



VISUALIDADES EM EXTENSÃO: O IMAGINÁRIO POPULAR NA VERSÃO COSPLAY

VISUALITIES IN EXTENSION: THE POPULAR IMAGINARY IN THE COSPLAY

Elenilce Soares Mourão

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Brasil
elenilcemourao@ifpi.edu.br

Resumo

Este texto resultou de experiência desenvolvida em projeto com alunos do Instituto Federal do Piauí, apresentado como Atividade Cultural Autogestionada no III Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica/FMEPT/2015, em Recife, abordando dez lendas do Folclore Nordeste trabalhado na modalidade Cosplay. O ensaio mostrou resultados inesperados no ensino, pesquisa e extensão, em relação às representações e visualidades da cultura popular sob a ótica de proposta contemporânea, por alunos, professores e outros envolvidos, conectados pelas experiências estéticas e pela interdisciplinaridade. Objetivamos conhecer aspectos da Cultura Popular e seus imaginários a partir de pesquisa realizada sobre dez lendas do Folclore Nordeste, como forma de apresentar as narrativas, as criaturas do imaginário, criar diferentes visualidades para o tema e pleitear aproximação com o universo e preferências dos alunos, que se envolveram com afetividade e empenho em todas as etapas propostas no projeto, que durou três meses, em tese, mas repercutiu por muito mais tempo. Sob a ótica da performance, alunos, professores e outros envolvidos, foram “contaminados” e conectados pelas experiências estéticas, pelas descobertas, pela interdisciplinaridade e pelo despertar das inteligências múltiplas, estudadas em Gardner (1994). A metodologia escolhida fundou-se na abordagem qualitativa, segundo o modelo de pesquisa participativa ancoradas em Thiollent (2009), pela natureza dos envolvimento e ações previstos.

Palavras-chave: cosplay; arte/educação; cultura popular; interdisciplinaridade.

Abstract

This text resulted from experience developed in project with students of the Federal Institute of Piauí, presented as Cultural activity automanaged at the III World Forum of Professional and technological education/FMEPT/2015, in Recife, addressing ten legends of the Northeastern folklore worked in Cosplay mode. The essay showed unexpected results in teaching, research and extension, in relation to the representations and visualities of popular culture under the perspective of contemporary proposal, by students, teachers and others involved, connected by aesthetic experiences and by interdisciplinarity. We aim to know aspects of Popular culture and its imaginary from research carried out on ten legends of northeastern folklore, as a way to present the narratives, the imaginary creatures, create different visuals for the theme and plead Approximation with the universe and preferences of the students, who were involved with affection and commitment in all the stages proposed in the project, which lasted three months, in theory, but passed for much longer. Under the performance perspective, students, teachers and others involved, were “contaminated” and connected by the aesthetic experiences, the discoveries, the interdisciplinarity and the awakening of the multiple intelligences, studied in Gardner (1994). The methodology chosen was founded on the qualitative approach, according to the participatory research model anchored in Thiollent (2006), by the nature of the entanglements and actions envisaged.

Keywords: cosplay; art/education; popular culture; interdisciplinarity.

Introdução

Falar de Cultura Popular e mais especificamente de Folclore na escola atual pode parecer uma conversa ultrapassada na opinião de alguns aprendentes, que em função do bombardeio de informações que recebem incessantemente, provenientes das mídias e da tecnologia digital, não se reconhecem como parte integrante das manifestações do meio em que vivem, percebendo-as apenas como fato exótico, fenômeno parafolclórico, ou seja, a cultura da espetacularização, deslocada do seu verdadeiro *habitat*, feita para demonstração.

Segundo Barbosa (2014, p.35 apud Guimarães, 2018, p.120) a *estética das massas*, no estudo da Cultura Popular, discorre que “as manifestações podem ter origem religiosa, cívicas, misturar as dimensões sagradas e profanas, mas, caracterizam-se como ocasiões onde se tem a dimensão da performance do espetáculo. Esse caráter híbrido das manifestações populares, tanto de quem faz a manifestação quanto de quem é espectador, encontra-se suscetível de participação no processo e ter uma interação física além da contemplação com o evento.

Da mesma forma, chamar a atenção dos alunos para conteúdos considerados distantes do seu cotidiano e divergente das referências estéticas em que está inserido, parece ser um desafio contemporâneo que a cada dia se confirma como uma preocupação para muitas pessoas no meio educacional formal e não formal.

