

FUTUROS DIGITAIS

ARTE
E CULTURA
NA ESCOLA

RESIDÊNCIA PROFESSOR-PESQUISADOR





**FUTUROS
DIGITAIS**

**ARTE
E CULTURA
NA ESCOLA**

Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e
Secretaria Municipal de Cultura apresentam

RESIDÊNCIA PROFESSOR-PESQUISADOR

FUTUROS DIGITAIS

ARTE E CULTURA NA ESCOLA

RESIDENTES

Adelson Luis Ferreira da Silva
Amanda Paiva da Silva
Débora Machado Restum
Estella Saraiva Longa
Humberto Baltar
Jordelina Paola Rodrigues da Silva
Michele Guimarães
Rafael da Costa e Silva Ferreira
Sergio Castanheira
Virgínia Rodrigues

MENTORAS

Alzira Valéria
Carolina Sanches
Priscila Costa Oliveira

Organização



Museu de Arte Moderna
Rio de Janeiro

Patrocínio



Uma empresa do grupo



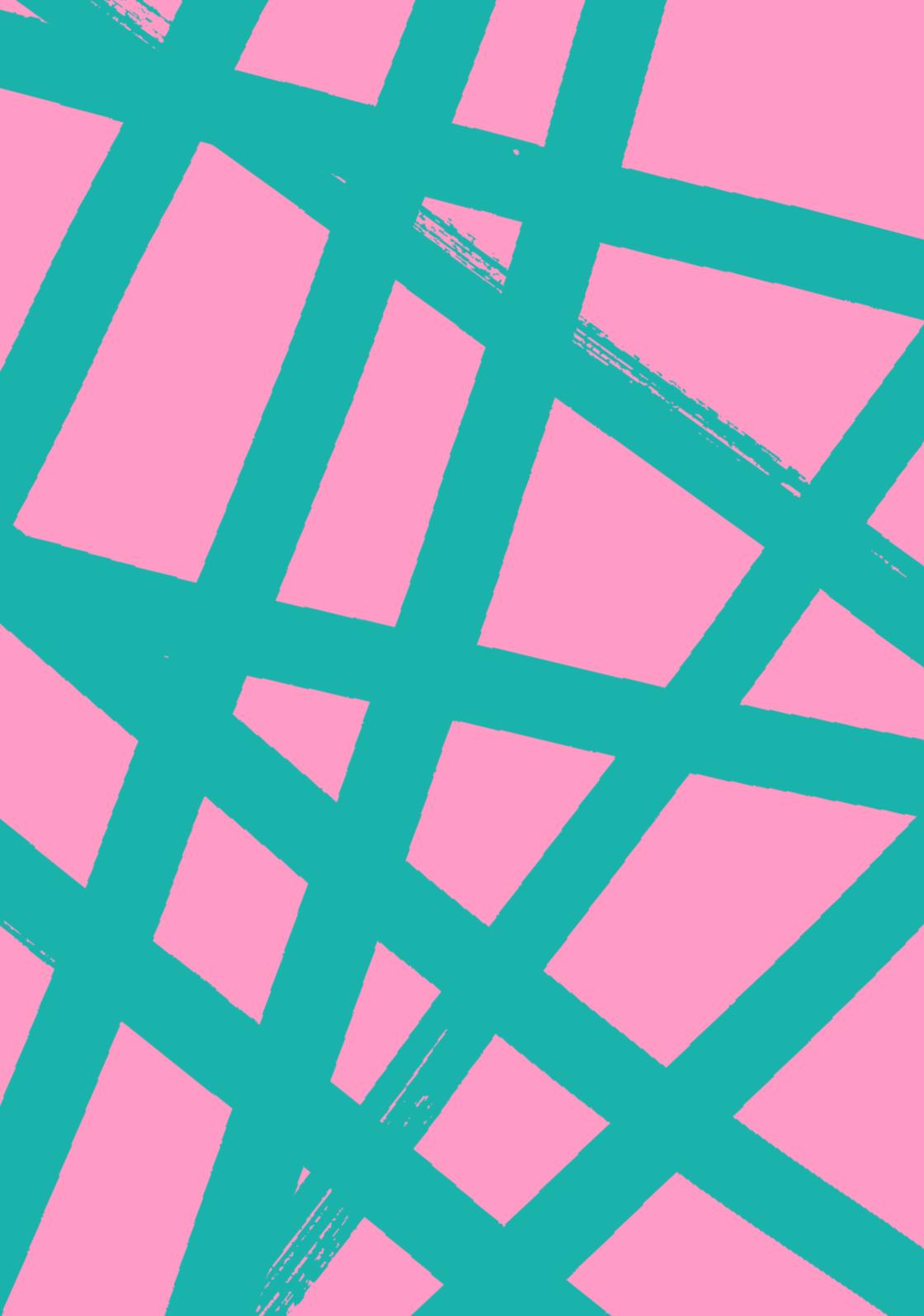
CULTURA

Patrocínio Estratégico



Patrocínio





A Prefeitura do Rio, por meio da Secretaria Municipal de Cultura, cuida de um dos maiores patrimônios brasileiros: a cultura carioca.

São mais de cinquenta equipamentos espalhados por toda a cidade, entre teatros, arenas, museus, bibliotecas, salas de leitura e centros culturais. Uma das maiores redes municipais de equipamentos de cultura da América Latina.

Investimos mais de R\$ 200 milhões por ano em cerca de 1.200 projetos pensados, produzidos e estrelados pela cena cultural carioca. São milhares de empregos gerados e um grande aporte financeiro para a cidade.

Criada em 2013, a Lei Municipal de Incentivo à Cultura da cidade do Rio de Janeiro (Lei do ISS) é o maior mecanismo de incentivo municipal do país em volume de recursos e busca estimular o encontro da produção cultural com a população. Acreditamos que a cultura é um vetor fundamental de desenvolvimento econômico e social e de protagonismo da diversidade, da democracia e de nossa identidade.

PREFEITURA DO RIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA

Com grande entusiasmo, ADAM|CAPITAL presta homenagem à residência Professor-pesquisador do MAM Rio. Este projeto exemplar une arte, educação e cultura digital, iluminando o caminho para um futuro mais brilhante.

A residência é um exemplo notável de inovação e dedicação à melhoria da qualidade da educação em nossa cidade. Ao proporcionar aos professores da rede municipal do Rio de Janeiro a oportunidade de explorar as interseções entre arte, educação e cultura digital, o projeto enriquece a experiência educacional dos docentes e, por extensão, a dos alunos.

É uma honra para ADAM|CAPITAL apoiar uma iniciativa que promove a criatividade, o pensamento crítico e a inovação na sala de aula. Acreditamos na educação como base de uma sociedade forte.

Juntos, fortaleceremos a cultura e a educação em nossa cidade, contribuindo para um futuro mais brilhante e inspirador para todos.

A Concremat acredita que o conhecimento é a chave para o futuro. Por meio de leis de incentivo fiscal destinadas à cultura, patrocinamos anualmente projetos e iniciativas voltados a temas como educação, inovação, consumo consciente, práticas de sustentabilidade e arte e que atuem de forma inclusiva. Desde 2010, a escolha dos projetos é realizada pelo Comitê de Patrocínio Cultural, sempre com base nas diretrizes e valores da empresa.

Este ano, estamos patrocinando o inspirador programa de residência Professor-pesquisador, realizado pelo Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, voltado para professores de qualquer área do conhecimento, atuantes em escolas da rede municipal de ensino do município do Rio de Janeiro. Por meio de encontros remotos coletivos e individuais, o programa visa ao desenvolvimento de projetos e metodologias que tenham como objeto as intersecções entre arte, educação e cultura digital.

Acreditamos na educação como principal caminho para o desenvolvimento humano, pois o conhecimento é uma poderosa ferramenta na promoção de uma sociedade cada vez mais justa e igualitária.

O professor, mestre que conduz a jornada do saber dentro do ambiente escolar, tem papel fundamental nesse contexto. Nos orgulhamos de poder contribuir com a formação desses profissionais, por meio da parceria com o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM Rio), oferecendo ferramentas de ensino modernas e conteúdo relevante para a formação de cidadãos que serão protagonistas de suas histórias



MULTITERMINAIS
LOGÍSTICA INTEGRADA

O Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro tem uma importância histórica e cultural para a cidade. E isso fala diretamente com o compromisso da Globo com a educação. O MAM Rio é formador de público, trazendo reflexão sobre como as artes são percebidas no nosso cotidiano e o impacto social que os movimentos culturais podem ter. A residência Professor-pesquisador, apoiada por nós através de leis de incentivo, é fundamental para pensar em como inserir as escolas da rede municipal no debate das artes e no desafio de formar novos públicos em todas as camadas da sociedade. Queremos debater a educação além das salas de aula. E o MAM Rio é um convite para isso.



A residência Professor-pesquisador, oferecida pelo Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro para professores da rede pública, respondia, em sua primeira edição, de 2021, a uma urgência. Atravessávamos uma pandemia que exigiu mudanças radicais nos modelos de ensino, principalmente diante da intersecção entre educação e cultura digital. Com o suporte do MAM Rio, os professores puderam desenvolver projetos e estratégias para enfrentar os novos desafios. Desde então, vem crescendo o uso das tecnologias na vida dos estudantes.

Ao retomar o programa Professor-pesquisador, o MAM Rio reforça sua aposta na formação continuada de professores. Em sua segunda edição, portanto, a residência selecionou dez professores e professoras de diferentes áreas do conhecimento que atuam na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro. Entre abril e outubro de 2023, esses profissionais foram acompanhados de perto pela equipe de Educação e Participação do museu, e por três mentoras convidadas.

Esta publicação nos permite conhecer esses professores, as escolas e os contextos em que trabalham, e os projetos que elaboraram com seus alunos durante a residência. *Futuros digitais: arte e cultura na escola* contribui com a construção de um pensamento pedagógico engajado e desafiado pelos nossos tempos.

PAULO ALBERT WEYLAND VIEIRA
*Diretor executivo do Museu de Arte Moderna
do Rio de Janeiro*



SUMÁRIO

15

Museu e escola: lugares
de escrever futuros

RENATA SAMPAIO

LAIS DAFLON

STEPHANIE SANTANA

23

Experimentações coletivas

ALZIRA VALÉRIA

28

Novos griots: recontando
nossas histórias

AMANDA PAIVA

35

Crias incríveis walquirianos

JORDELINA PAOLA

41

Ciência na EM: conectando
redes sociais à sala de aula
na escola municipal

MICHELE GUIMARÃES

48

Chora, cavaco! Olha o
samba na escola aí, gente:
aprendendo geografia
do Brasil nos versos de
um enredo

RAFAEL FERREIRA

55

Nomes e enredos:
territórios, vozes
e sonoridades
PRISCILA COSTA OLIVEIRA

61

Dinheiro pra quê?
Reflexões sobre a utilização
do dinheiro por estudantes
da Escola Municipal
Maestro Pixinguinha
SERGIO CASTANHEIRA

67

GD cast, o podcast da
Gonçalves Dias: vamos
contar nossa história
com a participação de
diferentes sujeitos na
educação pública!
VIRGÍNIA RODRIGUES
DA SILVA

'74

JPA fora da caixa: rótulos
não definem destinos
DÉBORA MACHADO RESTUM

81

O que podemos
imaginar juntos?
CAROLINA SANCHES

86

FAB LAB – Laboratório
de leitores fabulosos:
a primeira infância como
protagonista na produção
do audiovisual
ESTELLA SARAIVA LONGA

93

Cala a boca já morreu
ADELSON LUIS

100

Adinkras
e multiletramentos
HUMBERTO BALTAR

MUSEU E ESCOLA: LUGARES DE ESCREVER FUTUROS

RENATA SAMPAIO

LAIS DAFLON

STEPHANIE SANTANA

Em 2023, o MAM Rio completou 75 anos refletindo sobre sua atuação até aqui. Como parte das comemorações, organizamos a exposição *museu-escola-cidade: o MAM Rio em cinco perspectivas*, uma autobiografia em forma de exposição, na qual a função educativa do museu e sua importância para a cidade ganharam destaque e nortearam discussões acerca do papel dos museus na formação total dos cidadãos. Neste mesmo ano, dando continuidade ao programa de residências do museu, coordenado pela gerência de Educação e Participação da instituição, tivemos novamente a residência Professor-pesquisador, uma interferência direta na relação museu-escola, tão importante para nós na construção do museu que queremos ter também daqui a 75 anos.

A residência Professor-pesquisador, em sua segunda edição, retoma o tema arte, educação e cultura digital. Pensar nesse tema é pensar o presente, mas principalmente o futuro que museu e escola, trabalhando juntos, podem escrever. Na primeira edição, em 2021, entendemos que desenvolver pesquisas acerca dessa temática era urgente, considerando as rápidas mudanças que os museus e as escolas precisavam enfrentar devido à pandemia de covid-19, tornando as aulas e diversas programações culturais totalmente virtuais. Em 2023, percebemos que as questões discutidas na primeira residência não foram passageiras. Ainda que as atividades tenham retornado ao modelo presencial, a cultura digital faz parte de nossa vida mais do que nunca, por um lado exigindo adaptações e atualizações dos profissionais da educação e da cultura e, por outro, possibilitando ferramentas e metodologias que podem potencializar seus trabalhos.

Em abril, depois de um extenso processo seletivo com cerca de trezentas inscrições, selecionamos e conhecemos nossos residentes. Nesta edição, realizada entre 26 de abril e 27 de outubro de 2023, a residência recebeu dez residentes professores de diferentes áreas de ensino da

rede municipal do Rio de Janeiro: Adelson Luis, Amanda Paiva, Débora Restum, Estella Saraiva, Humberto Baltar, Jordelina Paola, Michele Guimarães, Rafael Ferreira, Sergio Castanheira e Virgínia Rodrigues. Professores atuantes em diferentes realidades, do Leblon a Santa Cruz, passando pelo Complexo da Maré e pelo Morro do Juramento. Dos anos iniciais ao 9º ano, nossos residentes desenvolveram projetos com foco no protagonismo de seus alunos, envolvendo-os em todas as fases do processo. Para viabilizar os projetos, eles tiveram nosso suporte e também de três mentoras responsáveis pela orientação e pelo compartilhamento de ferramentas adequadas para tirar as ideias do papel. Esta publicação é resultado do trabalho desenvolvido ao longo desses seis meses.

A residência foi constituída por um curso online de caráter formativo sobre arte, educação e cultura digital e uma série de encontros de inspiração com pessoas pesquisadoras de assuntos correlatos. Como as reflexões e os debates sobre esses assuntos são de interesse e necessidade de muitos outros profissionais, boa parte da programação foi online e aberta ao público, ampliando o alcance do curso e do ciclo de palestras para pessoas não residentes, inclusive moradoras de outros municípios e estados.

O curso Cultura Digital e Educação em Rede contou com palestrantes de diversas áreas da cultura e da educação. Foi introduzido o conceito de cultura digital em diálogo com a arte, além de outras discussões importantes do universo digital sobre, por exemplo, os direitos dos cidadãos nesse contexto e o acesso a uma produção cultural diversa. Também foram abordados temas mais específicos da educação, como a relação entre a educação escolar e a museal, metodologias e ferramentas para uma mediação online e a complementaridade dos formatos presencial e virtual. Discussões sobre os lugares que a juventude tem acessado e criado através da internet e suas redes também foram abordadas.

O ciclo de palestras Arte, Educação e Cultura Digital contou com quatro encontros, apresentando experiências

de diferentes profissionais como inspiração para o desenvolvimento dos projetos dos residentes. Os temas foram “Educação e linguagem de mídias sociais”, com Larissa Macedo e Tio Virso, “Apropriação e arte online”, com Gustavo Von Ha e Henrique Fagundes, “Acessibilidade e tecnologias assistivas”, com Daniel Bruno e Glaucia Batista, e “Arte, natureza e sustentabilidade”, com Mara Pereira e UÝRA.

Além da programação pública, os residentes também participaram de mentorias individuais e em pequenos grupos para o desenvolvimento de seus projetos. Para isso, convidamos as mentoras Alzira Valéria, Carolina Sanches e Priscila Costa Oliveira. Os residentes foram divididos em grupos a partir da relação de seus projetos com as pesquisas de cada mentora, sempre acompanhados também por uma de nós da equipe de Educação do MAM Rio, Renata Sampaio, Lais Daflon e Stephanie Santana. Alguns residentes tiveram duas mentoras por abordarem questões ou metodologias nas quais ambas pudessem contribuir. Os projetos abordam temas diversos e exploram variadas ferramentas e metodologias apresentadas nos textos desta publicação e compartilhadas publicamente em um webinar no dia 18 de outubro de 2023.

Além da programação pública, os residentes também participaram de mentorias individuais e em pequenos grupos para o desenvolvimento de seus projetos

Priscila Oliveira e Stephanie Santana ficaram responsáveis pela mentoria de Débora Restum, Rafael Ferreira, Sergio Castanheira e Virgínia Rodrigues. Os quatro projetos envolviam som de alguma forma. Débora e Virgínia se dedicaram à produção de podcasts. Em seus projetos, os territórios dos alunos e das escolas ocupam um lugar central. Débora com o JPA fora da caixa valoriza a história

de lugares tradicionais de Jacarepaguá, histórias essas transmitidas por meio da oralidade, com entrevistas realizadas com os moradores de espaços como, nessa primeira temporada do podcast, a Colônia Juliano Moreira. Virgínia Rodrigues desenvolveu o GD cast em parceria com os alunos da escola Gonçalves Dias, localizada no bairro de São Cristóvão. Buscando renomear o auditório da escola em homenagem a uma professora negra, Virgínia impulsionou uma reflexão na comunidade escolar e fora dela sobre seus próprios nomes, mas também sobre direito à memória e à preservação.

Rafael e Sérgio optaram por trabalhar com música, cada um à sua maneira. Rafael criou uma artografia de memórias do Carnaval relacionando os conteúdos de disciplina que leciona, geografia, com os saberes dos sambas-enredo, fazendo do samba um recurso pedagógico. Já Sérgio produziu com seus alunos um videoclipe e um documentário sobre a diferença entre dinheiro e valor. Ele sentiu a necessidade de discutir educação financeira com as turmas à medida que questões relacionadas ao tema apareceram. Todos os quatro residentes uniram arte, educação e cultura digital para ressaltar elementos importantes da realidade de seus alunos, vendo-os não como meros receptores de informação, mas como parceiros ativos no processo de criação de seus projetos.

Carolina Sanches e Renata Sampaio acompanharam os projetos de Adelson Luis, Débora Restum (junto de Priscila e Stephanie), Estella Saraiva e Humberto Baltar, projetos muito distintos entre si, mas que tinham em comum o esforço por reler criticamente, com os alunos, histórias, mitos, territórios e símbolos. Humberto Baltar trouxe para a sala de aula os adinkras, símbolos dos povos Acã da África Ocidental, e junto deles um projeto de letramento racial, de sentimentos e de futuros. Estella Saraiva, professora dos anos iniciais, criou um laboratório de leitura com seus pequenos alunos, incentivando-os a recriar em diferentes linguagens algumas fábulas clássicas e a registrá-las por meio do audiovisual. Adelson Luis também movimentou um

projeto audiovisual a partir dos monumentos da Medusa e de Anastácia, em Benfica, bairro onde fica a escola em que trabalha. Para isso, recorreu aos relatos e estimulou discussões de suas alunas para refletir sobre a presença feminina e a experiência de ser mulher na comunidade escolar.

Alzira Valéria e Lais Daflon foram as responsáveis pela mentoria dos projetos de Amanda Paiva, Jordelina Paola, Michele Guimarães e Rafael Ferreira. O projeto de Rafael teve mentoria compartilhada com Priscila e Stephanie. Amanda Paiva trabalhou com seus alunos o relato de histórias pessoais na construção de uma série em formato de podcast e vídeo. Michele formou uma equipe de produção de conteúdo para o Instagram, abordando conteúdos pedagógicos e fazendo a cobertura de eventos da escola. Ambos os projetos envolveram alunos em diferentes funções, tanto à frente das câmeras quanto nos bastidores, desenvolvendo habilidades importantes para o uso de plataformas digitais. Jordelina Paola também desenvolveu um projeto a partir das histórias pessoais dos alunos e de sua relação com o território que habitam, construindo com a turma espaços importantes para eles, utilizando o jogo Minecraft.

