plano **A**

Vamos criar?

A artes como pilar da aprendizagem no século XXI[1]

Marta Porto

Muito se fala da importância da cultura e das artes nos processos de aprendizado, mas comumente essa ideia está ligada a noções de ludicidade e mesmo de entretenimento, como se elas fossem um antídoto para interromper a mesmice das aulas regulares.

O que pesquisas internacionais demonstram é que quando as escolas se dedicam a integrar as linguagens artísticas como um fim em si mesmo dos processos de aprendizado, pensadas como uma dimensão própria do saber e de suas diversas expressões – como o corpo, a educação do olhar, a universalidade das histórias literárias, a dramaturgia – as possibilidades de desenvolver áreas esquecidas e importantes de aprendizagem são acionadas.

A experiência com textos clássicos e contemporâneos do teatro e da literatura simula muitas vezes dilemas éticos e sociais, a dança e o teatro associam a entrega, confiança e alteridade como princípios para um resultado comum. A filosofia nos ajuda a fazer perguntas e não só a respondê-las. A história da arte e o pensamento cultural traduzem noções práticas de diversidade e luta contra a opressão e à guerra. Quando o escritor Italo Calvino nos pergunta, Por quê Ler os Clássicos?, ele nos coloca diante da universalidade da tragédia, do riso, da opressão e da luta pela liberdade que a literatura proporciona.

---

[1] Palestra proferida no 26° Congresso do Sinppem, São Paulo, 2015.

plano **A**

PERGUNTAS

O que a jornada de Ulisses tem a nos ensinar?

E o drama vivido por Otelo?

A fúria de Palas Athena contra Hércules?

A solidão, o medo e a opressão em Salman Rushied e Ali Wei?

A saga de Billy Elliot?

Um mundo onde o aprendizado está intimamente ligado ao domínio de conteúdos e ferramentas para o mercado de trabalho, e de forma frágil como demonstram nossos indicadores, é possível recuperar a dimensão do aprendizado ao longo da vida de forma que ele contribua para a formação do indivíduo em todas as dimensões que o instrumentalizam para a vida? De que forma podemos começar? Quais os exemplos que nos inspiram? Como pensar redes sócio-pedagógicas onde os espaços culturais – museus, bibliotecas, pontos de cultura – integrem esses esforços de educar ao longo da vida valorizando a ética e a estética, como pilares dessa refundação do tempo e da experiência escolar?

RESULTADOS

O domínio das experiências artísticas e dos conteúdos culturais nos coloca diante de 4 dimensões de aprendizagem que as artes e a literatura colaboram decisivamente:

1) **Educação em valores,** ao desafiar o indivíduo com dilemas éticos e valorizar as experiências que colocam a universalidade de temas como o preconceito, a

aceitação, a alteridade, o ódio, o amor, a solidariedade, a compaixão, a solidão, o sofrimento. Toda dramaturgia é uma cena que simula a vida. Shakespeare expressou isso com a maxima potência em sua obra, encenada em todas épocas e em todos os palcos. ALTERIDADE

2) **O lugar da experiência criativa,** provocando o espírito para a imaginação livre, para atuar no campo da subjetividade, onde o cérebro é estimulado a reinventar imagens, metáforas, sons, movimentos. Reinventar a sua história à luz da sua memória. LIBERDADE
3) **Domínio de habilidades cognitivas complexas, como o ato de ler** e de decodificar a **gramática visual, corporal e sonora,** transpô-la para o mundo real e imagético é acima de tudo compreender os signos do mundo presente (Eisner). COMPETÊNCIAS
4) **Compreender os signos do tempo que se vive**, com seus conflitos, desafios, oportunidades e dilemas culturais. CULTURA

As artes formam para a vida e não apenas para as funções que nós optamos exercer ao longo da nossa trajetória e que mudam de acordo com o tempo e a sua dinâmica natural.

AGENTES DE MUDANÇA

Os grandes agentes de mudança para tornar as artes e a literatura somados à matemática, ciências e português em um campo fértil de aprendizagem e formação de crianças e jovens, são as próprias escolas e os espaços culturais, ambos trabalhando muitas vezes em conjunto para desenvolver oportunidades, técnicas e conhecimentos complementares.

E em ambos, não basta se acomodar em visitas e oficinas eventuais, mas em planos de trabalho comuns.

plano **A**

EXEMPLOS INSPIRADORES

Um começo para dar mais consistência para os processos de aprendizagem baseados em formação artística e para as artes são escolas de turnos integrais voltadas para habilidades artísticas específicas, como os GEAS no Rio de Janeiro, projeto que começou em 2013, sustentados por 3 eixos:

- **excelência acadêmica,**
- **apoio ao projeto de vida do aluno**
- **educação para valores.**