Para Stein (2011, p.23), discorrendo sobre os desafios de ensinar no século XXI, sugere a “mediação dos educadores para qualificar a interação com os meios, desvendando os elementos que estruturam as diferentes linguagens.”

Como parte desses desafios, a adoção de metodologias de trabalho por projetos vem sendo delineadas ao longo das décadas e tem se transformado em uma aliada fundamental no ensino formal e não formal, que cada vez mais, em ambos os casos, depara-se com situações de públicos diversos e dispostos a experimentar coisas diferentes, além das atividades tradicionais, seguidas pela escola formal. Para Hernández e Ventura (1998, p.60-61), organizar o currículo por projetos, “traz consigo uma maior possibilidade de flexibilidade e abertura do planejamento e na hora de sua colocação em prática”, e ainda reforça que trabalhar por projetos, permite superar os limites de uma matéria e vincula-se a uma perspectiva global e relacional ao ser desencadeado.

Sob a ótica destas visualidades este artigo apresenta os resultados das experiências vividas na construção e apresentação de Performance Artística nos espaços do III Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica (FMEPT), unindo dois temas, por uma equipe composta de dez *performers*, paramentados como personagens Cosplays das lendas folclóricas de nove Estados do Nordeste, como: a Serpente Encantada (Maranhão), o Cabeça de Cuia e Num-se-pode (Piauí), a Índia Iracema (Ceará), a Coruja da Igreja Matriz (Rio Grande do Norte), a Mulher de Branco (Paraíba), o Papa Figo e Cabra Cabriola (Pernambuco), a Mulher da Capa Preta (Alagoas) e o Quibungo (Bahia).

A equipe proponente foi formada por duas professoras, uma da área de Arte e outra de Engenharia (coordenadoras) e oito estudantes, sendo quatro do Curso de Engenharia Mecânica, do campus Teresina Central, e quatro dos Cursos Técnicos em Vestuário e Técnico em Saneamento, do campus Teresina Zona Sul, cujo trabalho foi submetido por edital de Extensão, selecionado e apresentado como Atividade Cultural Autogestionada no III Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica (FMEPT), evento que atende às áreas de educação, cultura, cidadania e diversidade. Sua primeira edição aconteceu, em 2009, na cidade de Brasília, com cerca de 15 mil participantes. No ano de 2015, a participação foi de aproximadamente 20 mil pessoas ao longo de todo o evento que ocorreu em maio, em Recife-PE.

A condição de atividade autogestionada e com o exíguo tempo de execução, contribuiu para que a equipe se articulasse com mais rapidez e criatividade nas ações a serem desenvolvidas, articulando dessa forma as Inteligências Múltiplas analisadas na teoria de Howard Gardner (1994), criando alternativas além do suficiente para a realização das tarefas, o que precisou do envolvimento de outros profissionais gerando assim uma grande equipe inter e multidisciplinar.

A equipe do Projeto Cosplay ainda hoje se comunica e partilha em rede e nuvem as mudanças e crescimentos de suas atuações profissionais, dos diferentes direcionamentos seguidos, sem esquecer desta experiência compartilhada, dos efeitos e reverberações causadas na vida de cada um.

O objetivo da proposta foi conhecer e ampliar as percepções sobre a Cultura Nordestina e suas representações no imaginário popular, por meio da produção e apresentação de Performance Artística de personagens de lendas, traduzidos na forma da cultura Cosplay, promovendo a interdisciplinaridade, parcerias e articulação dos saberes de várias formas de abordagem das inteligências humanas.

Estratégias autogestionadas

O projeto denominado “Cosplay e Lendas do Folclore Nordestino” foi dividido em cinco fases: planejamento, execução, testes, apresentação e avaliação, no curto prazo de três meses, tempo estipulado no edital da FMEPT, como projeto de extensão, mas que envolveu o ensino e a pesquisa, de maneira encadeada entre Campus, cursos, alunos, professores e outras mobilizações externas ao ambiente escolar.

Uma pesquisa inicial permitiu o conhecimento mais aproximado sobre a cultura Cosplay que consiste na atividade lúdica da representação de personagem real ou ficcional vestido a caráter. O movimento Cosplay teve início, em 1939, em um evento americano de maneira, ainda, não intencional, direcionando-se depois, na década de 70, para os fãs de fantasias e histórias em quadrinhos. Foi adotado, com ênfase, a partir da década de 80, no Japão, que ampliou o costume baseado em princípio nas revistas de ficção e, posteriormente, nos mangás, animes, comics e videogames, terminologias outras que também tecem relação com o tema.