As famílias acolheram muito bem a participação dos alunos nos projetos, eles próprios tiveram muito interesse e dedicação, e a relação com uma instituição com a importância do MAM Rio foi relevante para isso

Algumas preocupações dos professores residentes em relação à participação de seus alunos nos projetos envolviam o quanto as famílias entenderiam e acolheriam suas propostas, permitindo, por exemplo, o uso de imagem e voz dos alunos em podcasts, postagens, vídeos etc. Outra dificuldade encontrada foi perceber que alguns projetos

envolveriam a dedicação dos alunos em horários além das aulas. Mas, na reta final da residência, o retorno que tivemos dos professores foi que as famílias acolheram muito bem a participação dos alunos nos projetos, eles próprios tiveram muito interesse e dedicação, e a relação com uma instituição com a importância do MAM Rio foi relevante para isso.

Os professores perceberam também uma maior conexão com os alunos, o envolvimento deles em processos de pesquisa e o desenvolvimento de autonomia. Isso, por sua vez, aumentou a confiança dos demais professores e profissionais da escola nos estudantes e gerou maior integração com outros docentes, permitindo abordagens interdisciplinares. Para além da residência, percebemos nas falas dos professores que os conhecimentos adquiridos e os processos vividos nesses seis meses terão desdobramentos em sua vida profissional, e podem se estender em novos projetos ou na continuidade dos que foram desenvolvidos aqui.

Ficamos felizes ao perceber escolas que buscam reescrever o passado e se nutrir com os saberes das famílias de seus estudantes e dos territórios em que estão localizadas, usando tecnologias como ferramentas de escuta e de potencialização de saberes

Antes do fim da residência, os professores foram estimulados a programar dois cursos pensando com o que mais eles gostariam de ter contato dentro do grande espectro do que seria arte, educação e cultura digital. Propusemos que eles pensassem também no que se mostrou importante no desenvolvimento dos projetos, sobre o que gostariam de conhecer em outras experiências ou, então, compartilhar com outros professores. Assim nasceram dois MAM para Educadores – projeto recorrente do museu em que

pensamos cursos com foco em pessoas educadoras e em assuntos que sejam importantes abordar em sala de aula –, pela primeira vez, com curadoria externa. O primeiro, em setembro, foi sobre produções audiovisuais no ambiente escolar, contando com as falas de Alex Moletta, Zaika dos Santos e André Felipe Alves. O segundo aconteceu em outubro e foi sobre protagonismo juvenil em foco, processos colaborativos e interdisciplinares, e teve as falas de Sidney Matos, Victor Terra e Moisés Machado. Os cursos reforçaram o compromisso dos residentes com uma prática educadora engajada e a vontade de capacitação cada vez maior para o exercício de seus ofícios.

Ao final dessa residência, ficamos muito felizes com os resultados que alcançamos ao perceber, nesses professores e em suas turmas, escolas responsivas diante das mudanças sociais que temos construído na contemporaneidade. Escolas que buscam reescrever o passado e se nutrir com os saberes das famílias de seus estudantes e dos territórios em que estão localizadas, usando tecnologias como ferramentas de escuta e de potencialização de saberes. Escolas que querem construir um futuro mais igualitário e democrático, em que professores não tenham medo de “perder o controle” dando protagonismo aos seus alunos, confiando em uma educação transformadora que é feita não para eles, mas sim junto deles.

EXPERIMENTAÇÕES COLETIVAS

ALZIRA VALÉRIA

mentora

M

entorar é experimentar coletivamente. Faço essa afirmação a partir das experiências de diálogos que tive com os educadores com os quais trabalhei nesses meses na residência

Professor-pesquisador do MAM Rio. Logo no início o encontro se deu a partir de encantamentos. Me encantei com as inscrições e os projetos dos professores. Tive o prazer de trabalhar com Amanda Paiva, Jordelina Paola, Michele Guimarães e Rafael Ferreira em parceria com Lais Daflon, que atua na equipe do MAM Rio. O processo de mentoria de Rafael Ferreira foi dividido com a mentora Priscila Costa.

Durante os seis meses de programação, vivi a oportunidade de perceber como a construção de autonomia de professores e estudantes em processos pedagógicos se dá a partir de diálogos, desenvolvimento de laços de confiança e respeito aos processos próprios ao tempo e movimento de nossas experimentações.

E nós experimentamos muito. A professora e residente Amanda Paiva mudou o percurso e saiu do planejado para o projeto Novos griots. A ideia inicial era compor um podcast no qual os alunos iriam resgatando suas histórias de ancestralidade e reinterpretando-as, trazendo suas vozes e contribuições para recontar as histórias. Alguns encontros depois, com desafios para gerar engajamento nos estudantes, mas contando com o apoio de outros professores e elaborando a composição coletiva de roteiros usando ferramentas diversas (até o chatGPT), o grupo foi definindo o trabalho. E, no processo de edição, uma descoberta! Graças à contribuição de edição de uma aluna, o material em vídeo ficou muito mais interessante e o podcast acabou virando videocast. O projeto não poderia abrir mão da genialidade visual trazida pela aluna. Os estudantes se viram representados e o Novos griots agora tem vozes e rostos. E a Amanda, além de trabalhar repertórios que apoiam a implementação da lei n. 10.639 e competências de escrita criativa, também oportunizou que os jovens descobrissem elementos de educação

mediática para a composição do trabalho que vai dando os primeiros passos, e que tenha longa jornada.

O projeto de Jordelina Paola, desenvolvido com 33 alunos do 5º ano de uma escola em Nova Sepetiba, no Rio de Janeiro, também apresentou processos formativos surpreendentes. Sua ideia era trabalhar áreas afetivas dos alunos no território ao redor da escola e incentivá-los a compor impressões e cartografias afetivas com o jogo Minecraft. O planejamento também teve alterações. O número de áreas afetivas consideradas teve de ser mais restrito, ao menos nessa primeira fase do projeto, para que ela pudesse atravessar com os alunos as etapas que estavam previstas. Os alunos tiveram a oportunidade de roteirizar textos para contar dos afetos que sentiam pela escola. Novamente mais surpresas. A mudança de rota foi driblar as questões de infraestrutura tecnológica e compor um segundo jogo, agora de tabuleiro, inspirado no famoso Perfil. Os alunos fizeram pesquisa para os textos das cartas, além de criarem desenhos para as artes. O resultado foi o forte engajamento da turma em torno do projeto. Um aluno desenvolveu maior habilidade de leitura e escrita, ele ainda não estava alfabetizado, e, agora, mobilizado pelo projeto, está começando a ler. Os registros sobre as atividades também têm sido fruto de uma produção coletiva que a professora está organizando.

O projeto da professora Michele Guimarães alia elementos das metodologias ativas e da educação midiática para trabalhar componentes curriculares de ciências. Ela aproveitou o interesse dos alunos por redes sociais, driblou as dificuldades estruturais do contexto de trabalho e usou diferentes recursos e estratégias para compor um grupo de alunos que têm criado conteúdos para uma página no Instagram. Mobilizou também colegas que atuam na escola e têm alcançado o protagonismo dos estudantes nessas produções. Repertórios da educação midiática são fundamentais para que os alunos possam experimentar a criação de conteúdos em diferentes formatos, compreendam, analisem e criem mídia de maneira crítica. No Ciência na

EM, iniciativa de Michele, os estudantes têm a oportunidade de fazer divulgação científica com suas narrativas, seus saberes e repertórios.

Repertórios da educação midiática são fundamentais para que os alunos possam experimentar a criação de conteúdos em diferentes formatos, compreendam, analisem e criem mídia de maneira crítica

O Chora cavaco, projeto do professor Rafael Ferreira, trouxe a combinação da diversidade de experiências estéticas e artísticas que existem em um desfile de escolas de samba para inspirar o trabalho com componentes curriculares do 7º ano de geografia. Através de uma curadoria de enredos, que ele selecionou e apresentou aos alunos, Rafael faz o convite para que os estudantes pesquisem sobre o contexto geográfico dessas obras de arte, se aprofundando em temas como a migração e os movimentos populacionais, cultura e identidades regionais, ciclos econômicos, entre outros conceitos. Rafael também nos provoca a pensar que um desfile de escola de samba não termina quando o portão fecha e a escola passa. Que as composições feitas, mesmo após trinta anos de seu desfile, ainda geram muitos debates formativos. Através de metodologias ativas aliadas a softwares de criação colaborativa, os alunos não apenas estudaram os sambas-enredo, mas também se tornaram pesquisadores ativos, conectando conceitos geográficos com a cultura e a história do Brasil. O projeto torna a aprendizagem mais envolvente e demonstra como os componentes curriculares de geografia estão presentes em nossa vida cotidiana. Além disso, essa abordagem reforça a importância da interconexão entre diferentes áreas de conhecimento, enriquecendo o repertório dos estudantes.

As práticas pedagógicas pressupõem planejamento, elenco de objetivos de aprendizagem e mensuração de resultados diante das experiências e repertórios trabalhados. Mas não é incomum que o conjunto de competências e habilidades desenvolvidas ao final de um processo formativo surpreenda.

O processo de mentoria pedagógica desenvolvido a convite do MAM Rio com professores do município do Rio de Janeiro traz resultados para além dos almejados no apoio a educadores para o desenvolvimento de projetos pautados em cultura digital, metodologias ativas e educação midiática.

ALZIRA VALÉRIA é especialista em tecnologias educacionais pela UFF. Tem desenvolvido projetos, conteúdos e soluções educacionais há mais de dez anos e atualmente é líder de projetos na Fundação Roberto Marinho. Interessada por arte, educação e tecnologias e pela interseção entre esses campos, busca constantemente maneiras de pensar ferramentas para criar novas experiências de aprendizagens que possam ser engajantes.

NOVOS GRIOTS: RECONTANDO NOSSAS HISTÓRIAS

AMANDA PAIVA

professora residente

INTRODUÇÃO

Os griots são tradicionais contadores de histórias e guardiões da cultura oral em muitas sociedades africanas. Eles desempenham um papel crucial ao transmitir memórias ancestrais, narrativas familiares e ensinamentos de geração em geração. O projeto Novos griots busca resgatar essa tradição, empoderando e incentivando os alunos a explorar suas próprias histórias familiares e as histórias de seu entorno. A motivação é revitalizar a conexão entre passado e presente, promovendo uma apreciação mais profunda das raízes culturais e proporcionando um espaço para reflexão e aprendizado.

O trabalho de pesquisa dialoga com a educação cultural e a identidade, promovendo uma conexão mais profunda entre os alunos e suas raízes culturais, incentivando a reflexão sobre a influência da cultura familiar e comunitária em suas vidas e aspirações. Também se conecta com a mídia e a comunicação contemporâneas, o que possibilita uma adaptação moderna da tradição oral, tornando as histórias acessíveis a um público mais amplo.

OBJETIVOS

- Pesquisar histórias da família e do entorno: entrevistar familiares, vizinhos ou membros da comunidade para coletar histórias significativas. Essas histórias podem variar de narrativas inspiradoras a lições de vida transmitidas através das gerações.
- Explorar relações com sonhos e planos: através da análise de como essas histórias familiares estão relacionadas aos sonhos e planos que eles têm para o futuro, o que permitirá uma compreensão mais profunda das influências culturais em suas aspirações individuais.
- Recontar histórias pelo ponto de vista dos alunos: as histórias coletadas deverão ser recontadas pelos alunos, mas com uma abordagem única – contadas a partir de sua própria perspectiva e com um toque de ficção. Isso permitirá uma interpretação pessoal e contemporânea das histórias, possibilitando também sua análise crítica.

FORMATOS

- Podcast em vídeo (videocast): episódios nos quais são narradas as histórias coletadas e suas implicações discutidas. Esses formatos proporcionam uma experiência auditiva e visual envolvente. Serão disponibilizados no YouTube, ampliando o alcance e a acessibilidade do conteúdo. Nesse espaço o público pode assistir aos episódios na íntegra.
- Perfil no Instagram com cortes: perfil na rede em que trechos curtos das histórias são compartilhados, além de postagens que fazem o público entender mais sobre o projeto e seus processos. Essa abordagem dinâmica foi pensada para cativar a atenção dos seguidores e incentivar a exploração completa das histórias.

CONTEÚDO

A primeira temporada do videocast teve cinco episódios: “Novos griots” (apresentação); “Avó guerreira”; “Erros do pai”; “Patrão injusto”; “Irmã raptada”. Todos os episódios foram construídos a partir de histórias trazidas pelos alunos e transformadas em roteiro de podcast de ficção com o auxílio do chatGPT.

FUNCIONAMENTO

O projeto seguiu os seguintes passos:

Fase 1 – Sensibilização e preparação: encontros com conversas, dinâmicas e jogos teatrais para explorar a importância das histórias culturais e familiares.

Fase 2 – Descoberta de histórias: pesquisa e identificação de histórias de familiares, vizinhos ou membros da comunidade que os alunos desejaram explorar.

Fase 3 – Entrevistas e coleta de histórias: entrevistas com as pessoas escolhidas. Coleta de histórias, que podem variar de eventos significativos a tradições familiares.

Fase 4 – Gravação, análise e reflexão: gravar a contação das histórias, assim como sua análise, relacionando-as aos seus próprios sonhos e planos futuros. Discussão sobre as implicações culturais e os ensinamentos presentes nas histórias. Compartilhamento de interpretações pessoais e aprendizados.

Fase 5 – Edição e produção de conteúdo: criação dos episódios de podcast/videocast, trechos para Instagram e outros conteúdos relevantes e de divulgação.

Fase 6 – Compartilhamento nas plataformas: *upload* dos episódios nas plataformas escolhidas.

SOBRE A EXPERIÊNCIA

Este trabalho foi desenvolvido com alunos do Núcleo de Arte Leblon, unidade educacional de extensão que atende alunos matriculados na rede municipal de ensino, oferecendo oficinas gratuitas em diversas linguagens artísticas.

O projeto se propôs a trazer uma abordagem interdisciplinar e prática, integrando elementos de história, cultura, comunicação, tecnologia, arte e educação. Além disso, focou na participação ativa dos alunos, incentivando-os a se envolverem diretamente na coleta, análise e no compartilhamento das histórias, permitindo que cada um as explorasse e as interpretasse sob sua perspectiva pessoal. Promovendo assim a reflexão crítica sobre as histórias e seu significado cultural e fomentando debates e discussões em grupo para enriquecer a compreensão das narrativas.

Para a identidade visual do projeto, escolhemos um símbolo adinkra¹ chamado Sankofa, que é representado por uma ave com a cabeça virada para trás e um ovo em sua boca. Na logo do nosso podcast, o ovo foi transformado em um microfone. O Sankofa representa a ideia de olhar para o passado para aprender e crescer, enfatizando a importância da sabedoria adquirida ao longo do tempo para orientar nossas ações no presente e no futuro. A palavra *sankofa* é derivada do idioma akan e significa

1

Os adinkras são símbolos gráficos originários da cultura Akan, que é predominantemente encontrada em Gana e na Costa do Ouro, na África Ocidental. Desempenham um papel significativo na cultura Akan e são usados para transmitir mensagens, valores e princípios essenciais. Cada adinkra tem um significado específico e é frequentemente associado a provérbios, histórias ou ideias importantes.

“ir buscar” ou “voltar para buscar”. Esse símbolo encoraja as pessoas a olharem para trás, para suas raízes e experiências passadas, a fim de aprender com elas e aplicar esse conhecimento para melhorar suas vidas e comunidades. Isso pode incluir aprender com os erros do passado, valorizar as tradições culturais e entender como uma história pode afetar o presente.

O Sankofa representa a ideia de olhar para o passado para aprender e crescer, enfatizando a importância da sabedoria adquirida ao longo do tempo para orientar nossas ações no presente e no futuro

A aplicação do projeto Novos griots enfrentou algumas dificuldades inerentes ao ambiente escolar e à dinâmica dos alunos. Além disso, fatores externos, como desafios familiares ou comunitários, ocasionalmente interferiram no comprometimento dos estudantes. A falta de engajamento da turma em algumas etapas do processo – apesar das atividades de sensibilização e preparação – também foi um obstáculo, dificultando a coleta e análise das histórias. Adicionalmente, o calendário apertado de atividades paralelas do espaço escolar, com suas demandas específicas, às vezes limitou o tempo disponível para aprofundar as reflexões e os debates. Apesar desses desafios, o projeto foi caminhando lentamente, muitas vezes voltando algumas fases para poder avançar novamente, visando superar essas barreiras para cumprir seus objetivos.

Em nossa trajetória, também enfrentamos desafios técnicos relacionados aos recursos tecnológicos. Embora a proposta tenha se baseado em formatos digitais, a disponibilidade limitada de equipamentos, como gravadores de áudio ou câmeras de vídeo, foi uma das barreiras que precisamos contornar. No entanto, esses obstáculos técnicos

foram encarados como oportunidades de aprendizado, e optamos pela simplicidade na hora de criar.

A experiência com o projeto foi profundamente relevante em vários aspectos. Enfrentamos algumas dificuldades no início. Mas isso mudou significativamente à medida que os alunos, vendo a si mesmos na tela, comunicando por meio de uma linguagem elaborada integralmente por eles, perceberam o potencial do audiovisual. Com o passar do tempo, eles progressivamente se apropriaram do trabalho e juntos começamos a compartilhar sonhos e aspirações. Pensamos que seria incrível ampliar o projeto para toda a nossa rede de alunos e, quem sabe, até convidar figuras ilustres e representativas para nos contarem suas histórias ancestrais. Assim, poderíamos fortalecer ainda mais o vínculo entre as gerações, promover a compreensão cultural e incentivar o pensamento crítico e a criatividade. É uma iniciativa que não apenas preserva tradições valiosas, mas também capacita nossos estudantes a se tornarem narradores de suas próprias histórias e agentes de mudança em suas comunidades.

Em última análise, o projeto Novos griots ofereceu uma oportunidade única para os alunos se reconectarem com suas raízes culturais, explorarem a influência do passado em seus sonhos e planos futuros, contribuírem para a preservação da tradição oral de contar histórias e perceberem seu potencial criativo e comunicativo. Como disse Ailton Krenak, “dentro de nossos sonhos estão a memória da terra e de nossos ancestrais”, e este projeto busca manifestar essa memória de forma viva e inspiradora.

REFERÊNCIAS

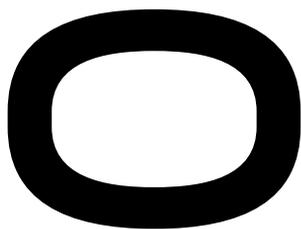
- ALBERTI, Verena, *Manual da história oral*, Rio de Janeiro: FGV, 2005.
- BERNAT, Isaac, *Conversas com o Griot Sotigui Kouyaté*, Rio de Janeiro: Pallas, 2013.
- BONTEMPO, Renato, *Podcast descomplicado*, Bicho de Goia-ba, 2020.
- PINHEIRO, Bárbara Carine, *Como ser um educador antirracista*, São Paulo: Planeta, 2023.
- KRENAK, Ailton, *Futuro ancestral*, São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

AMANDA PAIVA é atriz, diretora e professora de teatro. Atua na rede municipal de ensino desde 2012. Mestre em ensino do teatro (Unirio) e pós-graduada em preparação corporal nas artes cênicas (Angel Vianna). Dirigiu os espetáculos *Só voa quem tenta* (prêmio FATE 2010) e *Pé na porta comedy show*, com direção geral de Fernando Caruso. Assina a codireção do espetáculo *Pança*, de Cecília Ripoll, indicado ao Prêmio Shell 2023 de Teatro na categoria dramaturgia.

CRIAS INCRÍVEIS WALQUIRIANOS

JORDELINA PAOLA

professora residente



que deve medir o sucesso da aplicação de um projeto? Penso que podemos ir em duas direções para formular uma resposta a essa pergunta. A primeira é olhar para o resultado. Eu, como uma pessoa que gosta da lógica, dos números, como alguém que sempre trabalhou em ambientes corporativos com alta dose de exigência para bater metas, sempre me enviei nessa forma de olhar o sucesso ou o fracasso de qualquer projeto em que estava envolvida. Porém, em minha curta vida docente, aprendi uma outra forma de lidar com os resultados.

O processo de aplicação, suas nuances, seu desenrolar, o envolvimento das pessoas: tudo isso importa, talvez até mais que o resultado. Esta é a segunda forma de olhar a questão – e foi a que eu, particularmente, escolhi para tratar a aplicação do Crias Incríveis walquirianos, projeto gerido mais pelos alunos (que escolheram esse nome maravilhoso!) do que por mim. Foram eles que formularam as ações e reformularam as metas, tornando um projeto que parecia difícil uma deliciosa e divertida jornada pelo afeto e pela educação.

