REVISTA DA FUNDARTE
ANO 23
NÚMERO 57
OUTUBRO A DEZEMBRO DE 2023
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 57
SABERES ACADÊMICOS E SEUS RESULTADOS: CONCEPÇÕES EM ARTE

O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A *RUEDA DE CASINO*

THE GAME/LUDIC, THE MISTAKE AND THE DANCE: TEACHING AND LEARNING WITH *RUEDA DE CASINO*

Dr. Bruno Blois Nunes
Universidade Federal de Pelotas – UFPel, Pelotas, RS/Brasil

Dr. Gustavo Angelo Dias
Universidade Federal de Pelotas – UFPel, Pelotas, RS/Brasil

Resumo: Nesta investigação debateu-se, a partir da prática da *Rueda de Casino* (dança de origem cubana com constante troca de pares), formas de lidar com dois preconceitos enraizados em nossa sociedade que constituem desafios ao trabalho dos(as) arte-educadores(as): a ideia de que práticas lúdicas são ligadas apenas à infância e a concepção de que o processo de ensino/aprendizagem não comporta o erro. Para tanto, buscou-se tecer um diálogo com ideias de Edgar Morin (2000), Gaston Bachelard (2004), Hans-Georg Gadamer (2020), Johan Huizinga (2019), Paul Feyerabend (2010, 2011), Saturnino de la Torre (2005) e Viola Spolin (2015). Compreende-se que a dinâmica da *Rueda de Casino* oferece uma oportunidade para lidar com estes dois preconceitos por meio do lúdico, da interação social e da incorporação do erro em forma de improviso.

Palavras-chave: Dança de Salão. Rueda de Casino. Jogo. Lúdico. Erro.

Abstract: This investigation discusses, based on the practice of Rueda de Casino (dance of Cuban origin with constant exchange of pairs), ways of dealing with two prejudices rooted in our society that constitute challenges to the work of art educators: the idea that playful practices are linked only to childhood and the conception of that the teaching/learning process does not include errors. For this purpose, a dialogue is woven with ideas from Edgar Morin, Gaston Bachelard (2004), Hans-Georg Gadamer (2020), Johan Huizinga (2019), Paul Feyerabend (2010, 2011), Saturnino de la Torre (2005) and Viola Spolin (2015). It is understood that the dynamics of Rueda de Casino offers an opportunity to deal with these two prejudices through play, social interaction, and the incorporation of error in the form of improvisation.

Keywords: Ballroom Dancing. Rueda de Casino. Game. Ludic. Error.

Introdução

O papel do(a) arte-educador(a) não envolve apenas o conhecimento sobre arte e sobre formas de ensiná-la. Seu lugar, para além de sua ocupação, é o da

Bruno Blois Nunes; Gustavo Angelo Dias - O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A RUEDA DE CASINO. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.57, nº57, p. 1-23, e1215, 2023.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



percepção atenta em relação à maneira como pessoas de variadas subjetividades[1] têm contato com a arte e nela se inserem. Numa mesma situação (por exemplo, numa aula coletiva de música ou de dança de salão) surgem, simultaneamente, formas variadas de se relacionar com as dinâmicas propostas, de estar em contato com a arte – com maior ou menor engajamento, algumas vezes com timidez, outras com maior entrega ao processo, àquilo que ela está tendo contato em muitos casos pela primeira vez.[2]

Neste artigo partimos de nossa vivência como arte-educadores para propor um debate sobre algumas situações que encontramos cotidianamente. Mais especificamente, buscamos pensar formas de desconstruir determinadas ideias prévias, que partem das pessoas que buscam a aprendizagem e a fruição da arte trazem consigo, utilizando a *Rueda de Casino* (dança realizada com vários pares cuja principal característica é a constante troca de pares) como um exemplo de experiência artística coletiva rica em possibilidades de desconstrução de alguns preconceitos comuns em relação à arte.

Entendemos como preconceitos, aqui, concepções comuns em situações cotidianas que consideramos obstáculos a uma relação mais fluída e gratificante com a arte. Na condição de arte-educadores, compreendemos que nos cabe tentar desconstruir algumas destas ideias prévias, algumas vezes debatendo, outras encorajando, outras mostrando pela própria prática que na arte se pode experimentar, criar, se divertir, aprender, se permitir colocar-se em um meio social

[1] A subjetividade aqui é pensada em suas inúmeras esferas: individual, social, cultural, histórica que influenciam nos processos complexos da psique. González Rey e Patiño Torres (2017, p. 123) indicam que "a subjetividade surge quando a emoção se torna sensível aos registros simbólicos, permitindo ao homem produzir o mundo em que vive, e não simplesmente se adaptar a ele". No original: "La subjetividad emerge cuando la emoción pasa a ser sensible a los registros simbólicos, permitiendo al hombre una producción sobre el mundo em que vive, y no simplemente la adaptación a él".

[2] Esse texto é um aprofundamento de dois temas pontuais discutidos brevemente em um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) realizado na área da Dança-Licenciatura na Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

em que algumas das amarras do cotidiano, como o julgamento dos outros, possam ser suspensas por alguns instantes para que a experiência seja gratificante.

Para tanto, procuraremos trazer reflexões sobre estes preconceitos, sobre como eles afetam o trabalho do(a) arte-educador(a), partindo de conceitos como o *homo ludens*, de Johan Huizinga (2019), acerca do papel do lúdico nas relações humanas cujas ideias são fortalecidas por Hans-Georg Gadamer (2020), Viola Spolin (2015) e Paul Feyerabend (2011). Buscamos trazer, também, reflexões sobre o erro e como ele é inerente ao processo de aprendizagem, a partir de Gaston Bachelard (2004), Edgar Morin (2000), Paul Feyerabend (2010) e Saturnino de La Torre (2005).

