorados ou invisibilizados.

Novamente foi possível constatar que o Projeto *Ambiências Educadoras* despertou para “olhar os espaços cotidianos que não são percebidos”, como escreveu a estudante Thayane Ananias de Melo Santos (2022). A participação dos estudan-

5 Oficina online “Visita Virtual ao Museu do Futebol” dirigida às crianças, com apresentação do museu e propostas de ações. Projeto Ocupacidade em 20 jun. 2020. Participantes: Ilaê Cardoso e Marcelo Continelli (Museu do Futebol) e Mirian Celeste Martins (UPM). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=PiDLWt2j0JU>. Acessado em 25 mar. 2023.

6 Canal do youtube do Projeto *Ambiências Educadoras*: <https://www.youtube.com/@AmbienciasEducadoras>. Acessado em 25 mar. 2023.

tes nas apresentações coletivas ao final de cada semestre evidenciou a criação, as descobertas de espaços antes invisíveis e a percepção de que podem ser suporte e mote para a produção de novos conhecimentos na escola com ludicidade e envolvimento.

É com estas ricas histórias que chegamos a 2022, em um novo projeto que ora relatamos.

4. Objetos Propositores Movendo Criação

Em 2022, com a possibilidade de retomada presencial, iniciamos uma nova etapa com o *Projeto Ambiências Educadoras em ação: recursos educacionais como potência de práticas pedagógicas na educação básica*, com a ampliação para outras turmas e seus professores. Propôs-se a produção de recursos educacionais (textos, jogos, vídeos, *podcast*, *e-book*...) como “objetos propositores” para práticas pedagógicas voltadas à Educação Básica em especial, para a Educação Infantil e para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos. Neste sentido, ampliaram-se as possibilidades de estudo partilhado na busca de referências teóricas e práticas com apoio do MackPesquisa que disponibilizou bolsa para três alunos, sendo um da Graduação e dois da Pós-graduação, além de oito pesquisadores voluntários.

Além da pesquisa e produção de recursos educativos foi proposta a sua utilização diretamente em estágio supervisionado, em uma vivência no segundo semestre de 2022 com experimentação dos objetos propositores em escolas públicas. Esta ação direta também propiciou tanto para os estudantes quanto para o curso de Pedagogia e a universidade a possibilidade da união entre ensino,

pesquisa e a extensão, tripé que caracteriza a verdadeira função da universidade perante a sociedade.

O objetivo foi gerar a construção de objetos propositores para despertar o interesse, informar, convidar quem joga/ouve/experimenta a visitar espaços fora da sala de aula. Objetos propositores com função de mediação entre os participantes, o meio e os conhecimentos, incluindo a imaginação, a fantasia e a capacidade inventiva de cada um, despertando a curiosidade e a criatividade.

O conceito de objetos propositores nasceu de uma pesquisa em mediação cultural no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais no Instituto de Artes na UNESP. A sua nomeação parte do pensamento da artista Lygia Clark que abre este artigo. A partir dos anos 1960, a artista que se diz propositora, criou obras como os *Bichos* em que a interação é provocada. Do mesmo modo, os objetos propositores provocam encontros com espaços e experiências que buscam incentivar a visita a espaços diversos, a produzir novos conhecimentos e promover conexões interdisciplinares. É como um jogo, sem caráter didatizante, como queria Johan Huizinga (1996) para quem a ludicidade cria interação entre a realidade e a imaginação. Um objeto capaz de provocar *uma* experiência, grafada por John Dewey (2010) com ênfase na singularidade de cada experiência. Uma experiência, como aponta Larrosa Bondía (2002) que nos acontece, que nos afeta e que pode provocar diálogos e ações enriquecedoras.

“A atitude mediadora exige de nós o estar disponível e atento ao outro, seja como observadores ou como ouvintes, percebendo conceitos, pré-conceitos, preferências e o que causa estranhamento” (Martins, 2012, p. 111.) Neste projeto, ao criar objetos propositores, nossa percepção

está atenta tanto a quem os está recebendo como também, e especialmente, em como provocar encontros com ambiências educadoras capazes de ampliar o interesse, a curiosidade e o desejo de explorar e conhecer a diversidade de espaços e das culturas que, próximas a nós, às vezes são invisibilizadas.

