



Arquitetura e Cultura, Escola e Currículo: Investigando fundamentos para a promoção cultural em Lúna-ES

Sophia Brandão Terra Rios

Tatiana Carvalho de Freitas

Curso: Arquitetura e Urbanismo Período: 9º

Área de Pesquisa: Arquitetura Institucional

Resumo: Com uma educação pautada há décadas no modelo tradicional de ensino, a grande maioria das escolas demonstram pouco incentivo a práticas culturais. A cultura, como parte crucial para processos e ações modeladas da sociedade, deve encontrar sua veiculação a partir da escola. A partir disso, o objetivo dessa pesquisa é analisar o papel da escola na disseminação da cultura e apontar a influência cultural no município de Lúna através de suas atividades já existentes. A arquitetura influencia diretamente nos ambientes de aprendizagem, uma vez que os arranjos espaciais das escolas podem determinar comportamentos e interações do aluno. Métodos como o de Maria Montessori tornam a criança o protagonista do espaço, demonstrando como as suas escolhas podem afetar na sua aprendizagem, habilidades e aptidões. A cultura, atrelada ao ensino, promove um panorama educacional mais objetivo, levando em conta a pedagogia que visa três princípios básicos: observação, associação de ideias e expressão. Por isso, a escola é uma porta de oportunidade para que o indivíduo possa expressar sua cultura. Além do espaço escolar, tem-se os centros culturais, que não podem ser levados em conta como espaços apenas contemplativos, mas como espaços que atinjam sua finalidade de informar, discutir e principalmente, produzir cultura. A partir dos estudos de caso do Sesc Limeira e da *Wish School*, além de estudos bibliográficos, é feita uma comparação com as estruturas e atividades culturais oferecidas em Lúna-ES, além da disseminação cultural a partir do programa da Escola Viva, vigente no município e que tem gerado impactos positivos na sociedade. Essa análise leva a compreender que a escola tem um papel fundamental para que os centros culturais sejam eficazes em sua integração com a sociedade, na medida em que a escola divulga e o centro cultural cria e solidifica expressões culturais.

Palavras-chave: Escola e Cultura. Multicultura. Arquitetura. Espaços de Aprendizagem. Centros Culturais. Escola Cultural. Oportunidade Social.

1. INTRODUÇÃO

O cenário da educação brasileira se constrói de uma maneira tradicional há muitas décadas, baseando-se na educação expositiva oral e visual dos conteúdos, no encargo do professor, que instrui e corrige o aluno, que por sua vez, fica na responsabilidade de voltar sua atenção, realizar exercícios, gravar e repetir a matéria dada (MENEZES, 2001).

Esse método de ensino está vigente no Brasil desde o século XIX, contudo, tem gerado certa dúvida em relação à sua eficácia, na medida em que, na maioria dos casos, a jornada pedagógica diária tem se preocupado mais com disciplinas que visam a evolução individual da criança em relação à capacidade de ler, escrever, contar, aumentar seus conhecimentos sobre ciências ou história, do que ampliar seus horizontes para áreas, que, por sua vez, são vistas como conhecimentos secundários ou terciários. Tais conhecimentos envolvem arte, música, esporte, culinária e outras habilidades pouco exploradas (DEWEY, 2002).

Costa, Silva e Fernandes (2015), analisaram que o espaço construído da escola pode influenciar de forma direta no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e comportamentais de jovens e crianças. O espaço da escola é não apenas o cenário onde as atividades escolares são desempenhadas, mas é onde acontece a modelagem de processos e ações. A cultura então, pode ser englobada em um desses processos. Partindo disso, Gadotti (1992), reconhece que a educação multicultural deve ter o início de sua disseminação a partir da escola. Por isso, enxerga-se a necessidade de uma reformulação no ensino e espaço construído, ou até mesmo um ambiente de apoio paralelo, para que a cultura possa fazer parte do cotidiano dos cidadãos desde a infância.

Trazendo essa análise para o município de Iúna, mais especificamente, chega-se a uma localidade pertencente à região do Caparaó capixaba que possui 27 mil habitantes. A partir disso, a análise de um incentivo mais profundo à cultura, tanto no ambiente escolar, quanto fora da sala de aula, se dá pelo iminente desenvolvimento e interesse cultural por parte do público infanto-juvenil do município (PREFEITURA MUNICIPAL DE IÚNA, [s/d])

Nesse sentido, surgem as indagações: como o ambiente escolar pode interferir no aprendizado e interesse cultural dos discentes? Como a escola tem promovido a cultura a partir de seu currículo e programa? E por fim, como a arquitetura pode criar espaços propícios ao desenvolvimento cultural do indivíduo e da sociedade?

Assim, o objetivo da pesquisa é analisar o papel da escola na disseminação da cultura, e apontar a influência cultural no município de Iúna por parte das propostas já existentes.

A pesquisa se baseia na hipótese de que o ambiente escolar é a porta de entrada do indivíduo para a sociedade e é na escola onde o aluno é apresentado as várias expressões culturais. Seja no seu currículo ou no ambiente físico (arquitetura) em si, a escola é responsável pela propagação e engajamento cultural dos seus usuários a fim de levá-los a produzir culturas.

Por fim, a importância e relevância desse estudo se dá em explorar os métodos de ensino vigentes no Brasil, bem como os espaços oferecidos para a aplicação do ensino. E ainda, enxergar as possibilidades de um trabalho conjunto entre a escola e o centro cultural, em prol do desenvolvimento cultural infanto-juvenil.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Referencial Teórico

2.1.1 A influência da arquitetura em ambientes de aprendizagem

A arquitetura é uma área que se responsabiliza por criar espaços para o desenvolvimento de todas as outras profissões, e o espaço em que o ensino será desenvolvido, não se abstém dessa verdade. A aprendizagem é uma atividade que pode ocorrer em salas de aula através do ensino formal, outras vezes é resultado da interação entre indivíduos, denominada aprendizagem informal; e o espaço, que tanto físico quanto virtual, tem um impacto direto no aprendizado, podendo aproximar pessoas, ideias e incentivar a exploração e discussão, ou pode até mesmo, através de seu silêncio e desconexão, criar uma nova forma de aprendizado, como o caso de bibliotecas, por exemplo (OBLINGER E LIPPINCOTT, 2006).

Oblinger e Lippincott (2006), exploram a mutação que ocorre nos espaços de aprendizagem ao longo do tempo e chegam a conclusão que a mudança no olhar sobre a eficácia dos espaços de aprendizagem parte, principalmente, dos alunos. As atitudes e expectativas dos alunos refletem nas mudanças que ocorrem nos ambientes de ensino, pois, os próprios autores puderam refletir que a abordagem de aprendizado em 1956 não se encaixa nos parâmetros esperados por estudantes em 2006 em relação ao espaço projetado.

