

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

DO ABSTRATO AO CONCRETO: Materiais didático–pedagógicos adaptados para trabalhar os elementos formais das Artes Visuais com Deficientes Intelectuais.

Eliane Carvalho Vasconcelos¹

Roberta Puccetti²

RESUMO

O presente artigo traz um relato das atividades, bem como os resultados obtidos na implementação da proposta elaborada no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE). O Projeto, “Do Abstrato ao Concreto: Materiais didático–pedagógicos adaptados para trabalhar os elementos formais das Artes Visuais com Deficientes Intelectuais”, foi desenvolvido com o objetivo de obter resultados significativos ao final da implementação em relação aos materiais didático-pedagógicos que foram elaborados e as estratégias de ensino utilizadas nas aulas de arte, ambos visando proporcionar aos alunos com deficiência intelectual a compreensão dos conceitos abstratos e concretos. O projeto está fundamentado na teoria sócio interacionista de Vygotsky, baseando-se no desenvolvimento do ser humano que acontece durante trocas de experiências e pelas suas interações no processo de ensino-aprendizagem. A arte possibilita aos alunos com deficiência intelectual toda essa interação, pois oportuniza várias formas de expressão e desenvolve suas potencialidades pela criatividade, sensibilidade, reflexão e conhecimento.

Palavras-chave: Ensino de Arte. Deficiência intelectual. Artes visuais. Produções pedagógicas. Abstração.

INTRODUÇÃO

Este estudo mostra os resultados obtidos nas atividades desenvolvidas com alunos deficientes intelectuais do Ensino Fundamental da APAE. Por meio dessas atividades, constatamos que pode haver uma aprendizagem mais significativa de conceitos abstratos se, no trabalho com os alunos, forem utilizados materiais pedagógicos apropriados e produzidos de forma que atendam suas necessidades, e não se tornem um empecilho.

¹ Professora PDE da disciplina de Arte da APAE de Cambé, Licenciada em Educação Artística com Habilitação em Artes Plástica pela Universidade Estadual de Londrina, especialização em Educação Especial pelo CESULON e Especialização em Psicopedagogia pelo ESAP.

² Doutora e Pós Doutora em Educação. Docente do Departamento de Arte Visual da Universidade Estadual de Londrina.

Objetos de intervenção pedagógica podem ser usados para trabalhar diversos conteúdos, objetivos e serem adaptados a turmas de diferentes idades, pois despertam a curiosidade, incentivam os questionamentos e a percepção das diferenças e semelhanças, permitindo ao aluno criar hipóteses e chegar as suas próprias conclusões. Dessa forma, ele aprende com mais facilidade o conteúdo e não esquece tão facilmente as informações obtidas, pois a criança constrói o conhecimento partindo do concreto para o abstrato.

Paulo Freire em um de seus livros lembra que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. Para ele, é de responsabilidade do professor criar um ambiente agradável e estimulante para suas aulas, sabendo respeitar os conhecimentos dos alunos, para pode haver troca de saberes. Segundo Vygotsky (1998), para poder compreender o desenvolvimento da criança, devemos prestar atenção às suas necessidades e verificar se os incentivos que recebem são eficazes para despertar uma ação. O seu desempenho pode estar relacionado a uma mudança na motivação e/ou no incentivo que ela recebe.

A arte é muito importante para o desenvolvimento educacional do aluno, independentemente da linguagem trabalhada. Ela possibilita ao deficiente intelectual várias formas de expressão, de criar, socializar, construir conhecimento, o que lhe propicia autonomia. Assim sendo, os materiais aqui apresentados são estratégias de ensino elaboradas para atingir um maior desempenho dos alunos deficientes intelectuais nas aulas de arte, efetivando assim, o ensino e o aprender.

Trabalhamos, na implementação, três Produções Lúdicas Pedagógicas³, todas têm como objetivo geral auxiliar na aprendizagem do aluno com deficiência intelectual levando-o a uma compreensão mais clara dos conceitos abstratos e concretos.

A primeira produção, “Arte em Cor”, foi elaborada pela professora PDE e é um recurso didático-pedagógico que busca levar os alunos a vivenciarem situações de produção que envolvam a linguagem do desenho, da pintura e da colagem, bem como ampliar seu repertório artístico. O material apresenta algumas das obras do artista Quim Alcantara, em destaque “Jogos de Carnaval”, na qual os alunos podem manipular as peças soltas da obra e fazer interferências em suas imagens, e traz

³ Material Pedagógico produzido

algumas sugestões de atividades para serem aplicadas por outros professores que, futuramente, possam fazer uso das produções.