5. Ambiências Educadoras: Sabores, Saberes e Aromas de Ambiências Educadoras

No primeiro semestre de 2022, para a criação dos primeiros objetos propositores, a etapa inicial foi conhecer equipamentos culturais e esportivos para a compreensão de sistemas sociais e globais, dando continuidade aos objetivos que fizeram nascer este projeto. Foi preciso estudar a cultura das infâncias e o chão da escola para desenhá-los como potência de novas descobertas e aprendizagens. Também foram realizadas oficinas como a construção de jogos de percurso, de perguntas e respostas, de enigmas, de cartas, de *games* como *Kahoot*, por exemplo. A linguagem verbal em ambientes virtuais e na produção de recursos educacionais, assim como as linguagens artísticas em produções gráficas (design, ilustrações não infantilizadas, catálogos, livros, pranchas, álbuns de figurinhas, mapas, mapa do tesouro, trilhas) e experiências sonoras e visuais (*podcast*, vídeos, trilhas sonoras, objetos sonoros, *playlist*, *e-books*), foram objeto de estudo e experimentações.

Depois de três anos de desenvolvimento do projeto com visitas a diversos espaços e territórios e com os alunos formando grupos dentro da própria etapa da graduação era chegado o momento de dar voos mais altos integrando alunos de diferentes etapas em grupos de interesse te-

mático. Foram selecionados nove temas a partir da avaliação dos resultados do primeiro semestre e os alunos neles se inscreveram. Lidamos com muitos desafios, pois cada temática foi desenvolvida por grupos de estudantes provenientes de diferentes etapas. Se por um lado ganhamos com a diversidade, por outro, foi mais difícil organizar os tempos para os encontros de planejamento.

O objetivo era continuar a criação de objetos propositores como recursos educacionais que possibilitassem uma aproximação à temática, despertando a curiosidade, o interesse e a motivação para explorar cada proposta que seria vivida nas escolas, utilizando o material produzido como potencializador da experiência de aprendizagem. A valorização de inovações pedagógicas e inclusivas, a ampliação de bagagens artísticas/culturais/esportivas e a formação docente foram os impulsionadores da ação.

Foram definidos os seguintes temas e espaços: Água, Cidade e Bairro, Corpo, Museus/Centros Culturais, Sesc – equipamentos do Serviço Social do Comércio, Parques, Povos em Movimento, Universo e Astronomia e Temas pluriculturais.

Durante os meses de agosto e setembro trabalhamos sobre as oito propostas selecionadas que foram recriadas e oferecidas às escolas de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental nos meses de outubro e novembro de 2022.

Duas noites no final do semestre uniram todos os participantes para uma mostra dos percursos e criações de cada grupo. Apenas duas temáticas não foram vivenciadas nas escolas por problemas alheios aos desejos de todos e as apresentações evidenciaram a importância de viver a experiência na escola, retirando dela muitas aprendizagens que foram sintetizadas nas nuvens de palavras e

na escolha de imagens que condensam o vivido, que aqui apresentamos brevemente.

5.1. As Artes Circenses como Potência para o Corpo Expressivo



Figura 4 – Circo: nuvem de palavras e imagens sínteses.

“Movimento” é a palavra mais forte neste grupo que trabalhou com o circo como temática tendo como professor responsável Ronê Paiano que trabalha com Educação Física. O corpo, foi o objeto da nossa pesquisa e o corpo expressivo, foi um dos objetivos que permearam nossas experiências. Como objeto propositivo foi construída uma caixa com elementos que geraram também movimento em corpos expressivos: bolas de meia, argolas, “kit de mágica” contendo um colete, uma cartola, luvas, uma saia e uma gravata, chocalhos feitos com materiais não estruturados (ou adaptados), nariz de palhaço, fitas, alfabeto para a realização da proposta do alfabeto corporal. Uma roda de conversa, um vídeo sobre o circo, a música *Alegria* como fundo musical e a liberdade de criar foram oferecidos para uma turma da Edu-

cação Infantil de uma escola particular e em uma ONG que atende crianças de 6 a 10 anos. A empolgação começou já com a caixa. Enquanto um tocava o chocalho, outro dançava com as fitas e enquanto um fazia malabares com as meias, outros faziam com as argolas. De palhaço, a mágicos e bailarinas...o circo estava completo. Eles dançavam, pulavam, se desafiavam com malabares, faziam palhaçada e riam muito. Brincaram com o corpo para fazer o alfabeto: uma experiência coletiva com muita generosidade para as letras mais difíceis. A experiência foi tão proveitosa que ao final dela muitas crianças nos questionaram: “A caixa vai vir amanhã de novo?”

