

ARTE PÚBLICA: UM DIÁLOGO LÚDICO E EDUCATIVO

Public art: dialogue and educational ludic

Priscilla Brito Cosme¹, Ubiraélcio da Silva Malheiros
1. priscillabritocosmebr@gmail.com

Resumo

O presente artigo aborda primeiramente o projeto de extensão “Arte Pública como recurso pedagógico: a cidade conta a sua história”, cujo objetivo é mostrar, de forma lúdica, maneiras de dar visibilidade a monumentos e obras de arte que estejam instalados no espaço urbano. Evidenciou-se neste trabalho a importância do desenvolvimento de aplicativos de jogos na mídia digital com o objetivo de fomentar a inserção de novas metodologias a serem aplicadas no âmbito educacional. Posteriormente, destacamos a importância do lúdico como instrumento de aprendizagem eficaz para crianças e adolescentes, uma vez que os possibilita a conhecer a paisagem urbana, no sentido de valorizar e preservar esse patrimônio. O trabalho reuniu uma discussão com diversos autores como ALMEIDA (1998), CHOAY (2006), DOHME (2003), FEIJÓ (1992), LIBÂNEO (1994), SANTIN (1994), SCHWARTZ (1998), entre outros. Quanto aos procedimentos metodológicos trata-se de uma pesquisa bibliográfica buscando referenciais teóricos que norteiam a questão dos jogos e do lúdico e sua importância em obter um diálogo educativo com a temática arte pública, sendo uma proposta para ser trabalhada em espaços escolares.
Palavras-Chaves: Educação. Lúdico. Arte Pública.

Abstract

This article is mainly about the Extension Project entitled “Public Art as a pedagogical resource: the city tells its history” which aims at pointing out the different ludic ways of giving visibility to monuments and art pieces installed in urban spaces. The Project has demonstrated the relevance of developing game software in digital media for fostering the inclusion of new methodologies to be used in educational settings. Also, the ludic factor was highlighted in the Project as a useful learning resource for children and teenagers, since it allows them to get to know the urban landscape of the city they live in, and thus helps city cultural heritage to be valued and preserved. This work established a debate with various authors such as ALMEIDA (1998), CHOAY (2006), DOHME (2003), FEIJÓ (1992), LIBÂNEO (1994), SANTIN (1994), SCHWARTZ (1998), among others. As for methodological procedures, the study carried out for the Project consists of bibliographic research focusing on theoretical references supporting the connection between game software ludic factor and public art, aiming at advantageous educational dialogue in the classroom.

Keywords: Education. Ludic factor. Public Art.

Introdução

Este trabalho fundamenta-se no projeto Arte pública como recurso pedagógico: a cidade conta a sua história sendo resultado da bolsa PIBIPA¹. Assim, abrange o estudo da relação entre arte pública e cidade, especificamente em Belém/PA, permitindo a capacidade de realizar uma interpretação acerca dos monumentos e obras instalados no espaço urbano, promovendo o despertar do transeunte frente à paisagem da cidade.

Nesta perspectiva, será fomentada a relação entre lúdico, arte pública e educação, pensando possibilidades de utilizar a arte como instrumento de aprendizagem a fim de serem aplicadas em sala de aula tornando-a a aula mais dinâmica, criativa, participativa e interdisciplinar assim como aulas-passeio e oficinas, tendo como objetivo servir de recurso para professores e alunos sobre os diversos monumentos instalados na cidade, haja vista que, muitas obras são desconhecidas pelos sujeitos sociais, sendo um impulso de novas descobertas sobre o patrimônio histórico de Belém.