A metodologia escolhida para orientar este trabalho se baseou na abordagem qualitativa e adotou o modelo da pesquisa participativa, pela natureza dos envolvimento, que resultou na construção da narrativa de todo o processo de desenvolvimento do projeto, desde a etapa de planejamento à execução e avaliação, como uma forma de reunir informações e socializar resultados de uma experiência que se realizou com êxito e proporcionou aprendizados e reflexões.

Segundo Thiollent (2009, p. 10), a pesquisa participativa tem como maior objetivo proporcionar novas informações, gerar e produzir conhecimento e não somente informar, mas conscientizar os sujeitos da pesquisa como construtores da própria ação, proporcionando a inserção dos mesmos de maneira mais autônoma.

De acordo com o mesmo autor (1997, p. 36), a pesquisa-ação pressupõe uma concepção de ação, que “requer, no mínimo, a definição de vários elementos: um agente (ou ator), um objeto sobre o qual se aplica a ação, um evento ou ato, um objetivo, um ou vários meios, um campo ou domínio delimitado”. A partir de dez elementos, inicialmente, foi realizada toda a pesquisa, que acabou envolvendo cerca de trinta pessoas com o objetivo comum de participar da ação conjunta.

Como aliada do processo, a interdisciplinaridade na pesquisa participativa é componente fundamental, considerando que o pesquisador é parte integrante e ativa do processo, como conceitua Severino (2007), referindo-se a essa prática no trabalho científico:

Pesquisa participativa é aquela em que o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando de forma sistemática e permanente, ao longo do tempo de pesquisa, das suas atividades. O pesquisador coloca-se numa postura de identificação com os pesquisados. (SEVERINO, 2007, p. 120).

Reunidos nessa proposta de participação, os trabalhos foram desenvolvidos em dois Campus do Instituto Federal do Piauí – IFPI, na cidade de Teresina, capital do Piauí, partindo do experimento com oito alunos e duas professoras mediadoras, que em muitos momentos se tornaram indistintos diante do trabalho participativo.

A participação efetiva dos alunos foi o diferencial do projeto. Mesmo sem uma estreita vivência com o tema e as formas de desenvolver, empenharam-se em buscar e trazer informações sobre o movimento Cosplay e sobre Lendas, e não só, as do Nordeste, mas fazendo uma “varredura” nacional e internacional, o que contribuiu para a comunicação e dialogicidade da pesquisa. Segundo (HERNÁNDEZ; VENTURA, 1998, p.64) “a aprendizagem por parte dos alunos é mais positiva quando parte daquilo que lhes interessa, e aprendem da experiência do que descobrem por si mesmos”

Com o andamento da experiência, percebermos o esforço no acesso as informações e a adoção de diferentes formas de agir da equipe, tanto alunos como mediadores, na tentativa de

resolução dos problemas, incluindo ainda o desafio da sustentabilidade, resolvemos buscar aporte teórico em Gardner (1994), nos estudos psicológicos sobre a natureza e a realização do potencial humano, na teoria das Inteligências Múltiplas.

Foram entendidas por este estudo o acesso a modalidades diferentes de inteligência como a Lógico-matemática, a inteligência Espacial, a Corporal Cinestésica e a Musical, dentre outras, quando os alunos dela se apropriaram ao trabalhar medidas, cálculos, desenhos e dimensionamento dos figurinos, acessórios e escolha do percurso e formato da performance. De acordo com o pensamento do psicólogo cognitivo:

Centrais à inteligência espacial estão as capacidades de perceber o mundo visual com precisão, efetuar transformações e modificações sobre as percepções iniciais e ser capaz de recriar aspectos da experiência visual, mesmo na ausência de estímulos relevantes. [...] pode ser solicitado a produzir formas ou simplesmente manipular as que foram fornecidas (GARDNER, 1994, p. 135).

No desenvolvimento, na fase da coleta de dados, utilizamos a pesquisa bibliográfica, eletrônica e de campo, que acionou substancialmente a Inteligência Cognitiva para reconhecimento e seleção de dados, tecendo relações sobre os temas pesquisados e inferências a partir do entendimento do processo.

Neste sentido, a cada etapa da construção, acompanhamento, avaliação, análise do produto realizado, relatório de atividades, visitas de campo e observação dos comportamentos durante todo o espaço/tempo que permeou a construção da ação autogestionada, percebeu-se comportamentos e mudanças significativas.