5.2. Mala do Sensível: Uma Viagem por Águas em Diferentes Estações e Ambiências



Figura 5 – Água: nuvem de palavras e imagens sínteses.

A nuvem de palavras que sintetiza a avaliação do grupo sobre a experiência vivida enfatiza a criatividade e com ela os aspectos sensoriais. A mala do Sensível, sob a coordenação da profes-

ra Débora Cardoso, carregava dentro dela outros objetos propositores que ofereceram uma tarde de muita brincadeira e interação entre as crianças de 4 a 5 anos de idade, protagonistas das ações, desvelando o corpo e seus sentidos como aliados nesse processo. Foi um disparador de curiosidade vivido na escola pública de Educação Infantil. A mágica estava feita apenas por um objeto inusitado colorido e grande, recheado de possibilidades, de imaginação criativa mediadas pelos objetos propositores que exploravam as possibilidades da água. A sensibilidade das crianças ganhou novas tonalidades, cheiros, sabores, temperaturas, texturas por meio da água. Uma bacia para pisar e sentir a água, uma história para contar, ouvir e imaginar a gotinha de água viajando pelo espaço, revisitar as formas em que a água aparece na natureza com tecidos ou plásticos que imitavam o movimento das águas. Cinco caixas sensoriais aguçando os sentidos propunham a exploração corporal: o seco da palha e algodão, o molhado da água morna; a aspereza da lixa, da pintura com areia, do pinheirinho de Natal; o liso da cartolina e da régua de plástico; o líquido e o sólido de um sorvete! E a pintura colorida explorando o sentido visual e do tato. Potinhos de bolinhas de sabão e água colorida por anilina e muita animação. E o conta-gotas com tintas preparadas com anilinas alimentícias e com canela em pó e açafrão no gesto que aprende em pinça sensível como a artista Lucimar Bello⁷? Experiências estéticas manifestam-se em resposta a uma obra de arte ou outros objetos estéticos que despertam uma participação emocional, cognitiva e motivacional como em um piquenique na cachoeira.

7 Em "Língua das Águas" obra exposta em 2022, Lucimar Bello, artista mineira radicada em São Paulo, trabalha com conta-gotas sobre a delicadeza da renda em papel desenhada com canetinha hidrográfica e o fluir da água conecta cores de modo surpreendente.

5.3. Espaço das Memórias: O Baú Itinerante como Objeto Propositor na Escola



Figura 6 – Museu: nuvem de palavras e imagens sínteses.

A visita ao Museu Afro-Brasil/MAB em São Paulo impactou a todo o grupo sob a responsabilidade das professoras Aline Matrins de Almeida e Élide Jacomini Nunes e se tornou o foco do objeto propositor a ser levado para uma escola pública na zona norte da cidade: um baú. Nele, a boneca Coraline que tinha voz e fala por Vivian Cavicchioli, escondida por detrás de um pano preto, encantou a todas as crianças apresentando um universo desconhecido. Nele também reproduções de documentos manuscritos da época da escravidão como o mapa de tráfico negreiro, textos de leis, cópias de cartas de alforria despertou o olhar de todos. O livro *A cor de Coraline* de Alexandre Rampazo (2019) e algumas imagens impressas das obras de Debret além de uma cápsula do tempo, caixa de som, fio de nylon elástico, argila e missangas. Em roda de conversa diversos tipos de museus foram abordados, destacando

do MAB os costumes, a culinária, os adornos, a religião, inseridos na cultura brasileira com origem na cultura afrodescendente. No chão, um grande mapa estendido para trabalhar a identificação do Brasil e do continente africano e o motivo da vinda do povo africano para nosso país e o tráfico negreiro. As crianças foram convidadas a tecer com fitas de papel, a moldarem em argila objetos inspirados pelas temáticas e a produzirem adornos com fios de nylon e missangas mostradas depois, como em um museu. Alguns deles foram colocados na cápsula do tempo, a fim de que outras crianças pudessem vê-los no futuro. “Conhecimento” é o destaque da nuvem de palavras em conjunto com “aprendizado” foram as marcas deste projeto, tanto para as crianças como para todo o grupo que o elaborou, pois, a memória se fez presente e o presente construiu múltiplas narrativas, histórias e memórias.

5.4. Sescs: Uma Ambiência para Conhecer, Ler Imagens e Inventar



Figura 7 – Sescs: nuvem de palavras e imagens sínteses.