As reflexões também se baseiam em nossa própria prática como arte-educadores(as), levando em consideração a percepção de diferentes propostas de ensino, com públicos variados, a observação e a vivência de desafios que costumam permear o cotidiano de quem ensina arte. O primeiro autor do artigo é professor de dança de salão desde 2006, já experienciou inúmeras situações em sua atuação profissional – em especial com a *Rueda de Casino*, desde 2010. O segundo trabalha com educação musical de adultos, atualmente com alunos de graduação de diferentes cursos, a maioria sem experiência musical formal realizada dentro de um espaço-tempo mediado por um professor.

Antes que possamos refletir sobre dois pontos de vista enraizados em nossa sociedade, é necessário expor brevemente no que consiste a prática da *Rueda de Casino* e por qual motivo ela foi escolhida para problematizarmos as questões expostas no trabalho.

1. A *Rueda de Casino*

Para que possamos contextualizar a prática da *Rueda de Casino*, é preciso apontar alguns aspectos da formação cultural cubana. De acordo com García e Zanella (2017, p. 206), as imigrações para a ilha cubana “contribuíram para

hibridização cultural, para a condição sincrética da *cubanidade*". Para Ortiz (1940, p. 165-166, tradução nossa):

> Não basta à cubanidade ter em Cuba o berço, a nação, a vida e a postura; ainda falta ter consciência. A cubanidade plena não consiste apenas em ser cubano devido a alguma das contingências ambientais que cercaram a personalidade individual e forjaram suas condições; também são necessárias a consciência de ser cubano e a vontade de querer sê-lo.[3]

Assim como no Brasil podemos vislumbrar o seu sincretismo cultural em muitas manifestações artísticas como o carnaval, o frevo, a capoeira e o bumba-meu-boi, é possível observar os reflexos da *cubanidade* em muitas manifestações culturais cubanas e uma delas é a *Rueda de Casino*.

A *Rueda de Casino* é uma prática de dança que surgiu no final da década de 1950, em Cuba que tem como base o que atualmente se chama de *casino* ou *salsa cubana*.[4] Sua forma de bailar com os pares em círculo sugere duas possíveis origens: a *contradanza criolla*[5] e os bailes de quinze anos (BORGES; SARDIÑAS, 2012).

Na década de 1960, a *Rueda de Casino* atravessa a fronteira cubana sendo propagada pelo mundo. Uma das principais causas de sua difusão foi a *Revolução Cubana*, ocorrida na década de 1950, que possibilitou a integração de afro-cubanos da classe baixa da sociedade cubana (BORGES; SARDIÑAS, 2012). De acordo com os autores mencionados, as propriedades privadas e elitistas, então de posse do Estado, abrem as portas para um novo público e são frequentadas por mais

[3] No original: "*No basta para la cubanidad tener en Cuba la cuna, la nación, la vida y el porte; aún falta tener la conciencia. La cubanidad plena no consiste meramente en ser cubano por cualquiera de las contingencias ambientales que han rodeado la personalidad individual y le han forjado sus condiciones; son precisas también la conciencia de ser cubano y la voluntad de quererlo ser*".

[4] Os fundadores da *Rueda de Casino* rejeitam o termo salsa cubana e se intitulam bailarinos de *casino*.

[5] A *contradanza criolla* (cubana) fez sucesso internacionalmente como *habanera*, nome que foi adotado com o passar do tempo (SUBLETTE, 2004). Mais sobre a *contradanza cubana* em Chasteen (2004, p. 157-161).

pessoas. Uma dessas propriedades é o *Casino Deportivo de La Habana*, que deu nome à dança *Rueda de Casino*, por sua prática ser desenvolvida nesse local.

Em 1992, o professor de dança Jomar Mesquita, após passar uma temporada em solo cubano, introduziu a *Rueda de Casino* no Brasil (NUNES, 2021). Menos de dez anos mais tarde, em 2000, a *Rueda* já era praticada nas grandes capitais brasileiras como São Paulo e Rio de Janeiro (GARCIA, 2012).

O *casino*, que outros autores chamam de *salsa casino* ou *salsa cubana*, é a base de toda *Rueda*. O *casino* é uma forma de dança que agrega diferentes gêneros de dança e música (BORGES; SADIÑAS, 2012). Podemos pressupor que a junção de variadas formas de se bailar enriquecem a variação de movimentos que podemos encontrar em uma *Rueda de Casino*.

A dinâmica da *Rueda de Casino* é uma forma de dança coletiva em círculo coordenada pela figura de um cantante (também chamado líder, *director*, *guia*, *capitán*) responsável por enunciar os passos a serem executados (NUNES, 2021). O formato convencional é aquele em que há uma pessoa no papel de cavalheiro e outra no papel de dama[6].

É possível praticar a *Rueda de Casino* em posição fechada (*posición cerrada*), posição aberta (*posición abierta*) e, em alguns momentos da *Rueda*, também é possível dançar sem estar em contato com o par. Na posição fechada cavalheiro e dama estão de frente um para o outro com o lado esquerdo do primeiro e lado direito do segundo voltados para o centro da *Rueda*. Já na posição aberta,

[6] Na prática da dança de salão os papéis de cavalheiro e dama são tradicionalmente dançados por homens e mulheres, respectivamente. Atualmente, porém, há um questionamento da manutenção desta prática tradicional, de forma a permitir que qualquer pessoa possa fazer o papel de cavalheiro ou dama, o que torna a prática mais inclusiva. Mais sobre a temática em Nunes e Froehlich (2018), Pazetto e Samways (2018), Nunes e Carvalho (2022) e Silveira (2022).

ambos se viram para o centro da Rueda e o cavalheiro fica à direita da dama que segura a mão direita dela com sua mão esquerda.[7]

Uma de suas principais características é a constante troca de pares que ocorre, na maioria das vezes, em sentido anti-horário. Essa dinâmica de sucessivas trocas entre os praticantes instiga a interação e potencializa a formação de vínculo afetivo entre eles.