O aprendizado pode ocorrer em qualquer lugar, mas trazendo para a sala de aula de escolas de ensino fundamental e médio no Brasil hoje, o que vem a memória é uma sala com carteiras enfileiradas voltadas ao quadro e uma mesa para o instrutor principal, o professor. A Figura 01 exemplifica esse *layout*¹. Tradicionalmente, essa metodologia, na qual predomina a didática expositiva, o professor é configurado como o principal agente educacional (AZEVEDO, 2002; OBLINGER E LIPPINCOTT, 2006).

Figura 01 – Sala de aula na vertente tradicional



Fonte: O Arquivo (2017)

Outro método, que atualmente já é mais conhecido pela população brasileira, é o da sala remodelada, que nada mais é do que a quebra das fileiras, para uma formação em grupos espontâneos de mesas e cadeiras, como pode ser visto na Figura 02. As variadas possibilidades de *layout*, localização de pontos de interesse e organização do ambiente de ensino, demonstram que arranjos especiais da sala de aula tornam certos comportamentos mais suscetíveis ao acontecimento do que outros (OBLINGER E LIPPINCOTT, 2006; SEMIS, 2018).

¹ Palavra inglesa que significa plano, arranjo, projeto. Em arquitetura é muito utilizada no sentido de possibilidades de arranjos do mobiliário dentro de um espaço externo ou interno (FIRMINO, 2014).

Alguns comportamentos que podem ser observados nesse método transitório de organização espacial, é que mesmo em um método de ensino mais tradicional, o aprendizado se torna mais dinâmico, na medida em que novas relações entre educadores e alunos são criadas, a lousa já não se torna o principal foco do olhar do aluno, que agora passa a olhar pra si e para seu próprio ritmo de aprendizagem. O trabalhar em equipe, a troca de ideias e o desenvolvimento de autonomia são os principais pontos de vantagem dessa pequena reformulação de espaço (SEMIS, 2018).

Figura 02 – Sala de aula remodelada



Fonte: Nova Escola Gestão (2018)

Algumas outras formas de espaços de ensino vêm surgindo a partir da necessidade de entender a forma como os indivíduos vão extrair o conhecimento e aplica-los da melhor forma ao seu cotidiano e ao mesmo tempo, descobrir suas aptidões e habilidades dentro do espaço escolar. O método Montessoriano é um desses modelos, pouco conhecido no Brasil, mas muito aplicado em diversas escolas do mundo. Criado no século XX, a partir do Movimento Moderno, que com o surgimento da Escola Nova – que critica os métodos da escola tradicional como sendo autoritária e disciplinadora, que tem o aluno como um participante passivo no processo de aprendizagem (GADOTTI, 1992; AZEVEDO, 2002).

Maria Montessori, criadora do método Montessoriano, propaga com seu novo formato uma educação que valoriza a autonomia infantil e espontaneidade. O aluno, então, se torna o protagonista do espaço, explorando-o, investigando-o e sendo livre para escolher a forma que deseja aprender. Por esse motivo, os espaços desenvolvidos por Montessori devem ser preparados para o desenvolvimento da liberdade, com toda mobília ao alcance da criança e permitindo que a criança e o ambiente sejam intimamente relacionados entre si, como mostra a Figura 03 (BELO, 2019).

Figura 03 – Sala de aula montessoriana



Fonte: Girassol – Centro Educacional Montessori ([s/d])

De uma forma geral, a arquitetura pode contribuir diretamente para um ambiente de ensino formar alunos promissores, que não estarão limitados ao ler e escrever, mas também a pensar e criar culturas. Um dos fatores que podem contribuir para o processo de adaptação da criança bem como a aprendizagem é a abordagem lúdica dos espaços, pois é dessa forma que elas podem desenvolver muitos aspectos cognitivos permanentes. Nesse aspecto, brincar é uma forma de também aprender, pois é um processo envolvente e natural ao universo da criança, que interage com

mais facilidade. A inserção de brinquedos, brincadeiras, literatura, música no ambiente escolar para o público infantil, pode auxiliar no desenvolvimento da criatividade, pensamento crítico e tomada de decisões do indivíduo (MINATO et al., 2019; SANTOS, 2011).

As cores também são um fator crucial para a arquitetura de espaços educacionais, na medida em que influenciam na interação social, criatividade, aprendizado e promove conforto. As cores produzem sensações e impressões diversas nos indivíduos, podendo aguçar sentidos, provocar estímulos, imaginações e desenvolvimento. A Figura 04, demonstra, de uma forma simplista e geral, como as cores podem influenciar as emoções dos usuários. Para que se obtenha sucesso para determinado objetivo, é necessário fazer um estudo aprofundado das atividades no ambiente exercidas, o público que utilizará do espaço e a influência da cor (MINATO et al., 2019; SANTOS, 2011).

Figura 04 – A influência emocional das cores na arquitetura

COR	TETO	PAREDE	PISO
VERMELHO	Inquietante, perturbador	Agressivo, avançado	Pomposo, alerta
ROSA	Delicada, confortável	Inibidor, tímido, muito doce ou depressivo	Muito delicada, uso pouco comum
LARANJA	Estimulante, atraente	Quente, luminosa	Ativador
MARROM	Opressivo, pesado	Acolhedor, seguro	Estável
AMARELO	Luminoso, estimulante	Quente (se tende para o laranja), excitante a irritante (se saturado)	Exaltação, diversão
VERDE	Proteção	Frio, relaxante, calma, passivo, irritante (se brilhante)	Natural (até certo grau de saturação), suave, relaxante
AZUL	Celestial, Frio, Pesado e Opressivo (se escuro)	Se claro, calmante e agradável. Se escuro, frio e distante, aprofunda os espaços	Inspira movimentos sem esforço (se claro) e substancial (se escuro)
CINZA	Sombrio	Neutro e tedioso	Neutro
BRANCO	Vazio, clareza	Neutro e vazio, sem energia	Intocável, não serve para ser pisado
PRETO	Opressivo	Sóbrio, luxuoso	Abstrato, estranho

Fonte: JornalZinho (2018)

Por último, a acessibilidade no ambiente de ensino é um fator imprescindível. A educação é um direito de todos os cidadãos, por isso é necessário que as escolas possibilitem o acesso livre de pessoas com deficiência, para que assim seja assegurada a igualdade de permanência na escola. Além das práticas projetuais desenvolvidas por arquitetos, que devem seguir a Norma Brasileira (NBR) 9050/2015 sobre acessibilidade em edificações e espaços urbanos, é necessário um engajamento social que garanta a inclusão de pessoas com deficiência com igualdade no meio, ou seja, além da adaptação ao espaço, é necessário garantir uma adaptação social saudável no ambiente de aprendizagem (MINATO, et al., 2019; CALADO, 2006).