Foram produzidos, posteriormente, mais dois materiais, elaborados a partir da ideia do “Arte em Cor”. Para isso, foram convidadas duas professoras de arte da APAE para participar com sugestões para o projeto. Depois das pesquisas realizadas durante a fundamentação teórica e das conversas e discussões sobre a primeira produção, pedimos que as professoras convidadas contribuíssem com ideias para a construção de mais duas outras produções, mas infelizmente apenas uma delas pôde participar do projeto.

A professora⁴ apresentou duas propostas. Após algumas reestruturações e adaptações, os materiais foram confeccionados pela professora PDE. Um dos materiais foi a “Corrida das Bandeirinhas”, que teve como inspiração obras de Alfredo Volpi, artista que trabalha em suas pinturas as formas geométricas das bandeirinhas. É um jogo com o qual podemos trabalhar vários conteúdos, além de ampliar a compreensão de regras e ordens, desenvolver o cognitivo e o raciocínio lógico ao estabelecer as estratégias de jogadas aos alunos com deficiência intelectual. “Cenários de Portinari” foi o outro material criado, que possibilita aos alunos o contato com reproduções do artista plástico Cândido Portinari, que aborda em algumas de suas obras o tema brincadeiras infantis. O material segue a estrutura de um quebra-cabeça, mas com o propósito de levar o aluno a montar novas leituras das obras do artista de acordo com sua visão e criatividade.

Todas as três produções apresentadas seguem o formato de jogo. A utilização do jogo como recurso didático tende a contribuir para o aprendizado do aluno com deficiência intelectual, pois esse recurso permite vivenciar corporalmente as situações de ensino-aprendizagem, explorando sua criatividade e expressividade, interagindo, cooperado e aprendendo com grupo.

Segundo Ide⁵ (2008), o jogo pode possibilitar ao deficiente intelectual aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Durante o processo, percebe-se que há um aprendizado significativo. Quando conseguimos unir satisfação e êxito, o

⁴ Keller Cristhina Verri Alves - Professora de arte da APAE de Cambé, Licenciada em Música pela Universidade Estadual de Londrina, especialização em Educação Especial pela UNOPAR e especialização em Arte e Educação pela ESAP.

⁵ Doutorado em Ciências (Psicologia Escolar) pela Universidade de São Paulo, Brasil (1990), Professor Adjunto da Universidade Estadual de Feira de Santana, Brasil.

resultado é uma autoestima elevada; conseqüentemente, é visível que a ansiedade diminui. Isso aumenta a motivação do aluno para participar das atividades. O uso do jogo também possibilita melhor interação do deficiente intelectual com os seus colegas “normais” e com o professor.

Com base nesse referencial teórico, propomos, na Implementação Pedagógica, testar os materiais pedagógicos manipuláveis elaborados visando a utilização de atividades lúdicas e jogos como recursos para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. Serão relatados todos os processos da implementação, bem como as atividades e depoimentos dos alunos em relação às Produções Lúdicas Pedagógicas.

APRENDIZAGEM: DO LÚDICO AO CONCRETO

Refletimos sobre a relação ensino-aprendizagem do deficiente intelectual em arte, deparamos com alguns problemas em nossa prática pedagógica, e percebemos que a falta de recursos pedagógicos é o principal responsável pela maioria das barreiras encontradas. Na expectativa de contribuir para a superação das dificuldades, com a finalidade de promover a melhoria na qualidade do ensino dos deficientes intelectuais em arte, buscamos elaborar materiais pedagógicos para trabalhar conteúdos de Artes Visuais utilizando objetos concretos a fim de que os alunos tenham um melhor entendimento da relação abstrato/ concreto.

Estudos e pesquisas realizados na primeira etapa do PDE resultaram nos materiais didáticos produzidos. Foram desenvolvidas três Produções Lúdicas Pedagógicas explorando o jogo e o lúdico como ideia central no processo de aprendizagem.