Embora praticada há mais de sessenta anos, pouco são os estudos científicos e demais materiais que tratem sobre a *Rueda de Casino*. Contudo, algumas referências sobre a temática foram encontradas e apresentamos nos próximos parágrafos.[8]

The Wheel of Life/La Rueda de la Vida (2016) é possivelmente o único documentário que trata da história da *Rueda de Casino*, mostrando alguns dos seus fundadores, com enfoque especial em Joaquín Roche, conhecido como El Oso. Em um trabalho publicado no *Journal of Dance Education*, Jenny Seham (2017) faz uma reflexão sobre o documentário, ressaltando sua relevância como um registro cinematográfico que preserva a narrativa oral e visual da *Rueda de Casino*. Outra fonte importante de pesquisa é um livro escrito a quatro mãos por Alan Borges e Alicia Sardiñas, dois dos fundadores da *Rueda de Casino*, que traz uma contextualização histórica, abordando as origens, as influências, os passos empregados e a sua propagação a partir de meados de 1960, transpondo as fronteiras cubanas (BORGES; SARDIÑAS, 2012). Estes foram os únicos registros encontrados sobre os fundadores da *Rueda de Casino*.

[7] É possível vislumbrar essas três posições da *Rueda de Casino* em: <https://www.youtube.com/watch?v=0rX3ejCKCZQ>. Acesso em: 26 mar. 2023. No início do vídeo, os pares realizam movimentações e posição aberta sem contato com o par. Em seguida, são realizados movimentos em posição aberta e, por fim, mais ao final do vídeo, é demonstrado uma evolução em posição fechada. Também é possível observar alguns passos realizados em posição fechada finalizando em posição aberta em: <https://www.youtube.com/watch?v=tsatgvpZjxg>. Acesso em: 26 mar. 2023.

[8] O termo utilizado para a pesquisa foi "*Rueda de Casino*". Os locais selecionados para a busca de material foram: *Fundação Biblioteca Nacional, Portal de Teses e dissertações – CAPES* e *Portal de Periódicos CAPES*. Diante da escassez de material a busca foi ampliada para o *Google Acadêmico* e *site Amazon* (esse último para busca de livros sobre o tema).

Foram encontrados alguns estudos que abordam a *Rueda de Casino* a partir de quatro perspectivas: cultura, educação, saúde e dança. Diante disso, apresentamos, nos próximos parágrafos, alguns estudos acerca da *Rueda de Casino* separados pelos seus respectivos enfoques.[9]

No tocante à cultura, um dos trabalhos destaca a importância da promoção da cultura cubana turisticamente. São evidenciados os feitos realizados pela agência de viagens *Paradiso*, dentre eles a realização do *Primer Encuentro Internacional de bailadores y academias de Ruedas de Casino y ritmos cubanos* em Santiago de Cuba (HARDY MEDINA, 2011). Outro estudo trata de um plano estratégico de comunicação eficiente para a *Academia de Salsa Cubana y Rueda de Casino Azúcar D'Lao*, enfatizando a importância da divulgação da academia como centros formativo e recreativo que agrega grande quantidade de pessoas (HURTADO VALLEJO, 2013).

Na educação, um dos estudos propõe-se a pensar estratégias que contribuam na formação de valores utilizando a dança como ferramenta. A *Rueda de Casino* é problematizada como uma estratégia na experiência de uma aprendizagem realizada em grupo em que valores como compreensão, respeito, tolerância e solidariedade são abordados (BARÓN MÉNDEZ, 2011). Dois outros investigadores refletem sobre a experiência de ministrar um *workshop* de *Rueda de Casino* como ferramenta educacional e recreativa. A oficina, desenvolvida no *XIX Simpósio Internacional de Ciências do Esporte, Exercício e Saúde*, realizado na Costa Rica, permitiu que os participantes experienciassem a prática da *Rueda de Casino* com a implementação de passos básicos utilizados nessa dança (VARGAS MÉNDEZ; COTO RAMÍREZ, 2013). Um último trabalho salienta a importância da dança, com foco na *Rueda de Casino*, no desenvolvimento dos adolescentes problematizando o

[9] Em nossa pesquisa encontramos dois livros em italiano (PHILÒMENO, 2005; PIRODDI, 2016) um em francês (DINET, 2016) e um em inglês (SMITH, 2013) que abordam a *Rueda de Casino*, aos quais não tivemos acesso.

tema por meio de diversas perspectivas: exercício físico, contato corporal, afetividade, potencial criativo e musicalidade (GILL, 2014).

Sob o enfoque da saúde, foi encontrado um estudo desenvolvido no México que trata dos efeitos físicos e psicossociais da *Rueda de Casino*. É apontado que essa forma de dança impacta no aspecto físico do corpo, além de promover autoconfiança e integração social (ALVAREZ, 2014).

Por fim, nos deparamos com um trabalho que é um verdadeiro guia técnico de passos de danças latinas, no qual vislumbramos mais de sessenta páginas dedicadas às movimentações da *Rueda de Casino* (BLAIS, 2004).

Esses foram nossos principais achados acerca de uma prática artística coletiva muito dançada, mas pouco registrada, que nos convida à discussão de duas ideias que até hoje permeiam não apenas o universo da dança, mas também outros espaços de formação. É sobre esses pontos de vista que debateremos a seguir.

2. O lúdico é coisa de criança?

Ao longo de nosso processo formativo, somos estimulados a seguir determinados caminhos que muitas vezes não passam por um processo de reflexão levando-nos a introjetar atitudes que se tornam hábitos difíceis de reverter e a entrar em um estado neurológico que Duhigg (2020) intitula *loop* do hábito: quanto mais conhecemos e reforçamos determinadas atitudes, menos refletimos sobre elas. Se por um lado a rotina de nossas ações nos ajuda, por outro, no entanto, pode enraizar preconceitos que circulam em nossa sociedade.

Neste contexto, abordaremos a associação entre atividades lúdicas e a fase infantil do ser humano como um preconceito muito presente em nossa sociedade, e que afeta diretamente a forma como as pessoas lidam com a arte. À medida que nos tornamos adultos, tende a enraizar-se em nossa percepção uma espécie de regra pré-estabelecida de que tudo o que for lúdico é ‘coisa de criança’. Diante desse contexto, cabe, preliminarmente, fazer uma breve reflexão acerca do termo lúdico.

