

Fazendo escola com Imagens

Camila Nagem Marques Vieira

Maria Vitoria Campos Mamede Maia

*Aprender é arriscar-se a fazer
dos sonhos textos possíveis.*

Alícia Fernández

Torres que caem: posso derrubar? O ato criador e a aprendizagem na oficina de Artes

Figura 1: Fernando subindo sua torre. Fonte: Arquivos LUPEA

A pesquisa de campo foi realizada no ano letivo de 2014, por meio de oficinas com a turma de 6º ano do projeto. As categorias primárias de análise *criatividade, aprendizagem e educação estética no contexto escolar* foram desdobradas na categoria secundária *agressividade*, aqui relatada.

Assim como Winnicott (1987), compreendemos o ato agressivo como uma forma de falar pelo corpo aquilo que já não é possível traduzir em palavras. A imagem escolhida busca contar ao leitor a possibilidade de criação nas oficinas que tinham como proposta reconstruir um ambiente suficientemente seguro e saudável para a aprendizagem por meio da experiência estética. O trabalho como ensinante de um grupo que apresenta a agressividade como forma de comunicação não é de fácil manejo. Manter o foco, ser flexível e dinâmico em suas ações e em seu planejamento é uma tarefa complexa. (MAIA, 2014)

O objetivo desta oficina era explorar a composição em jogos geométricos como ferramenta de aprendizagem e comunicação

capaz de propiciar a construção de um espaço lúdico e criativo. Na oficina foi possível perceber a tranquilidade e um clima alegre e amistoso, justificado pelo espírito colaborativo dos alunos e pelo riso que, por vezes, tomava conta da sala. As produções começaram de maneira tímida e um tanto quando insegura. Alguns alunos mais observavam do que realmente produziam. O vínculo com o brincar por meio do jogo e da experiência estética, proporcionada pelo contato com a produção artística, permitiu a construção de um ambiente suficientemente bom, no qual foi possível estabelecer contato com a autoria e a criatividade. (FERNÁNDEZ, 2001; MAIA; VIEIRA; 2017)

A experimentação do espaço tridimensional se inicia com Fernando² e depois com Frederico³, ao construírem torres, buscando erguê-las cada vez mais altas explorando a ideia de equilíbrio, o que despertou o interesse dos demais colegas que passaram até a colaborar na produção. O riso, a ansiedade em colocar a peça em equilíbrio era compartilhada por todos. Ao conseguir uma torre extremamente alta, Fernando olhou para a pesquisadora e em seguida para a sua torre, e ela percebeu no olhar do aluno um pedido, uma autorização, para derrubar sua construção. A docente com um aceno afirmativo liberou o aluno para colocar em prática seu desejo. A destruição não era vista por ele, ou por ninguém como algo negativo ou agressivo, apenas fazia parte da brincadeira. Após a experiência do aluno, o desafio da turma passara a ser construir torres altas.

O respeito às regras construídas, o cuidado com os jogos e com os colegas e a possibilidade de construir em grupo indicam espaço para a autoria e a autonomia dos sujeitos que, ao criarem novas formas de brincar colocam em jogo conceitos artísticos e estéticos diversos. Apesar da insegurança inicial percebida, o grupo foi capaz de lidar com o objeto a ser conhecido e demonstrar que é

possível retomar pelo brincar e pelo criar o contato com o espaço de aprendizagem.

Os risos, a vontade de mostrar seu trabalho para os colegas, o pedido para fotografar sua produção e, por fim, querer fotografar e ser fotografado são indícios do sujeito como aprendiz. O ato de desejar registrar o trabalho, aprisionando-o na fotografia, demonstra a valorização dada pelos alunos à produção realizada, reconhecendo em si a possibilidade de autoria. (VIEIRA, 2014)

Os limites delineados para a realização da oficina foram respeitados, não ocorreram incidentes ou atos agressivos, da ordem do antissocial. Neste sentido, dar limite ao adolescente, deixar claro as regras são peças essenciais para a constituição de um ambiente suficientemente bom e seguro para a aprendizagem (WINNICOTT, 1987). Não houve, assim, espaço para agressividade e fugas, mas abertura para novas formas de criar colocando em jogo a alegria e a beleza da descoberta.

Estes fatos são contrastantes aos relatos observados em oficinas anteriores, nas quais a burla das atividades, a não entrega dos trabalhos e o esconder eram demonstrações da dificuldade de se reconhecerem como indivíduos capazes de produzir e criar. Neste sentido, é possível retomar Winnicott (1975) quando este afirma ser a destruição criadora uma necessidade do indivíduo que, suportada por um ambiente suficientemente bom, capaz de continuar existindo mesmo depois da destruição, está diretamente relacionada à criatividade.

Sobre as autoras:

Camila Nagem Marques é doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2014), licenciada em Educação Artística pela mesma Universidade (2007). Desde de 2013, integra o Departamento de Artes Visuais do Colégio

Pedro II. Atualmente, desenvolve pesquisas sobre Criatividade e formação docente.

Maria Vitória Campos Mamede Maia é professora Associada da UFRJ em Psicologia da Educação, Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da UFRJ. Doutora em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2005). Coordenadora e fundadora do Espaço de Atendimento Psicopedagógico ao aluno da Faculdade de Educação - UFRJ - EAP. Coordena o grupo de pesquisa Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem - LUPEA.

Referências:

FERNÁNDEZ, A. **O saber em jogo:** a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MAIA, M. V. C. M. **Criar e Brincar:** o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

MAIA, M. V. C. M.; VIEIRA, C. N. M. O brincar e a criatividade como formas de lidar com a dificuldade de aprendizagem. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, 14, n. 35, 2017. 119-137.

VIEIRA, C. N. M. **Educação Estética e Espaço Escolar:** o brincar no contexto da dificuldade de aprendizagem. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINNICOTT, D. W. **Privação e delinquência.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.