Desenvolvimento

Conhecendo e desvendando a arte pública e a história da cidade de forma lúdica e didática

Os monumentos e a arte pública são trabalhados no projeto de extensão de forma pedagógica para uma melhor compreensão da história patrimonial da cidade de Belém, além da memória e entendimento do passado. Choay (2006), explica que:

a especificidade do monumento deve-se precisamente ao seu modo de atuação sobre a memória. Não apenas ele a trabalha e a mobiliza pela mediação da afetividade, de forma que lembre o passado fazendo-o vibrar como se fosse presente. Mas esse passado invocado, convocado, de certa forma encantado, não é um passado qualquer: ele é localizado e selecionado para fins vitais, na medida em que pode, de forma direta, contribuir para manter e preservar a identidade de uma comunidade étnica ou religiosa, nacional, tribal ou familiar. [...] O monumento assegura, acalma, tranqüiliza, conjurando o ser do tempo. Ele constitui uma garantia das origens e dissipa a inquietação gerada pela incerteza dos começos. Desafio à entropia, à ação dissolvente que o tempo exerce sobre todas as coisas naturais e artificiais, ele tenta combater a angústia da morte e do aniquilamento. (CHOAY, 2006, p.18)

Neste sentido, foi desenvolvido pelo projeto de extensão um aplicativo de entretenimento em cujo jogador deve colocar os monumentos nos locais onde estão instalados. O roteiro do game narra uma história que se passa na ilha do Combu², onde um ribeirinho que desconhece a vida urbana da capital encontra estas obras perdidas no meio da mata e tenta levá-las de volta aos seus lugares de origem.

O público alvo está voltado a alunos do ensino fundamental e a professores de instituições públicas na qual recebem o CD-ROM e a cartilha sobre o tema do projeto sendo um recurso para ser desenvolvido e executado em sala de aula uma vez que a utilização da arte pela mídia digital seja atrativa para crianças e adolescentes proporcionando conhecimento sobre a história e a paisagem urbana de Belém. Além disto, o material é distribuído no Instituto de

¹ Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Produção Artísticas, resultante de atividades voltadas a ensino, pesquisa e extensão desenvolvidas no Instituto Ciências da arte da Universidade Federal do Pará. Disponível em: < <https://drive.google.com/file/d/0B7uAx0yZrU9XTnhJX3J4VXNrc00/edit> > , acesso em: 11 jun. 2015.

² A ilha do Combu faz parte do Distrito Administrativo do Outeiro (DAOUT) e está a uma distância de 1,5 km ao sul da cidade de Belém. Disponível em: < <http://www.belem.pa.gov.br/app/c2ms/v/?id=10&conteudo=2718> > , acesso em: 13 de ago. 2015.

Artes do Pará (IAP) e Secretarias de Cultura do Estado e do Município contribuindo com a formação estética visual dos diferentes atores sociais.

A informação sobre a arte pública e a história da cidade neste material promoverá um processo de socialização e melhor compreensão de como valorizar e resgatar monumentos desconhecidos pelas pessoas além de possibilitar a iniciativa de um diálogo educativo contribuindo para novas aprendizagens do ensino da arte.

O bairro da Cidade Velha é onde encontramos várias obras instaladas sendo em praças públicas, museu de arte sacra, igrejas bem como a Casa das Onze Janelas tendo em entorno a Baía do Guajará e o Mercado do Ver -o- Peso.

A cidade de Belém possui diversos monumentos instalados em diversas praças públicas e setores privados. A mobilização para realizar este trabalho é justamente se atentar como essas obras estão sendo vistas e cuidadas, visto que, atualmente muitas se encontram desgastadas, quebradas e sem nenhuma importância e atenção para o poder público e governo, além de, não chamar atenção da comunidade e do transeunte que caminha diariamente e olha essas obras com uma certa valorização e encantamento.

O primeiro passo está sendo dado dentro das escolas para que a comunidade escolar possa estar mais atenta e com um olhar de valorização pelas diversas obras de sua própria cidade e assim poderemos caminhar para a busca de novos projetos de restauração da arte vista na cidade.

A construção de um debate tendo como base conceituação teórica a respeito da arte pública é de fundamental importância para uma compreensão mais acurada, pois permitirá que novos sujeitos possam conhecer, e conceituar as diversas obras, visto que, Segundo Silva (2005):

conceituar arte pública é uma tarefa que passa obrigatoriamente pelas mudanças que ela causa no ambiente urbano, seja do ponto de vista do artista que produz a obra e tem um novo olhar sobre o fazer, seja do ponto de vista do transeunte que constantemente dialoga com este novo valor estético inserido em seu caminho. (SILVA, 2005, p.21).