Para o historiador e linguista holandês Johan Huizinga (2019), o ser humano pode ser considerado como *homo ludens* (homem lúdico). *Ludens*, no latim, significa jogar, e é dentro dessa concepção que o autor desenvolve sua ideia acerca da ludicidade, ou melhor, do jogo.

De acordo com Huizinga (2019, p.35),

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.

Huizinga (2019) elenca três elementos fundamentais do jogo: a liberdade, o fato de possuir regras de funcionamento diferentes da vida real (pode até ser uma evasão momentânea da vida) e o caráter limitador espaço-temporal que ele promove. Para o autor, "no jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa" (HUIZINGA, 2019, p. 2). A percepção do significado de uma proposta imaginada seria aquilo que confere à atividade lúdica uma forma de adesão à atividade: "a essência do lúdico está contida na frase 'há alguma coisa em jogo'" (HUIZINGA, 2019, p. 64).

O filósofo Hans-Georg Gadamer (2020, p. 155) reforça o entendimento de jogo proposto acima, pois, na sua concepção, "o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo [...] o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam". Para o autor, o próprio jogo leva os participantes a jogá-lo.

A teatróloga Viola Spolin (2015) desenvolve o sistema de jogos teatrais que promove a reelaboração contínua de um conhecimento produzido coletivamente. Embora seu foco se detenha no teatro, é possível vislumbrar a relevância desse sistema no dinâmica da *Rueda de Casino*.

A autora destaca a potencialidade do jogo para a integração, a experimentação e a aceitação dentro de um grupo. Isso se dá através de seu caráter social, ou seja, do acordo existente entre um conjunto de pessoas sobre a forma como o jogo será jogado.

> Qualquer jogo digno de ser jogado é altamente social e propõe intrinsecamente um problema a ser solucionado - um ponto objetivo com o qual cada indivíduo deve se envolver, seja atingir um gol ou para acertar uma moeda num copo. Deve haver acordo de grupo sobre as regras do jogo e a interação que se dirige em direção ao objetivo para que o jogo possa acontecer (SPOLIN, 2015, p. 5).

Dessa forma, Spolin (2015) reitera que o indivíduo que joga entre os outros percebe-se como parte deles, explorando sua energia criativa num contexto que encoraja o desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação entre os integrantes do grupo.

> Todas as partes do indivíduo funcionam juntas como uma unidade de trabalho, como um pequeno todo orgânico dentro de um todo maior que é a estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite ao indivíduo abrir-se e desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo. (SPOLIN, 2015, p. 5-6).

Diante desta percepção, podemos destacar o aspecto lúdico presente nas Artes, mais especificamente nos jogos teatrais, e ampliar seu entendimento na área da Dança. Novamente, temos no pensador holandês a contribuição para a relação do jogo ser inerente à dança, algo sem o qual sua prática dificilmente poderia acontecer. Conforme Huizinga (2019, p. 217):

> Quer se trate das danças sagradas ou mágicas [...], ou das danças rituais gregas, ou da dança do rei Davi diante da arca da Aliança, ou simplesmente da dança como um dos aspectos de uma festa, ela é sempre, em todos os povos e em todas as épocas, a mais pura e perfeita forma de jogo.

O autor considera que a dança tem uma particularidade: ela carrega atributos tanto das artes visuais quanto da música. Dessa última, ela agrega o ritmo e o movimento, daquela, sua própria matéria corporal cuja plasticidade está na sua execução (HUIZINGA, 2019).

Além disso, há um aspecto relevante que fortalece a prática de *Rueda de Casino* diante da perspectiva proposta por Huizinga (2019): a execução com vários pares em roda. Segundo o autor, as danças de roda são as que alcançam a plenitude da ludicidade.[10] Diante disso, a *Rueda de Casino* pode ser vista como uma prática de dança que tem o jogo no princípio de sua própria natureza.[11]

O jogo, pensado como parte inerente da fruição artística, como atividade motivadora da interação com os outros e com a própria arte, não é apenas um jogo, não se encerra em si quando a atividade cessa. O jogo está intrinsecamente ligado à própria criação.

> O jogo começa e, num momento preciso, termina. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto ocorre, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. (HUIZINGA, 2019, p. 11-12).

Talvez por esse motivo muitos praticantes da manifestação construam vínculos que ultrapassam o jogo, ou melhor, que perduram após a *Rueda de Casino*. Aquela sensação de pertencer a um grupo que em uma situação excepcional se reúne, pratica uma dança, deixando o mundo e suas normas do lado de fora da

[10] Muitas danças grupais de culturas tradicionais podem propiciar a plenitude da ludicidade. De certa forma, a *Rueda de Casino* parece, nessa perspectiva, aproximar-se mais dessas danças do que as conhecidas danças de salão de pares entrelaçados (samba, forró, bolero, tango, salsa, bachata, zouk brasileiro dentre outros), pois a relação/diálogo dessas últimas ocorre, a princípio, no máximo entre duas pessoas. Isso não destitui o caráter lúdico das danças de salão, mas evidencia a potência da ludicidade na prática da *Rueda de Casino*.

[11] É importante ressaltar que a prática de dança não se resume ao jogo nem é uma simples atividade corporal. Sua prática contribui para a construção de diferentes conhecimentos, o que Gardner (2002) chamaria de inteligências múltiplas.

roda. Nas palavras de Huizinga (2019, p. 14) o jogo possibilita manter "sua magia para além da duração de cada jogo".

Ainda que os estudos acerca do lúdico aqui mencionados não façam qualquer alusão a um período específico do desenvolvimento do ser humano, é comum que nos deparemos com determinadas concepções que restringem as condutas lúdicas às etapas correspondentes à infância. O jogar (brincar) é inerente ao ser humano.

Paul Feyerabend (2011, p. 40), filósofo da ciência, chama atenção para não cairmos na armadilha de associar o lúdico como algo ligado apenas à esfera infantil da pessoa: "[...] a atividade lúdica inicial é um pré-requisito essencial para o ato final da compreensão. Não há razão alguma pela qual esse mecanismo devesse deixar de funcionar no adulto".