2.1.2 O desenvolvimento cultural e multicultural no ambiente escolar

Cultura escolar é um termo moderno que está atrelado às reformas escolares, pedagógicas, autonomia e desenvolvimento. É algo que surge a partir dos desejos, expectativas e normatividade, ou seja, é, respectivamente, o que a sociedade gostaria que a escola fosse, como a escola deveria ser e como a escola consegue realizar (POL, et al., 2007).

A expressão cultural tende a unificar as diversas áreas operantes pela escola. Não implica em apenas teorias, mas exige práticas que envolvam a gestão da organização de uma sociedade cultural e cultura coletiva. Essas práticas envolvem princípios, participantes, rituais e mitos e principalmente a comunicação. Os princípios dessas práticas devem direcionar e encorajar a inovação das escolas (POL, et al., 2007).

Se numa empresa, a gestão dessa cultura, no âmbito coletivo, serve para interligar os funcionários à empresa a ponto de desenvolverem potenciais internos e externos de modo a motivar e encorajar as diretrizes da empresa como um todo, num ambiente escolar pode-se formar uma sociedade bem-sucedida e que se relaciona entre si respeitando não só as culturas sociais, étnicas, mas também culturas relacionadas às habilidades e talentos dos indivíduos (POL, et al., 2007).

E como a escola pode englobar todas essas esferas culturais para se projetar para um futuro bem desenvolvido culturalmente? John Dewey (1859-1952), educador norte-americano formula uma pedagogia que visa o ensino pragmático, onde adequa o indivíduo à sociedade, valorizando a democracia. Na visão desse educador, à escola cabe a preparação das crianças e jovens para o trabalho, para a atividade prática, que dá um panorama educacional mais objetivo, menos fracionado e desinteressante (DEWEY, 2002; AZEVEDO, 2002).

Seja um projeto manual, uma descoberta, uma competição ou comunicação, esse método de centros de interesses se constrói a partir do rompimento da teoria tradicional de ensino, onde o aluno é limitado a aprender a ler, escrever e contar. Por isso, nessa pedagogia, são levados em conta três pilares básicos: observação, associação de ideias e expressão. Esses três pilares podem ser observados no método de ensino desenvolvido por Maria Montessori (DEWEY, 2002; AZEVEDO, 2002). Em suma, esses centros de interesse levam em conta a perspectiva do aluno. Não é um equívoco pensar que o aluno deva saber ler, escrever e contar, pois estes são requisitos para muitas atividades cotidianas, mas o que deve ser levado em conta é o interesse que ele pode despertar por algo que foge desses parâmetros (DEWEY, 2002; AZEVEDO, 2002).

A escola não só deve apresentar outras formas de cultura, agregando à cartilha programas pedagógicos diferenciados, não só deve criar espaços que promovam a integração entre alunos e descoberta de novos horizontes. A escola deve, acima de tudo, democratizar o espaço para receber as diversas culturas, ou seja, a multicultural no seu ambiente (GADOTTI, 1992).

A multicultural na educação, segundo Gadotti (1992), é aquela que leva em conta a diversidade cultural e social dos discentes, respondendo-os com uma educação pluralista pautada na democracia, equidade e respeito mútuo, superando barreiras relacionadas a raças e classes sociais, ou seja, incluindo todas as camadas culturais numa educação para todos.

Moreira e Candau (2003) pontuam que há uma dificuldade por parte dos educadores, “tanto de tornar a cultura um eixo central do processo curricular, como conferir uma orientação multicultural às suas práticas”. Os maiores desafios da propagação da multicultural dentro das salas de aula é lidar com a fusão de diferentes pessoas, povos, grupos sociais e culturais dentro de um mesmo espaço e tratar com caráter dinâmico as expressões culturais mais diversas e ainda assim, incluir as diferenças nesse tratamento (MOREIRA E CANDAU, 2003).

À escola é deixada a demanda de englobar minorias e majorias, abrindo os horizontes da sociedade para a compreensão de culturas contrastantes, linguagens, maneiras de pensar e expressar (GADOTTI, 1992).

Essa inclusão não só pode, como deve, trabalhar como uma forma de contradição ao modelo histórico da formação do ser humano, que é marcada pela “eliminação física do outro ou por sua escravização”, sendo o termo escravização uma forma opressora de negação do contraste da vida alheia. No mundo atual, não é impossível, mas continua sendo um tanto quanto difícil a disseminação da multiculturalidade no ambiente escolar, tendo em vista que ainda há resquícios desse modelo histórico. A escola ainda não é um ambiente totalmente democratizado, mas caminha para a democratização. Basta a sociedade, educadores, gestores enxergarem a escola como uma porta para oportunidade do indivíduo de expressar sua cultura (CANDAU, 2002; GADOTTI, 1992; MOREIRA E CANDAU, 2003).

2.1.3 Paralelismo: centros culturais atuando como escolas culturais

É possível observar que em muitos casos, a função do centro cultural é generalizadamente limitada ao expor expressões culturais. Por exemplo, muitas vezes o indivíduo frequenta um centro cultural como um agente cultural passivo, apenas para observar. Por vezes cabe ao usuário ser um espectador de uma peça de teatro, mas não é lhe ofertado o conhecimento e desenvolvimento da prática de atuação. De certa forma, não é algo ruim que a sociedade participe como espectadora, dado as implicações de oferta e acesso a esses centros pelas minorias sociais. Contudo, é importante levar em conta a função educacional dos centros culturais (DABUL, 2008).

É possível buscar na história a Biblioteca de Alexandria, que além de agregar vários documentos sobre a história da Grécia Antiga e ser local de culto às estátuas divinas, funcionava como um espaço de aprendizagem. Desfrutava de anfiteatro, observatório, salas de aula, jardim botânico e até mesmo zoológico (SILVA, 1995; MILANESI, 1997; RAMOS, 2007).

Um centro cultural pode ter um uso especializado ou múltiplo, pode conter oficinas, salas de exibição de cinema, música, apresentação de espetáculos, dentre outras atividades dinâmicas. São instituições que possuem objetivo não só de reproduzir expressões e práticas culturais, mas também de produzi-las e elaborá-las (RAMOS, 2007; NEVES, 2012).