Desse modo, é o início de uma tarefa educativa nos diversos campos de aprendizagem, aproximando a comunidade com o que está localizado e exposto no cenário urbano constituindo-se de fundamental importância fazer uma análise a respeito de como a arte é feita, e para quem é feita, sua localização e a realidade social das pessoas que a visualizam a cada dia.

a cidade é o cenário da arte pública, é a tela do artista que intervém no espaço urbano. Assim, aponto em primeiro lugar o conceito de cidade defendido por Giulio Argan, que leva a pensar a arte pública a partir de uma perspectiva mais ampla. Este não se limita à própria edificação física, mas transita pelo imaginário, por meio das relações sociais e culturais, pelo cotidiano dos frequentadores e fruidores da obra (SILVA, 2005, p. 21).

Partindo-se dessa maior aproximação com o transeunte, o conteúdo da cartilha educativa possui obras referente ao Jardim de Esculturas, sendo parte do projeto Feliz Lusitânia, ocupando uma área contígua à casa das Onze Janelas e à Baía do Guajará. O projeto paisagístico, assinado por Rosa Klíass, privilegia propostas de integração com a paisagem e o prédio histórico. A figura 1 é uma obra de Paulo Schmidt, sem título, 1987, a figura 2 é de Maurício Bentes, s/d e a figura 3 é um trabalho de Osmar Pinheiro, 2002. Destaco também obras instaladas pelas cidade de Belém como na Praça Frei Caetano Brandão e Praça Dom Pedro II, como respectivamente nas figuras 3 e 4.



Figura 1: Sem Título, 1987. Paulo Shimidit.
Foto de autoria: Ilton Ribeiro, 2009.



Figura 2: Sem Título, s/d. Maurício Bentes.
Foto de autoria: Ilton Ribeiro, 2009.



Figura 3: Aninga, 2002. Osmar Pinheiro.
Foto de autoria: Ilton Ribeiro, 2009.



Figura 3: Monumento em homenagem A Frei Caetano Brandão. Foto: de autoria: Ilton Ribeiro,2009.

Novas metodologias de ensino: o uso do Lúdico e mídias digitais em sala de aula

A proposta estabelecida nesta pesquisa é pensar possibilidades de atividades lúdicas como oficinas que visam à construção de desenhos e pinturas com enfoque na arte pública e monumentos de arte instalados em ambiente urbano bem como a utilização de jogos, aulas-passeio, poesias, curta e longa metragem assim como filmes que retratam a história da cidade de Belém.

Conforme Dohme (2003) existe várias formas de manifestação da ludicidade, entre as quais, os jogos, as histórias, as dramatizações, as músicas, as danças e as canções e outras manifestações artísticas.

Etimologicamente lúdico³ é um adjetivo masculino com origem no latim “*ludos*” que remete para “jogos” e “divertimento”.

A ludicidade promove conforme (SANTIN, 1994, p. 03) “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Além disso, (FEIJÓ,1992, p. 02) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea funcional e satisfatória”.O lúdico é uma ferramenta eficaz para o conhecimento no contexto educacional, o jogo corresponde a um recurso pedagógico muito atrativo, pois instiga à criatividade,a idealização e a vontade de aprender além de trazer resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem.

A importância de trabalhar o lúdico e a mídia digital no projeto em tela é justamente obter a participação ativa do aluno no caso a troca de conhecimento, facilitando a aprendizagem e a sensibilidade artística e estética perante as obras de arte e monumentos.

Para Lévy (1993), as tecnologias são intelectuais, compreendidas como artefatos que ressignificam e alteram a ecologia cognitiva dos sujeitos, o que resulta na construção ou reorganização de funções cognitivas, como a atenção, a criatividade, a imaginação, a memória, e contribuem para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito entende o objeto.

Com o auxílio dos jogos pode-se perceber a importância do lúdico no processo de aprendizagem de forma significativa além de o jogo aumentar a autoestima auxilia no processo de socialização além de ensinar valores como saber ganhar e perder.