Tudo começa quando, após ser selecionada pelo MAM Rio para a residência Professor-pesquisador, conversei com os alunos sobre minha nova função e sobre o projeto que gostaria de implantar. Expliquei que gostaria que escolhêssemos três áreas afetivas para reproduzirmos no jogo Minecraft. Considerei *área afetiva* a relação dos alunos com determinado território onde existem interseções entre relações pessoais, emoções e afetos, ou seja, espaços físicos que produzem alguma afecção no educando. Logo surgiu um verdadeiro rebuliço dentro da sala de aula. As crianças começaram a relatar seus lugares favoritos, o que faziam, as atividades que praticavam neles e toda uma gama de relações com o território que até então eu não fazia ideia que existia.

Democraticamente escolhemos três áreas afetivas comuns à maioria dos alunos. São elas: a escola, o campo do Dedé¹ e a praia de Sepetiba.² Interessante notar que minhas

1

Para conhecer o campo do Dedé, em Nova Sepetiba, ver o link [aqui](#).

2

Mais sobre a praia de Sepetiba, disponível em <https://www.praias.com.br/estado-rio-de-janeiro/praias-do-rio-de-janeiro/21-praia-de-sepetiba.html>, acesso em 13 nov. 2023.

crianças (forma carinhosa como chamo meus alunos) são de Nova Sepetiba. Essa comunidade foi fundada pelo Governo do Estado, em 2000, para abrigar moradores expropriados de diversas comunidades do Rio de Janeiro, como Vila Kenedy, Uga-Uga, Favela da Lacreia e Nova Holanda.³

Diversas pessoas retiradas de seus lugares de origem, retiradas de seus territórios afetivos, foram realocadas em um lugar para construir uma nova relação. “Essas crianças talvez sejam a primeira geração a gerar um senso de comunidade, de pertencimento à Nova Sepetiba”, pontuaram as mentoras Alzira Valéria e Lais Daflon durante a residência. Essa colocação abriu minha mente. Foi o início da mudança de mentalidade que o projeto precisava para que eu ficasse em paz comigo mesma e conseguisse fluir no curso imposto pelas circunstâncias.

Para implementar de fato o projeto – ou seja, para a construção das áreas afetivas no ambiente do Minecraft –, a primeira grande dificuldade foi o acesso a recursos. Esbarramos na pouca disponibilidade de internet e na ausência de computadores na escola. A solução encontrada foi a permissão para que alunos trouxessem seus aparelhos telefônicos. Mas nem todos os alunos possuíam celulares. E a intenção, desde o início, era que todos os meus 35 alunos fossem contemplados na implementação do projeto.

Sendo assim – mais uma vez, durante uma das mentorias –, surgiu a ideia de, além da reprodução da área afetiva no jogo online, realizarmos um jogo de tabuleiro nos moldes do jogo Perfil,⁴ construindo as dicas a partir das próprias percepções dos alunos sobre os territórios escolhidos. Para o registro dos depoimentos dos alunos sobre suas áreas afetivas e a gravação de cenas dos bastidores do projeto, decidimos também gravar vídeos curtos para o aplicativo TikTok – aplicativo de vídeos mais utilizado pelos alunos da sala.

Para que o projeto não ficasse extenso e muito trabalhoso, decidimos conjuntamente que nossa área afetiva de foco seria apenas a escola. Uma área comum a mim e a eles. Uma área onde minhas crianças têm seu segundo lar. Uma

3

Mais sobre Nova Sepetiba, disponível em <https://diariodorio.com/roberto-anderson-nova-sepetiba-um-legado/>, acesso em 13 nov. 2023.

4

“Perfil é um divertido jogo da Grow que testa seus conhecimentos e sua capacidade de dedução. Com até vinte dicas, você terá que descobrir quem é a pessoa, coisa ou lugar do perfil em cada cartela.” Disponível em <https://apps.apple.com/br/app/perfil/id688901726>, acesso em 17 out. 2023.

área em que eu aprendi a amá-los e produzo com eles uma prática pedagógica imersa em afeto.

Para minha surpresa, o jogo de tabuleiro surtiu um efeito extremamente positivo dentro do contexto da turma. Como que por ironia, um jogo analógico foi o protagonista em um projeto que visa propagar a cultura digital. O engajamento da turma em entender a dinâmica do jogo para poder reproduzir, eles mesmos, cartões com as dicas dos seus lugares preferidos dentro da escola fez com que eu os conhecesse melhor e conseguisse extrair deles memórias muito potentes, que justificam a escolha de nossa escola como um território afetivo.

O trabalho ganhou contornos muito interessantes. A aluna Evelyn, por exemplo – durante o recolhimento dos depoimentos para montarmos os jogos e divulgarmos o trabalho –, relatou que ficou muito feliz porque seu pai veio à escola. O pai dela é um soldado refugiado da Guerra da Angola que deu uma pequena palestra para as crianças contando um pouco de sua história e sobre o privilégio que temos aqui no Brasil de vivermos em um ambiente minimamente estável. Já o aluno Kauan disse: “A escola é minha segunda casa. Aqui na Walquir eu aprendi a ler”. Ele é um aluno do 5º ano que possuía severa dificuldade de leitura, mas, com muita dedicação, aprendeu a ler e hoje é um dos mais focados que nós temos no nosso grupo. Anderson, por sua vez, disse gostar muito do banheiro. O que parece peculiar ganha um sentido incrível quando ele diz que vai ao banheiro para controlar suas emoções, principalmente quando está irritado e não quer fazer besteira.

Paralelamente à construção do jogo de tabuleiro, alguns alunos, de forma bastante surpreendente, tomaram as rédeas da construção da escola e foram verdadeiros empreiteiros, acelerando a “obra” da escola no mundo do Minecraft. Porém, a harmonia que parecia fluir tranquilamente dos alunos que estavam dedicados ao jogo de tabuleiro não foi a mesma que reinou nessa espécie de “canteiro de obras” digital. As crianças discordavam da cor, do tamanho das janelas, das disposições das salas, do tom da parte

interna da escola e até mesmo do tamanho da cabeça do avatar que representaria Victor Terra, um de seus professores. Essa dinâmica de produção acelerada com uma pitada de atritos pontuais sobre a construção do prédio deu lugar a uma representação única do ambiente escolar.

Os ambientes abertos, onde as crianças brincam e estão mais à solta, são representados com cores mais vibrantes. Também são curiosas as representações das escadas: com um azul muito vívido, diferente do tom real da escola. O que talvez nos leve à conclusão de que, para as crianças, os afetos mais impressionantes sejam gerados nos lugares onde é possível um movimento livre, onde podem (mesmo que não seja recomendado) correr, gritar, pular e empurrar. E nos locais onde é exigido mais comportamento, disciplina, como nas salas de aula e nos corredores, a representação é mais acinzentada, demonstrando uma certa monotonia, um tédio dominante naquele ambiente. Destaco também o trabalho fenomenal da professora da sala de recursos, Nívea, que atuou com meu aluno portador de Síndrome de Down na construção da escola por blocos de montagem, tornando-o também um arquiteto afetivo do prédio da escola, só que no mundo analógico – que mostrou, mais uma vez, sua importância.

Os alunos foram realmente protagonistas nesse processo, pois tomaram para si a missão proposta e construíram o melhor ambiente possível dentro dos recursos disponíveis.

Finalizamos a construção da escola no ambiente do Minecraft e no jogo Perfil. Longe da exatidão entre objeto e representação. Porém, o que mais se solidificou em todo o processo foi a gama de afetos em meu coração. Onde as fronteiras entre o físico e o virtual embaçaram-se, foi nesse espaço, que a turma 1504, ou os Crias incríveis walquirianos, realizou com sucesso o projeto proposto. Samara, uma

das alunas, encantou-se de tal modo por jogar um jogo de tabuleiro em sala de aula que até pediu à sua mãe que a presenteara no Dia das Crianças com um desses jogos. Outros alunos, como Anderson, Evellyn e Kauan, realizaram depoimentos sinceros – com trechos já citados no decorrer do texto –, com a pureza característica da infância, gravados e publicados no TikTok. Tivemos também encontros de afetos cômicos, como na fala do Vinícius, que levou uma “sapatada” na cabeça quando Arthur ameaçou dar um chute durante uma brincadeira. E o depoimento do Arthur que, mesmo sem ter visto o do Vinícius, escolheu o mesmo dia como seu melhor dia vivido na escola. Outros, como Hugo e Renan, revelaram-se grandes articuladores da transição do ambiente real para o virtual, construindo de forma acelerada o ambiente da escola no Minecraft. Eu mesma me vi envolvida dentro dessa articulação afetiva quando levei meu pai para a escola. Um produtor rural que pôde contribuir, em breves minutos, com uma troca de conversa emocionada com as crianças sobre a importância do seu trabalho para a dinâmica da cidade.

Todo o trabalho aqui desenvolvido não foi eximido de muitos erros, muitas mudanças de rotas e muito apoio. Tentei gerar ao máximo conexões relevantes com os alunos para que entendessem a potência do ambiente escolar como transformador. Os alunos foram realmente protagonistas nesse processo, pois tomaram para si a missão proposta e construíram o melhor ambiente possível dentro dos recursos disponíveis. E, após concluirmos nossa obra, as palavras do aluno Renan Guilherme foram: “Tá na moral a escola, igualzinho!”. Esse era o resultado que queríamos. E conseguimos! “E o campo do Dedé, a gente começa semana que vem, né, tia?”

JORDELINA PAOLA é pedagoga e mestre em tecnologias emergentes em educação. Atua como professora dos anos iniciais da prefeitura do Rio de Janeiro. Tem vasta experiência em gestão ambiental, indicadores de qualidade e análise comportamental. Acredita na educação como ferramenta para influenciar gerações.

CIÊNCIA NA EM: CONECTANDO REDES SOCIAIS À SALA DE AULA NA ESCOLA MUNICIPAL

MICHELE GUIMARÃES

professora residente

Todo projeto surge de uma idealização, e este não foi diferente. Comecei a lecionar no município do Rio no início de 2016, era meu primeiro emprego. Os primeiros três anos foram extremamente desafiadores, lidei com diversos conflitos internos e externos. Nos anos seguintes, busquei entender meu papel como educadora e como poderia encontrar satisfação no meu trabalho. Após uma longa jornada de adaptação e ressignificação do meu educar, encontrei um ponto de partida nos projetos educativos.

Como professores estamos acostumados a seguir os exemplos que vemos à nossa volta: colocamos matérias no quadro seguidas de exercícios de fixação e, vez ou outra, trazemos uma atividade lúdica para nossos alunos. Entretanto, cada vez mais, as gerações mudam e suas demandas também, seu *modus operandi* evolui com rapidez impressionante aliado às novas tecnologias que vão surgindo. E, com o passar do tempo, a forma de trocar ensinamentos se mostra menos funcional a cada geração. Nós, professores, acabamos por sucumbir ao cansaço mental e ao desânimo, não conseguindo acompanhar e repensar nossa forma de trabalhar, incluindo nossos resultados.

A proposta deste projeto é trazer um novo olhar para a troca de experiências em sala de aula, aliando o prazer de criar e aprender com uma das atividades lúdicas mais comuns entre os adolescentes: as redes sociais. O uso de aparelhos celulares e redes sociais é um dos maiores desafios enfrentados pelos professores em sala de aula. Portanto, este projeto foi desenvolvido como uma solução observada para o problema e, em vez de banir o uso dos aparelhos, propõe usá-los como meio de expressão da criatividade.

Como professora regente da disciplina de ciências, acredito que podemos aproveitar ainda mais as matérias ao integrá-las com tecnologias digitais gratuitas e amplamente disponíveis. Isso permitiria aos alunos que praticassem a explicação do conteúdo por conta própria, registrassem os

experimentos realizados em sala de aula e utilizassem mais o laboratório de ciências. Essa abordagem tem o potencial de estimular um interesse genuíno pela disciplina.

Entre os objetivos deste projeto estão: alocar os alunos no papel de produtor de conteúdo digital educativo, intensificar o olhar crítico enquanto consumidores de conteúdo digital, incentivar o interesse na educação midiática, possibilitar o caminho para aflorar a criatividade dos alunos, reconhecer o aprendizado como parte da sua vivência diária e como uma forma de diversão.

O projeto Ciência na EM faz referência tanto à ciência na escola municipal quanto à ciência na Emilinha, já que a escola onde leciono, a Escola Municipal Emilinha Borba, presta homenagem a esta renomada artista. Nossa escola está localizada na região de Nova Sepetiba, no bairro de Santa Cruz, zona oeste do Rio de Janeiro (10ª CRE, Coordenadoria Regional de Educação).

Para o desenvolvimento inicial do projeto, foi criada nas plataformas do Instagram e do TikTok a página @cienciaem, na qual estão sendo postados conteúdos no formato de vídeos curtos e carrosséis de imagens. A escolha das plataformas foi feita a partir dos seguintes critérios: ambas possuem formatos de conteúdos compatíveis entre si e são as redes sociais mais utilizadas pelos alunos atualmente.

Posteriormente, foi criado um formulário digital, a fim de ser divulgado nos murais da escola em cartaz impresso e na página do Instagram, contendo link e código QR para acesso à inscrição no projeto. O formulário conta com perguntas básicas sobre dados do aluno e suas motivações para participar do projeto. As inscrições foram fortemente divulgadas durante duas semanas entre os alunos do 9º ano do ensino fundamental 2 – por se tratar das turmas em que leciono atualmente – e obtivemos um número de quinze alunos inscritos digitalmente. Todos os alunos foram então convocados a integrarem o Comitê de Criação de Conteúdo Digital que conta com reuniões semanais todas às sextas após as aulas regulares. Em média, a rotatividade

de alunos reúne oito pessoas a cada reunião. O objetivo é fazer com que, com o passar do tempo, mais alunos sejam atraídos pelo projeto e o número de participantes cresça cada vez mais.

Dentro das reuniões semanais, me apresentei como professora residente no MAM Rio e introduzi a iniciativa do projeto de educação midiática, explicando os princípios da criação de conteúdo. Em paralelo, mantive reuniões com as mentoras Alzira Valéria Silva e Lais Daflon, que desempenharam um papel essencial na busca de soluções para as questões que surgiram ao longo do processo. Junto às mentoras, selecionamos as trilhas de conteúdo que seriam abordadas na página, sendo elas: identidade da escola; desenhos de conteúdo curricular; conteúdo didático; e experimentos de laboratório. Durante as reuniões semanais com os alunos, eles também foram divididos em grupos responsáveis por cada fase do processo de criação: pesquisa, calendário e linha editorial, criação de design, edição de vídeo, criação de legendas e postagem. Um dos alunos foi escolhido como líder devido à sua experiência prévia na criação de conteúdo no Instagram, desempenhando um papel de protagonismo no projeto.

Nossa primeira iniciativa foi o envolvimento ativo dos alunos na cobertura do centenário de Emilinha Borba por meio de postagens em tempo real de *stories* do evento e entrevistas com professores que ministravam oficinas no dia. Também conseguimos produzir a cobertura da visita ao MAM Rio com *stories* e *reels* gravados no dia. Além disso, nosso primeiro audiovisual com conteúdo didático também foi ao ar para o anúncio do eclipse solar que aconteceu no mês de outubro.

Durante a execução do projeto e das reuniões, foram surgindo grandes surpresas e desafios. Percebemos que alunos com dificuldade de engajamento dentro de sala de aula não só demonstraram interesse em participar do projeto, como também compareceram às reuniões e participaram mais do que outros alunos tidos como mais comprometidos. Alguns novos alunos apareceram nas reuniões

mesmo sem terem se inscrito no formulário divulgado pela escola, aumentando o número de interessados ao longo dos encontros. Uma situação em particular merece destaque: um aluno cujo rendimento escolar era bastante baixo nos bimestres anteriores começou a participar das reuniões de forma ativa e, concomitantemente, dedicou-se à minha disciplina regular de ciências ministrada em sala de aula, realizando as tarefas pelas quais antes não se interessava e atingindo o conceito máximo nas avaliações do 3º bimestre. Além da adesão inesperada de novos alunos, é relevante destacar a mobilização de outros setores da escola: o agente educador Alex Seidel passou a participar ativamente das reuniões contribuindo significativamente no processo de gravação de vídeos ao emprestar equipamentos de filmagem e, além disso, trouxe novos alunos interessados em fotografia e filmagem para se envolverem no projeto. Uma aluna, que passou a frequentar as reuniões a convite do agente educador devido ao seu interesse pela edição de vídeos, é um exemplo desse engajamento.

Outra grande surpresa do projeto foi a visita ao MAM Rio, onde os alunos participantes produziram a cobertura do evento com *stories* e entrevistas aos outros alunos sobre suas impressões. Nessa visita, pude testemunhar a descoberta de novas habilidades pelos alunos da escola por meio da fotografia. Uma aluna, orgulhosamente, compartilhou conosco as fotos que tirou durante o passeio, revelando que nunca havia se aventurado na fotografia anteriormente. Isso demonstrou seu olhar sensível para a arte. Além disso, os alunos demonstraram expressões artísticas únicas ao interpretarem as obras que viram no museu, identificando-se com a arte e descobrindo novas formas de se expressar. Essas experiências também foram utilizadas para a produção de conteúdo na página e, em breve, serão processadas digitalmente pelos alunos para sua publicação na rede.

Durante a residência Professor-pesquisador, tive a oportunidade de obter diversas inspirações através das palestras e dos cursos oferecidos, como a palestra do Alex Moletta, que foi crucial para a produção do nosso primeiro

audiovisual, na qual aprendi diversas técnicas de roteirização e gravação de áudio e vídeo.

Alguns dos desafios encontrados no projeto foram o número de alunos inscritos que, de início, foi menor do que o esperado (contávamos com cerca de vinte alunos inicialmente) e meu reposicionamento em relação ao protagonismo deles, deixando-os com maior autonomia para criar e realizar o processo de produção sem grandes interferências.

Este projeto traz uma grande oportunidade de conectar afetivamente os alunos aos professores e funcionários que participam dele, fator que é extremamente relevante para o relacionamento de aprendizado. E tem potencial de mudar a realidade da sala de aula, uma vez que a iniciativa reúne um objeto de grande interesse dos alunos – as redes sociais – e o aprendizado de forma lúdica, aprimorando a conexão afetiva entre docente e estudante.

O projeto tem potencial de mudar a realidade da sala de aula, uma vez que a iniciativa reúne um objeto de grande interesse dos alunos – as redes sociais – e o aprendizado de forma lúdica, aprimorando a conexão afetiva entre docente e estudante

Realizamos a cobertura da feira de ciências que ocorreu na escola no final do mês de outubro; a busca de *trends* nas redes sociais que se associam aos conteúdos didáticos para produção de novos audiovisuais; utilização dos desenhos já produzidos pelos alunos em sala de aula para explicação dos conteúdos didáticos de ciências; e a catalogação e o supervisionamento dos processos de execução no programa de organização Notion – escolhido mediante afinidade com o software. Além disso, preparamos as inscrições do projeto @cienciaem e todo seu desenvolvimento na Olimpíada Municipal de Ciências e

Tecnologia realizada pela Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro que ocorrerá na Nave do Conhecimento, e na Cartografia de Boas Práticas da Rede idealizada pela MultiRio.

Também é crucial planejar estratégias para lidar com a rotatividade de alunos que participarão do projeto. Por exemplo, podemos convidar os alunos que estão presentes a concluir o 9º ano do ensino fundamental a atuarem como ponte de conexão, convidando novos alunos a se envolver no projeto.

Por fim, posso afirmar com grande confiança que minha participação na residência Professor-pesquisador no MAM Rio foi uma experiência única e inspiradora que ampliou ainda mais meu desejo de desempenhar um papel ativo na formação de meus alunos. Estou determinada a buscar projetos extracurriculares que desempenhem um papel significativo em seu desenvolvimento como indivíduos únicos.

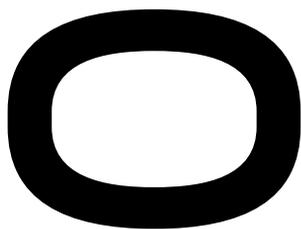
MICHELE GUIMARÃES é professora de ciências na rede municipal do Rio de Janeiro há mais de sete anos, especialista em neurociência e comportamento. Utiliza esse conhecimento unido à Educação Positiva para aprimorar o relacionamento com seus alunos. Reconhece a singularidade de cada indivíduo e almeja ser um meio facilitador para seu desenvolvimento. Busca constantemente novos desafios e aprendizados para inovar sua prática. Como artista de coração, realiza projetos interdisciplinares em sua sala, como a residência artística junto ao MAM Rio. Está ansiosa para colaborar com mais projetos que envolvam cultura digital, educação lúdica e tecnologia.