Além disso, os professores e alunos contam com mais uma ferramenta de ensino, a **Educopédia**: uma plataforma de aulas digitais de cada disciplina, com material de suporte aos professores, planos de aula, jogos pedagógicos e vídeos.
Dentro do programa, a prefeitura criou também o Ginásio Experimental para alunos do 7° ao 9° ano. Nessas unidades, todos estudam em horário integral, têm mais tempos de aulas de Português, Matemática, Ciências e Inglês, contam com salas temáticas e com professores em dedicação exclusiva, e têm uma biblioteca com acervo adequado aos adolescentes. Pelo projeto, os estudantes são acompanhados por um professor tutor, que os auxiliam na construção de um projeto de vida. Atualmente, a rede municipal conta com 28 Ginásios Experimentais, sendo seis vocacionados: três unidades do **Ginásio Experimental Olímpico (GEO)**, Ginásio Experimental das Artes Visuais (GEA), Ginásio Experimental do Samba (GES) e **Ginásio Experimental de Novas Tecnologias Educacionais (Gente)**

Principais Resultados: Além de melhoras nas notas dos alunos e diminuição da evasão escolar, o Ginásio Experimental Carioca foi um dos motivos que fez com que a nota no Ideb referente à cidade do Rio de Janeiro subisse 22% de 2009 para 2011 (de 3,6 para 4,4), deixando a capital fluminense entre as cinco melhores do país.

Exemplos não faltam pelo mundo. A Orchard Gardens, por exemplo. Depois de ser considerada uma das cinco piores escolas do estado de Massachusetts e chegar ao ponto de proibir os alunos de levar mochilas por medo de esconderem armas, optou em trocar seguranças por professores de arte.

Além de aumentar o tempo de permanência dos alunos na escola, os cerca de 800 estudantes passaram a ter aulas de teatro, música, dança e artes plásticas.

O resultado veio rápido. Depois de dois anos a escola saiu do ranking das piores instituições de ensino público do estado e se destacou entre as melhores. O índice de violência diminuiu drasticamente e o sucesso da nova gestão trouxe o reconhecimento para a Orchard Gardens.

De acordo com Bott, o contato com a arte motivou os alunos e aguçou seu espírito empreendedor. Foi uma grande conquista para a escola que antes era conhecida como a "matadora de carreiras" dentro da rede estadual de Massachusetts. (Fonte: Catraca Livre, 3 de outubro 2015).

E há projetos e programas que priorizam a experimentação e a criatividade dos alunos, com lógicas abertas onde o campo investigativo e o processo de aprendizagem se dá explorando linguagens e espaços artísticos, e que ocorrem hoje em museus, bibliotecas e espaços culturais.

Aqui alguns dos exemplos[2] nos quais estive pessoalmente envolvida. São modulagens de processos de aprendizagem a partir de processos criativos que experimentam novos campos para as artes: projeto Elos, realizado em 2009 no Colégio Estadual José Leite Lopes (RJ), como um laboratório de experimentações de linguagens usando um processo

[2] Imagens inseridas ao final deste texto.

de gameficação com produção de storytelling, esquetes, vídeos e animações, quizzes ao vivo e on line e outras atividades que estimulavam os jovens a investigar e criar produções próprias para responder a certos desafios; as duas edições do projeto Marco Universal, Direitos Humanos (2007-2009) e Meio Ambiente (2011-2012), com plataformas multimídias interativas como exposições, jogos, revista digital que incentivava crianças e jovens a criarem a partir de agendas internacionais importantes; as bibliotecas parque do Rio de Janeiro e seu complexo e variado programa comunitário e educacional (2010-2015) e por fim, a Rede Cultura Jovem desenvolvido pela Secretaria de Estado da Cultura do Espírito Santo entre 2009-2011 com ampla ação nos vários municípios deste Estadoo.

São iniciativas realizadas, com escalas diferentes, voltadas para experimentar inovações na relação artes-cultura-educação e que me parecem apontar um caminho atraente para as crianças e jovens e com mais liberdade de inovação para investigar novos modelos de aprendizagem.

Com estes exemplos, quero propor que se não podemos tornar ainda todas as escolas, escolas de artes, que as artes recebam nas escolas o espaço que elas merecem para garantir que a criatividade seja um pilar para o pleno desenvolvimento de crianças e jovens. Criatividade sempre esteve associada ao otimismo, curiosidade, capacidade inventiva. São valores indiscutíveis se queremos criar uma sociedade com mais oportunidades, crítica e aberta ao novo.

O pouco tempo dedicado as artes no currículo e nos espaços integrais afeta imensamente nossa capacidade de invenção e também de oferecer aos jovens uma outra expressão de aprendizado e de autoconhecimento.

plano **A**

Seguramente o futuro depende de adotarmos uma atitude diferente sobre o poder da criatividade, do talento e da imaginação para conquistarmos realidades menos traumáticas das que que vivemos hoje.

E as artes são o nosso recurso mais potente.

EXEMPLOS APRESENTADOS.











ELOS, 2009. NAVE. Colégio Estadual José Leite Lopes.

plano **A**

Marco Universal, Direitos Humanos, 2008

www.xbrasil.net/marcouniversal









plano **A**

Marco Universal, Meu Meio, 2011/2012

Edição Rio+20 www.marcouniversal.com.br











plano **A**

Rede Cultura Jovem

Projeto: Secretaria de Estado da Cultura do Espírito Santo

Ano: 2009/ 2010

www.portalyah.com

Bibliotecas Parque do Rio de Janeiro

Localidades: Manguinhos, Rocinha, Niterói e Centro (Parque Estadual)

Ano: 2009/2010 e 2013/2015

www.bibliotecasparque.org.br