O jogo segundo (SCHWARTZ, 1998, p.30) “possui duas funções, sendo uma delas, o lúdico quando propicia a diversão e o prazer e, a outra, quando educacional servindo para complementar o conhecimento do indivíduo”.

³ Disponível em: <<http://www.significados.com.br/ludico/>>, acesso em: 05.jun.2015

A elaboração de atividades que visam o lúdico possui grandes perspectivas para a aprendizagem, além de proporcionar um extenso incentivo relacionado à maior participação dos alunos no âmbito escolar, social e cultural. O envolvimento com o recreativo desperta a curiosidade e a criatividade da criança e adolescentes, pois aumenta o interesse de aprender e questionar.

Os recursos didáticos utilizados no projeto arte pública como recurso pedagógico: a cidade conta a sua história direciona aos professores a utilização do CD-ROM, com o aplicativo de jogos com o intuito de ser desenvolvido e repassado aos alunos. Segundo (ALMEIDA, 1998, p. 123), "o bom êxito de toda atividade lúdico pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor". Neste sentido, o educador é o direcionador de novas descobertas para o processo de ensino e aprendizagem sendo de suma importância a aplicabilidade de um ensino inovador.

As atividades em mídia digital são utilizadas imagens dos monumentos e arte pública da cidade de Belém como forma de aproximar os alunos, professores e a comunidade da arte permanente e efêmera no espaço urbano.

Vale destacar a importância de uma didática capaz de atingir diversos públicos, no sentido de pensar em uma elaboração eficaz para a transmissão de conhecimento onde a:

didática se caracteriza como mediação entre as bases teórico-científicas da educação escolar e a prática docente. Ela opera como uma ponte entre "o que" e "como" do processo pedagógico escolar. A teoria pedagógica orienta a ação educativa escolar mediante objetivos, conteúdos e tarefas da formação cultural e científica, tendo em vista exigências sociais concretas (LIBÂNEO, 1994, p. 2).

A didática possui uma atribuição essencial para medição entre o ensino e aprendizagem além de novas metodologias de ensino favorecer mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa deu-se no período de seis meses de setembro de 2014 a março de 2015, os procedimentos metodológicos adotados deram-se por meio de pesquisa bibliográfica além do CD-ROM e a cartilha do projeto contendo jogos e textos explicativos sobre os monumentos e obras instaladas na cidade de Belém do Pará. Neste período foi realizado um levantamento bibliográfico com a temática do lúdico e dos jogos com contribuições de vários autores como Silva (2005), ALVES, (2005), Santin (1994), Feijó (1992), Lèvy (1993), Libâneo (1994), dentre outros citados que elucidam sobre arte pública, jogos, ludicidade e didática e seus determinados conceitos.

Espera-se que esta pesquisa venha a ser desenvolvida em escolas de rede pública de ensino juntamente com os professores com apresentação de novas metodologias de ensino com a temática Arte Pública e recursos midiáticos a fim de proporcionar um ambiente de cunho interdisciplinar, lúdico e dinâmico contribuindo com a formação estética visual de todos os envolvidos neste processo de obtenção de novos conhecimentos e saberes.

Assim também, como realizar um debate sobre essas obras instaladas nesses espaços turísticos na cidade de Belém mapeando o Patrimônio histórico a fim de proporcionar olhares, sensibilizar as pessoas sobre essas obras e que com o material gerado pelo grupo de pesquisa alcance um grande número de crianças e jovens para o conhecimento da paisagem urbana de Belém.

O material didático é um recurso pedagógico na qual os professores podem usar o conteúdo para inserir junto às disciplinas sendo a arte pública fonte de informação e comunicação no que tange as imagens, obras e instalações permanentes ou não na cidade de Belém, além disso, o material é composto de um contraste entre o antigo e o novo perante os monumentos mais antigos e outros elementos da arte mais atuais.