Compreendemos, portanto, que a ludicidade, mesmo entre pessoas adultas, é uma ferramenta importante para o aprendizado de variadas formas de saber. Ao promover a percepção do jogo e da ludicidade, a *Rueda de Casino* potencializa, por meio das interações entre seus praticantes, o aprendizado daqueles que a executam. Não há restrição de idade para participar, nem limitação em relação à experiência, seja ela formal ou informal, com dança. Embora a forma da *Rueda* seja um círculo fechado, sua prática é um espaço que se abre a todos que podem aprender, experienciar e brincar. Para quem participa, o lado triste da *Rueda de Casino* é quando ela acaba.

Muitos dos passos da *Rueda* são brincadeiras e a constante alternância de pares possibilita a diversão de seus participantes. Sua prática permite aos participantes mais tímidos se expressarem, pois os movimentos cantados pelo líder são executados por todos que participam da *Rueda*, o que facilita sua inserção no meio. No entanto, podemos argumentar que esse praticante mais tímido se imaginaria diante do risco de se equivocar em algum passo e, por medo de atrapalhar a dinâmica da *Rueda*, inibir-se frente aos seus parceiros de dança. Sob esse prisma, é necessário outro tópico para debater, mais aprofundadamente, algo visto com maus olhos por nossa sociedade: o erro, próximo ponto de discussão.

Bruno Blois Nunes; Gustavo Angelo Dias - O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A RUEDA DE CASINO. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.57, nº57, p. 1-23, e1215, 2023.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

3. Será que não podemos errar?

Nossa prática educacional ainda é, em grande medida, baseada no modelo surgido no século XVIII, quando pela primeira vez é colocada em prática a ideia de uma educação obrigatória e instituída pelo Estado, "uma *educação laica*, *gratuitamente oferecida pelo Estado para todos*. Tem início com ela a ideia da *unificação do ensino público* em todos os graus" (GADOTTI, 2003, p. 88, grifos do autor).

Ainda no século XXI é recorrente no âmbito da educação nos depararmos com modelos tradicionais de ensino que mostram alguns dos traços mencionados. É possível observar escolas em que há grades nas janelas, sirenes semelhantes aos sinais de fábrica, classes com alunos enfileirados e a ideia de que o professor é o detentor exclusivo do conhecimento[12]. Seguindo um modelo proposto no século XIX, nosso fazer pedagógico ainda é fundamentado em uma proposta de ensino que baseia o aprendizado em um acesso escalonado.

Uma metáfora pertinente para vislumbrarmos esse modelo educacional é a de uma pessoa que sobe as escadas um degrau por vez: cada degrau corresponde uma etapa de seu processo de aprendizagem e não há como ela chegar ao topo da escada sem passar pelos degraus subsequentes. Com isso, o foco, em sistemas tradicionais de ensino, está voltado ao êxito do aluno nas atividades desenvolvidas, ainda que este êxito seja em forma de simples reprodução de conteúdo, e não de um processo de aprendizagem que realmente possa dialogar com a realidade da vida dos educandos. Em outras palavras, o objetivo do ensino se fixa, muitas vezes, a um resultado esperado, deixando de dar importância ao processo do aluno.

Uma das consequências desse enfoque pedagógico é a supressão da possibilidade do erro em seus métodos. Como aponta o filósofo e educador Saturnino de la Torre (2005), o erro seria, neste contexto, um fenômeno que deve

[12] Dois documentários que problematizam de forma concreta esta questão no fazer educacional da atualidade são *A Educação Proibida* (*La Educación Prohibida*) de 2012 e *Quando Sinto Que Já Sei* de 2014.

ser evitado, pois desestimularia o aluno em seu processo de aprendizagem. Propomos aqui considerar o erro por uma outra perspectiva.

Um ponto importante de ressaltar é que o erro não é algo a ser perseguido. Como bem pontua Torre (2005), o erro é um fenômeno natural que faz parte do processo de aprendizagem e todo avanço do conhecimento é passível de equívocos. Para o autor, não temos como nos esquivar dos erros ao longo de nosso percurso formativo, pois eles são condições de aperfeiçoamento de nossas ações e inerentes à vida humana (TORRE, 2005).

De acordo com o filósofo espanhol observa-se uma mudança de foco quando se valoriza o papel do erro no ensino, voltando assim nossa atenção mais ao processo de aprendizagem do que à busca da obtenção de resultados (TORRE, 2005).

O sistema educacional tradicional tende a estimular os professores a uma lógica da produtividade, da valorização da quantidade em detrimento da qualidade, não respeitando a heterogeneidade dos alunos ao avaliá-los por um critério único, desconsiderando o processo de aprendizagem. Outras concepções sobre o sistema de ensino, no entanto, como a do filósofo e pedagogista John Dewey (1987), procuram olhar a educação como um processo de vida e não a conquista de determinadas habilidades para uma vida profissional futura.

O filósofo da ciência Gaston Bachelard destaca outro ponto relevante: a reflexão sobre o erro. Para Bachelard (2004, p. 101, grifos do autor, tradução nossa),

> não pode haver uma *primeira* verdade. Existem apenas *primeiros* erros. [...] A primeira e mais essencial função da atividade do sujeito é enganar-se. Quanto mais complexo for seu erro, mais rica será sua experiência. A experiência é precisamente a lembrança dos erros retificados[13].

[13] No original: "*no puede haber verdad primera. Sólo hay errores primeros*. [...] *La primera y más esencial función de la actividad del sujeto es engañarse. Cuanto más complejo sea su error, más rica será su experiencia. La experiencia es, precisamente, el recuerdo de los errores rectificados*".

Diante do exposto por Bachelard (2004), é interessante observar que não são todos os erros que levam ao aprendizado. Pensando no âmbito pedagógico, não é apenas dizermos o clássico bordão de que se aprende com o erro, mas sim, que o erro nos ajuda a refletir permitindo futuros aprimoramentos em nossas próximas ações. O erro nos ensina a viver, a nos formarmos como sujeitos no mundo e podemos afirmar que experenciar o fracasso é vital para o nosso desenvolvimento humano.