Conforme explica Ramos (2007), quando se pensa em um centro cultural, associa-se uma série de funções que trabalham em conjunto para uma criação de ambientes propícios a práticas culturais, e justamente pensando na prática da cultura, é que se chega a uma tendência adotada por centros culturais, museus, bibliotecas mundo afora, que não apenas buscam o lado contemplativo, mas contam com a interatividade para atrair a atenção dos mais variados públicos.

A cultura em si, não necessita de um lugar fixo, pois a cultura permeia por todos os lugares, contudo, para que o conceito da cultura viva adentre a sociedade, ela necessita dos centros culturais como um veículo assegurado de informação, de organização e de oportunidades. Um centro cultural pode ser a porta que as minorias precisam para poder ter um contato mais íntimo com a cultura, já que a sociedade elitista possui um acesso mais facilitado a mesma. A cultura viva provoca, nesses centros, a interação entre sujeitos diferentes, culturas, processos, ideias diferentes, sendo uma mistura heterogênea de expressões culturais (RAMOS, 2007; NEVES, 2012).

As atividades programadas em um centro cultural, portanto, não devem ser realizadas para as pessoas, mas sim com as pessoas. Centros culturais não só podem como devem atuar como escolas culturais, pois a criação estimula a produção de bens culturais, solidifica expressões e preserva culturas locais. Cursos, oficinas, laboratórios, convivências, contribuem para tornar os centros culturais como

ambientes de aprendizagem, e não apenas contemplação. O que vai, realmente, preservar e proporcionar a circulação da cultura e memória de um determinado lugar, é fazer os centros culturais atingirem sua finalidade de informar, discutir e criar culturas (RAMOS, 2007; NEVES, 2012).

2.2. Metodologia

A presente pesquisa tem uma abordagem qualitativa, de natureza básica exploratória baseada em procedimentos bibliográficos, estudos de caso e estudos *in loco*².

O marco teórico fundamentado é em Gadotti (1992), na qual explana uma educação multicultural na gestão educacional e Neves (2012), que relata a democratização do espaço do Centro Cultural e a comunicação com os usuários do mesmo a partir de salas de aula.

O estudo de caso da *Wish School* foi analisado por se tratar de uma instituição que correlaciona tanto a influência das práticas pedagógicas quanto os estímulos oferecidos pelo espaço construído, agregando assim, aspectos racionais (tangíveis e lógicos) quanto irracionais (intangíveis, não dominados pela razão). Já o estudo do Sesc Limeira, agrega à pesquisa na medida em que trata-se de uma instituição que leva em conta apenas a parte contemplativa de um centro comunitário/cultural, mas que traz a possibilidade de produzir expressões culturais dentro de suas dependências.

Os estudos *in loco* na cidade de Lúna, foram realizados a partir do mapeamento de estruturas culturais públicas ativas e que, a partir da identificação das mesmas, foram analisadas em seus aspectos arquitetônicos (espaço disponível, acessibilidade, condições estruturais), funcionais (finalidade dos usos) e culturais (atividades oferecidas pela instituição).

3. ANÁLISE DE DADOS

3.1 Estudos de Caso

Como objetos dos estudos de caso, foram analisados dois projetos. O primeiro, trata-se do projeto vencedor do concurso para a nova edificação do Sesc de Limeira-SP, sendo este um centro cultural e educacional. O segundo projeto trata-se da *Wish School*, uma escola com pedagogia diferenciada localizada em Tatuapé-SP.

Estas obras estão sendo analisadas de forma fragmentada, contudo, o objetivo geral da análise é de interligar as duas tipologias – o Centro Cultural e a Escola – para formar um pensamento integral de espaços educativos e culturais.

3.1.1 Sesc Limeira

O projeto vencedor do concurso em 2017, foi desenvolvido por uma equipe formada por Pedro Mendes da Rocha e os escritórios GrupoSP e JPG.ARQ. Contando com aproximadamente 17 mil metros quadrados, o edifício se adapta à topografia do terreno e é formado por uma estrutura metálica e concreto (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

Localizado no Jardim Anhanguera, em Limeira-SP, o edifício (Figura 05) que representa a nova unidade do SESC é “um edifício marcado pela austeridade construtiva, redução de ações construtivas e pela busca de expressividade dos

² No próprio local.

materiais, tornando a arquitetura mais econômica e resistente” (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

FIGURA 05 – Perspectiva geral da edificação



Fonte: Archdaily (2017)

Segundo Archdaily (2017), o partido (figura 06) segue as diretrizes:

Articular a área de convivência com a passagem existente entre bairro e avenida formando uma praça de chegada, como um espaço complementar ao programa original, que acolhe os visitantes e distribui todos os usos e programas da nova unidade; adaptar o edifício ao terreno de forma a potencializar o uso e acesso aos programas do novo conjunto; construir um edifício capaz de inaugurar um marco visual na paisagem local sem agredir a atual configuração espacial do bairro.

FIGURA 06 – Partido da edificação



Fonte: Archdaily (2017)

Os usuários acessam a edificação por duas entradas, que, através de amplas escadas, levam o visitante diretamente até uma praça localizada no pavimento térreo, que é dotada de árvores, aberta e equipada com elevadores públicos. Nessa mesma praça, é possível acessar a central de atendimento, vestiários e piscinas descobertas (Figura 07), clínica odontológica e interagir com programas que garantem o movimento desses átrio central. O acesso a salas de ensaio e camarins do teatro é feito por uma entrada lateral. E ainda adjacente à praça central, está implantado o pátio lúdico multiuso (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

FIGURA 07 – Área de piscinas descobertas



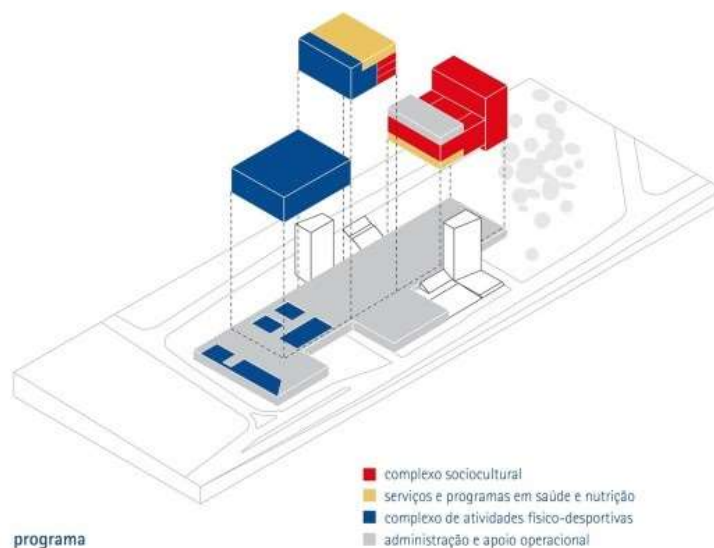
Fonte: Archdaily (2017)