**CHORA, CAVACO!
OLHA O SAMBA
NA ESCOLA
AÍ, GENTE:
APRENDENDO
GEOGRAFIA DO
BRASIL NOS
VERSOS DE UM
ENREDO**

RAFAEL FERREIRA

professor residente



O processo educacional é permeado por construções culturais e sociais que exercem um papel fundamental na formação de personalidades, amplia visões de mundo e redimensiona códigos comportamentais que auxiliam na forma como o indivíduo se movimenta na sociedade. É comum, entretanto, perceber que muitos saberes produzidos socialmente não conseguem romper os muros do espaço escolar e acabam sendo negligenciados e invisibilizados dentro dos currículos oficiais.

Nesse sentido, em consonância com as leis n. 10.639/2003 e n. 11.645/2008, que alteram a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional para incluir a obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira e africana bem como história e cultura afro-brasileira e indígena, sugerimos para a turma 1701 da Escola Municipal Professor Josué de Castro, localizada na Vila do João, no Complexo da Maré, Rio de Janeiro, abordar os conteúdos de geografia referentes ao sétimo ano de escolaridade do ensino fundamental atrelados às temáticas que as escolas de samba do Rio de Janeiro já utilizaram em seus desfiles no passado.

Trata-se de uma proposta metodológica que visa dar ênfase à produção de conhecimento emergida em um espaço político, social e cultural com raízes ancestrais negras que é o universo das escolas de samba. O objetivo é reconhecer, em uma das maiores produções artísticas culturais da nossa cidade, narrativas importantes para serem agregadas ao olhar geográfico sobre os conceitos de espaço, paisagem, região, lugar e território na perspectiva da formação territorial do Brasil.

Para aqueles que não são familiarizados com a estrutura de um desfile de escola de samba, faz-se necessário explicar como ele acontece. Primeiramente, é definido, pelo carnavalesco, um tema central para o desfile. A partir disso, é elaborado um enredo, que é a história do que será retratado ao longo do cortejo por meio das alegorias e fantasias. Todo enredo possui uma sinopse, ou seja, um resumo sobre

a pesquisa que foi feita acerca do tema. Ela é dividida em partes, que chamamos de setores. Divulgada a sinopse, é aberta uma disputa para os compositores que estiverem interessados em compor uma música no gênero samba. Em tese, aquele que melhor representar os elementos propostos dentro da sinopse, a partir dos versos e melodias criados, vence a disputa. O samba-enredo vencedor passa, então, a ser o hino oficial da escola para o carnaval do ano.

Cabe destacar que, ao longo do tempo, nos desfiles das escolas de samba do carnaval carioca, sempre observamos uma diversidade de enredos apresentados na Marquês de Sapucaí. Vemos e ouvimos contos e lendas, histórias de cidades, homenagens a personalidades, assuntos religiosos, temáticas indígenas, afro-brasileiras, políticas, rurais, entre tantas outras. Tudo isso com uma beleza singular!

Selecionamos cinco enredos, um para cada região do Brasil, tendo em vista a regionalização do IBGE, que pudessem estar de acordo com as habilidades e competências propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Escolhemos para a região Norte: “Amazonas, o eldorado é aqui”, do GRES Acadêmicos do Grande Rio (2006). Para a região Nordeste: “Brasil com Z é pra cabra da peste, Brasil com S é nação do Nordeste”, do GRES Estação Primeira de Mangueira (2002). Para a região Centro-Oeste: “Tereza de Benguela, uma rainha negra no Pantanal”, do GRES Unidos do Viradouro (1994). Para a região Sudeste: “Avenida Brasil, tudo passa, quem não viu?”, do GRES Mocidade Independente de Padre Miguel (1994). E para a região Sul: “A heroica cavalgada de um povo”, do GRES Unidos de Vila Isabel (1996).

Foi feito um cronograma de ações para o desenvolvimento do projeto. Separamos nove tempos de aula (cada aula tem 50 minutos) para trabalharmos cada enredo e samba-enredo das agremiações citadas. Tivemos cerca de quinze semanas de trabalho intenso, divididas em quatro momentos.

O primeiro momento foi dedicado à apresentação da letra e à audição do samba. Trabalhamos os aspectos poéticos em relação à história proposta na narrativa, com

a intenção de identificar quem eram os personagens e lugares envolvidos, fomentando um debate acerca dos versos e o que eles queriam representar através de suas figuras de linguagem. No segundo momento, debruçamo-nos na análise da sinopse para verificar de que maneira os compositores conseguiram adequar tudo que era exigido. Depois, no terceiro momento, foi reservado um tempo para pesquisa na web em que pudéssemos procurar elementos que não conhecíamos ou de que tínhamos pouca informação, assim como os desdobramentos das reflexões propostas no enredo. O último momento foi destinado a assistirmos ao compacto do desfile para percebermos como o tema foi concebido artisticamente de maneira visual.

Utilizamos a sala de vídeo da unidade escolar, um espaço climatizado e acolhedor, que proporcionou o ambiente adequado – mesmo com as oscilações do sinal de internet – para desenvolvermos o projeto em conjunto com os alunos. Entretanto, diante dos recursos tecnológicos precários da escola, foi necessária a utilização de um notebook e de um celular, para que pudéssemos compartilhar a tela desses dispositivos na televisão existente na sala. Para instrumentalizar o trabalho, utilizamos o Padlet, uma ferramenta digital que permite a criação de um mural virtual, dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos como imagens, vídeos, textos e links da internet. Através dele, pudemos agrupar os cinco enredos em suas regiões correspondentes. Dessa maneira, cada assunto trabalhado, desde a primeira etapa até a última, pôde ser visto e registrado nesse mural através de links.

Adicionamos na ferramenta outros aportes tecnológicos importantes que auxiliaram em nossa didática. Um desses foi o Google Earth, uma plataforma de análise geoespacial que permite a visualização de imagens de satélite do nosso planeta. Ele foi fundamental para contextualizarmos a localização geográfica em que os sambas-enredo estavam inseridos. No decorrer de cada estrofe ou dos parágrafos do enredo, sempre que aparecia um lugar

citado, recorriamos a esse mecanismo, inclusive para ver as imagens das ruas pela função do *street view*. A utilização do geoprocessamento contribuiu para despertar maior interesse dos alunos e permitiu trabalhar com o conceito de paisagem, destacando as formas dos relevos, aspectos da vegetação, principais biomas e características climáticas. Outra plataforma de grande relevância utilizada foi o YouTube. A partir dele, vimos a apresentação dos desfiles e os vídeos que complementaram as discussões travadas em sala de aula.

Através do enredo “Amazonas, o eldorado é aqui”, trabalhamos com os conteúdos relativos ao bioma da Amazônia e sua importância para o mundo, enaltecendo sua biodiversidade e os povos indígenas da região, assim como problematizando todo o processo de colonização e os problemas gerados. Trabalhamos também a importância dos rios para essa região, a construção histórica e social do estado do Amazonas, o ciclo da borracha, os conflitos pela terra, a mineração ilegal, o desmatamento e a construção da Zona Franca de Manaus enquanto polo industrial importante. Vimos uma coletânea de vídeos sobre nossa relação com a floresta amazônica, mesmo estando milhares de quilômetros distante. Gerou-se um debate bastante consistente sobre o que é ser indígena no Brasil atualmente e a necessidade de demarcação de terras em favor dos povos originários. Seguindo a orientação da BNCC, pudemos selecionar diversos argumentos que reconhecem as territorialidades desses povos.

O samba da GRES Estação Primeira de Mangueira, escola reconhecida pela maioria dos alunos, possibilitou trabalharmos as sub-regiões presentes no Nordeste e suas diferenciações. Os conflitos ao longo da história que culminaram na atual configuração do território nordestino e suas características foram abordagens centrais nas discussões. Outra temática relevante foi em relação às paisagens do sertão, à presença da caatinga e os desafios impostos pelo clima semiárido. O rio São Francisco, os fluxos migratórios e a cultura de matriz afro-brasileira também foram desta-

cados. Foi interessante perceber, a partir de relatos e histórias contadas sobre diversos estados, que grande parte do corpo discente da turma tem origem nordestina.

Com a intenção de compreender a diversidade étnico-cultural da população e a importância das pautas raciais em nosso país, debatemos profundamente o samba da GRES Unidos do Viradouro sobre Tereza de Benguela. Mostramos quem foi essa personagem histórica e toda a sua trajetória. Ressaltamos a resistência dos quilombos durante o período colonial, a demarcação das terras quilombolas na contemporaneidade, os desafios da mulher negra na sociedade atual através de gráficos e tabelas que evidenciaram dados socioeconômicos, as relações raciais no Brasil e o processo de construção do racismo na estrutura social do território brasileiro. Além disso, também abordamos as características naturais do Pantanal e seus elementos naturais, sociais e culturais.

O enredo “A heroica cavalgada de um povo”, da GRES Unidos de Vila Isabel, permitiu descobrir a história do estado do Rio Grande do Sul e de que maneira os conflitos do período colonial resultaram em sua atual formação. Pudemos ver personagens indígenas e o processo de migração europeia para essa região, esclarecendo as principais razões e consequências. Também pesquisamos sobre as principais lendas e contos da localidade.

Transitar pela avenida Brasil é comum para os estudantes da nossa escola, já que o Complexo da Maré fica à margem dessa importante via urbana carioca. No samba da GRES Mocidade Independente de Padre Miguel, buscamos entender as relações existentes entre a construção dessa avenida e a formação histórica de nosso bairro. Descobrimos em nossas pesquisas que muitos dos primeiros moradores da Maré foram operários nas obras da avenida Brasil. Trabalhamos com as temáticas de mobilidade urbana, segregação socioespacial nas grandes metrópoles brasileiras e o processo de industrialização na região Sudeste.

Por fim, após todas as aulas que tivemos, resolvemos em conjunto criar um site,¹ que está em constante processo

1

Para conhecer o site, ver <https://professorpesquisador.my.canva.site/educasamba>, acesso em 14 nov. 2023.

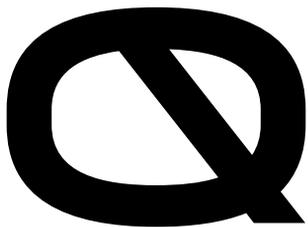
de construção, com todo o resultado de nossas pesquisas presentes no Padlet. A ferramenta escolhida foi o Canva, na qual, até o momento de elaboração deste texto, já havíamos sistematizado o material referente à região Norte.

RAFAEL FERREIRA é professor de geografia das redes municipais do Rio de Janeiro e de Nova Iguaçu com especialização em ensino de histórias e culturas africanas e afro-brasileiras. Sambista, ritmista do GRES Unidos do Porto da Pedra e compositor.

NOMES E ENREDOS: TERRITÓRIOS, VOZES E SONORIDADES

PRISCILA COSTA OLIVEIRA

mentora



Quais os modos de pensar e estabelecer as relações entre arte, educação e cultura digital na escola e fora dela? Como diz *Tiqqun*: “Como fazer?”. O que faz um professor pesquisador? Como as ações artísticas desenvolvidas por estudantes podem influenciar nos seus processos de conhecimento e pertencimento? Como a arte afeta a escola e a escola a arte? Como elementos da cultura digital podem influenciar nas estruturas de confronto e diálogo nas escolas? Como a linguagem cotidiana pode instituir-se na ação artística? Como propor outras mídias, ferramentas e ações em espaços de educação formal? Como inventar línguas, linguagens e *linguajeios* em sala de aula? O que representam nossas relações online? Como utilizamos os meios digitais para criar comunidades, relações de pertencimentos, amplificar vozes historicamente silenciadas, compartilhar informação e conhecimento? Há espaço para afetos no mundo online? Como pensar o uso de dispositivos e softwares de forma crítica e reflexiva na escola?

A residência Professor-pesquisador traçou relações entre a realidade física e o mundo digital, conectando escola, professor, estudante, comunidade e museu. Ao longo dos seis meses, procuramos investigar e pensar nessas questões, procurando formas de comunicar, afetar e deixar-se afetar à medida que experienciamos o passo a passo dos projetos propostos pelos residentes.

“Conversar é uma forma de criar comunidade”, disse bell hooks. E foi nas conversas que as relações e os projetos da residência foram sendo elaborados, produzidos e compartilhados. Para uma conversa acontecer necessariamente deve haver encontro e Professor-pesquisador possibilitou meu encontro-conversa com quatro professores da rede pública de ensino do Rio de Janeiro: Débora Restum, Virgínia Silva, Sergio Castanheiro e Rafael Ferreira. Residentes que – por meio de um intenso exercício de escuta, pesquisa, empatia, simpatia por situações, histórias e pessoas –

conseguiram estreitar laços com suas turmas e experimentar práticas vinculadas à cultura digital.

Podemos pensar o professor pesquisador como alguém que propõe outros modos de vida a partir das ferramentas digitais disponíveis para construir outros tipos de experiências e relações nos locais que atuam. Ao longo dos meses, nossos encontros individuais e coletivos foram regados a conversas, relatos e reflexões sobre cada etapa, com acompanhamento diário pelo WhatsApp. Foram desenvolvidos podcasts, cartografias afetivas, sites, análises de sambas-enredo, músicas, vídeos e utilizados softwares e redes sociais em processos que significam e ressignificam seus contextos.

Podemos pensar o professor pesquisador como alguém que propõe outros modos de vida a partir das ferramentas digitais disponíveis para construir outros tipos de experiências e relações nos locais que atuam

O professor Rafael Ferreira desenvolveu o projeto Chora cavaco partindo de cinco sambas-enredo, cada um sobre uma região do país, para relacionar os saberes do Carnaval com os conteúdos de geografia e indicar a existência das escolas de samba como recurso pedagógico. A turma listou enredos de escolas de samba com características das regiões do país e separou por eixos temáticos optando por apresentar um enredo por região e se aprofundar no conteúdo de cada um. O grupo utilizou a ferramenta online Padlet para criar um mural, um quadro virtual dinâmico e interativo, para registrar, guardar e compartilhar conteúdo das pesquisas e, a partir dessa organização, começaram a desenvolver um site no Canva que sistematiza e torna pública a pesquisa, permitindo que outros educadores possam utilizar o conteúdo dos sambas-enredo como recursos

pedagógicos (ver mais sobre Chora cavaco no texto da mentora Alzira Valéria à pág. 25).

Sergio Castanheiro desenvolveu um projeto que buscou estimular o pensamento crítico de suas turmas em relação ao dinheiro, seu valor monetário e social, propondo o desenvolvimento de um videoclipe com letra e música criadas pelos estudantes. Sérgio teve um problema de saúde, precisou se afastar fisicamente da escola e passou a orientar sua turma remotamente, utilizando plataforma de vídeo e aplicativos de criação sonora. O que a princípio pareceu assustador e inviável, logo se tornou uma atividade autogerida pelos próprios estudantes, que passaram a ter mais autonomia na utilização de instrumentos e na organização dos ensaios. Foram utilizadas uma série de ferramentas digitais, como YouTube, MobMuPlat (para produção sonora experimental), Audacity (para edição de áudio), bibliotecas de áudio em domínio público, Canva (para criação do site e artes relacionadas), além de operarem dispositivos como a câmera filmadora, microfones e celulares. O projeto se chama Dinheiro pra quê? e é composto de videoclipe e *making of*.

Como os lugares ganham seus nomes? O que significa perpetuar um personagem, associando seu nome a uma escola? Que histórias e silêncios tais gestos revelam? São as perguntas que conduziram pesquisa e produção do GD cast, podcast da escola Gonçalves Dias desenvolvido pela professora Virgínia Rodrigues da Silva com estudantes do 9º ano. A pesquisa começou verificando quantas escolas havia na região de São Cristóvão, quais eram os nomes das escolas e quem eram as pessoas homenageadas. Posteriormente, a turma visitou o Pavilhão Maxwell Alexandre e desenvolveu uma série de relatos, desenhos e poemas sobre essa experiência. Virgínia organizou as turmas em pequenos grupos responsáveis por cada etapa da criação do podcast, experimentando equipamentos profissionais e caseiros, elaborando roteiros, utilizando softwares de gravação e edição (Audacity e Spotify), e produzindo artes gráficas no Canva. A narrativa sobre os 151 anos da Escola

Municipal Gonçalves Dias foi construída a partir de entrevistas com professoras, funcionários, ex-funcionários, ex-estudantes, vendedores de lanche e outros personagens. O GD cast tem o slogan “tão bom quanto fazer poesia é ouvir o podcast da Gonçalves Dias” e, até o momento, conta com quatro episódios que tratam de questões sobre memória, identidade e pertencimento dos estudantes com a escola.

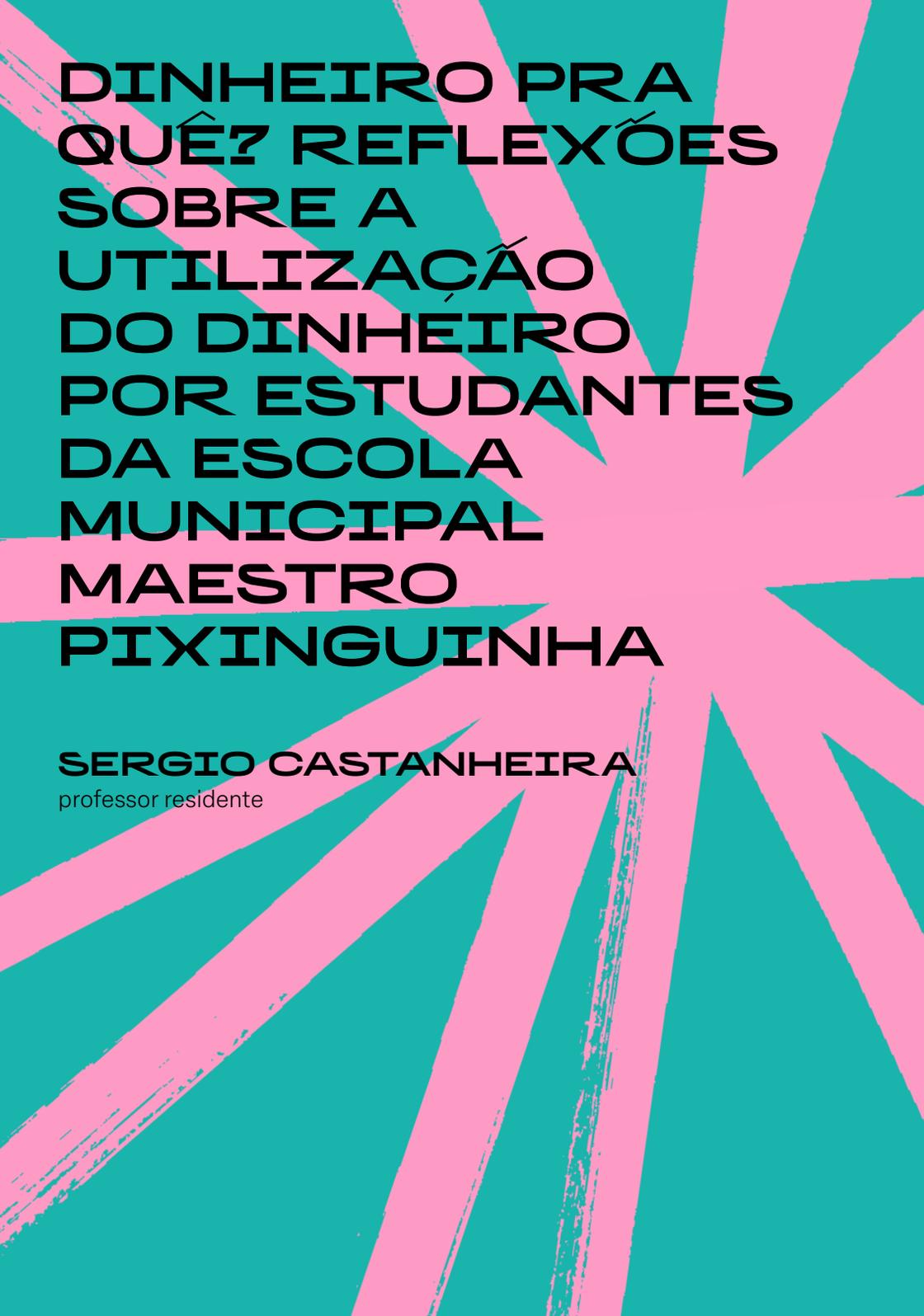
Para a professora Débora Restum, o plano era escutar, produzir, multiplicar e compartilhar. Não escutar qualquer coisa, mas escutar o território e as pessoas. Não qualquer território, mas o território de Jacarepaguá, que tem longa história de higienismo social. O espaço escolhido para realizar a pesquisa foi a Colônia Juliano Moreira e o Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea (mBrac), local onde até hoje é possível identificar vestígios dos hospitais psiquiátricos através da arquitetura e das pessoas que viveram lá. Débora marcou duas perguntas como condutoras do seu projeto, “como gerar valorização de identidade e pertencimento ao território através das histórias locais?” e “como a escuta das narrativas e a troca artística em espaços silenciados contribuem na redescoberta do território, de si e da comunidade?”. Não para reviver toda dor e horror dessa história, mas para transmutá-la nas vozes dos estudantes, a partir de afetos e sentidos despertados neles.