Em um contexto educacional conservador, o erro é passível de repreensão e punição. Esse reflexo é sentido pela arte, pois muitas pessoas acreditam que deveriam saber de antemão determinada técnica buscando sempre minimizar qualquer erro aparente durante sua prática.

Para Torre (2005), uma pedagogia que oferece a oportunidade de errar deve analisar por meio do próprio erro o que pode ser melhorado. É por meio da reflexão dos erros que os alunos podem potencializar seus conhecimentos.

“Todo conhecimento comporta o risco do erro e da ilusão", afirma Edgar Morin (2000, p. 19). O filósofo compreende que o erro e a ilusão fazem parte da mente humana desde o surgimento do *homo sapiens*. Ambos, juntamente com racionalidade e afetividade, compõem o ser humano em sua complexidade, e, portanto, sempre farão parte do processo de aprendizado. Para o filósofo, embora a racionalidade[14] seja “a melhor proteção contra o erro e a ilusão” (MORIN, 2000, p. 23), a tentativa de controlar o erro através da racionalidade recai no risco do abandono da dimensão da subjetividade, da afetividade e do imaginário, que possuem papel tão importante na aprendizagem quanto a própria análise. Morin, cita ainda o papel fundamental daquilo que a racionalidade não prevê, ou seja, do inesperado:

[14] Para Morin (2000) a racionalidade se difere de racionalização. A primeira é aberta à contestação e pode ser exercida sobre os erros e ilusões das crenças, doutrinas e teorias. A segunda é fechada e nega-se à contestação de seus argumentos e sua empiria. Por isso, se toda racionalidade pode combater erros e ilusões, a racionalização pode fortalecê-los.

Bruno Blois Nunes; Gustavo Angelo Dias - O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A RUEDA DE CASINO. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.57, nº57, p. 1-23, e1215, 2023.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

> O inesperado surpreende-nos. É que nos instalamos de maneira segura em nossas teorias e ideias, e estas não têm estrutura para acolher o novo. Entretanto, o novo brota sem parar. Não podemos jamais prever como se apresentará, mas deve-se esperar sua chegada, ou seja, esperar o inesperado. E quando o inesperado se manifesta, é preciso ser capaz de rever nossas teorias e ideias, em vez de deixar o fato novo entrar à força na teoria incapaz de recebê-lo. (MORIN, 2000, p. 29).

Sendo assim, o professor pode estar aberto ao inesperado no processo de ensino/aprendizagem, incorporando aos saberes estabelecidos as influências do novo, do inesperado que traz em si a subjetividade e a experimentação dos estudantes.

Acreditamos que é diante dessa perspectiva que o erro é praticado na *Rueda de Casino*. Aqui é importante levantar dois aspectos referentes a esse assunto: a instigação feita pelo *casinero* para que o erro ocorra e o compartilhamento dos equívocos em grupo, no caso, em uma *Rueda*.

No tocante ao primeiro aspecto, todo *casinero* procura, em algum momento da *Rueda*, cantar passos que possam propositadamente causar confusão, desorientação, que afetem a própria dinâmica da *Rueda de Casino*. Contudo, isso não é vislumbrado como um mero deleite do cantante. O que o líder da *Rueda* busca é quebrar a lógica de resposta automática, provocando uma reação inusitada e assim fortalecer os vínculos afetivos entre os participantes da atividade.

Paul Feyerabend (2010, p. 74) faz uma dura crítica à concessão de direito ao erro apenas a especialistas:

> não há dúvidas de que os cidadãos irão cometer erros – todos nós cometemos erros, e irão sofrer por isso. Mas, ao sofrer com seus erros, também irão ficar mais sábios, enquanto os erros dos especialistas ensinam para poucos.

Eis que chegamos ao segundo aspecto trabalhado na *Rueda*: quando o equívoco é compartilhado com mais pessoas.

Em uma *Rueda de Casino*, o erro é uma experiência proporcionada a todos os participantes inclusive ao *casinero*: todos podem errar! Caso ele ocorra, os

Bruno Blois Nunes; Gustavo Angelo Dias - O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A RUEDA DE CASINO. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.57, nº57, p. 1-23, e1215, 2023.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

praticantes procuram solucioná-lo em conjunto para manter a dinâmica da dança. Além disso, o equívoco não é motivo de embaraço, pois a proposta da *Rueda* faz com que aprendamos errando, brincando e dançando (NUNES, 2021).

Embora a possibilidade de se equivocar diante de muitas pessoas possa ser um motivo de constrangimento para alguns participantes, o entusiasmo provocado pela dança supera as possíveis preocupações particulares. Como afirma Edgar Morin (2007, p. 144), "o calor coletivo de uma comunidade alivia as aflições individuais". Uma boa acolhida na *Rueda de Casino* permite que o praticante se arrisque a errar sem medo.

A partir da perspectiva de Bachelard (2004) sobre a reflexão dos erros, podemos compreender o praticante da *Rueda de Casino* em um constante processo de transformação por meio da experiência de erros que são retificados. À medida que os equívocos são solucionados pelos participantes da dança, novos aprendizados emergem da prática. Por essa razão cada *Rueda* é única e irrepetível.

Para encerrar a *Rueda*

Se por um lado, ao pensarmos em arte-educação, buscamos a valorização da experiência e da fruição de um processo artístico, por outro temos de ter consciência de que há ainda, difundida na sociedade, uma ideia da arte como algo que tem por finalidade atingir um determinado 'produto' ou 'resultado' artístico, reconhecido pela forma final deste produto ou objeto. Isso muitas vezes se relaciona, no caso do ensino da dança, a uma ideia de uma forma única de se expressar corporalmente que deve ser atingida de alguma maneira pelos praticantes. Se a busca por esta forma não admite a especulação, o erro, a brincadeira, o processo deixa de considerar os caminhos subjetivos e as diferentes dimensões humanas, sem os quais a aprendizagem não se completa.