Aprendizagem e conhecimento foram as palavras sínteses deste projeto que focalizou os espaços dos Sescs – Serviço Social do Comércio, encontradas na nuvem de palavras em destaque e coordenados por Maria Elisa P. Lopes e Mirian Celeste Martins. Tudo começou no primeiro semestre de 2022 com uma linda história afetiva da aluna Júlia Vicente sobre o SESC Consolação. Visitas e pesquisas no primeiro semestre desvelaram espaços lúdicos, esportivos, culturais em Sescs de São Paulo. A curiosidade, além da confirmação da qualidade e abrangência, transformou estes espaços em temática para a criação de objetos propositores que foram trabalhados e postos em ação em uma escola pública de Educação Infantil no segundo semestre de 2022. Uma experiência enriquecedora para as crianças e professoras da escola e para as estudantes e docentes do curso de Pedagogia. Uma experiência significativa para conhecer os Sescs e construir objetos propositores a partir da compreensão desses espaços educadores de modo lúdico e singular, para ler imagens e buscar conexões interdisciplinares. Assim foi criado o jogo *Obra/Criador* com a leitura de imagens de obras pertencentes ao SESC e outras dos mesmos artistas e a junção de pares por critérios construídos pelas crianças e ampliados depois com breves biografias. Um outro jogo foi criado a partir da leitura de *Marcelo, marmelo, martelo* de Ruth Rocha (2011) dialogando com a invenção a palavra “Comedoria” que nomeia o espaço do restaurante dos Sescs. Assim, foram geradas invenção de palavras escritas na lousa, em plaquetas nos espaços da escola e depois na criação de um “Dicionário”. Também foi criado um jogo de tabuleiro para crianças maiores, mas não foi possível levá-lo às escolas naquele momento. Nesta ação, percebemos o quanto as

crianças são leitoras de imagens e inventoras, com percepção sensível e imaginação fértil.

5.5. Ambiências Educadoras e Objetos Propositores como Alternativas para o ensino de Astronomia



Figura 8 – Universo e astronomia: nuvem de palavras e imagens sínteses.

A nuvem de palavras elaborada ao final do projeto expressa como o aprendizado, o espaço e a diversão marcaram a vivência dos estudantes de Pedagogia ao longo do processo que foi coordenado pelo professor Leandro Sales Esteves. Ao propor intervenções com alunos 3.º e 4.º anos das séries iniciais, houve a preocupação em compreender a abordagem da Astronomia proposta pela Base Nacional Comum Curricular e apresentar o Planetário do Ibirapuera como um espaço voltado para uma experiência imersiva. Foi desenvolvida uma sequência didática a partir de quatro estratégias. Inicialmente foi utilizada a plataforma Kahoot⁸ no qual foi desenvolvido um quiz com o

8 Kahoot é uma plataforma virtual interativa que permite a criação de atividades capazes de promover a gamificação como estratégia de ensino.

objetivo de introduzir os alunos ao tema. O vídeo “A Canção dos Planetas do Sistema Solar” na plataforma Youtube e, por se tratar de uma escola bilingue, os alunos tiveram contato com um vídeo em língua inglesa que descreve as características de cada um dos planetas do Sistema Solar. Com o uso de tablets as crianças exploraram uma simulação do Universo e da Astronomia com o software livre *Stellarium* que permite visualizar o céu nos moldes de um planetário. Por fim, criaram um pequeno livro no qual representaram através de desenhos elementos como universo, sistema solar e constelações a partir de seu entendimento e de sua criatividade. Assim, a integração dos saberes e das experiências valorizando os espaços da cidade e abóboda celeste, possibilitaram a pesquisa e criação de recursos educacionais voltados para uma educação transformadora.

5.6. Passaportes: Convites para Travessias no Minhocão



Figura 9 – Cidade e Bairro: Minhocão: nuvem de palavras e imagens sínteses.

Estratégias, criatividade e imaginação “levaram” a história, a cultura e a importância da via elevada “Minhocão” da Cidade de São Paulo/SP aos alunos de uma escola particular da região periférica da cidade. Sob a regência da professora Sheila Carla de Souza, as estudantes do curso de Pedagogia, em sua maioria formandas, também puderam descobrir e inventar um passaporte para visitar ambientes que refletissem a realidade do Minhocão em seus amplos aspectos sociais, econômicos e culturais. Fotografias dos grafites nas colunas do elevador, os grafites nas empenas dos prédios, jogos virtuais, desenhos para recriar as obras foram oportunidades de criação e de conhecimento, despertando inclusive o turismo na própria cidade. A nuvem de palavras evidencia a rica experiência destacando ações como a brincadeira, cooperação, olhar atento, turismo, inovação, ensino-aprendizagem, família e arte como eixos de sua própria aprendizagem. Apresentar o espaço geográfico e suas características, “levando” um ambiente externo para dentro da escola, aguçou a imaginação, a criatividade e ressignificaram imagética e ludicamente o Minhocão de São Paulo.