Uma escada ampla, localizada no átrio central da praça de chegada, acessa o primeiro pavimento, na qual estão organizados, galpão de uso múltiplo, salas para oficinas culturais, área de convivência, cafeteria, biblioteca, midiateca, área infantil interna, além de vestiários e ginásio. Através do espaço de convivência também é possível acessar o foyer, plateia do teatro e palco (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

Já no segundo pavimento, o programa volta-se para a educação, enquanto proporciona salas de uso educativo flexível, salas para atividades físicas, salas de tecnologia e internet, técnicos esportivos e também, uma sala técnica para projeção do teatro e vazio da caixa cênica (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

No terceiro pavimento é onde se encontram comedoria, cozinha, setor gerencial (que se abre para o terraço). Por fim, o subsolo abriga o estacionamento, áreas técnicas e de apoio, manutenção, serviços, paisagismo e estrutura predial, além de carga e descarga relacionadas ao teatro. Essa separação de usos pode ser vista na figura 08, que compreende a setorização do programa (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

FIGURA 08 – Programa setorizado da edificação



Fonte: Vitruvius (2017)

O projeto conta com membranas metálicas que além de criar condições favoráveis a iluminação natural para o interior, garante um microclima que reduz as altas temperaturas proporcionadas pelo verão. A luz solar é filtrada pelas membranas transforma-o em uma lanterna para o entorno durante a noite. Além dessas soluções, foram adotadas placas solares, dispostas na cobertura do prédio que aquece as piscinas e gera energia para a edificação (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

O paisagismo compõe o edifício com o objetivo de condicionamento cênico e micro ambiental das áreas de jardins que integram a edificação com os remanescentes de vegetações. Contempla espécies nativas e busca a conservação das mesmas. O ponto forte da integração do paisagismo é o plantio de Mirtáceas que atravessa o eixo de acesso principal (figura 09), juntamente com Jabuticabeiras, Pitangueiras e Cerejeiras do Rio Grande, que se desenvolvem bem no ambiente interno bem iluminado e possuem grande beleza formal (VITRUVIUS, 2017; ARCHDAILY, 2017).

FIGURA 09 – Eixo de acesso principal



Fonte: Archdaily (2017)

3.1.2 *Wish School*

A escola primária bilíngue de educação holística³ teve seu projeto desenvolvido pelos arquitetos do escritório Garoa. Implantada em Tatuapé-SP, a escola possui uma área de 1166 m², finalizada no ano de 2016, e, para os espaços de aprendizagem, foram levados em conta “aspectos físicos, emocionais, sociais, culturais, corporais, criativos, intuitivos e espirituais”, que são tão importantes quanto a racionalidade encontrada na educação tradicional. Além disso, o entendimento das vontades e habilidades das crianças foram levados em conta para dar significado e eficácia ao ambiente, como mostra a figura 10 (ARCHDAILY, 2018).

FIGURA 10 – Rearranjo de uma sala de aula



Fonte: Archdaily (2018)

O projeto foi elaborado em conjunto com os usuários para que a edificação pudesse ser um reflexo da pedagogia utilizada. Os arquitetos interagiram com os professores, alunos, coordenadores e responsáveis pelas manutenções, e criaram um quadro de questões práticas e funcionais. Abordaram a planta com zonas de contração e expansão, que permite e incentiva a imaginação e apropriação do espaço pelas crianças, sujeitos ativos do ambiente. Todo ambiente é a expansão de uma sala tradicional e por isso é possível escolher diferentes percursos e interações para transitar de um ambiente a outro. A figura 11, mostra a planta do pavimento térreo da edificação e é perceptível como não há uma delimitação entre salas de aula, mas um agrupamento visual de interesses em comum (ARCHDAILY, 2018).

³ Método educativo onde as ideias só têm sentido se interligadas, e não fragmentadas. Assim, a assimilação dos conteúdos é muito mais profunda e explora todas as esferas de conhecimento (MAPLE BEAR, 2019).

FIGURA 11 – Planta do pavimento térreo



Fonte: Archdaily (2018)

Um aspecto que é o ponto forte do projeto é a flexibilidade. Os painéis pivotantes dão suporte às atividades desenvolvidas, mas também servem como armários, apoios de mochilas, livros e trabalhos dos alunos. Ao serem movidos, esses painéis mudam a configuração do ambiente, expandem e promovem atividades mais interativas ou contraem e promovem atividades introspectivas. A figura 12 exemplifica como um mesmo ambiente pode promover diferentes atividades com um simples rearranjo dos painéis (ARCHDAILY, 2018).

FIGURA 12 – Duas configurações proporcionadas pelos painéis



Fonte: Archdaily (2018) - Modificado pela autora

As salas de aula servem como pontos de apoio. Possuem desenho não ortogonal, desdobram-se e não limitam os usos, não discriminam, mas somam espaços formais e informais que atendem às demandas necessárias de ambientes pedagógicos. Além disso, os alunos podem ter uma apropriação de diferentes espaços de formas variadas, uma vez que enquanto aulas expositivas acontecem pelos corredores, há um sarau na rampa ou uma reunião no refeitório. A figura 13 demonstra, graficamente, como a utilização livre do ambiente é possibilitada (ARCHDAILY, 2018).

FIGURA 13 – Corte transversal da edificação



Fonte: Archdaily (2018)

3.2 Análise da oferta cultural em Iúna

Iúna é um município localizado no sul do estado do Espírito Santo pertencente a microrregião do Caparaó. Com uma área territorial de cerca de 460.365 km², conta com uma população de 27.328 habitantes (PREFEITURA MUNICIPAL DE IÚNA, [s/d]).

A economia da cidade é baseada na agricultura, com ênfase para a cafeicultura. O cultivo de feijão, milho também são destacados na economia da cidade, assim como a pecuária leiteira e de corte. Com um grande número de paisagens naturais, como cachoeiras, o município possui um grande potencial para expandir sua economia com o eco turismo e turismo histórico, uma vez que o município está localizado no trecho que comporta a Rota Imperial (PREFEITURA MUNICIPAL DE IÚNA, [s/d]).