Num contexto educacional que prioriza a vivência de processos e as relações intersubjetivas, a arte pode ser vista como um espaço estratégico para trazer de volta o lúdico, a experimentação, o compartilhamento de um espaço comum em que

Bruno Blois Nunes; Gustavo Angelo Dias - O JOGO/LÚDICO, O ERRO E A DANÇA: ENSINANDO E APRENDENDO COM A RUEDA DE CASINO. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.57, nº57, p. 1-23, e1215, 2023.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

se pode rir, errar, brincar, dar espaço às diferentes sensações que compõem a vida coletiva.

As relações traçadas da ludicidade com a fase infantil do ser humano e da repulsa ao erro não pretendem ser afirmações categóricas. Elas são, acima de tudo, associações enraizadas em nossa sociedade e que muitas vezes sequer são debatidas.

A ludicidade e a possibilidade de errar podem ser vistas em outras atividades humanas, bem como em outras danças. Contudo, em nosso entendimento, a *Rueda de Casino* é um espaço privilegiado para experienciar o lúdico e o erro. Elementos como o jogo, a interação social, a incorporação do erro em forma de improviso e criação, a conexão formada entre os participantes e a inclusão das subjetividades no processo artístico e pedagógico fazem do ensino/aprendizagem da *Rueda de Casino* uma dinâmica estratégica para lidar com as questões problematizadas neste texto, encontradas em parte do público que busca fruir de atividades artísticas. A *Rueda* não propõe um produto acabado, mas sim a vivência de um processo do qual todos podem participar trazendo suas experimentações e vivências. Ela nunca é uma massa homogênea, ao contrário, é composta sempre pelas diferentes individualidades, incorporando no próprio ato de dançar as possibilidades que a experimentação artística pode proporcionar. A *Rueda* proporciona o trabalho coletivo em uma sociedade cada vez mais individualizada, potencializa a interação social em um mundo cada vez mais virtual, considerando o erro e o lúdico como processos inerentes à sua prática.

Referências:

ALVAREZ, Isabel. *Rueda de Casino dancing for health*. 2014. Dissertação (Mestrado em Medicina da Mente e Corpo), Saybrook University, Oakland (EUA), 2014. Disponível em: <https://150.186.96.55/index.php/teacs/article/view/1700/883>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BACHELARD, Gaston. *Estudios*. Traducción: Irene Agoff. Buenos Aires (ARG): Amorrortu, 2004.

BARÓN MÉNDEZ, Lorena Amelia. Las actividades de autodesarrollo como medio para la educación de valores. Caso: danza (salsa casino). *TEACS*, Barquisimeto (VEN), v.4, n.8, p.105-113, dic. 2011. Disponível em: <https://150.186.96.55/index.php/teacs/article/view/1700/883>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BLAIS, Martin. *Latin Dance Study Guide*. [S.l]: Edição do autor, 2004. Disponível em: <https://fdocuments.in/document/martin-blais-salsa-latin-dance-study-guide.html>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BORGES, Alan; SARDIÑAS, Alicia. *Historia del baile y la rueda de casino-salsa*. Habana (CU): Ediciones Cubanas, 2012.

CHASTEEN, John Charles. *National Rhythms, African Roots*: the deep history of Latin American popular dance. Albuquerque (MX): University of New Mexico, 2004.

DEWEY, John. My pedagogic creed. *The School Journal*, New York, v. 54, n. 3, p. 77-80, jan. 1897. Disponível em: <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm>. Acesso em: 05 jan. 2023.

DINET, Marc. *Précis de salsa cubaine: danse de couple et de bal – Rueda de Casino*. Paris (FR): L'Harmattan, 2016.

DUHIGG, Charles. *O poder do hábito*: por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios. Tradução: Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

FEYERABEND, Paul. *Adeus à razão*. Tradução: Vera Josceline. São Paulo: UNESP, 2010.

FEYERABEND, Paul. *Contra o método*. 2. ed. Tradução: Cezar Augusto Mortari. São Paulo: UNESP, 2011.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 15. ed. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista: São Francisco, 2020. v. 1.

GADOTTI, Moacir. *História das Ideias Pedagógicas*. 8. ed. São Paulo: Ática, 2003.

GARCIA, Ricardo. Rueda de Casino: voltando a girar pelo Brasil. *Dança em Pauta*, Curitiba, 6 jun. 2012. p. s./p. Disponível em: <http://site.dancaempauta.com.br/rueda-de-casino-voltando-a-girar-pelo-brasil/>. Acesso em: 05 jan. 2023.

GARCÍA, Deysi; ZANELLA, Andrea Vieira. Entrelaçando fios: Cuba e suas cubanidades no tecido da Escola Cubana de Balé. *Urdimento*, Florianópolis, v.1, n.28, p.202-220, jul. 2017. Doi: 10.5965/1414573101282017202.

GARDNER, Howard. *Estruturas da mente*: a teoria das inteligências múltiplas. Tradução: Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2002.

GILL, Sam. Dancing: creative, healthy teen activity. *Dance, Movement & Spiritualities*, Oxford (ING), v.1, n.1, p.181-207, jan. 2014. Disponível em: <https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/dmas/2014/00000001/00000001/art00013#>. Acesso em: 05 abr. 2023.

GONZÁLEZ REY, Fernando; PATIÑO TORRES, José Fernando. La epistemología cualitativa y el estudio de la subjetividad em una perspectiva cultural-histórica. Conversación con Fernando González Rey. *Revista de Estudios Sociales*, v.1, n. 60, p. 120-128, 2017. Doi: 10.7440/res60.2017.10.

HARDY MEDINA, Ana Cecilia. *Santiago de Cuba, Cuna del Son*. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Málaga (ESP), p.01-08, sept. 2011. Disponível em: <http://www.eumed.net/rev/cccss/13/achm.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. 9. ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HURTADO VALLEJO, Areli. *Plan estratégico de comunicación para la academia de salsa cubana y rueda de casino: Azúcar D'Lao*. 2013. Monografia (Licenciatura em Ciências da Comunicação), Universidad Nacional Autónoma de México, Cidade do México (MEX), 2013. Disponível em: <http://132.248.9.195/ptd2013/agosto/0699351/0699351.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2023.