Todo o material necessário para a performance foi obtido por meio das parcerias sensibilizadas ao longo do projeto e produzido pela equipe de alunos e professoras, em encontros quase diários no Laboratório de Arte do Campus Teresina Zona Sul. Ali foram realizadas pesquisas eletrônicas, confeccionadas indumentárias, acessórios, feitos ensaios das músicas do folclore, coreografias, e funcionou como lugar de referência para todos os encontros da montagem.

Mobilizamos parcerias como um ortodontista para fazer os dentes da Serpente Encantada do Maranhão, que se identificou tanto com a experiência que postou nas redes sociais sobre a sua contribuição, cena que deixamos registrada na Figura 1:

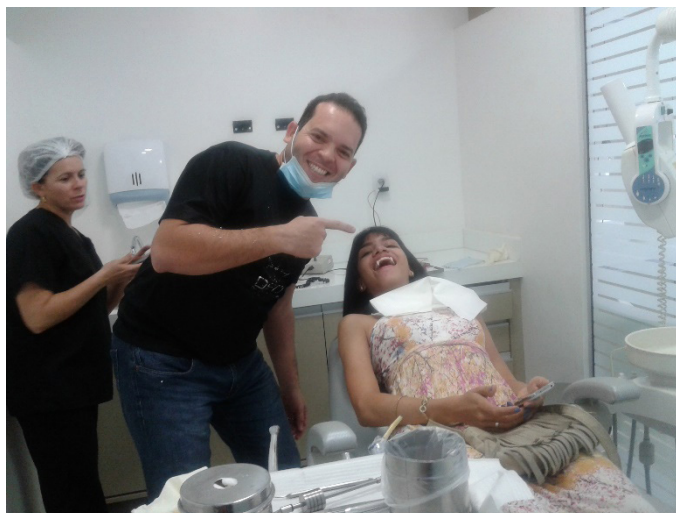


Figura 1: colocação dos dentes da Serpente Encantada. Fotografia de Ana Cláudia Xavier Galvão
Fonte: Acervo particular dos autores

Movimentamos um ateliê de costura para a confecção mais complexa da indumentária, um salão de beleza que nos cedeu e orientou para a maquiagem, equipe de jovens engenheiros e materiais alternativos (radiografias usadas), para a confecção das asas da Coruja Rasga Mortalha, montamos um ateliê de modelagem para a confecção de máscaras e acessórios e tivemos assistência de duas regentes de canto para a escolha das músicas e orientação nos ensaios das cantorias para a apresentação.

A inteligência musical teve que ser incorporada por todos os integrantes, em sua maioria leiga na linguagem dos sons organizados. Porém, Gardner (1994) explica que:

[...] pesquisa revela que todos os sujeitos, excluindo os mais ingênuos (ou os mais incapacitados), reconhecem algo da estrutura musical (ritmo, tom, timbre, melodia). Ou seja, dada uma peça numa determinada tonalidade, eles podem julgar que tipo de final é mais adequado, que tipo é menos adequado; ouvindo uma peça em determinado ritmo eles podem agrupá-las com outras de ritmo semelhante ou, novamente, completar o ritmo com adequação (GARDNER, 1994, p. 84).

Falando da música como um dado social e da forma musical abordada no trabalho, a música folclórica, encontramos consonância em pesquisa qualitativa sobre o canto:

[...] um canto é uma ação humana complexa – música mais fala, que estabelece uma relação entre os cantores e um grupo maior, em uma situação especial, a partir de determinados padrões de comportamento, e dando origem a uma experiência emocional comum (LOMAX, apud BAUER; GASKELL, 2015, p.376).

Para o autor, a música possui uma função social e passa um sentimento de segurança e simboliza o lugar onde se nasce, experiências da infância, religiosas, práticas comunitárias, relações de trabalho, reunidas em um conjunto de lembranças que constroem nossa personalidade.



Neste sentido, a música se mostrou marcante para os jovens *performers*, que se desdobraram em ensaios concomitantes aos momentos de trabalho, enquanto desenvolviam a indumentária, em pesquisas de letras e melodias e sobretudo, em observação do significado das letras das músicas, no contexto da temática popular. Lomax ainda conclui que o canto folclórico:

[...] é o mais conservador dos traços culturais, com um ciclo mais longo de mudanças que as outras formas de arte; e como consequência, ele é um indicador privilegiado da cultura e da mudança cultural. A música popular é um evento musical total”, que é música em contexto, e, como tal, é um diagnóstico do ouvinte/observador; a tradição oral do canto popular está entretida com o contexto local e toma sua forma, energia e valoriza a partir da situação onde nasce, e desse modo reflete essas condições de maneira muito próxima. O canto popular autêntico é um índice, um signo que toma seu sentido de uma correlação com suas condições de produção (BAUER; GASKELL, 2015, p.376-377).