Neste sentido, utilizar uma metodologia como os passeios turísticos seria uma forma do aluno desfrutar das paisagens urbanas além de conhecer mais sobre a história da cidade. Além disso, proporcionar um novo ambiente aprendizagem para o aluno, assim como, abrir espaço para o diálogo e o debate.

Inserir o lúdico neste estudo proporcionou verificar a inserção de novas metodologias de ensino para a sala de aula, havendo uma interação entre professores e alunos bem como a utilização da sala de informática para os alunos realizarem o jogo contido no CD-ROM. Esta

mídia digital é um recurso na qual o projeto “Arte pública como recurso pedagógico: a cidade conta a sua história” leva para as escolas da rede pública de ensino e a priori realiza uma reunião com os docentes auxiliando-os ao manuseio da ferramenta para que estes possam repassar aos discentes.

Papert, (1994) um pesquisador que estuda a respeito do uso do computador pelas crianças, defende que a criança se apropria do uso do computador do mesmo modo que conhece os objetos do mundo externo: realizando uma descoberta repleta de curiosidade.

O mundo eletrônico acaba sendo um instrumento atrativo para as crianças é um diálogo que se inicia na escola, dando a oportunidade ao aluno e ao jovem entrarem em contato com mídias digitais que trazem contributos para o seu próprio desenvolvimento, “a brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito- criança como sujeito humano, produto e produtor de cultura” (WAJSKOP, 1995, p. 28), assim como, colaborando no processo de ensino-aprendizagem dentro do brincar, se divertir e jogar.

O autor relata que “os computadores podem apoiar o pensamento reflexivo ao permitirem que os utilizadores construam um novo conhecimento, adicionado de novas representações, modificando antigas e comparando ambas” (JONASSEN, 2007, p. 25). Neste seguimento de raciocínio, voltado ao conteúdo do CD-ROM que mencionar a ideia de pensar e aprender sobre o antigo e o novo, sendo uma dualidade entre o que passou e o que está instalado em algum lugar no espaço urbano, levando o aluno a caminhar pela história da cidade com o recurso do jogo, em que, se aprende e assimila até mesmo diversos períodos históricos.

Considerações finais

Esta pesquisa se propôs desvendar sobre a questão da pedagogia na arte pública assim como a relação entre arte e cidade enfatizando o lúdico como condutor e facilitador no processo de aprendizagem. Evidenciar essa prática de ensino é pensar dinamizado e de forma construtivista, pois quebra barreiras de uma educação tradicional e mecanicista, logo foi pensada a pesquisa na perspectiva da ludicidade a fim de promover vivências prazerosas e com grande satisfação gerando curiosidade e criatividade na construção e elaboração de novos saberes sobre o patrimônio artístico e histórico da cidade de Belém além dos espaços culturais que transmitem a mensagem da arte pública, cidade e educação.

Os desafios serão contínuos e as ideias se propagaram ao longo da realização dessa prática educativa, no sentido de trazer para a sala de aula o debate sobre a valorização da arte que se encontra nos diversos espaços da cidade, seja em praças públicas, museus, exposições, institutos de artes obtendo-se assim um conhecimento, frente à cultura e história enraizada em cada monumento instalado, em cada pintura feita, em cada superfície deixada no espaço urbano e fazer com que a sala de aula e o espaço escolar se tornem mais crítico, reflexivo, criativo e inovador.

Referências

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

CHOAY, F. **A alegoria do patrimônio**. Trad. Luciano Vieira Machado. 3ª ed. São Paulo: Estação Liberdade: Editora UNESP, 2006.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

JONASSEN, David H. **Computadores, ferramentas cognitivas**. Porto: Porto Editora, 2007

LÈVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro da inteligência coletiva na era da informática. São Paulo: Ed. 34, 1993.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças – repensando a escola na era da informática**. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.

SANTIN, Silvino. **Educação física**: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SCHWARTZ, G. M. O processo educacional em jogo: algumas reflexões sobre a sublimação do lúdico. **Revista Licere**. Belo Horizonte v.1, n.1, 1998.

SILVA, F. P. da. **Arte Pública**: diálogo com as comunidades. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2005.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995