LA EDUCACIÓN Prohibida. Direção: German Doin. Buenos Aires (ARG): Eulam Producciones, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>. Acesso em: 05 abr. 2023.

MORIN, Edgar [Edgar Nahoum]. *O método 5*: a humanidade da humanidade. 4. ed. Tradução: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MORIN, Edgar [Edgar Nahoum]. *Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro*. Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2000.

NUNES, Bruno Blois. *Que Rueda de Casino é essa?*: uma união entre teóricos e práticos. Curitiba: CRV, 2021

NUNES, Bruno Blois; CARVALHO, Maitê Peres de. Dama/Mulher, Cavalheiro/Homem: papéis e relações de gênero na dança de salão. *Art Research Journal*, [S.l], v.9, n.2, p.01-18, jul./dez. 2022. Doi: 10.36025/arj.v9i2.28757. (Artigo bilíngue português-inglês).

NUNES, Bruno Blois; FROEHLICH, Márcia. Um novo olhar sobre a condução na dança de salão: questões de gênero e relações de poder. *Revista Educação, Artes e Inclusão*, Florianópolis, v.14, n.2, p.91-116, jan./abr. 2018. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/10172/pdf>. Acesso em: 05 abr. 2023.

ORTIZ, Fernando. Los factores humanos de la cubanidad. *Revista Bimestre Cubana*, Habana (CU), v.45, p.161-86, 1940. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5675843/mod_resource/content/0/%5BAULA%205%5D%20Ortiz_Factores%20Humanos%20de%20la%20Cubanidad.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2023.

PAZETTO, Debora; SAMWAYS, Samuel. Para além de damas e cavalheiros: uma abordagem *queer* das normas de gênero na dança de salão. *Revista Educação, Artes e Inclusão*, Florianópolis, v.14, n.3, p.157-79, jul./set. 2018. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/10172/pdf>. Acesso em: 05 abr. 2022.

PHILÒMENO, Nico. *El salsa casino y rueda*: dalle radici a oggi. Segrate (IT): Ahy Namà Noche Latina Club, 2005.

PIRODDI, Adriano. *Il Casino (salsa cubana) e la Rueda de Casino*: storia del ballo che ha conquistato il mondo. Roma (IT): Universitalia, 2016.

QUANDO sinto que já sei. Direção: Antonio Sagrado, Raul Perez e Anderson Lima. Produção: Antonio Sagrado e Raul Perez. São Paulo: Vekante Educação e Cultura, 2014. Link: https://www.youtube.com/watch?v=HX6P6P3x1Qg. Acesso em: 05 abr. 2023.

SEHAM, Jenny. Wheel of Life/La Rueda de la Vida: Filmmakers Marcia Jarmel and Ken Schneider, 2016. 16 minutes, in Spanish with English subtitles. *Journal of Dance Education*, v.17, n.4, p.163-164, oct. 2017. Doi: 10.1080/15290824.2017.1313641.

SILVEIRA, Paola de Vasconcelos. Dama/Mulher, Cavalheiro/Homem: papéis e relações de gênero na dança de salão. *Art Research Journal*, [S.l], v.9, n.2, p.01-30, jul./dez. 2022. Doi: 10.36025/arj.v9i2.28707. (Artigo bilíngue português-inglês).

SMITH, Ian. *Dancing the Beautiful Wheel*: a guide to Rueda de Casino. Peterborough (UK): FastPrint Publishing, 2013.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Ramos. São Paulo: Perspectiva, 2015.

SUBLETTE, Ned. *Cuba and its music*: from the first drums to the mambo. Chicago (US): Chicago Press, 2004.

TORRE, Saturnino de la. *Aprender de los errores*: el tratamiento didáctico de los errores como estratégia de innovación. Buenos Aires (ARG): Magisterio, 2005.

VARGAS MÉNDEZ, Sigrid; COTO RAMÍREZ, Mario. Rueda de Casino (salsa cubana). In: *XIX Simposio Internacional en Ciencias del Deporte, el Ejercicio y la Salud*, San José (CR), p.216-218, mayo 2013. Disponível em: <http://promep.sep.gob.mx/archivospdf/MEMORIAS/Producto2128709.PDF>. Acesso em: 05 abr. 2023.

WHEEL of Life/La Rueda de la Vida. Direção: Marcia Jarmel e Ken Schneider. San Francisco, CA (USA): Patchworks Productions, 2016. 1 DVD (15min), son. color. Disponível em: https://www.patchworksfilms.net/wheel-of-life. Acesso em: 05 abr. 2023.

Dr. Bruno Blois Nunes
Doutor em Educação (UFPel/RS)
Mestre em História (UFPel/RS)
Especialista em Linguaguens Verbo-Visuais e suas Tecnologias (IFSul-Pelotas/RS)
Graduado em Educação Física e Dança (UFPel/RS)
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2462-9562
E-mail: bruno-blois@hotmail.com

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 23
NÚMERO 57
OUTUBRO A DEZEMBRO DE 2023
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 57
SABERES ACADÊMICOS E SEUS RESULTADOS: CONCEPÇÕES EM ARTE

Dr. Gustavo Angelo Dias
Professor Adjunto na Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Doutor em Música (UNICAMP), Mestre em Música (UFPR) e Graduado em Música (UNICAMP). Pesquisador do Observatório de Memória, Educação, Gesto e Arte (OMEGA) da UFPel.
ORCID: http://orcid.org/0000-0003-1723-5407
E-mail: gustavodiasufpel@gmail.com

Disponibilidade dos dados da pesquisa: o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo está publicado no próprio Artigo.
Recebido em 26 de março de 2023
Aceito em 17 de agosto de 2023
Editor: Júlia Maria Hummes

ISSN 2319-0868
Qualis A1 em Arte, Educação, Filosofia, História, Interdisciplinar, Linguística e Literatura



Creative Commons Não Comercial 4.0 Internacional de Revista da FUNDARTE está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.
Baseado no trabalho disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte.
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em https://seer.fundarte.rs.gov.br/.