Destarte, além do esforço para a construção plástica e mecânica da indumentária, foi ampliado o entendimento da linguagem musical pelos participantes, resultando em aprendizagem significativa pela abordagem de elementos da própria cultura.

A confecção da indumentária por sua vez, articulou diversos conhecimentos já citados na relação das inteligências múltiplas de Gardner (1994), desde o desenho das estruturas mecânicas, dos figurinos, escolha de materiais alternativos e técnicas para construção dos acessórios dos personagens (cabeça e osso do personagem Cabeça-de-cuia, máscara da Cabra-Cabriola, etc.), até a maquiagem e pintura corporal do dia da apresentação.

Mesmo não tendo o domínio da linguagem musical, por meio de audições gravadas e cantadas ao vivo, os alunos assimilaram seis músicas do Folclore do Piauí, e reuniram condições para demonstrar um pequeno repertório. A regente voluntária do IFPI Central, esteve presente apenas no dia da culminância. Aproveitamos todos os momentos para ensaios e até mesmo no ônibus, no percurso da viagem e no hotel, foram feitas tentativas de aperfeiçoamento.

Na Figura 2 mostramos a montagem do mecanismo da asa da personagem Coruja Rasga Mortalha, confeccionada pelo aluno de engenharia Amauri Sá e pelas alunas do Curso de Vestuário, que utilizou sobras de manta acrílica, canaletas plásticas e radiografias descartadas:





Figura 2: montagem da asa do personagem Coruja Rasga Mortalha. Fotografia de Elenilce Mourão
Fonte: Acervo particular dos autores

Por meio da metodologia participativa, todos experimentaram diversas atividades, num processo de constante colaboração e interdisciplinaridade. As conexões e intercâmbios, como o exercício harmonioso e lúdico do trabalho em equipe, das aparentes demonstrações de afetividade e solidariedade (cuidado com o outro e com a tarefa), e responsabilidade técnica (quase profissional), foram além do esperado.

Ao analisar o aspecto interdisciplinaridade no trabalho realizado no projeto, concordamos com (HERNÁNDEZ; VENTURA,1998), que consideram trabalhar por este método uma experiência educativa singular, geradora de infinitas possibilidades e reflexões, fazendo parte ou não dos currículos convencionais.

Articulações e cenas

A primeira descoberta a que chegamos foi sobre o significado da terminologia “atividade autogestionada” constante no edital de seleção para a III FMEPT. Constatamos que significava desenvolver toda a ação, do planejamento à execução com recursos próprios, seja desde trabalhar de forma sustentável com materiais reaproveitáveis a procurar patrocinadores para custear o que não se podia reciclar.

Essa condição proporcionou mais autonomia para os alunos que passaram a resolver seus próprios desafios mesmo na ausência de mediação, o que de acordo com (GARDNER,1994), na falta de uma potencialidade mais desenvolvida, aguça as outras potencialidades e estimula a busca por outras saídas/resoluções.

A Cultura Popular foi retomada na pesquisa para reelaboração e reconstrução de novas visualidades a partir de condições múltiplas de trabalho, de outras formas de ver, de substituir elementos, de desconstruir e fazer releituras e interferências naquilo que há muito estava estabelecido.



As visualidades plásticas apresentadas foram desenhadas pelos alunos a partir das pesquisas textuais, visuais, relatos de vivências, e experimentadas as possibilidades com materiais alternativos, mas pensadas com detalhes para resultar em efeito visual curioso e impactante. Na Figura 3, apresentamos três personagens elaborados:



Figura 3: Personagens Índia Iracema, Cabeça de Cuia e Serpente Encantada. Fotografia de Sabrina Melo
Fonte: Acervo particular dos autores

Com este trabalho intencionamos resgatar elementos tradicionais da cultura, muitas vezes pouco difundidos no ambiente escolar formal, em detrimento do tempo reduzido destinado aos conteúdos obrigatórios ou pelos atrativos contemporâneos proporcionados pela tecnologia digital, que muito beneficiam, mas dispersam as atenções.