Conduziram-se pesquisas prévias sobre a Colônia, elaboração de perguntas e roteiros de entrevistas a serem feitas aos colaboradores do mBrac, e uma visita da turma à Colônia Juliano Moreira. Em um segundo momento, começaram as produções da cartografia dos afetos com textos elaborados pelos estudantes a partir da experiência no espaço, leituras em voz alta e gravação de áudio e vídeo. Na terceira etapa, o grupo passou a pensar a multiplicação e o compartilhamento desse material. Definiram que a mídia podcasting seria a ferramenta para publicar a cartografia e, a partir das vozes, sonoridades, relatos e leituras, mapear esse território e as histórias de afetos. O podcast chama-se JPA fora da caixa e é composto de quatorze episódios divididos em dois blocos: “Docficção”, com histórias criadas

pelos estudantes a partir da experiência em cada local da Colônia (a enfermaria, o túnel, o piano, a saída, entre outros); e “Poesias”, com títulos de mensagens de impacto positivo na saúde mental dos jovens, como “Rótulos não definem destinos”. A pergunta que os estudantes fazem agora é: o que é ser normal?

Convido você a conhecer e demorar-se em cada um dos projetos!

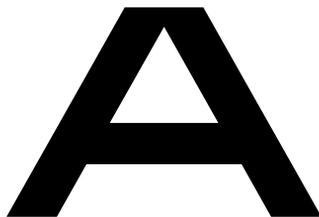
PRISCILA COSTA OLIVEIRA é artista e pesquisadora. Coordena o podcast VER.SAR e integra o Coletivo Ka. É doutora em artes visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Foi mentora na residência Professor-pesquisador no MAM Rio. Atualmente coordena o espaço VERSAR de Arte e Cultura e faz parte do grupo de pesquisa Proposições artísticas contemporâneas e seus processos experimentais. Tem produção nas relações de voz e escuta junto a comunidades e o uso de mídias da oralidade. Pesquisa a conversa como prática artística.



**DINHEIRO PRA
QUÊ? REFLEXÕES
SOBRE A
UTILIZAÇÃO
DO DINHEIRO
POR ESTUDANTES
DA ESCOLA
MUNICIPAL
MAESTRO
PIXINGUINHA**

SERGIO CASTANHEIRA

professor residente



relação da sociedade contemporânea com o dinheiro tem demonstrado problemas sérios que impactam a vida de todos. Em nome do desenvolvimento, desmatamos, construímos usinas, criamos gado de

maneira indiscriminada e aceitamos os riscos dos desastres ambientais provenientes das explorações de minério, contribuindo de maneira importante para o aquecimento global. Além da ânsia pelo acúmulo de capital, o consumismo é outro problema importante, que tem encontrado vasto campo de penetração na sociedade através da propaganda em massa, sobretudo nos celulares e seus aplicativos, conferindo aos produtos e ao próprio planeta um caráter de descartabilidade.

Se considerarmos a realidade de nossos estudantes da rede pública, sobretudo nas escolas localizadas em área de vulnerabilidade social, o debate sobre a utilização consciente do dinheiro pode significar comida na mesa. Muitos de nossos alunos já estão inseridos no mercado informal de trabalho e por vezes é possível notar que não há planejamento na utilização do dinheiro que ganham. Nas conversas realizadas em sala, foi possível perceber a forma como as propagandas de produtos de marca afetam diretamente nossos jovens e – o que ainda pode ser mais preocupante – a febre recente pelas *bets* (apostas em jogos de azar online), em que diversos alunos têm gastado o que ganham na esperança de ver seu dinheiro se multiplicar.

É com base nessa realidade que decidimos iniciar um projeto que discutisse a forma como pensamos e utilizamos o dinheiro. O público-alvo foram os estudantes do ensino fundamental 2 da Escola Municipal Maestro Pixinguinha, localizada em Vila Kosmos, zona norte do Rio de Janeiro, que atende principalmente a moradores do Morro do Juramento. Após seis meses de projeto, desenvolvemos um videoclipe,¹ um documentário² e um site a partir dessa temática.

As etapas desse processo pedagógico se dividiram em contextualização e debate, composição de uma música,

1

Assista ao videoclipe em https://youtu.be/TovJd-J3Pg0?si=h_noMM-sJBjy4nAN, acesso em 14 nov. 2023.

2

Assista ao documentário em <https://www.youtube.com/watch?v=C1C8q1wPE2c&t=695s>, acesso em 14 nov. 2023.

gravação do áudio da canção, gravação de vídeos e edição de todo material. Importante mencionar que, ao longo do percurso, as ferramentas digitais mostraram-se cruciais para a viabilidade dos materiais produzidos, como tentarei mostrar a seguir na descrição de cada etapa.

Muitos de nossos alunos já estão inseridos no mercado informal de trabalho e por vezes é possível notar que não há planejamento na utilização do dinheiro que ganham

Iniciamos nosso projeto com uma série de rodas de conversas motivadas por vídeos e textos que abordavam o dinheiro como tema central. Ao longo dessa etapa, convidamos o professor Flávio Custódio, que leciona matemática em nossa escola, para integrar os debates, e sua participação foi determinante para que incluíssemos às nossas reflexões estudos sobre educação financeira. Foram cerca de oito encontros interdisciplinares ao longo de um mês, nos quais foi possível abordar a forma como o dinheiro pode impactar positivamente ou negativamente nossas vidas. Estávamos prontos, então, para nossa próxima etapa: a composição.

Com as turmas de 8º e 9º anos, atendidas por mim nas aulas de música, e a turma de eletiva, atendida pelo professor Flávio, compusemos a letra da canção a partir das reflexões propostas. Em cada encontro os estudantes criavam versos que eram depois complementados por outras turmas, até chegarmos à letra final da canção. Paralelamente, as alunas e os alunos eram provocados a pensar melodias que combinassem com esses versos. Cerca de um mês depois, a música estava pronta.

O próximo passo seria formar uma banda e começar os ensaios. E foi aí que algo inesperado aconteceu. Passei por um problema de saúde sério, precisei ficar afastado da

escola por dois meses. Embora tenha sido uma circunstância indesejada, alguns aspectos pedagógicos interessantes surgiram a partir desse contratempo. A cultura digital, tema central desta residência, se impôs de forma preponderante ao nosso percurso como única alternativa à continuidade do processo. Após algumas reuniões com as mentoras do MAM Rio, quando ainda não era possível saber quanto tempo eu precisaria ficar afastado da escola, foram traçadas estratégias para que pudéssemos seguir com o projeto. Logo, o celular, tantas vezes um vilão dentro da sala de aula, foi a ponte de reaproximação entre mim e os alunos. A partir de chamadas de vídeo, criação de grupos de WhatsApp e compartilhamento de áudios e vídeos, conseguimos definir a banda, criar arranjos e traçar planos diários de ensaio. Deste processo, que durou cerca de um mês e meio, devemos destacar, sem dúvida alguma, a autonomia como uma característica muito positiva. A banda ficou responsável por abrir a sala de música diariamente, montar todo o equipamento de som, afinar os instrumentos e ensaiar música e dança. Embora estivéssemos em contato constante via celular e a coordenadora pedagógica auxiliasse fornecendo o celular da escola, na maioria do tempo eles estavam sozinhos trabalhando em nossa sala estúdio. Vale ressaltar a troca de saberes entre os próprios estudantes, que ensinavam a “batida” dos instrumentos uns aos outros, e o zelo que tiveram pela disciplina no ensaio, com advertências em sala ou nos grupos online, chegando a acordos sobre o comportamento e comprometimento com o projeto, o que influenciou na formação final dos integrantes da banda. É claro que em alguns momentos os ensaios não foram produtivos como desejávamos, mas o saldo final ao longo desses encontros foi extremamente positivo.

Após essa etapa recebi alta da perícia médica e pude retornar à escola. Próximo aos estudantes, era hora de iniciar o processo de gravação da música. Utilizamos uma interface externa de áudio, um laptop, um microfone e um software (Reapper), no qual foi possível gravar todos os instrumentos da banda separadamente, com exceção da

bateria, e manipular cada um dos áudios posteriormente, colocando efeitos ou ajustando alguma imprecisão. Para a gravação da bateria contamos com o auxílio do músico e pesquisador Thiago Kobe, que tem um estúdio perto da escola, o que possibilitou uma melhor captação do instrumento, embora fosse possível gravarmos com o que tínhamos. Importante mencionar que, no processo de gravação, as alunas e os alunos captaram vídeos com seus celulares, e esses registros foram utilizados posteriormente na composição do documentário. Após três dias intensos de gravação, a etapa estava concluída. Era hora de registrar as imagens que iriam compor o videoclipe.

Antes de iniciar a gravação dos vídeos, foram realizadas algumas conversas em sala para que pudéssemos traçar um direcionamento do roteiro de filmagem. Ficou decidido que, além da banda tocando, seriam gravadas cenas de teatro que complementaríamos a letra para melhor exposição do tema. A dança também foi um elemento muito utilizado nas filmagens, se espalhando rapidamente pelos estudantes, o que ajudou a divulgar o projeto em nossa unidade escolar. Ficou decidido que trabalharíamos com a técnica do cromaqui, com a qual é possível mudar o fundo da imagem gravada, pois não seria viável captar registros em todas as locações desejadas. Para isso, seria necessário um fundo verde, que possibilitasse a aplicação da técnica, e um programa de edição de imagens. Foi então que a direção “comprou a ideia” e investiu na pintura de uma das paredes da sala de música na tonalidade necessária, o verde-limão, transformando nossa sala estúdio em um ambiente propício à gravação do audiovisual. A partir daí, era colocar em prática as ideias discutidas e filmá-las. Além do elenco, muitos estudantes auxiliaram nos bastidores, fosse operando as câmeras (seus próprios celulares e uma câmera Canon), ajudando na iluminação ou ainda na produção e desmontagem de cada cena registrada. Após cerca de uma semana de gravação, nós concluímos os registros de imagem. Era hora de agrupar, organizar e editar todo esse vasto material.

Os registros utilizados no videoclipe eram sobretudo da câmera Canon, enquanto no documentário ficaram os dos celulares dos estudantes. O processo de edição foi realizado por mim a partir do software Adobe Premiere, mas, a partir de um pré-lançamento na escola, algumas mudanças foram realizadas por sugestão das alunas e dos alunos antes que o material fosse disponibilizado nas redes sociais. É válido mencionar que todo esse processo pedagógico está disponível no documentário, no qual é possível observar com mais detalhes cada etapa da gravação. Todo o material foi organizado no Canva, aplicativo que utilizamos para criar um site, que você pode acessar por meio do link na página de título deste texto e visualizar fotos, vídeos e textos sobre cada etapa.

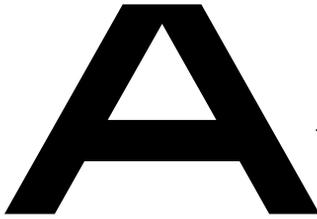
Antes de finalizar, devemos mencionar que cada uma das etapas foi discutida a partir dos encontros de mentoria realizados com Priscila Costa e Stephanie Santana, que foram essenciais à continuidade e ao desenvolvimento do projeto. Todas as palestras e debates promovidos pela residência Professor-pesquisador inspiraram e definiram metodologias para que chegássemos ao resultado que desejávamos.

Concluo agradecendo a todos os profissionais e aos colegas de residência do MAM Rio, aos servidores da Escola Municipal Maestro Pixinguinha e principalmente a todas as alunas e alunos que levaram o projeto adiante, mesmo com todas as adversidades que surgiram no caminho.

SERGIO CASTANHEIRA é professor do município do Rio de Janeiro, músico, arranjador e compositor. Tem mestrado em música pela UNIRIO (2016) e dois EPs lançados nas plataformas digitais, *Samba misturado* (2012) e *O que que tá havendo* (2021). Já realizou palestras, aulas e escreveu arranjos em Moçambique, além de ter sido um dos vencedores do prêmio Anísio Teixeira de Educação em 2021.

**GD CAST,
O PODCAST DA
GONÇALVES DIAS:
VAMOS CONTAR
NOSSA HISTÓRIA
COM A
PARTICIPACÃO
DE DIFERENTES
SUJEITOS
NA EDUCAÇÃO
PÚBLICA!**

**VIRGINIA RODRIGUES
DA SILVA**
professora residente



criação do podcast da Escola Municipal Gonçalves Dias (EMGD), realizada durante a residência Professor-pesquisador promovida pelo MAM Rio, emergiu do desejo de construir com os estudantes um projeto que trabalhasse uma visão crítica da preservação da história da escola e de sua comunidade. E disparasse debates sobre a crítica às histórias hegemônicas, a educação de negros e indígenas, os lugares de memória, revisionismo, identidade, território e pertencimento.

Buscamos um caminho que estimulasse a autonomia, o protagonismo juvenil, o cooperativismo e o comunitarismo a partir do planejamento e da execução de um podcast colaborativo. Desde o início, incentivamos, junto aos alunos, o resgate e a publicização de relatos, histórias e pontos de vista que contribuíssem para uma visão heterogênea dos 151 anos de história da EMGD e da educação pública em geral a partir do bairro de São Cristóvão. Ao longo dos bimestres letivos me reuni semanalmente com a turma 1902 e alguns alunos de outras salas, agregando e envolvendo mais de quarenta estudantes. O objetivo foi criar inclusão e trazer a participação de alunos de perfis e desempenhos variados, gerando um ambiente onde pudessem atuar e se sentir valorizados em diferentes funções, desde o planejamento e organização até a execução do projeto.

Com uma abordagem que levou em consideração a noção de *lugar de memória*, de Pierre Nora, adotamos a compreensão de que existem lugares materiais, funcionais e simbólicos onde a memória social se sintetiza, tais como prédios e monumentos, arquivos e museus, homenagens e datas comemorativas. A memória coletiva deixa, assim, de ser um produto “espontâneo” e “natural” e passa a ser entendida como uma construção social e histórica, que revela conflitos e interesses, conscientes ou não. O prédio de um século e meio da escola Gonçalves Dias, a celebração anual de seu aniversário e fundação como uma das “escolas do Imperador”, a criação de um acervo de memória de

ex-alunos seriam lugares de quem e para quê? Que identidades e projetos buscaríamos desalojar e quais pretendemos visibilizar com essa “vontade de memória” que mobilizamos, inclusive na criação de um podcast para a escola? “A memória instala a lembrança no sagrado, a história a liberta, e a torna sempre prosaica”, diz Pierre Nora.¹

Apesar de seguir essas premissas, que buscaram aprofundar a reflexão sobre as diferenças e complementaridades entre memória e história, o planejamento e a organização dos episódios do podcast foram constituídos de acordo com as observações e vivências que foram surgindo e sendo colocadas de diferentes formas com e pelos estudantes. Buscamos, assim, atentar para a importância de registrar, salvaguardar e transmitir histórias que fortalecessem os vínculos da escola com a comunidade e seu entorno, partindo do olhar crítico e narrativo dos adolescentes. Elaboramos, assim, um conteúdo dividido em quatro episódios, conforme a sugestão dos estudantes, baseado nas relações entre os eixos memória, comunidade, história, escola, afetos, bairro e oralidade. Destacando, com isso, a proposta de contribuir para a conscientização coletiva sobre a importância de se informar e de se posicionar sobre as disputas de memória na contemporaneidade, que também se expressam em homenagens e nomeações de espaços culturais, instituições escolares e locais públicos.

Entre os materiais usados estão apostilas elaboradas pela rede municipal que abordam de forma didática os conceitos de fonte histórica e memória individual e coletiva. Também foram empregados conteúdos de Instagram e textos para a discussão sobre o papel ativo da memória, as polêmicas e disputas em torno da memória coletiva e as possibilidades em torno de novos sentidos e ações sobre as memórias do passado no presente. Por meio de textos autorais e apresentações no Canva, com imagens das transformações na estrutura da escola, trabalhamos uma cronologia crítica da história da educação pública carioca e da formação da Escola Municipal Gonçalves Dias. Assim, foi possível situar questões como o modelo tardio de

1

Pierre Nora, “Entre memória e história: a problemática dos lugares”, *Projeto História*, PUC-SP, São Paulo, n. 10, pp. 7–28, dez. 1993, p. 9. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101/8763>, acesso em 28 nov. 2023.

educação, proposto pelo então imperador dom Pedro 2º, e o papel das elites e das fortunas ligadas ao escravismo nos recursos usados para a construção do nosso prédio escolar em 1872. Também abordamos com os alunos a trajetória de uma educadora negra do pós-abolição, oriunda de uma importante família de intelectuais afro-brasileiros da região de São Cristóvão, a professora Coema Hemetério dos Santos. Além disso, usamos o recurso da mediação durante uma visita presencial a uma galeria de arte contemporânea na vizinhança da escola, o Pavilhão Maxwell, onde jovens artistas traziam obras que conversavam com o cotidiano de nossos estudantes.

Abordamos com os alunos a trajetória de uma educadora negra do pós-abolição, oriunda de uma importante família de intelectuais afro-brasileiros da região de São Cristóvão, a professora Coema Hemetério dos Santos

Os alunos responderam com afeto e curiosidade e, assim, foram aderindo às atividades, trazendo suas opiniões e impressões sobre o que estávamos projetando e construindo. Uma das dinâmicas propostas logo no início foi a de contarmos a história do nome de cada um, percebendo quanto de nossas origens e heranças culturais e familiares esse ato carrega. A partir dessa brincadeira, começamos a aprofundar nossa percepção e atenção para as questões a respeito do ato de nomear espaços coletivos e passamos a esboçar e debater sobre uma certa cartografia espacial e simbólica das escolas e ruas do bairro. O passo seguinte foi explorarmos com os alunos o WhatsApp como ferramenta de comunicação e organização do trabalho durante as gravações e captação de imagens e sons, que fizemos por meio do uso do aplicativo para celular SuperSound. Na

edição empregamos o Audacity e a biblioteca de áudio do YouTube e do Facebook.

Os grupos de pesquisa foram distribuídos por episódios de acordo com a escolha dos alunos e organizamos uma votação para a escolha do nome do podcast. Em meio a esses processos contamos com a participação de alunos de outras turmas, de 8º e 9º anos, que expressaram interesse em participar da criação artística das capas, por meio do aplicativo Canva, e se dispuseram a dividir suas experiências com outros projetos de podcast ligados a outras instituições, como o Museu Nacional, localizado em São Cristóvão, onde uma aluna atuava como bolsista.

Após a fase de organização e discussão dos temas e subtemas que seriam abordados em cada episódio, passamos para a etapa dos registros em áudio. As gravações foram realizadas na sala de leitura, auditório, quadra, pátio interno, salas de aula e de recursos da escola, de onde os adolescentes captaram sons ambiente e criaram roteiros de narrações e de entrevistas. Entre personagens reais e fictícios, bate-papos com figuras próximas inventadas e históricas – como um colega da turma, o “fantasma” da escola, dom Pedro 2º ou o próprio poeta Gonçalves Dias –, nos foi possível percorrer pelo caminho da imaginação e criatividade dos estudantes, que buscaram dar consistência e pertença às suas memórias, experiências e afetos sobre a história da escola e deles mesmos. Nesse sentido, foi possível constatar como os alunos buscaram se envolver e se engajar na aventura de produzir seu próprio conteúdo de mídia digital quando perceberam o desenvolvimento da sua autonomia nesse processo. Com isso, se torna possível vislumbrar a continuidade do GD cast, tendo em vista que essa percepção vai sendo transmitida também para o público ouvinte do restante da comunidade escolar.

A dimensão de uma aprendizagem sensível pôde ser percebida em conteúdos criados a partir de eventos que envolveram a escola ao longo dos meses de trabalho. Entre eles, a celebração do aniversário de fundação da escola Gonçalves Dias, em 1º de setembro, ocasião em que

ocorreu a renomeação do auditório em homenagem à educadora Coema Hemetério dos Santos. A figura da intelectual negra, que iniciou sua carreira no magistério na nossa escola em 1908, se tornou uma referência nas produções e passou a atravessar a elaboração tanto de conteúdos complexos como na criação de roteiros originais com personagens fictícios, como na de uma simples narração, descrevendo o auditório, chamando atenção para “a placa da Coema”. A menção à jovem educadora com nome de origem tupi (que significa “início da manhã”) passou a habitar a memória dos alunos, ao mesmo tempo que veio integrar aquele espaço importante da escola, juntamente com as placas alusivas à presença de dom Pedro no lançamento da pedra fundamental do edifício, e a composição dos membros da Associação Comercial da Corte no ano de 1872.