5.7. Povos em Movimento: Colecionando Alteridades em Meio aos Exílios Involuntários

“Interação” foi a palavra síntese que marcou a avaliação do grupo que trabalhou sobre o tema dos povos em movimento coordenados pelo professor Wesley Santana. Visitas ao Museu Afro-Brasil, ao Museu da Imigração e ao Museu da Imigração Japonesa ampliaram a questão dos povos em movimento que circulam pelo planeta buscando a sobrevivência e garantias para as



Figura 10 – Povos em movimento: nuvem de palavras e imagens sínteses.

famílias. Foi criado um Álbum da Família com o objetivo de conscientizar a comunidade escolar da necessidade de se respeitar o outro sob o olhar da alteridade, o respeito aos diferentes. Pesquisando e conversando com os pais ou responsáveis, as crianças foram construindo a sua árvore genealógica, buscando fontes históricas, privadas e públicas, sobre parentes, cidades, territórios e países originários de seus avós e tataravós. A mobilização foi intensa e envolveu não só a História, mas a Geografia, a Etnografia, a Antropologia, a Linguística, possibilitando o contato com diversas culturas. Tomar consciência da riqueza que é a produção humana com sua diversidade e singularidade foi um dos objetivos concretizados.

5.8. Uma Sala Temática: O Parque na Escola

Para trazer o parque e a vida saudável sem sair da sala de aula foi elaborada uma sala temática sob a coordenação da professora Ana Paula



Figura 11 – Mesas para a sala temática: nuvem de palavras e imagens sínteses.

S. de Campos. Embora não tenha sido possível vive-la na escola, a ação foi toda planejada depois de muitas reuniões na tentativa de unir ideias diversas e na nuvem de palavras o “conhecimento” se destaca, atestando o que foi vivido pelo grupo. O planejamento da ação começa na entrada na escola onde verão uma pequena trilha de pedras, galhos e folhas que chegará até a sala escolhida para realizar o projeto. Sons de pássaros, vento arrastando as folhas e galhos acolherão as crianças. A proposta é que os participantes explorem de forma intuitiva, os elementos naturais que são encontrados parques. A sala seria organizada com cinco mesas e uma área de descanso ao centro com uma grande toalha para um piquenique com frutas e sucos. Na primeira mesa estarão dispostos vasilhas com grama, sementes, folhas, flores, cascas de árvores e pedras e imagens de paisagens onde estes elementos estão presentes, possibilitando relações e cada criança receberá um crachá de “agente explorador”. Na segunda, terras de cores diferentes e água serão um convite para misturar, coar e criar tintas,

agregando cola como aglutinante. Na terceira, lupas para verem várias folhas de árvores e plantas e depois com frottage poderão decalcar e ver melhor as diferentes texturas e com guache imprimir as folhas em monotipias criativas. Na quarta mesa o objetivo é criar esculturas livremente ou formas que representem a letra de seu nome utilizando galhos, gravetos, sementes e cipó. Por último, uma caça ao tesouro, previamente preparado, com elementos de descarte para colocarem nas cores corretas das lixeiras, terminando com o piquenique, como se o parque fosse trazido para dentro da escola.

5.9. Tecnologias Digitais e Objetos Propositores: Ambiências Educadoras para Aprendizagens Significativas



Figura 12 – Temas pluriculturais: algumas imagens sínteses.

Desafio foi a palavra síntese deste projeto que teve como foco a apropriação de tecnologias e linguagens digitais com estudantes de Pedagogia, Letras, Ciências Biológicas e Química. Foram várias propostas planejadas no componente cur-

ricular online “Tecnologias Digitais e Processos de Ensino e Aprendizagem” coordenado pela professora Ana Lúcia de Souza Lopes. As propostas foram sistematizadas por meio de trilhas de aprendizagem em temas pluriculturais, tendo como foco espaços e ambiências educadoras e a criação de objetos propositores que combinam o uso de tecnologias analógicas e digitais, numa perspectiva de apropriação destes espaços para a promoção de atividades culturais e artísticas e permitam uma ampliação do repertório cultural e a articulação entre teoria e prática. Foram 26 propostas apresentadas em formato de vídeo com apresentações compartilhadas com os pares por meio de fórum no ambiente virtual (AVA). Uma experiência enriquecedora e ao mesmo tempo desafiadora por contar com a necessidade de comunicação mediada por tecnologia que permitiu aos estudantes compreender a potência das tecnologias e a intencionalidade docente inovadora na mediação cultural de forma interdisciplinar.