3.2.1 Estruturas Culturais de Iúna

Nos últimos anos tem havido um aumento de atividades culturais na cidade. Eventos como Feira de Negócios, que ocorrem anualmente, há também a Feira do Produtor (semanalmente), Festival de Cafeterias, Saraus, entre outros eventos. Contudo, analisando à parte, a cidade não tem eventos culturais fixos, ou seja, apenas eventos itinerantes movimentam a economia do setor de cultura da cidade em determinadas épocas do ano. Na maior parte do ano, as atividades culturais não são divulgadas à população, obtendo pouco e/ou nenhum interesse e participação dos demais cidadãos.

A figura 14, demonstra graficamente como é a divisão de estruturas culturais públicas fixas no território urbano da cidade.

FIGURA 14 – Estruturas culturais públicas em Iúna-ES



Fonte: Google Earth (2020) – Modificado pela autora

Como pode ser visto, a cidade conta com sete estruturas para atividades culturais.

As instalações do antigo “PETI” – Programa de Erradicação do Trabalho Infantil, atua atualmente como uma sede para o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV), onde crianças e adolescentes podem ampliar trocas culturais e vínculos, serem incentivadas à socialização, práticas de esportes e aprimoramento da aprendizagem. A edificação (Figura 15) comporta salas de aula, refeitório, e é vinculada ao Estádio Municipal Antônio O. Pereira.

Atualmente a edificação encontra-se em um estado razoável de conservação, contudo não é ampla o suficiente para expansão do programa curricular/cultural do SCFV.

FIGURA 15 – Entrada da sede do SCFV e Estádio Municipal



Fonte: Memória Futebol Capixaba (2017)

Outra instalação que merece reconhecimento é a “ASSIUDES” – Associação Iunense Para Desenvolvimento Social. Contando com cinco projetos em atividade, tais como “Artes e Oportunidades”, “Campeões do Amanhã”, “Inclusão Sócio-Digital”, “Tocando e Encantando” e “Projeto Sabão Ecológico”, a associação já impacta mais de dois mil cidadãos, entre crianças, adolescentes, jovens e adultos. Aulas de artesanato, artes, música, futebol, artes marciais (capoeira e outros), dança, entre

outros, são parte do programa de ensino dessa organização. Apesar de possuir uma edificação sede em bom estado de conservação (Figura 16), a maioria das atividades são realizadas fora da mesma, uma vez que não há espaço para as aulas e apresentações serem executadas. Dessa forma, não há uma centralização das atividades, uma vez que se espalham para outros espaços para que a população possa ter acesso.

FIGURA 16 – Sede da ASSIUDES



Fonte: Assiudes ([s/d])

A casa da cultura, além de conter o acervo histórico do museu municipal, possui em suas dependências uma biblioteca pública municipal, mas infelizmente não é muito atrativa e encontra-se decadente. Uma outra parte da edificação é destinada a exposição e venda de artesanatos de artesãos do município, o que gera uma boa movimentação cotidiana. Na parte superior, há um salão que é utilizado na maioria das reuniões de médio porte do município. Atualmente o edifício encontra-se em estado de restauração, já que o mesmo é um patrimônio tombado. A figura 17 mostra a fachada da edificação no ano de 2014.

FIGURA 17 – Casa da Cultura de Iúna



Fonte: Prefeitura Municipal de Iúna (2014)

O ginásio de esportes (Figura 18), assim como o Parque de Exposições (Figura 19), recebem todo e qualquer tipo de eventos itinerantes. Contudo, no decorrer do ano, não há uma atividade cultural cotidiana que atraia à população para suas instalações. Além de ambos estarem em uma condição ruim de conservação, são alvos de vândalos. O parque de exposições, apesar de conter edificações em seu território que abrigam o polo à distância da UFES – Universidade Federal do Espírito Santo, em seu exterior acaba sendo apenas depósito de carros destinados ao uso da

prefeitura e até mesmo lixo. No caso do Ginásio, que recebe feiras em determinadas épocas do ano, há uma aglomeração de pombos que ocasionaram a interdição do mesmo.

FIGURA 18 – Ginásio de Esportes



Fonte: Câmara Municipal de Lúna (2018)

FIGURA 19 – Parque de exposições



Fonte: Acervo do Autor (2020)

O Espaço Bem Viver, é um Centro Multiuso, utilizado para apresentações, reuniões e convivência de idosos. As apresentações de música da ASSIUDES também ocorrem lá. Trata-se de uma edificação que tem apenas um salão e um pequeno palco para apresentações. Inaugurado em 2016 (Figura 20) numa área de fácil acesso, esse salão público independente encontra-se em boas condições, contudo seu uso é um tanto quanto restrito, uma vez que não há outros salões para realização simultânea de atividades distintas.

FIGURA 20 – Entrada do Espaço Bem Viver



Fonte: Prefeitura Municipal de Lúna (2016)

Por fim, e não menos importante, a APAE – Associação de Pais e Amigos Excepcionais de Lúna, inaugurada em 1990, busca promover a melhoria da qualidade de vida de pessoas deficientes através de serviços de habilitação e reabilitação, além de sua integração à sociedade. Além do atendimento Educacional Especializado, a associação se responsabiliza por oferecer oficinas educativas, oficinas estas que englobam esportes, artesanatos, culinária, jardinagem e outros. Além de contar com uma estrutura em ótimo estado (Figura 21), a APAE de Lúna fica localizada em um lugar de fácil acesso, apesar de distante. Além de uma grande extensão de áreas ao ar livre, hortas, a edificação possui amplas salas e refeitórios, quadras, e claro, todos os espaços plenamente acessíveis.

FIGURA 21 – Vista aérea das instalações da APAE



Fonte: Google Street View (2019)

3.2.2 Engajamento cultural promovido pela Escola Viva

O programa Escola Viva, elaborado pelo Governo do Estado do Espírito Santo, vigente na cidade de Lúna através da Escola Estadual Henrique Coutinho, tem por objetivo a implementação de planos inovadores em conteúdo e gestão das escolas estaduais, direcionada à melhoria da qualidade do ensino na rede pública (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2012).

Explanando com mais detalhes os objetivos desse programa, tem-se que, além de ampliar o tempo de permanência dos estudantes na escola (tempo integral); a escola promove uma ampliação de referências; conhecimento de práticas e vivências contextualizadas para aprimoramento da aprendizagem; desenvolver competências cognitivas; construir uma nova identidade à escola em dimensões curriculares, metodologias e espaços escolares; reduzir o índice de abandono e aumentar aprovação dos estudantes (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2012).