Das cinco fases componentes do projeto, planejamento, execução, testes, apresentação e avaliação, o ápice foi certamente a apresentação da performance na FMEPT, quando o grupo se deslocou nos espaços do evento contando as histórias das lendas de cada lugar, cantando e fazendo coreografias em meio aos rostos dos passantes, curiosos sobre tão diferente manifestação em meio ao evento. Uma mistura de antigo e novo, de verdades e mentiras, de visualidades criadas para a transmissão de uma mensagem na ocasião valorizada em seus mínimos detalhes.

Na figura 4, mostramos a cena completa do grupo paramentado na ocasião da apresentação, em deslocamento pelos espaços do evento, que extrapolou ao tempo determinado pela organização da FMEPT, pela forma como a cena provocou os transeuntes, que paravam demoradamente a apreciar, ouvir os cantos, as histórias das lendas e pediam repetidamente para fazer registros fotográficos com os integrantes:



Figura 4: Grupo Cosplay em apresentação no III FMEPT . Fotografia do banco de imagens do III Fórum Mundial
Fonte: Acervo FMEPT

As conexões e intercâmbios, como o exercício ora discrepante, ora harmonioso e lúdico do trabalho em equipe, das aparentes demonstrações de afetividade e solidariedade (cuidado com o outro e com a tarefa), e responsabilidade técnica (beirando ao profissional), foram cenas observadas e valorizadas no contexto do trabalho.

Considerações Finais

A cultura visual contemporânea é forjada a partir de múltiplos contributos disciplinares e agendas acadêmicas, provenientes de ramos científicos, artísticos e humanísticos que, segundo Campos (2012), buscam, a grosso modo, algo comum: entender a imagem, o olhar e a visualidade enquanto construções humanas, sociais e historicamente situadas em uma grande área de estudo e tendência transdisciplinar.

Fazendo parte as lendas da Cultura Popular e situados os educandos no mundo das “visualidades efêmeras”, foi importante propor e realizar trabalhos em âmbito interdisciplinar, mas com vistas à transdisciplinaridade, dados os resultados obtidos além do esperado.

Trabalhar unindo Arte e Engenharia, uma da área das Ciências Humanas e a outra das Ciências Exatas, nos fez perceber a importância de permear a interdisciplinaridade, característica das equipes de trabalho contemporâneas, que pela multiplicidade de formas de abordagem de um mesmo tema, suscita a participação de diferentes áreas do conhecimento no sentido da globalização de que falam Hernández e Ventura (1998).

Percebemos o papel da mediação como instrumento facilitador e do trabalho participativo mais próximo do universo do aluno. Mesmo lidando com alunos de dois níveis diferentes de ensino, educação básica e superior, as relações hierárquicas entre níveis e entre



professores e alunos não se tornaram objeções para que a comunicação fluísse com naturalidade e de maneira produtiva.

O imaginário popular nas representações desenvolvidas sobre as lendas do Folclore Nordestino foi acessado inicialmente por meio das referências existentes na cultura local e depois ampliados para uma visão nacional e multicultural.

Destarte, a experiência e o contato com novos materiais físicos e virtuais, com o desenvolvimento de habilidades mecânicas nas montagens, ao planejarem desde o desenho da indumentária e acessórios, possibilitou aos alunos um número maior de articulações e inferências sobre o que realizavam, trazendo autonomia e liberdade de escolha ao representar a Cultura Popular e conseqüentemente os resultados das suas criações em formato até então não experimentado no meio escolar. Sobretudo, ter nas mãos o poder de decisão do que se queria realizar, contribuiu substancialmente para a autonomia e empoderamento dos alunos.

Referências

BAUER, Martin W.; GASKEL, George (orgs). **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

CAMPOS, Ricardo. A Cultura Visual e o olhar antropológico. **VISUALIDADES**, Goiânia. V.10, n.1, p.17-37, 2012. Disponível em <https://culturavisual.fav.ufg.br/up/459/o/Visualidades-V_10__n.1__2012.pdf>. Acesso em 10 jul. 2018.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho**. 5 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

STEIN, Márcia. **Ensinar e aprender no século 21: caminhos e desafios na educação contemporânea**. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Metodologia da pesquisa-ação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

Minicurriculo

Elenilce Soares Mourão

Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Artes, Patrimônio e Museologia da UFPI, Parnaíba. Graduada em Licenciatura Plena em Educação Artística Artes Plásticas e Desenho pela Universidade Federal do Piauí. Especialista em História da Arte e da Arquitetura; Conservadora de Bens Culturais Móveis e professora de Arte do Instituto Federal do Piauí, Teresina. Experiência em projetos integrados e sociais.