Podemos dizer que o projeto foi se dando nas trocas realizadas nos encontros na sala de aula e em outros espaços da escola, e envolveu pesquisas, debates, dinâmicas e experimentações de colaboração, protagonismo e divertimento dos participantes. Nosso objetivo inicial era impulsionar nos estudantes o entendimento de como práticas envolvendo expressão e seleção de memórias, criação de arquivos, manutenções de aniversários, celebrações e homenagens em espaços públicos informam diferentes maneiras de pertencimento e de engajamento social. Entretanto, ao longo das mentorias, durante o percurso de trabalho no projeto e de seus desdobramentos, pude compreender como era necessário vivenciar isso como um aprendizado juntamente com os alunos. Nesse sentido, ocorreu a conscientização sobre a importância de “energizar” a história da escola e de dimensionar as contradições históricas que envolveram a fundação dos primeiros edifícios para a educação pública, com o envolvimento de instituições seculares que contavam com a participação de fortunas mais ou menos envolvidas com a escravidão.

Uma outra dimensão desse intenso aprendizado tem se dado em um nível propositivo que ampliou nossas reflexões, minhas e dos alunos, sobre o papel educativo das

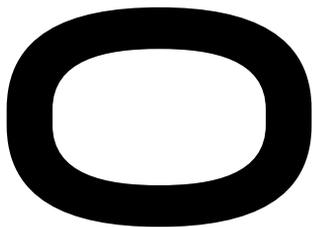
discussões sobre memória e história também fora da escola. Para além das possibilidades de mudanças e reflexão no espaço escolar, a proposta de mobilizar os estudos de história com o objetivo de interagir com a memória coletiva e no debate público, abordada na residência, me aproximou de um projeto de mobilização pela mudança dos nomes de ruas que homenageiam torturadores e escravocratas, a partir da lei n. 7.658/2022, abordada com os estudantes. Mais do que a mudança de uma placa de rua, o que se busca a partir da escola como um lugar de experiência e debate social é compreender a potência de fazer transformações a partir das ações do presente. Nos termos de Ailton Krenak em *Futuro ancestral* (2022), essa reflexão nos levou a buscar o que está no nosso presente e ao nosso redor, enquanto escola e comunidade, que pode ser resgatado e destacado para que possamos dar novos sentidos (ressignificar) à nossa realidade.

VIRGÍNIA RODRIGUES DA SILVA é educadora e historiadora, com licenciatura e mestrado em história social pela UFF. Atua como professora de ensino fundamental na rede municipal do Rio de Janeiro há dez anos. Lecionou em escolas da região central da cidade, com alunos predominantemente das áreas e comunidades do entorno de Benfica e São Cristóvão. Há um ano e meio também passou a integrar a equipe diretiva da Escola Municipal Gonçalves Dias, localizada no Campo de São Cristóvão, onde participa da criação do centro de memória dos ex-alunos.

JPA FORA DA CAIXA: RÓTULOS NÃO DEFINEM DESTINOS

DÉBORA MACHADO RESTUM

professora residente



projeto JPA fora da caixa é um convite à partilha de experiências pelos caminhos da narrativa. Tendo como fio condutor afetos, histórias e conversas, o projeto visa à formação de artistas pesquisadores em territórios culturais de Jacarepaguá. Saímos da caixa por meio da escuta do sensível, da vivência do instante, na troca com o outro, nas andanças pelos espaços, no resgate das memórias, no chão da gente e no nascimento do comum.

O objetivo é partilhar a poética do percurso, em que o caminho se faz ao caminhar. É na prática da caminhada que exercitamos a saída da caixa. É pelas brechas do cotidiano e dinâmicas do lugar que o caminhante se inscreve em espaços de memória, escuta, afeto, criação e encontros. São as narrativas registradas que o conduzem. São elas que direcionam as práticas históricas, relacionais e artísticas a serem vivenciadas em comum. Não há roteiro prévio, o caminhante se mantém à deriva na potência da construção do verso em risco. O espaço afeta o caminhante, o caminhante afeta o espaço. O espectador é afetado e afeta a todos. A caixa está aberta!

Jacarepaguá se constituiu como uma caixa a ser mantida fechada por algum tempo, longe dos grandes centros e com industrialização tardia. A área, predominantemente formada por engenhos, no início do século 20 abrigava os excluídos. Sob a égide da ciência, o higienismo social e a eugenia delimitavam e davam contorno aos territórios da região da lagoa de jacarés.

O bairro, nesse mesmo período, começa a abrigar pacientes com doenças psiquiátricas na Colônia Juliano Moreira, pacientes com hanseníase no Hospital Curupaiti, pacientes com tuberculose no Hospital Estadual Santa Maria, artistas idosos no Retiro dos Artistas, moradores removidos de outras favelas da cidade no conjunto habitacional a ser inaugurado na década de 1960, a Cidade

de Deus. Esses são alguns dos grupos sociais mantidos à margem em um território afastado dos grandes centros.

Como cria de Jacarepaguá e artista docente em movimento, são inúmeros os relatos que protagonizo no que tange às dificuldades de acesso à cultura, à educação e ao lazer no bairro. Além disso, a mobilidade urbana no território é precária. Mas esse cenário vem se transformando à medida que artistas, produtores e educadores locais encaram a região como solo fértil na produção de arte e cultura, certos de que rótulos não definem destinos.

O projeto JPA fora da caixa dialoga com os estudantes do 9º ano da Escola Municipal Francis Hime na 7ª CRE, unidade escolar que pertence ao território da Taquara, região de Jacarepaguá, na zona oeste do Rio de Janeiro. A escola fica próxima ao Parque Estadual da Pedra Branca, sendo rodeada por uma área verde em um espaço de reserva florestal.

Como a escuta das narrativas e as trocas artísticas em espaços silenciados contribuem na redescoberta do território, de si e da comunidade?

A escolha do território a ser visitado foi decidido em parceria com os alunos, as mentoras Carolina Sanches e Priscila Costa Oliveira, e as orientadoras do MAM Rio Renata Sampaio e Stephanie Santana. Optamos pela Colônia Juliano Moreira e a pergunta norteadora foi: “como a escuta das narrativas e as trocas artísticas em espaços silenciados contribuem na redescoberta do território, de si e da comunidade?”.

Cinco Ps formaram as diversas etapas de desenvolvimento do projeto: pesquisa, perguntas, passeio, podcast e peça. Durante a pesquisa, abordamos a história de Jacarepaguá, higienismo social, eugenia, história da Colônia Juliano Moreira e a arte de Bispo do Rosário. E o questionamento “o que é ser normal?” foi amplamente debatido em sala de

aula. Foram dois meses de pesquisas, em que cada grupo apresentou para a turma um dos temas estudados.

Após a fase da pesquisa, iniciamos a elaboração das perguntas a serem realizadas em nossa visita ao Museu Bispo do Rosário de Arte Contemporânea. Elas foram direcionadas ao mediador do museu e serviram como base para um entendimento maior do espaço, que inicialmente integrava o Engenho da Taquara, e nos séculos 17 e 18 tornou-se o Engenho Novo da Taquara. Em 1920, foram construídos os prédios do núcleo psiquiátrico da Colônia Juliano Moreira, havendo uma transição de uma arquitetura colonial para o modelo pavilhonar e hospitalar.

Durante a visita, os alunos realizaram perguntas ao mediador, tais como: “você conhece algum ex-paciente da Colônia? Poderia falar um pouco sobre ele?”; “em Jacarepaguá circulam boatos ou histórias sobre o hospital psiquiátrico. Saberria compartilhar algum deles?”; “no início do século 19, o higienismo e a eugenia estiveram presentes em nossa sociedade excluindo pobres e pretos. Como era o perfil dos pacientes do hospital? Eram, em sua maioria, pretos?”.

O dia do passeio foi especial, superou todas as nossas expectativas. Sem roteiro prévio, as orientações repassadas aos nossos artistas pesquisadores eram para que estivessem presentes e inteiros, na prontidão do instante, sendo afeto e permitindo-se afetar. E assim foi.

A visita mediada ao Museu Bispo do Rosário de Arte Contemporânea em Jacarepaguá é riquíssima. Como se trata de um museu territorial, foram duas horas de caminhada pela Colônia Juliano Moreira, que a todo momento nos transportava para outros tempos históricos, o presente, o passado colonial e o passado hospitalar em um multiverso de emoções. A visita à Escola Municipal Juliano Moreira, também da 7ª CRE, compôs o passeio. Atualmente, o prédio abriga uma escola da rede municipal, mas seu edifício foi um hospital psiquiátrico infantojuvenil. Sem janelas e com buracos que permitiam a incidência fragmentada da

luz solar, o lugar guarda rastros de um tempo em que ser diferente não era normal.

Além da visita externa, também realizamos a interna, onde foi possível ver o acervo do museu, com obras do artista Arthur Bispo do Rosário, dos pacientes, produzidas nos ateliês de arteterapia entre 1950 e 1980, e as vinculadas ao Ateliê Gaia desde 1990. Além disso, vimos a exposição de Stella do Patrocínio, o *Falatório*, onde sua palavra ecoa e reinventa-se em um fluxo constante, que foi inspiração para o episódio da aluna e artista Ester Mattos. “Eu sempre achei as poesias da Stella confusas, mas agora é tudo mais claro, Stella era uma borboleta presa num casulo, mas sua alma era tão livre que ia muito além das paredes do manicomio”, relata a aluna.

O espaço físico torna-se base fértil para o subjetivo. Do espaço, a concretude, a materialidade com contornos definidos afetando como um dardo os alunos ali presentes, pela escuta sensível e os pés fincados no nosso chão, fomos arrebatados pelas narrativas do lugar em um convite à coragem de sentir.

A coragem de sentir é título do episódio da aluna e artista Ester Melo, em que escutamos:

Não, não quero pensar igual a você.
Mas não ligo se você não me entender.
Não quero te agradar,
e sim preciso me amar.
Louco é quem vive pelos outros.
Não quem quer viver sem temer.
Por que quer me prender?
Não posso ver?
Não posso viver?
Não posso sentir?
Quem é você para me diminuir?
Eu não sou uma aberração!
Sou tão poética como uma canção.
Não tenho medo de agir.
Tenho medo de não sentir.

E os sentimentos vieram de diversos lugares. A casa, inspiração para a construção do episódio do aluno e artista Leonardo Gonçalves, foi materializada em uma sobreposição de opressões históricas, de casa-grande a hospital psiquiátrico, a violência aos corpos negros, seja pela escravidão ou eugenia. Outro espaço de afeto foi a E. M. Juliano Moreira e as histórias ouvidas por ali. Os alunos foram apresentados à enfermaria dos adolescentes, à sala de lobotomia, ao pátio sem janelas, a uma estrutura hospitalar que facilmente foi adaptada à outra instituição não menos total: a escola. Esse espaço serviu como inspiração para o episódio do aluno e artista João Alves, “Enfermaria”, e do aluno e artista Carlos Eduardo, “Sala de lobotomia”.

Um instrumento que afetou muitos alunos foi o piano. Ele entrou na história despreziosamente, sem ser apresentado, foi inserido mais do que nunca em nossos caminhos. O piano foi dispositivo de comunhão. Ao redor dele os alunos se reuniram e cantaram sem roteiro prévio enquanto o aluno Samuel Passos construía uma relação de intimidade com o instrumento. Era como se a comunicação com o divino, pelas músicas evangélicas protagonizadas ali, fossem preenchendo um ambiente muito próprio do artista Arthur Bispo do Rosário e toda sua obra sagrada.

O episódio do aluno e artista Isaque do Carmo, “O piano”, nos fala sobre o impacto desse instrumento na criação artística dos alunos: “Nos recantos mais sombrios de Juliano Moreira havia um piano, negligenciado, com teclas gastas e um som desafinado. Maria, apesar de sua agonia e desespero, descobriu esse instrumento abandonado e se refugiou nele. Cada nota que ela arrancava do piano era um ato de resistência contra a realidade sombria que a cercava”.

Um dos maiores afetos para todos foi a oportunidade de conhecer o senhor Arlindo, ex-paciente e artista da Colônia. Senhor Arlindo inicia uma conversa com o grupo, e todos ficam encantados com a obra e vida do artista. Parceiro de cela de Arthur Bispo do Rosário, o artista apresenta ao grupo a imagem do Bispo criada por ele no anfiteatro do museu. A história desse homem foi lida com

mais atenção nos acervos do museu, onde relata que sua internação foi aos 15 anos, por ter sido considerado um adolescente rebelde. Hoje, com aproximadamente 70 anos, ele vive de sua arte na Colônia Juliano Moreira. Ele foi inspiração para os episódios dos alunos e artistas Grazy Duarte e Nathan Pessoa.

Segundo Nathan Pessoa, “a vida desse homem me ensina muito, porque me mostra que rótulos são apenas palavras que as pessoas dizem sobre nós, o que decidirá se vamos nos tornar quem queremos é a nossa capacidade de aceitar as oportunidades que a vida traz pra nós”.

Temos o objetivo de encerrar o projeto com uma intervenção cênica comunitária, vislumbrando um teatro ritual, na medida em que ressignifique o espaço e abra possibilidades de discussão a partir da cena interrogativa *O que é ser normal?*. A intervenção envolve o Museu Bispo do Rosário, a E. M. Francis Hime, a comunidade da Colônia e a E. M. Juliano Moreira em uma culminância interdisciplinar e interterritorial sobre saúde mental, educação antirracista, arte, direitos humanos e Jacarepaguá.

DÉBORA MACHADO RESTUM é artista docente, atriz, poeta, escritora, professora de teatro, pesquisadora da cena contemporânea, educadora antirracista, mestre e aprendiz. Professora de artes cênicas da rede municipal do Rio de Janeiro, possui mestrado em ensino de teatro pela UNIRIO. Idealizadora do projeto JPA fora da caixa desenvolvido com alunos da rede municipal e mentoria do MAM Rio. Responsável pela criação do Coletivo PRETO VIVE com alunos da rede municipal, diretora da peça teatral *Onde está o racismo que ninguém vê?*. Atua como atriz nas performances teatrais solo *Conversas e poesia*, *Mulher a poesia de si pela escuta da gente* e *Todas as cartas de amor são ridículas*. Desenvolve projetos nas áreas de artes da cena, território, feminino e memória.

O QUE PODEMOS IMAGINAR JUNTOS?

CAROLINA SANCHES

mentora

Como vocês imaginam o mundo daqui a 25 anos? Essa é uma pergunta que faço constantemente aos professores. As respostas são sempre variadas, mas grande parte sempre aponta para um futuro sombrio, de doenças, sem água, sem verde, sem comida, solidão e transtornos mentais. Outra parcela argumenta que a tecnologia melhorará nossa vida, que as novas gerações serão mais colaborativas. Com discursos tão pessimistas, é impossível não refletir: como crianças e adolescentes vão acreditar que é possível construir um mundo melhor se nós não conseguimos imaginar isso? É possível educar sem esperança? O que podemos fazer?

O século 20 nos fez sentir e acreditar que a realidade havia perdido o sentido, que os valores foram desconstruídos, que tudo é superficial, que tudo é líquido e escorre pelos dedos. Uma distopia. Será que não merecemos mais do que isso? Uma utopia realista, como diz o historiador holandês Rutger Bregman? Uma educação regenerativa, que nos impulsione para reconectar com o melhor do ser humano? Uma pedagogia da lucidez, que nos faça ver o mundo como ele é, mas que não nos impeça de sonhar?

Se podemos sonhar, podemos fazer. Queremos alternativas otimistas para o mundo. Incentivar a nova geração a não desistir de fazer daqui um lugar bacana para ser e viver. Ainda que nós, adultos, não vejamos grandes transformações no planeta, que consigamos pensar com a cultura do legado. Sermos bons ancestrais. O que você quer deixar aqui? O que você quer construir coletivamente?

O professor catedrático de filosofia da Universidade de Kassel, Alemanha, Wolfdietrich Schmied-Kowarzik, escreveu no ensaio “O futuro ecológico como tarefa da filosofia” que “a possibilidade da autodestruição nunca mais desaparecerá da história da humanidade. Daqui para a frente todas as gerações serão confrontadas com a tarefa de resolver este problema”. Grifo importante: texto de 1999.

Mais de vinte anos depois, como lidamos com esse cenário nas nossas salas de aula e fora delas? Muitos dos projetos que ruíram durante e pós-pandemia não se sustentaram por uma questão simples: não têm relevância no mundo em que vivemos. O que estamos privilegiando nas nossas propostas pedagógicas?

As gerações estão perdendo a capacidade de sonhar, imaginar e criar, porque fazemos uma alfabetização instrumentalista, destituída de coração narrativo, poético, retórico. Como construir novos repertórios?

Foi lendo uma entrevista do renomado professor espanhol Pablo del Río Pereda que consegui nomear o problema que precisamos combater: o analfabetismo do imaginário. As gerações estão perdendo a capacidade de sonhar, imaginar, criar. Isso acontece porque fazemos uma alfabetização instrumentalista, destituída de coração narrativo, poético, retórico. Onde está a arte? O conhecimento sensível? Como construir novos repertórios? Precisamos fazer o resgate do simbólico das novas gerações para que possamos cocriar novos futuros. A cultura digital chega para alcançar ainda mais longe, engajar ainda mais pessoas, incluir mais gente nas discussões, amplificar vozes e compartilhar conhecimentos. A mistura da arte com a cultura digital é isso: caminho de expressão potencializada e democratizada! Basta de verticalidade, precisamos de horizontalidade.

Ailton Krenak, nosso pensador brasileiro, diz que para adiar o fim do mundo precisamos continuar contando histórias. Que histórias? Quais vozes precisam emergir? Quais novas perspectivas ganharão destaque? No programa residência Professor-pesquisador do MAM Rio, tive a honra de acompanhar os projetos de quatro professores que representam vozes que precisam ser ouvidas.

Débora Restum, que acompanhei ao lado da mentora Priscila Costa Oliveira, trouxe o silêncio barulhento da Colônia Juliano Moreira, local em que eram abrigadas pessoas indesejadas pela sociedade. Fica em Jacarepaguá, bairro que nasceu da exclusão. Eu sou de lá. Ouvir as vozes que Débora libertou com sua turma foi um resgate. Nem eu sabia a dimensão da exclusão que morar em Jacarepaguá nos traz. São vozes interceptadas pela distância, pelos estigmas e pelo silenciamento. Que padrão é esse ao qual tanto querem nos encaixar? O que é ser normal? Como pensar futuros sem ouvir os neurodivergentes?

Estella Saraiva Longa chega com um projeto com crianças da educação infantil, que mistura literatura com audiovisual. Mais de trezentos projetos inscritos na residência, o único para a primeira infância. Quem está ouvindo o que as crianças têm a dizer? Quem está garantindo o lugar de autoria das infâncias? Quem acredita na potência do fazer dos pequenos? Falar de futuros sem incluir as crianças não existe. Como não existe pensar em futuros saudáveis, diversos, inclusivos sem ouvir as mulheres.

Adelson Luis Ferreira da Silva abre um espaço de expressão das meninas e mulheres da escola em que trabalha. O bairro de Benfica tem dois monumentos que provocaram o olhar e a discussão: a fonte da Medusa e a escultura de Anastácia. Duas mulheres silenciadas, violentadas, cujas imagens estão expostas no bairro da escola. O que elas têm a nos dizer? E o que as meninas alunas têm para contar? Voz-manifesto. Precisamos continuar ouvindo. Se fazer presente, abrir espaço para o outro. Alteridade.

Ainda dentro das vozes a serem ouvidas, Humberto Baltar nos mostra que é impossível pensar futuros sem olhar para trás. Sankofa. Se o futuro é ancestral, o que precisamos resgatar do que ficou pelo caminho? Letramento racial, emocional, digital, tudo misturado para articularmos passado-presente-futuro. Sem discussão racial, não há mudanças nem futuro. Basta de silenciamento de uma sociedade pouco acolhedora. A linha imaginária que une os quatro professores é a representação das vozes de

pautas fundamentais para a sociedade. Conhecer seus projetos é sentir o esperançar que Paulo Freire dizia. Dias melhores virão e a educação e a arte vão nos ajudar a revolucionar o mundo.

