

CARTAS DE MAREAR: PERCURSOS PARA UMA APRENDIZAGEM CRIATIVA EM MATEMÁTICA E ARTE

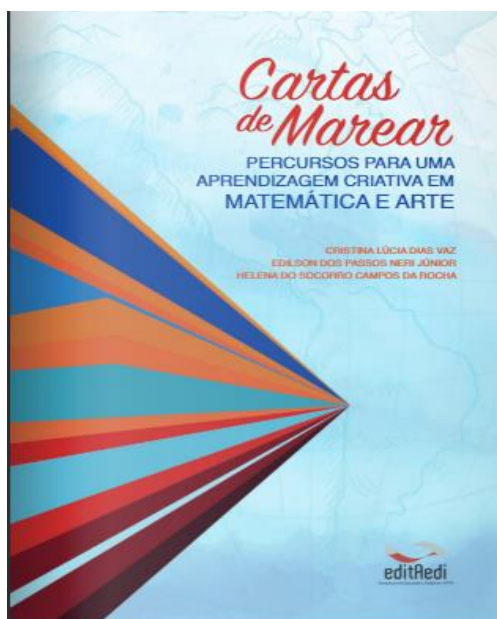
AUTORIA

Cristina Lúcia Dias Vaz
Edilson dos Passos Neri Junior
Helena do Socorro Campos da Rocha

Trata-se de um Guia no formato *e-book* denominado "Cartas de Marear: Percursos para uma Aprendizagem Criativa em Matemática e Arte" que se configura como um Guia de Aprendizagem do minicurso ofertado na II Escola de Estudos Avançados sobre Pesquisa em Cultura, História e Educação Matemática ocorrido na Universidade Federal do Pará (UFPA) em 2019 que objetivou estimular a reflexão, a experimentação e a criação, promovendo a educação do olhar e a ampliação da visão de mundo dos participantes. A proposta foi inspirada em tendências metodológicas inovadoras como a metodologia STEAM e na cultura *Maker*. Cartas de marear são desenhos das intersecções que pretendemos construir, criar e mapear. Cada Carta refere-se a uma malha com seus rios, territórios e paisagens que conectam e relacionam a Matemática e a Arte. O Guia é composto de três Cartas: Carta Princípios Inspiradores, Carta Exercícios do Olhar e Carta Inspiração. A **Carta Princípios Inspiradores** é o território da Aprendizagem Criativa em Matemática e Arte. É formada por três rotas: Trilha da Aprendizagem Criativa, Trilha Cartemática e Trilha Experiência interdisciplinar. Na *Trilha da Aprendizagem Criativa*, inspirados nas concepções de criatividade de Winnicot (VAZ e ROCHA, 2018), da artista Fayga Ostrower (1920-2001) e no significado de aprendizagem defendido por Paulo Freire (1996, 1997, 2011) abordando a Aprendizagem Criativa como uma prática interdisciplinar na qual o sujeito criativo é o protagonista e autor da sua própria aprendizagem, é aquele que imprime sua marca pessoal e o seu jeito próprio, sensível e original de (re)criar e que se transforma durante o processo. Na *Trilha Cartemática* nos apropriamos do conceito de *cartografia*, pensado pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari para propor um modo de acompanhar percursos, de implicar processos de produção, de perceber as conexões de redes, de possibilitar o acompanhamento de movimentos e a construção de mapas. Processo que busca estabelecer conexões entre os saberes artísticos e matemáticos para o mapeamento de uma aprendizagem que envolve entendermos quem somos, o que pensamos e o modo como nos relacionarmos com o mundo. O termo cunhado para designar este processo foi Cartemática: *uma cartografia da aprendizagem*. Pela natureza e temporalidade do minicurso, não será possível vivenciarmos o processo da cartografia da aprendizagem. Na *Trilha Experiência interdisciplinar*, inspirados nas concepção de experiência do pedagogo espanhol Larrosa Bondía (2017) e o significado de interdisciplinaridade defendido por Ivani Fazenda (HAAS, 2011) abordaremos Experiência Interdisciplinar como algo que nos acontece, nos toca, nos afeta e possibilita a construção integrada e colaborativa de conhecimento nos atravessamentos que acontecerão no ensino e aprendizagem em Matemática e Arte. *Carta Exercícios do Olhar* é o território da educação do olhar, uma educação entendida como resultado de uma leitura sobre o mundo. Esta Carta é composta de uma Trilha, chamada *Trilha Triângulo com Arte*, pensada para exercitar o "olhar interdisciplinar", olhar entendido como o exercício do pensar para compreender conceitos ou processos, para exercitar a percepção e estabelecer relações, intersecções e conexões entre a Matemática e a Arte. Nesta Trilha propomos a realização de dois processos: CURAR e FAZER. O processo de CURAR envolve uma curadoria de conteúdos que pode ser entendida como imersão interdisciplinar nos territórios artísticos-matemáticos da Trilha. No caso desta trilha será uma imersão no universo artístico de Hércules Barsotti e nas propriedades geométricas do triângulo. O processo de FAZER envolve a interpretação da imersão interdisciplinar que pode se materializar em vários processos ou produtos criativos, de livre escolha dos participantes do minicurso. A **Carta da Inspiração** é o território das inspirações, dos cuidados e dos afetos entre os participantes e os professores mediadores do minicurso e é formada por uma trilha inspiradora chamada *Caixa de*