6. Para Continuar Mediações Culturais

Uma última imagem pode dar a ver a amplitude que o Projeto Ambiências Educadoras tem ganho desde 2019. As palavras enfatizadas nas nuvens produzidas como avaliação do processo evidenciam a abrangência e consistência de conceitos que foram impulsionados.

Assim como as crianças que participaram das ações realizadas e estudantes do curso de Pedagogia, também nós professores aprendemos muito com este processo inovador e desafiante. Sair de zonas de conforto na construção interdisciplinar e colaborativa nos faz propositores, assim como Lygia Clark. Também nós queremos romper com moldes e reviver o pensamento por meio de ações, com estesia e inventividade. E continuaremos a seguir por este caminho...



Figura 13 – Temas e palavras retiradas das nuvens nascidas na avaliação dos grupos.

Referências Bibliográficas

- Careri, F. (2013). *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. São Paulo: G. Gili.
- Careri, F. (2017). *Caminhar e parar*. São Paulo: Gustavo Gili.
- Carta das Cidades Educadoras (2004). Associação Internacional das Cidades Educadoras. Recuperado de <https://www.edcities.org/pt/carta-das-cidades-educadoras/>. Acessado em 05 nov. 2023
- Disponível em <http://www.edcities.org/rede-portuguesa/wp-content/uploads/sites/12/2018/09/Carta-das-cidades-educadoras.pdf>. Acessado em 29 jan. 2023.
- Clark, L. (1968). *Nós somos os propositores*. Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/59279/nos-somos-os-propositores>. Acessado em 18 jan. 2022.
- Delors, J. (2001). *Educação: Um Tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. (6.ª ed.). São Paulo: Editora Cortez.
- Dewey, J. (2010). *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes.
- Freire, P. (2021a). *Ação cultural para a liberdade e outros escritos* (18.ª ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra
- Freire, P. (2021b). *A importância do ato de ler em três artigos que se complementam* (52.ª ed.). São Paulo: Cortez.
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Larrosa Bondía, J. (2002). «Notas sobre a experiência e o saber da experiência» em *Revista Brasileira de Educação*, 19, 20-28. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Yc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>.
- Martins, M. C. (2012). *Mediação Cultural para Professores Andarilhos na Cultura*. São Paulo: Intermeios.
- Martins, M. C. (2022). «A casa e a cidade como espaços plurais para encontros com a arte» em *Cadernos CEDES*, 42(116), 7-17.
- Martins, M. C. (2023). «Provocando encontros com a arte pelas brechas da nutrição estética e mediação cultural» em S. S. D. Pillotto & M. A. Strapazon. *Educação estética: a pesquisa/experiência nos territórios das sensibilidades* (vol. 1, pp. 234-252), Joinville: Editora Univille.
- Morin, E. (1996). *Ciência com consciência*. Porto Alegre: Sulina.
- Rampazo, A. (2019). *A Cor de Coraline*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco.
- Rocha, R. (2011). *Marcelo, marmelo, martelo*. São Paulo: Ed. Salamandra.
- Santos, T. A. (2002). «Ambiências Educadoras: vivências urbanas» em C. Lopes et al. (org.). *Conexões contemporâneas: educação, arte e história da cultura* (pp. 260-262). São Paulo: Editora Liber Ars. *Conexões contemporâneas: educação, arte e história da cultura* ; organizado por Cristiano Camilo Lopes, Ingrid Hötte Ambrogi, Isabel Orestes Silveira, Marcelo Martins Bueno, Mirian Celeste Ferreira Dias Martins, Rosana Maria Pires Barbato Schwartz. - São Paulo : Liber Ars, 2022. 271 p. ; PDF ; 13,3 MB. ISBN: 978-65-5953-099-1 (Ebook)
- UNESCO. (2022). *Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação*. Boadilla del Monte: Fundación SM. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381115>.
- Witaker, R. (2006). *Freinet: Evolução Histórica e Atualidades* (2.ª ed.). São Paulo: Scipione.