A partir desses objetivos, o programa opera uma série de estratégias para que a permanência do discente e docentes seja mais dinâmica no período integral de ensino. Além das disciplinas da base comum curricular, os estudantes têm contato com tutorias; práticas de vivência e protagonismo; avaliações diagnósticas e de nivelamento; aulas de protagonismo; aulas de pensamento científico; estudo orientado; aulas de projeto de vida (visando as aspirações futuras do aluno e o encaminhando para este objetivo); clubes (desenvolvido e gerido pelos alunos); e por fim, as disciplinas eletivas (escolhidas pelos próprios alunos sob tutela de professores) (GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO, 2012).

As eletivas e clubes são os principais pontos do programa, uma vez que os alunos são direcionados através de seus interesses. A exemplo disso, tem-se clubes de literatura, onde alunos que se interessam por livros se reúnem e trocam ideias a respeito. Outro exemplo é a eletiva de história em quadrinhos, onde o professor de artes supervisiona e leciona aos participantes como trabalhar com essa temática. Cada semestre os clubes e eletivas são alterados, seja na temática, seja no elenco. Esses pontos do programa despertam interesse nos estudantes por expressões culturais mais diversas e geram direta e indiretamente um impacto significativo na sociedade, com apresentações culturais e engajamento dos alunos em relação a sociedade e cultura.

A estrutura da Escola Viva de Lúna está em excelentes condições de uso. Além de ser a maior estrutura no ramo da educação, é plenamente dotada de acessibilidade

para servir a todo tipo de público, e conta com espaços lúdicos de aprendizagem, com cores vivas, salas temáticas e arranjos diferenciados de salas de aula, bem como espaços ao ar livre acessíveis e bem estruturados.

Assim, pode-se afirmar que Iúna conta com um programa escolar público que dá ao aluno a oportunidade de conhecer as várias esferas culturais; aprender a executá-las; conviver com diferenças culturais e pedagógicas; e por fim, aprender a desenvolver-se a partir desses estímulos.

3.2.3 Comparativo: estruturas culturais Iúna x Sesc Limeira x *Wish School*

A partir da análise feita no município de Iúna e sua oferta de atividades culturais, é possível fazer uma comparação da mesma com as atividades propostas no espaço do Sesc Limeira.

Para melhor entendimento, as atividades ofertadas por Iúna serão listadas de forma geral, e não divididas por edificação, como pode ser visto no Quadro 01 abaixo:

QUADRO 01 – Comparação entre atividades oferecidas pelo Sesc Limeira e Iúna

ATIVIDADE CULTURAL	IÚNA	SESC LIMEIRA
Aulas de Música	Sim	Não há ambiente restrito a este uso
Biblioteca	Sim	Sim
Aulas de Artes Marciais	Sim	Não há ambiente restrito a este uso
Salão de Uso Múltiplo	Sim	Sim
Ginásio Poliesportivo	Sim	Sim
Área de Exposições (Galeria)	Não	Sim
Teatro (Cap. 300 pessoas)	Não	Sim
Complexo Aquático	Não	Sim
Midioteca	Não	Sim
Salas de Tecnologia/Informática	Sim	Sim
Aulas de Práticas Físicas	Sim	Sim
Salas de Uso Educativo Flexível	Sim	Sim
Aulas de Artesanato	Sim	Não há ambiente restrito a este uso
Aulas de Jardinagem	Sim	Não
Aulas de Culinária	Sim	Não

Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Observa-se, a partir do quadro, que Iúna dispõe de uma grande parte das atividades oferecidas pelo Sesc Limeira. Contudo, é importante ressaltar, que cada atividade é desempenhada em um edificação diferente, o que acaba restringindo certos públicos de participarem de uma maior variedade de atividades/eventos – seja na capacidade de lotação dos espaços, como a acessibilidade dos mesmos e qualidade dos ambientes. Outro ponto a ser observado é que o fato de as atividades não se concentrarem numa instituição que tenha estrutura para abarcar todos os usos (apresentações, aulas, exposições) não entrega à sociedade uma localidade cultural de referência e identidade arquitetônica.

Já sobre o engajamento cultural proposto pelas escolas, é importante ressaltar que ambas as escolas (Escola Viva e *Wish School*) possuem um currículo diferenciado do tradicional, uma vez que nelas é possível encontrar salas de aula em um *layout* completamente distinto de outras escolas, aulas livres e ao ar livre que possibilitam a introdução de novas temáticas e abordagens no ensino, e principalmente, colocando o aluno como o protagonista do espaço, como um ator ativo responsável por suas próprias escolhas e acima de tudo, atrelado com o conhecimento e reconhecimento de culturas que gerarão um impacto deveras positivo na sociedade.

4. CONCLUSÃO

Dado o exposto, é possível analisar que as escolas e centros culturais são instituições que não só podem, como devem, trabalhar em conjunto para a concretização de uma disseminação cultural genuína. Através da arquitetura, ou a partir de uma simples alteração do mobiliário da sala de aula, o interesse dos alunos pelos assuntos expostos pode ser alcançado, assim como participar de um currículo pedagógico diferenciado pode abrir os horizontes e perspectivas acerca da cultura que ocorre a sua volta. A principal mudança acontece a partir do interesse do aluno, que, ao longo do tempo, vai deixando de ser um mero espectador para ser um protagonista do espaço de aprendizagem.

Levando isso em conta, faz-se necessária a compreensão de que os centros culturais não são apenas espaços de meras exposições ou apresentações, e sim espaços para estudos, participação e fortalecimento de vínculos socioculturais, pois, se as escolas desempenham o papel de disseminar a cultura, os centros culturais devem promover essa cultura de modo a permitir que toda a população participe, desde crianças até idosos.

É possível perceber que as atividades culturais em lúna, bem como a divulgação a partir da escola, tem aos poucos ganhado a atenção das crianças e adolescentes, porém faz-se necessário um apelo da administração para comportar a todos num espaço atrativo, lúdico e acessível e que se torne referência à sociedade e cidade.

Por fim, é possível analisar que sabendo que a cultura é fundamental para a expressão humana, e sendo isso visível desde a infância, uma criança nunca saberá se é capaz de desenhar, cantar, dançar, se nunca for apresentada a essas habilidades. Nem todas as crianças e adolescentes possuem a mesma oportunidade de frequentar um teatro, para observar o ofício do ator, nem todos podem assistir a um show ou concerto, para conhecer o ofício do músico, nem todos podem ir a um restaurante para conhecer o ofício de um chefe de cozinha. Por isso, é imprescindível que a escola, no mínimo, apresente ao aluno essa cultura, e se seu espaço não suportar todas as expressões culturais apresentadas, que seja possível extrapolar as paredes da escola, que sejam disseminados para a sociedade através dos centros culturais.

REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. **Primeiro lugar no concurso para o novo Sesc Limeira**. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/879185/primeiro-lugar-no-concurso-para-o-novo-sesc-limeira>>. Acesso em: 06 Jun. 2020.

ARCHDAILY. **Wish School**: Grupo Garoa. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/891456/wish-school-grupo-garoa>>. Acesso em: 06 Jun. 2020.

AZEVEDO, G. A. N. **Arquitetura Escolar e Educação**: Um Modelo Conceitual de Abordagem Interacionista. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ, 2002.

BELO, Crislaine Blaca Belo. **A influência da arquitetura para as Instituições Escolares com enfoque na aplicação no método Montessori**. 2019.



CALADO, G. C. **Acessibilidade no ambiente escolar:** reflexões com base no estudo de duas escolas municipais de Natal-RN. Natal, RN, 2006.

CAMARA MUNICIPAL DE IÚNA. **Vereadores aprovam mais de R\$ 2 milhões em créditos adicionais especiais.** Disponível em:

<<https://camaraiuna.es.gov.br/noticia/2018/10/vereadores-aprovam-mais-de-r-2-milhoes-em-creditos-adicionais-especiais.html>>.

CANDAU, Vera M. F. **Sociedade, Cotidiano Escolar e Cultura(s):** Uma Aproximação. Educação & Sociedade, ano XXIII, no 79, Agosto/2002.

COSTA, Ana; SILVA, Sofia Marques da; FERNANDES, Francisco Barata. **O envolvimento de jovens no ambiente construído da escola:** do espaço físico ao espaço educativo. In: Educação Sociedade e Culturas. 2015 ; No. 44. pp. 67-85.

DABUL, Lígia. **Museus de Grandes Novidades:** Centros Culturais e Seu Público. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 14, n. 29, p. 257-278, jan./jun. 2008.

DEWEY, John. **A Escola e Sociedade e A Criança e o Currículo.** Tradução de Paulo Faria, Maria João Alvarez e de Isabel de Sá. Lisboa: Relógio D'Água, 2002.

FARIAS, Nuri. **Centro Comunitário Cambury.** Disponível em:

<https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/cru-architects_/centro-comunitario-cambury/5373>. Acesso em: 05 jun. 2020.

FIRMINO, Hellen. **O que é um Layout.** Disponível em:

<<https://www.casaderaiz.com/o-que-e-um-layout/>>. Acesso em: 24 mai. 2020.

GADOTTI, Moacir. **Diversidade Cultural e Educação para Todos.** Rio de Janeiro: Graal, 1992.

GIRASSOL. **Rotina Montessori.** Disponível em:

<<http://cegirassol.com.br/noticia/2701/rotina-montessori>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO. **Projeto Pedagógico Programa Escola Viva.** Disponível em:

<<https://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/Projeto%20Pedag%C3%B3gico%20-%20PROGRAMA%20ESCOLA%20VIVA-.pdf>>. Acesso em: 08 Jun. 2020.

MAPLE BEAR. **Entenda o que é educação holística.** Disponível em: <

<https://www.maplebearvinhedo.com.br/noticias/entenda-o-que-e-educacao-holistica/>>. Acesso em: 06 Jun. 2020.

MEMÓRIA FUTEBOL CAPIXABA. **Rio Pardo Futebol Clube de Iúna.** Disponível em:

<<https://memoriafutebolcapixaba.blogspot.com/2017/04/>>. Acesso em: 08 Jun. 2020.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes pedagogia tradicional.** Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/pedagogia-tradicional/>>. Acesso em 07 abr. 2020.

MILANESI, Luis. **A casa da invenção.** Ateliê Editorial. São Caetano do Sul, 1997.



MINATO, Rochele Thais et al. **Diálogo entre arquitetura e ensino: contribuições da arquitetura aliada ao método montessoriano para o processo de ensino-aprendizagem**. Revista de Arquitetura IMED, Passo Fundo, v. 7, n. 2, p. 65-87, abr. 2019. ISSN 2318-1109. Disponível em:

<https://seer.imed.edu.br/index.php/arqimed/article/view/3042>. Acesso em: 27 abr. 2020. doi:<https://doi.org/10.18256/2318-1109.2018.v7i2.3042>.

MOREIRA, Antonio F. B. e CANDAU, Vera M. **Educação Escolar e Cultura(s): Construindo Caminhos**. Revista Brasileira de Educação, nº 23, mai/jun/jul/ago 2003.

NEVES, Renata Ribeiro. **Centro Cultural: a Cultura à promoção da Arquitetura**. Revista Especialize On-line IPOG-Goiânia-5ª Edição, n. 005, 2013.

O ARQUIVO. **Neurociência coloca em xeque a aula tradicional**. Disponível em:<<https://www.oarquivo.com.br/variedades/ciencia-e-tecnologia/4929-neuroci%C3%Aancia-coloca-em-xeque-a-aula-tradicional.html>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

OBLINGER, Diana and LIPPINCOTT, Joan K., "**Learning Spaces**" (2006). Brockport Bookshelf. 78.

OLIVEIRA, Aíla Seguin Dias Aguiar de et al. **Acessibilidade espacial em centro cultural: estudo de casos**. 2006.

PENNA, Fernanda. **Cores na Arquitetura e Decoração (Parte 2)**. Disponível em:<<http://www.ojornalzinho.com.br/2018/01/02/cores-na-arquitetura-e-decoracao-parte-2-penna-arquitetura-e-urbanismo/>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

PREFEITURA MUNICIPAL DE IÚNA. **Localização e Dados Geoeconômicos**. Disponível em: <<https://iuna.es.gov.br/localizacao.html>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

POL, Milan; et al. **Em busca do conceito de cultura escolar: uma contribuição para as discussões actuais**. Tradução de Gabriela Lopes. Rev. Lusófona de Educação n.10 Lisboa 2007.

RAMOS, Luciene Borges. **Centro Cultural: Território privilegiado da ação cultural e informacional na sociedade contemporânea**. Bahia, III Enecult, 2007.

SANTOS, Elza C. **Dimensão Lúdica e Arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia**. São Paulo, 2011.

SEMIS, Lais. **Fileiras na sala de aula, nunca mais**. Disponível em: <<https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1975/fileiras-na-sala-de-aula-nunca-mais>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

SILVA, Maria Celina S. de M. e. **Centro Cultural: Construção e Reconstrução de Conceitos**. Rio de Janeiro: Universidade do Rio de Janeiro, 1995.



VITRUVIUS. **Sesc Limeira**. Disponível em: <
<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/17.201/6704>>. Acesso em: 06
Jun. 2020.