Inspiração. A trilha *Caixa de inspiração* é o território da complementaridade dos saberes e o terreno intermédio da interdisciplinaridade. Trata-se de uma curadoria de conteúdos capaz de provocar experiências e vivências que possibilitem mudar e ampliar o olhar matemático através da Arte e ampliar o repertório cultural dos participantes. Neste minicurso, os participantes-ministrantes fizeram uma curadoria de conteúdos para os participantes-alunos do minicurso realizadas individualmente. As atividades objetivaram a aplicação dos conceitos e processos discutidos nas *Cartas Princípios Inspiradores e Exercícios do Olhar*. A *Caixa de Inspiração* foi materializada na confecção de uma *Caixa digital* contendo seis atividades, duas em cada uma das seguintes categorias: visitação, criação e inspiração. Nossa proposta é que os participantes realizassem as atividades propostas na Caixa de Inspiração após o término do minicurso. É uma proposta audaciosa e arriscada, mas navegar pelos mares da aprendizagem criativa em Matemática e Arte é sempre perigoso. Exige que o viajante se exponha, se mostre, se desnude de velhas amarras. Por isso, ousamos propor, ousamos experimentar, ousamos inovar. Para acompanharmos a realização das atividades propostas na Caixa de Inspiração criamos um grupo fechado no *Facebook* para que os participantes possam compartilhar suas vivências. Nas *Cartas de marear*, as *oficinas* são espaços importantes e inspiradores. São espaços de aprendizagem inventivas, de *estar e fazer juntos*. Nas oficinas provocaremos movimentos e encontros buscando encadear processos de ensino-aprendizagem e processos criativos orientados por atividades que relacionam a matemática e a arte, para impulsionar a produção artísticas-matemáticas dos participantes. É um novo formato de minicurso que foge aos padrões tradicionais de forma criativa e inovadora. Os leitores terão nestas páginas uma leitura inspiradora, criativa, inovadora e cheia de possibilidades.

Palavras-chave: Aprendizagem Criativa; Cartemática; Matemática; Arte; Trilhas de Aprendizagem;



<http://www.editaedi.ufpa.br/index.php/catalogo>

<https://pt.calameo.com/read/0050623437bd6a47d3c6c>

FONTE: VAZ, Cristina Lúcia Dias. NERI JUNIOR, Edilson dos Passos. ROCHA, Helena do Socorro Campos da. **Cartas de Marear.** Percursos para uma Aprendizagem Criativa em Matemática e Arte. Belém: EditAEDi/UFPA, 2019. ISBN: 978-85-65054-84-3