CAROLINA SANCHES é jornalista, pedagoga, escritora e ludóloga. É especialista em projetos de *edutainment*, articulando educação e entretenimento em projetos online e offline. Atua como consultora pedagógica em projetos voltados para a infância na área do audiovisual, aplicativos, jogos digitais, *boardgames*, centros culturais, editoras e grupos educacionais, com parceiros como Copa Studio, Gloob, Rede Globo, SESC, entre outros. É curadora da Bienal do Rio da seção infantil há seis anos. Como autora, lançou livros e jogos para crianças pela Estrela e MapaLab. Tem seis livros publicados, entre eles, *Leituras elásticas: o desafio de formar leitores no novo tempo*, referência para quem produz para a infância. Em abril de 2023, inaugurou a primeira livraria elástica para crianças no Shopping da Gávea, a Janelinha.

**FAB LAB –
LABORATÓRIO
DE LEITORES
FABULOSOS:
A PRIMEIRA
INFÂNCIA COMO
PROTAGONISTA
NA PRODUÇÃO
DO AUDIOVISUAL**

ESTELLA SARAIVA LONGA

professora residente

“C

erto dia, Estella e seus alunos decidiram realizar o projeto FAB LAB na escola.” Mas, espere aí! Para contarmos a história do projeto, primeiro precisamos voltar

algumas páginas para descobrir o que me levou a pensar em unir literatura, tecnologia e primeira infância. Trabalhar com educação infantil, ser educadora, é um eterno revisitar a infância que há em mim. Por isso, esse projeto diz muito sobre quem eu sou hoje, qual criança já fui e quem eu quero ouvir, com quem quero aprender. O resultado desses questionamentos são as infâncias.

Sou professora de educação infantil da rede pública municipal do Rio de Janeiro, ingressei em 2016 e estou há sete anos na mesma unidade. A escola em questão é o Espaço de Desenvolvimento Infantil Professor Eitel Seixas que fica localizado na comunidade Dois Irmãos, no bairro de Curicica, Jacarepaguá, zona oeste do Rio de Janeiro. A unidade atende turmas de berçário a pré-escola, sendo bebês de 6 meses de idade a crianças de 6 anos. Minha relação com a educação no âmbito escolar se inicia quando ingressei nessa escola no ano de sua inauguração. Minha turma foi a primeira a frequentar as aulas e eu fui a primeira professora a atuar na unidade. É sempre um privilégio acompanhar o crescimento de meus alunos desde tão pequenos.

Fui uma criança livre, se assim posso dizer. Uma criança que viveu a espontaneidade, que brincava até cansar na rua, em casa e na minha imaginação. Meus pais, artesãos por lazer e dom, me inspiravam a criar para além da timidez. Quando penso no projeto FAB LAB hoje, me recordo de uma câmera de filmagem que meus pais tinham na minha época de criança. Eles me possibilitavam utilizá-la para realizar algumas gravações. Na minha adolescência também fui presentada com uma câmera digital. Esse projeto me fez refletir sobre quanto as ferramentas tecnológicas de fotografia e filmagem me faziam sentir importante, com poder. Poder de dizer e mostrar o que eu queria.

Mas por que ouvir as crianças? Por que ouvir as crianças pequenas? O que elas têm a dizer? Muito se diz sobre dar voz, mas a voz já se tem, o corpo fala. Logo, é preciso ter olhos e ouvidos atentos. O professor mediador deve estimular que a criança seja protagonista de seu processo de aprendizagem. Logo, o projeto FAB LAB, que trabalha a releitura de histórias sob o olhar da primeira infância, busca incentivar a formação de leitores e, sobretudo, a garantia de autoria da criança.

Vivemos em um meio midiático, ao qual desde pequenas as crianças têm acesso e são ativas na cultura digital. Logo, a realização de projetos digitais deve estar na rotina do educador da atualidade

A possibilidade de pôr em prática o desenvolvimento de um projeto digital, sob o olhar e a perspectiva da primeira infância, se fez presente em meus planejamentos. Vivemos em um meio midiático, ao qual desde pequenas as crianças têm acesso e são ativas na cultura digital. Logo, a realização de projetos digitais deve estar na rotina do educador da atualidade. A residência contribuiu para que eu pudesse planejar, estudar, trocar experiências e, dessa maneira, pudesse amadurecer o projeto e materializá-lo. A mentoria de Carolina Sanches foi essencial, inspiradora e criativa. O FAB LAB é resultado de encontros e atravessamentos de todos que participaram do processo. A proposta de Carolina de iniciarmos o projeto com fábulas trouxe leveza, entretenimento e grande aprendizagem.

Quando pensamos no projeto de audiovisual com releituras de histórias não buscamos abolir o livro em papel. Em nossos encontros de mentoria, Carolina Sanches reforça que “há experiências que só acontecem com o físico”. Logo, buscamos estratégias que auxiliam na formação de

leitores. A experiência sensorial da criança em manipular o livro é única. O livro, em si, já é tecnologia de leitura. FAB LAB então surgiu de forma a ressignificar narrativas. Crianças contadoras de histórias que dialogam e mostram suas produções. Crianças protagonistas que falam com o corpo. Como relata Carolina, “corpo revolucionário, criativo, corpo como lugar de experiência e inovação”. Corpo que é identidade. E foi assim que iniciamos nosso projeto na escola.

Após jogar a semente para as crianças, elas abraçaram a proposta com todas as forças. As fábulas foram escolhidas por votação e realizamos durante o período da residência três principais criações baseadas em três fábulas, “O lenhador que perdeu o machado”, “A cabrita e a raposa” e “A lebre e a tartaruga”, nessa ordem. Os livros em questão são parte do acervo literário da unidade.

A primeira criação das crianças foi inspirada na fábula de La Fontaine, “O lenhador que perdeu o machado”. Partimos da leitura do livro. Depois realizamos um bate-papo sobre a história e as crianças decidiram fazer pequenas esculturas em massa de modelar dos personagens e do título do livro. Fiz alguns registros fotográficos desse processo e pedi que uma criança também manipulasse o celular realizando pequenas filmagens. Ao final, orientei uma criação na edição do “vídeo”. Nesse primeiro momento, o vídeo foi uma junção das fotos e de alguns vídeos curtos feitos por eles. A produção final ficou sem áudio e realizamos toda a produção de forma mais espontânea, a fim de sentirmos as facilidades e dificuldades que encontraríamos ao longo do processo. Primeiramente, tinha como intenção projetar a tela do celular para que todos participassem do processo de edição, porém não foi possível, pois o retroprojetor da unidade não tinha essa possibilidade, então apenas uma criança participou do processo de edição. No momento das fotografias e filmagens, percebi que as crianças manipulavam o aplicativo de câmera pressionando o botão assim como no aplicativo do WhatsApp no momento de filmagem. Foi a partir dessa observação e dos encontros de mentoria que partimos para o próximo passo.

A segunda produção se baseou na fábula de Esopo, “A cabrita e a raposa”. Após a leitura do livro, propus que as crianças realizassem registros gráficos individuais. Sugerir que as crianças desenhassem a história em três atos (início, meio e fim), dessa maneira tinha a intenção de que se apropriassem da história e criassem seu próprio roteiro. Posteriormente, cada criança, individualmente, utilizando a ferramenta de câmera do aplicativo WhatsApp, gravou sua produção ao mesmo tempo em que recontava a história e o que havia desenhado. Após esse momento, sugeri uma improvisação teatral. Algumas crianças escolheram os personagens que gostariam de encenar, uma menina narrou a história, outra criança realizou a gravação. Dessa vez os vídeos não foram editados, pois foram filmagens sem pausas. A gravação via WhatsApp trouxe maior familiaridade às crianças, eles demonstraram maior facilidade no processo de filmagem. Além disso, todas as crianças participaram da maior parte do projeto de criação. Todas manipularam o celular no momento de filmagem e na contação de seu desenho, servindo de roteiro para a improvisação. Além de termos realizado diversas improvisações teatrais ao longo do período de trabalho com a fábula em questão.

Depois de alguns dias, as crianças produziram a releitura de “A lebre e a tartaruga”, outra fábula de Esopo. Nessa criação, as crianças construíram um roteiro coletivo, conversamos sobre a história e estruturamos o caminhar da história no quadro branco da sala em desenhos. Cada criança narrava um trecho e desenhava no quadro, eu ia registrando por escrito o que eles haviam acabado de falar. Com a estrutura do roteiro finalizada, surgiu na mentoria a ideia de realizar uma produção utilizando filtros do Instagram. Foi um encantamento na escola. As crianças estavam muito empolgadas. Previamente, salvei diversos filtros do Instagram em forma de tartarugas, lebres e outros animais presentes na história. No dia da filmagem, as crianças que estariam em cena escolheram os melhores filtros entre aqueles que foram salvos anteriormente. Essa

produção contou com o uso do aplicativo Instagram, e esses vídeos, como alguns anteriores, foram editados pelo InShot por algumas crianças. Ao final, como forma de dar maior acessibilidade ao conteúdo, acrescentei legendas ao vídeo.

Todas as crianças ficaram muito animadas com as filmagens e aproveitaram a semana da Feira Literária BienEitel 2023 da escola para organizar uma exposição de suas produções. As crianças distribuíram convites às merendeiras da escola, amigos, professores de outros seguimentos e membros da direção. Foi um dia de festa!

Eis que, no dia 29 de setembro, as crianças realizaram um cinema com suas produções, com direito a um pequeno bate-papo com os produtores. Elas tiveram a oportunidade de compartilhar com a comunidade escolar suas criações de forma divertida e valorosa. As palmas às crianças produtoras ao final da mostra dos vídeos trouxeram sorrisos memoráveis.

O projeto trouxe a importância do protagonismo das crianças nas produções audiovisuais, em todo o processo de aprendizagem e, mais do que isso, proporcionou alegria, sentimento de pertencimento e autoria da criança. Moral da história: as crianças têm o superpoder de contar histórias.

O celular é uma das principais ferramentas de uma pessoa imersa na sociedade atual e, ainda que existam diversos debates sobre o uso de telas na infância, as crianças fazem uso excessivo do celular diariamente. O celular virou ferramenta para calar a criança. Mas, então, por que colocar o celular novamente em suas mãos? A proposta de utilização desse instrumento surgiu primeiramente por estar ao alcance de grande parte da população, ser “acessível”. Mas também, e principalmente, para repensarmos o uso passivo do celular. Enquanto educadora aproveitei a familiaridade da ferramenta para então transformar seu uso.

Quando ingressei na residência tinha um propósito: produzir audiovisual com meus alunos. Mas eu não queria apenas registrar e fotografar o que eles viessem a produzir.

Eu sabia que eles poderiam executar todo o processo. Crianças de 4 e 5 anos de idade produzindo audiovisual. Crianças produzindo roteiro, gravando, fotografando e editando. O que você quer ser quando crescer? “Tia, eu já sou.”

ESTELLA SARAIVA LONGA é professora de educação infantil da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, formada em pedagogia e pós-graduada em psicopedagogia, atua hoje como professora articuladora no Espaço de Desenvolvimento Infantil Professor Eitel Seixas, situado na comunidade Dois Irmãos, em Curicica. É compositora, cantora, brincante e pesquisadora da cultura popular brasileira.

CALA A BOCA JÁ MORREU

ADELSON LUIS

professor residente



Esse projeto partiu da leitura e recepção das esculturas *Anastácia de máscara* e *Medusa* localizadas no logradouro público do bairro de Benfica, zona norte da cidade do Rio de Janeiro, para pensar possíveis articulações entre os territórios da arte, educação e cultura digital. Em diálogo com as turmas do 9º ano do ensino fundamental 2 da Escola Municipal Cardeal Leme, zona norte do Rio de Janeiro, e através da residência Professor-pesquisador do MAM Rio trabalhamos com as possibilidades da leitura crítica de imagens visando à produção de narrativas audiovisuais autorais.

No que diz respeito ao seu desenvolvimento, estabeleci como eixos norteadores a *abordagem triangular* de Ana Mae Barbosa e os objetivos de aprendizagem da quinta competência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que versa sobre cultura digital. A BNCC, cuja implementação está em processo, foi homologada em 2017 pelo Ministério da Educação (MEC), tornando-se um documento normativo que prevê o conjunto de dez competências gerais que deverão ser desenvolvidas ao longo de toda a educação básica nacional. Esse documento entende como competência: “[...] a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”.

A abordagem triangular, por sua vez, fundamenta o ensino das linguagens artísticas da rede municipal de ensino (vinculada à SME-RJ) e da educação básica de todo o país. Sistematizada na década de 1980 pela arte-educadora Ana Mae Barbosa, entre seus pressupostos está a defesa da arte como área de conhecimento, ou seja, para além da sua dimensão estritamente lúdica ou de entretenimento. Na sistematização desse pensamento, surge a concepção de que a aprendizagem artística passa por três ações fundamentais a serem oportunizadas por cada professor em suas aulas: o *ver arte*, o *contextualizar arte* e o *fazer arte*. É a partir dessas ações que apresento este projeto.

Em nossa correria do dia a dia e diante da enorme profusão de informações e imagens despejadas torrencialmente pelas redes sociais e dispositivos eletrônicos a que estamos conectados, muitas vezes corremos o risco de passarmos com nossos olhares despercebidos pelas coisas. Há quem diga que parecemos *anestesiados*. Ora, a anestesia é justamente a negação da *estesia*, que pode ocorrer quando temos uma experiência estética. É aquela descoberta de algo novo que acontece inclusive diante de objetos e situações já conhecidas a depender de como olhamos para elas.

Com intuito de não apenas produzir algo para ser visto, mas também de “educar o olhar” para ampliar o que se vê, partimos da leitura desses dois monumentos instalados no espaço público: *Anastácia de máscara* e *Medusa*. O busto de Anastácia está exposto na praça H (praça Padre Souza), local que os estudantes ocupam com diversas atividades ou pelo qual passam diariamente, mas que nem sempre é notado. Já a cabeça de Medusa, personagem conhecida da mitologia grega, encontra-se não muito longe dali, entalhada em uma fonte no Largo do Pedregulho, por onde também passam muitos dos nossos alunos advindos das comunidades do Tuiutí e da Mangueira.

Com intuito de não apenas produzir algo para ser visto, mas também de “educar o olhar” para ampliar o que se vê, partimos da leitura de dois monumentos instalados no espaço público

Essas duas imagens foram apresentadas para o deleite de todas as turmas do 9º ano seguidas das seguintes perguntas: “que leitura você faz delas?”, “consegue identificar as figuras em questão e o lugar onde estão inseridas?”, “que sensações essas duas imagens despertam em você?”.

Como era de se esperar, as respostas e as hipóteses de leitura foram as mais diversas possíveis. Boa parte dos alunos identificou se tratar de uma mulher escravizada. E, observando com mais atenção os detalhes da fonte apresentada, um número menor conseguiu visualizar na figura entalhada a famosa Medusa da mitologia grega.

O CONTEXTUALIZAR

Em um segundo momento, após identificarmos as duas figuras, comecei o processo de contextualização delas provocando uma análise crítica que teve como disparador o vídeo “Os perigos de uma história única”, da escritora nigeriana Chimamanda Adichie. No vídeo, disponível no YouTube, a autora narra como seus colegas de quarto estado-unidenses viam seu continente de origem, a África, apenas sobre a perspectiva da pobreza, sem levar em conta sua diversidade, conquistas e avanços. A partir disso, nos lembra da importância de estudarmos as diferentes versões de um acontecimento ou fato histórico.

Depois de uma breve conversa sobre o vídeo, voltamos às imagens e, como era de se esperar, havia pouca informação sobre Anastácia para além do fato de que se trata de uma “mulher negra escravizada”. Em relação à Medusa, a grande maioria dos alunos conhecia apenas sua fama de vilã. A mulher que transformava quem a olhasse em pedra e que fora vencida pelo herói Perseu, completei em alguns momentos. Um grupo de meninas, no entanto, conseguiu contestar essa narrativa vilanesca, problematizando que, em uma das versões da história, a famosa Medusa, na verdade, havia sido abusada sexualmente por Poseidon no templo de Atena. E que a deusa da sabedoria, enfurecida com a profanação de sua sacerdotisa, a transformou na conhecida górgona que habita o imaginário coletivo.

No que diz respeito à Anastácia, aproveitando a ocasião, problematizei com os alunos que muitas são as versões que sobrevivem no imaginário popular de sua história. A mais conhecida narra a história de uma mulher belíssima e que, ao tornar-se objeto do desejo de seu dono e por se

negar a ter relações com ele, foi sentenciada pela esposa do patrão a colocar a máscara de flandres sem jamais tirá-la. Após essa abordagem, constatamos que ambas as obras constituem imagens fortes e dotadas de simbolismo que vão do mítico ao político, apresentando o corpo feminino marcado pela violência em diferentes contextos e que possuem em comum o fato de retratarem duas mulheres vítimas de abuso.

Feito isso, provoqueei novamente o olhar dos alunos com as obras *Anastácia livre*, do artista carioca Yhuri Cruz, e *Medusa com a cabeça de Perseu*, do ítalo-argentino Luciano Garbati. Nas duas obras há uma subversão dessas imagens que apresentam o corpo feminino calado e impotente. Na primeira, é retirada a máscara de Anastácia, reconstituindo o que seria seu rosto e, com esse gesto, a sua humanidade. A obra de Yhuri Cruz ganhou ainda mais visibilidade por parte do grande público quando a artista e sua amiga Linn da Quebrada entrou no *Big Brother Brasil* com a imagem da obra estampada em sua camisa. O que nos fez pensar sobre as complexidades que cercam a cultura midiática.

No tocante à polêmica escultura de Garbati, a imponente figura de Medusa segurando a cabeça de seu algoz foi colocada próxima a um tribunal conhecido por julgar crimes de violência e abuso contra mulheres em Nova York. Tão importante quanto conhecer mais de uma versão da mesma história é compreender nosso lugar em relação à disputa de narrativas que ocorre por trás de muitas delas. No contexto da cultura digital, considero relevante mostrar aos alunos que mesmo imagens fixas como pinturas ou fotografias não são “estáticas” em relação a sua produção de sentido. A prova disso são os memes que se apropriam de imagens conhecidas produzindo outras narrativas. Com essas duas figuras icônicas, pretendi ainda contextualizar com os estudantes a condição social da mulher na história e conseqüentemente em nossa sociedade nos dias de hoje, para então começarmos a identificar quem são as mulheres protagonistas de Benfica e da escola Cardeal Leme.

O PRODUZIR

Durante o mês de setembro, após a leitura das imagens com os 9º anos seguida de sua contextualização crítica, reuni um pequeno grupo de meninas para a produção de um “produto audiovisual”. Nossa ideia foi partir do silêncio e da imobilidade impostos a Anastácia e Medusa para ouvirmos então: quem são as meninas da Cardeal Leme? Quais são suas opressões, seus sonhos e expectativas? E o que nos pareceu uma pergunta disparadora fundamental: o que não pode mais ser calado?

Partindo dessas questões e com a mentoria e acompanhamento das queridas Carolina Sanches e Renata Sampaio, do MAM Rio, surgiu o embrião do Cala a boca já morreu. Logo nas primeiras reuniões, decidimos que seria importante estabelecer um roteiro que partisse das duas imagens para chegar ao momento presente. Organizamos o grupo por áreas de interesse destacando roteiro, repórteres, equipe de produção e edição. O documentário me ocorreu, a princípio, por ser um gênero que comumente aborda temas históricos, biográficos e sociais e que dá voz a outras vozes, e onde muitas vezes seus realizadores dão a ver questões coletivas a partir da fala dos entrevistados. No entanto, ainda estamos decidindo a melhor maneira de comunicar o que estamos pesquisando enquanto escrevo este texto.

Outros canais e expedientes narrativos também estão sendo considerados, como o YouTube e o Instagram. Caminhando junto com a pesquisa sobre a situação social da mulher e como se sentem as meninas da nossa escola está a investigação da linguagem audiovisual e documental. Ao contrário do que muita gente pensa, embora tenham nascido com o celular nas mãos e estejam imersos na cultura digital – a ponto de serem chamados por alguns de “nativos digitais” – nem sempre nossos jovens têm consciência sobre a melhor maneira de navegar e produzir conteúdo nesses meios. Muitos acabam por reproduzir estereótipos pouco conectados com suas reais necessidades comunicacionais e afetivas. O papel do professor como mediador nesse contexto se torna de fundamental importância.

Algo que também me marcou bastante durante esse processo foi perceber as dificuldades das meninas em se entrevistarem e como elas foram percebendo que esse movimento também poderia ser libertador. Concluo este relato agradecendo ao MAM Rio, cujo contato durante a residência com formações sobre novas mídias e a presença da tecnologia em sala de aula também ampliaram meu olhar para o universo da comunicação audiovisual e midiática. Pude descobrir durante esses seis meses um caminho potente para o ensino e a aprendizagem da arte e uma estratégia de aproximação do universo dos alunos.

Ao possibilitar a eles que narrem o mundo a partir de onde seus pés pisam, acredito que avançamos naquilo que podemos considerar um projeto estético e político que encontra respaldo na BNCC ao defender que se “compreenda e utilize as tecnologias digitais de informação e comunicação de maneira crítica e ética para produzir conhecimentos e resolver problemas”. Para que serve a arte e as tecnologias se não para sacudir nossos silêncios e ampliar nossa visão? É a partir desse gesto de falar e ver o que ainda nos faz humanos que nos tornarmos capazes de solucionar nossos problemas de maneira solidária e justa. Acredito que essa residência é só o começo desse movimento.

ADELSON LUIS (DEOLUIZ) é licenciado em artes cênicas (USC Bauru). Especialista em literatura, arte e pensamento contemporâneo (PUC Rio), ensino contemporâneo de arte (UFRJ) e mestre em ensino de artes cênicas (UNIRIO). Tem experiência na área de arte-educação, atuando com processos de criação colaborativos. Paulista, atualmente residente na cidade do Rio de Janeiro. Desde 2013, exerce a função de professor de artes cênicas e projetos de leitura da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro.

ADINKRAS E MULTI- LETRAMENTOS

HUMBERTO BALTAR

professor residente

Para contextualizar meu projeto, começo contando uma breve história chamada “O girino, o pombo e as estrelas.” Beto era um menino muito criativo que se inspirava em tudo à sua volta na esperança de viver um futuro grandioso. Observando os girinos, ele notava como um ser tão pequenino podia crescer, virar sapo, saltar para fora d’água e explorar os jardins. Vendo os pombos, Beto entendia que andar não significava estar preso ao chão. Os pombos andavam por toda parte, mas voavam e alcançavam as alturas quando desejavam. Contemplando as estrelas, o menino percebeu que, mesmo estando tão distantes, o brilho delas consegue nos alcançar, embelezar o céu e demonstrar que é possível emanar luz mesmo de longe.

Poderia ser apenas uma bela historiazinha infantil, mas essa é a história que eu contava para mim mesmo durante a infância na tentativa de escapar da realidade que me cercava na comunidade da Coreia, no município de Mesquita, na Baixada Fluminense do Rio de Janeiro. Eu brincava com os girinos das valas de esgoto a céu aberto onde morava e, devido à falta de água, às vezes era obrigado a evacuar em sacolas de plástico, que eram chamadas de “pombo” pelas pessoas da região, e lançá-las para bem longe, no meio do mato. As estrelas da história eram formadas pelo cintilar do reflexo da luz noturna dos postes nos vermes que se moviam nas valas negras que eu gostava de olhar.

Quando chovia muito, eu precisava colocar sacolas de plástico nos meus pés para proteger o tênis escolar branco da lama na descida do morro após uma noite entre as goteiras e o medo das enchentes e deslizamentos. Depois, era hora de torcer para o trem do ramal Japeri não vir muito lotado, para não amarrotar todo meu uniforme e eu não chegar na escola todo desajeitado.

Pode parecer cômico, mas essas vivências comuns a tantas infâncias pretas, pobres e periféricas como a minha afetam drástica e diretamente a autoimagem, o senso de autovalor e a autoestima. Muitas vezes, acreditamos que

crecemos em ambientes abandonados pelo Estado porque valemos menos ou somos menos dignos, o que de certa forma é confirmado pela escola quando ela não dá visibilidade ou visibilidade a narrativas de protagonismo preto nos materiais didáticos, no discurso dos educadores e nas atividades propostas em sala de aula.

Já imaginaram o impacto positivo na construção de identidades pretas que teria a descoberta de que a primeira escritora do Brasil foi uma mulher preta? Ou que outra mulher preta, favelada, mãe de três filhos e empregada doméstica, como minha mãe, foi capaz de compor música, poesia, contos e crônicas tendo frequentado a escola por apenas dois anos? E se eu tivesse aprendido que dois dos maiores engenheiros do Brasil foram homens pretos? Como essa informação teria moldado e mudado meu futuro? Ou como eu teria moldado e mudado meu futuro a partir dessa informação? Levei quase quatro décadas para conhecer Maria Firmina dos Reis, Carolina Maria de Jesus, André e Antônio Rebouças e tantas outras pessoas pretas que foram vitais na história deste país.

De acordo com o IBGE, 66% da população analfabeta no país é composta de pessoas negras. O ambiente escolar é tão alheio às vivências, narrativas e culturas pretas que alunos negros representam 60% da evasão escolar no Brasil. O Fórum Brasileiro de Segurança Pública afirma que 85% das vítimas de violência policial são pessoas negras. Já ouvi diversos relatos de meus alunos sobre terem de fugir de cães policiais, do caveirão e dos tiroteios em operações policiais na Cidade de Deus.

Diante dessa dura realidade com a qual muitas crianças se deparam já na primeira infância, a escola, sendo o primeiro ambiente de socialização fora de casa, exerce um papel excepcional na regulação emocional ante a tantos conflitos, sofrimentos e temores. Nesse contexto, ofereço aos alunos um espaço seguro para que cada um possa conhecer, nomear e abordar as próprias emoções em sala. Ao longo desse processo reconfortante e libertador, apresento os adinkras, símbolos do povo Akan, de Gana,

que trazem emoções, conceitos, valores e provérbios da sabedoria africana. Dessa forma, a turma é convidada a conhecer uma África artística, filosófica, cultural e ancestral, rompendo com a narrativa comum de um continente sofrido e conhecido apenas pela escravização, colonialismo, doenças, miséria e morte.

Além do letramento emocional e racial, o projeto Adinkras e multiletramentos leva os alunos a perceberem como os adinkras fazem parte da nossa cultura sob a forma de decoração de janelas, grades, portões, estampas de tecidos, pingentes e adornos produzidos pelos ancestrais africanos. Essa reflexão fomenta uma troca sobre o que aprendemos com nossos avós e mais velhos e o que gostaríamos de deixar de positivo para aqueles que virão depois de nós, já que somos os futuros ancestrais das próximas gerações. A esse movimento de apropriação do papel pessoal na formação de quem vem depois de nós, atribuo o nome de letramento ancestral.

A turma é convidada a conhecer uma África artística, filosófica, cultural e ancestral, rompendo com a narrativa comum de um continente sofrido e conhecido apenas pela escravização, colonialismo, doenças, miséria e morte

Para que o empoderamento seja consistente, permanente e envolvente, a ancestralidade africana pede que haja *kujichagulia*, isto é, autodeterminação. Não basta que os alunos conheçam, nomeiem, pintem e desenhem os adinkras. É importante que eles sejam estimulados a criar, nomear e dar sentido aos próprios adinkras, indo além da expressão artística da descrição, reprodução e decoração. Nessa etapa do projeto, vamos ao letramento de futuros, através dele a turma exerce seu papel e responsabilidade

de criar um mundo melhor compartilhando mensagens, valores e ideias a partir dos adinkras por ela criados.

Os adinkras saem do papel e ganham vida no digital, se transformando em cards que podem ser jogados, sorteados e compartilhados, levando mensagens de motivação, encorajamento, positividade ou reflexão. Cada estudante é convidado a conhecer ferramentas digitais, como o Microsoft Paint, e aprender a manuseá-las a ponto de recriar seu adinkra no computador, onde ele será convertido em uma carta que pode ser utilizada como jogo da memória, de tabuleiro, oráculo ou até mesmo como um RPG.

Em uma parceria com a professora de artes na última fase do projeto, a produção dos estudantes ganha vida sob a forma de *tokens*, pingentes, medalhas, brinquedos ou objetos decorativos de argila representando os adinkras criados no papel e no computador. Assim, construímos memórias afetivas e significativas de protagonismo, autoaceitação, autovalorização e apreço pela criação, originalidade e inspiração compartilhadas pelos adinkras dos colegas. Normalmente, crianças em situação de vulnerabilidade econômica e social são educadas a identificar e admirar apenas a arte produzida por artistas profissionais. Por isso, muitas vezes não se veem como potenciais artistas capazes de criar obras e peças tão belas e ricas de detalhes, sentido e valor histórico, simbólico, familiar e pessoal quanto aquelas que encontram nos museus, exposições e galerias.

Esse é o potencial do projeto Adinkras e multiletramentos que, ao longo de cinco ou dez meses, pôde guiar os alunos em um mundo de possibilidades, autoconhecimento, autoafeto e autoaceitação através do letramento *emocional, racial, ancestral, digital* e de *futuros*. Para isso, navegamos na criação artística, digital e cultural de povos não hegemônicos do continente africano que trouxeram tecnologias ancestrais para o acervo afro-brasileiro a partir da dolorosa experiência da escravização.

Cada um dos cinco letramentos contemplados nesse projeto de educação antirracista foi pensado a partir de um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

da agenda 2030 da Organização das Nações Unidas. E podemos assegurar o impacto social por meio de indicadores mensuráveis por ferramentas como questionários, o método STAR, análise SWOT ou o Kanban.

O trabalho visa assegurar a educação de qualidade, a equidade de gênero, a redução das desigualdades, a garantia de comunidades sustentáveis e a inclusão e a proteção do patrimônio histórico afro-brasileiro através dos ODSs 4, 5, 10, 11 e 16, respectivamente. Sendo um pai preto, periférico, autista, com TDAH e dislexia, me sinto honrado em poder contribuir para que crianças, adolescentes e adultos que vivem uma realidade semelhante à minha possam ter possibilidades de futuro ainda mais promissoras do que as que tive.

HUMBERTO BALTAR é professor de paternidades pretas na pós-graduação de crianças, adolescentes e famílias do Ministério Público do Rio de Janeiro, professor de inglês técnico na Universidade do Estado do Rio de Janeiro e professor de ensino fundamental na prefeitura do Rio de Janeiro. Educador antirracista, tradutor, palestrante TEDx, consultor étnico-racial e coautor dos livros *Seja homem: reinvenção de uma masculinidade em crise*, *Desafios de uma família* e *Seja potência negra*, pela editora Conquista. Diante do nascimento do filho Apolo, idealizou o coletivo Pais Pretos Presentes com a esposa Thainá Baltar, formando uma rede de apoio, acolhimento, letramento racial e educação parental afro-perspectivada para famílias pretas e antirracistas. Como consultor de gênero, masculinidades e paternidades, ajuda anualmente mais de cem escolas, universidades, empresas e organizações públicas e privadas a implementarem uma cultura pluriversal, inclusiva, equitativa e acolhedora às múltiplas subjetividades, culturas e identidades.





Museu de Arte Moderna
Rio de Janeiro

Governança

BENFEITORES

Gilberto Chateaubriand
(in memoriam)
Joaquim Paiva
Luiz Carlos Barreto

ASSOCIADOS

ASSOCIADOS SENIORES |
CONSELHO CONSULTIVO
Armando Strozenberg
Carlos Alberto Gouvêa Chateaubriand
Eugênio Pacelli de Oliveira Pires
dos Santos
Gustavo Martins de Almeida
Heitor Reis
Helio Portocarrero
Henrique Luz
João Maurício de Araújo Pinho
João Maurício de Araújo Pinho Filho
Luís Antônio de Almeida Braga
Luiz Guilherme Schymura de Oliveira
Luiz Roberto Sampaio
Nelson Eizirik
Paulo Albert Weyland Vieira
Ronaldo Cezar Coelho

ASSOCIADOS PLENOS

Alessandro Horta
Arminio Fraga
Claudia Moreira Salles
Elena Landau
Eliane Aleixo Lustosa de Andrade
Fernando Marques Oliveira
Fred Gelli
João Marcello Dantas Leite
Joaquim Paiva
José Francisco Gouvêa Vieira
Livia de Sá Baião
Luiz Carlos Barreto
Marcos Falcão
Max Perlingeiro

Nara Roesler
Oskar Metsavaht
Ricardo Steinbruch
Rogerio Pessoa
Tanit Galdeano

PATRONOS

Alessandra Ragazzo D'Aloia,
Marcia Cristina Correa Fortes e
Alexandre Monteiro Gabriel
Francisco Antunes Maciel Mussnich
Claudia Moreira Salles
Leonardo Orsini de Castro Amarante
Martha e Sergio Scodro
Raphael Manhães Martins
Simone Coscarelli Parma

CONSELHO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Carlos Alberto Gouvêa Chateaubriand
Presidente
Paulo Albert Weyland Vieira
Vice-Presidente
Armando Strozenberg
Eugênio Pacelli de Oliveira Pires
dos Santos
Fernando Marques Oliveira
João Maurício de Araújo Pinho Filho
Luís Paulo Montenegro
Luiz Roberto Sampaio
Nelson Eizirik

CONSELHO FISCAL

Cesar do Monte Pires
Edson Cordeiro da Silva
Ricardo Lopes Cardoso

COMITÊ DE INVESTIMENTOS

Edmar Bacha
Helio Portocarrero
Luiz Chrysostomo de Oliveira Filho
Luiz Roberto Sampaio
Pedro Luiz Bodin de Moraes

Equipe

DIRETORIA

DIRETORIA EXECUTIVA
Paulo Albert Weyland Vieira
DIRETORIA DE PLANEJAMENTO,
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Pedro José Rodrigues
DIRETORIA ARTÍSTICA
Pablo Lafuente

CURADORIA

CURADORA-CHEFE
Beatriz Lemos

MUSEOLOGIA

GERENTE
Cátia Louredo
COORDENADORA DE MUSEOLOGIA
Camila Pinho
COORDENADORA DE CONSERVAÇÃO
Manuela Pereira
MUSEÓLOGA
Ana Beatriz Cascardo
MONTADORES
José Marcelo Peçanha
Noan Moreira

CINEMATECA

GERENTE
Hernani Heffner
COORDENADOR DE CINEMA
José Quental
COORDENADOR DE
DOCUMENTAÇÃO DE CINEMA
Fábio Vellozo
PESQUISADOR DE CINEMA
Carlos Eduardo Pereira
ASSESSOR AUDIOVISUAL
Tiago Ferreira
OPERADORES CINEMATOGRAFICOS
Edson Gomes
Sidney de Mattos
RECEPCIONISTA
Bernardo Camara

EDUCAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

GERENTE
Renata Sampaio
COORDENADORAS
Shion L
Stephanie Santana
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Negra Maria Gomes

PESQUISA E DOCUMENTAÇÃO

COORDENADORA DE PESQUISA
E DOCUMENTAÇÃO
Aline Siqueira
PESQUISADORA
Moema Bacelar
ARQUIVISTA
Cláudio Barbosa
MUSEÓLOGO
Maurício Sales
BIBLIOTECÁRIO
Reinaldo Alves
AUXILIAR DE BIBLIOTECA
Flávio Augusto
JOVEM APRENDIZ
Maria Victória Viana

PRODUÇÃO

GERENTE
Jusele Sá
COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Alexandre Silva
PRODUTORAS
Keith Soares
Julliana Santos

COMUNICAÇÃO E DESIGN

GERENTE
Erika Palomino
COORDENADORA DE DESIGN
Amanda Lianza
DESIGNER
Nathália Matsuda
EDITOR DE CONTEÚDO DIGITAL
Danilo Satou
AUDIOVISUAL
Matheus Freitas
FOTÓGRAFO
Fabio Souza
ASSESSORIA DE IMPRENSA
Mônica Villela

RELAÇÕES INSTITUCIONAIS

GERENTE
Paula Correia
ANALISTAS
Caroline Bellomo
Juliana Torres
ESTAGIÁRIA
Jessica Nunes

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

SUPERINTENDÊNCIA FINANCEIRA
Carlos Mineiro
ANALISTA DE RECURSOS HUMANOS
Giselle Lima
ANALISTA ADMINISTRATIVO
FINANCEIRA
Juliana Orsolon
ANALISTA DE PROJETOS
Ualace Miliorini
ANALISTA DE COMPRAS
Eduarda Seixas
AUXILIAR DE ESCRITÓRIO
Leticia Tereza
ASSISTENTES DE BILHETERIA
Brena Araújo
Luma Anunciação
ASSESSORA DE DIRETORIA
Leticia Nunes

OPERAÇÕES E TI

COORDENADORA DE OPERAÇÕES
Marayza Almeida
ANALISTA DE OPERAÇÕES
E MANUTENÇÃO
Karolaine Lisboa
ELETRICISTAS
Edmilson Fernandes Carvalho
João Elias de Almeida
MECÂNICOS DE REFRIGERAÇÃO
Reginaldo Pessanha dos Santos
Roberto Monteiro Leocadio
OPERADOR DE AR-CONDICIONADO
Marcelo Antonio de Almeida
AUXILIARES DE MANUTENÇÃO
Antonio Marcos Araújo
Elvis de Oliveira Rodrigues
Josias da Conceição Madeira
SUPERVISORA DO SALÃO
DE EXPOSIÇÃO
Ana Paula Pinheiro

AUXILIAR DO SALÃO DE EXPOSIÇÃO

Joice Jessica Fernandes
ORIENTADORES DE PÚBLICO
Diego Emanuel Fonseca
Glayton Araújo Lisboa
Raquel Accacio
Vinicius Lima
RECEPCIONISTA
Fabiana Lima
ATENDENTE DE LOJA
Thamires Santos

PRESTADORAS DE SERVIÇOS

Air Service Ar-condicionado Eireli
Best Force Geradores Eireli EPP
Brasil Forte Vigilância e Segurança Ltda.
Elevadores Salta
FLEC Tecnologia
Fraga, Bekierman e Cristiano
Advogados
Lacus Tratamento de Água e Serviços
Químicos Eireli
Leal Cotrim Jansen Advogados
Vértice MultiServiços
Olivieri & Associados – Consultoria
Jurídica
Palma e Guedes Advogados
Red Safety Segurança Contra
Incêndio Ltda.

Publicação

GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO
E PARTICIPAÇÃO
Renata Sampaio

COORDENAÇÃO DE MEDIAÇÃO
Lais Daflon

GERÊNCIA DE COMUNICAÇÃO
E DESIGN
Erika Palomino

COORDENAÇÃO DE DESIGN
Amanda Lianza

COORDENAÇÃO EDITORIAL
Juliana Travassos

REVISÃO
Daniela Uemura

PROJETO GRÁFICO
Mateus Valadares

Patrocinadores estratégicos

Instituto Cultural Vale e Ternium por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura e Petrobras por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura – Lei do ICMS RJ.

Patrocinadores

Mattos Filho Advogados, BMA Advogados, Redecard, Sergio Bermudes Advogados, Gávea Investimentos, Eneva e Granado por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura.

Vivo por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura – Lei do ICMS RJ.

Deloitte, XP Inc., Adam Capital, Concremat, Globo, Guelt Investimentos, Icatu, JSL e Multiterminais por meio da Lei Municipal de Incentivo à Cultura – Lei do ISS RJ.

Agradecimentos

Ministério da Cultura.

Governo do Estado do Rio de Janeiro e Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro.

Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro.

© 2024 Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, os artistas e os autores. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida de nenhuma forma ou por nenhum meio sem a permissão expressa e por escrito dos detentores do copyright.

AVISO LEGAL

Todos os esforços foram feitos para identificar os detentores dos direitos das imagens reproduzidas neste livro e das obras fotografadas. Eventuais imperfeições ou omissões serão corrigidas em edições futuras. Por favor, contate-nos pelo e-mail publicacoes@mam.rio.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Mg86

Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro

Futuros digitais: arte e cultura na escola / Adelson Luis; Alzira Valéria; Amanda Paiva; Carolina Sanches; Débora Machado Restum, Estella Saraiva Longa; Humberto Baltar; Jordelina Paola; Lais Daflon; Michele Guimarães; Priscila Costa Oliveira; Rafael Ferreira; Renata Sampaio; Sergio Castanheira; Stephanie Santana; Virgínia Rodrigues da Silva – Rio de Janeiro : Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2024.

113 p. : il. color.

1,300 KB. ; PDF.

ISBN 978-65-88670-27-9 (recurso eletrônico)

Residência realizada entre 26 abr. 2023 – 27 out. 2023

1. Educação. 2. Residência. 3. Pesquisa em Educação. 4. Ensino em Arte. 5. Cultura. I. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. II. Autor. III. Título.

Bibliotecário: Reinaldo Bruno Batista Alves – CRB 6649/2014

Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro

Av. Infante Dom Henrique, 85

Parque do Flamengo

20021-140 Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Tel 55 21 3883-5600

www.mam.rio



Museu de Arte Moderna
Rio de Janeiro