A implementação do projeto utilizando os objetos de intervenção pedagógica foi realizada no terceiro período do PDE e teve grande contribuição dos professores da Rede Pública Estadual de Ensino, que participaram do Grupo de Trabalho em Rede – GTR, no qual realizamos reflexões e discussões sobre as Produções Lúdicas Pedagógicas elaboradas pela professora PDE. Os participantes do GTR tiveram a oportunidade de contribuir com relatos de suas experiências e analisar o material, a aplicação e a verificação dos resultados, avaliando o projeto de intervenção.

Pelos relatos apresentados, percebemos que a falta de materiais apropriados é uma problemática que atinge a maioria dos professores de arte que atendem alunos com deficiência. Por isso é muito bom realizar cursos, pois neles a troca de experiências entre profissionais da área é muito rica: tiramos dúvidas e aprendemos novas estratégias e soluções para situações que causam conflitos em nossa prática pedagógica.

No decorrer do grupo de estudo, notamos que o tema foi relevante, despertando muito interesse por parte dos professores, deixando evidente que partilham conosco da importância que os elementos lúdicos têm para os alunos com deficiência intelectual na aprendizagem em arte.

Para corroborar essa afirmação, transcrevemos a seguir algumas opiniões dos professores participantes do GTR:

“No texto do projeto, o que me chamou atenção, e que, particularmente, acredito ser um dos aspectos mais importantes a destacar, é a mudança do olhar perante as capacidades dos alunos. Quando assumimos essa postura, permitimos que os potenciais sejam ressaltados. No ensino de Arte, propor a introdução de conceitos, a partir de técnicas, pode possibilitar um ambiente favorável à ludicidade, pois o campo de compreensão se amplia e se desperta para a aprendizagem, onde os alunos com diferentes formas de apreensão conseguem atingir o objetivo”

“Li o projeto que você apresentou e achei muito válida a contribuição dele para a educação especial. Quando o texto afirma que a intervenção pedagógica realizada por meio de jogos possibilita o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, além de permitir que ela se desenvolva de acordo com o seu tempo de assimilação do conteúdo, está retratando nossa realidade escolar, nos incentivando a aperfeiçoar ainda mais, escolhendo sempre o melhor caminho para levar o conhecimento aos nossos estudantes.”

“O seu projeto de intervenção pedagógica veio ao encontro dos anseios de todos nós professores de arte, tanto com os alunos da educação especial como os da educação regular. O conceito de "abstrato" é realmente difícil de ser exposto, e só conseguimos alcançar nossos objetivos quando colocamos em prática ou, literalmente, a mão na massa, é nos observando na prática que descobrimos que alcançamos os nossos objetivos.”

Todas as discussões e sugestões foram de grande importância, pois assim pudemos corrigir alguns pontos e acrescentar novas ideias, o que contribuiu para ampliar as possibilidades de trabalho com os materiais.

A implementação foi realizada na Escola de Educação Especial “Osvaldo de Jesus” – APAE no município de Cambé, com os alunos de Ensino Fundamental. Foram 32 horas de trabalho, nas quais tínhamos como propósito aplicar os materiais e analisar se atingimos nossos objetivos. A turma em que o trabalho ocorreu era composta por 10 (dez) alunos, com a idade cronológica variando entre 12 e 15 anos, de ambos os sexos:

G. R. F.: deficiência intelectual moderada, transtorno de aprendizagem, de linguagem, atraso cognitivo, social e emocional.

G. H. R. S.: deficiência intelectual por sequela de prematuridade.

J. V. N. I.: déficit cognitivo, de linguagem e de interação social.

J. A. S. S.: deficiência intelectual, transtorno de aprendizagem e de comportamento.

L. M. I. B.: paralisia cerebral, hidrocefalia e transtorno de linguagem.

M. I. S. P.: síndrome de Down, deficiência intelectual, transtorno de aprendizagem e de comportamento.

P. G. A.: deficiência intelectual e transtorno de aprendizagem

R. V. B. C.: deficiência intelectual, transtorno de aprendizagem e de comportamento.

T. S. C.: deficiência intelectual e transtorno de aprendizagem.

T. O. S.: deficiência intelectual, transtorno de aprendizagem, de comportamento e de linguagem.

“LUDICIANDO” na Aprendizagem

As produções aqui apresentadas são frutos de estudos, pesquisas e troca de experiências e contaram com a ação de inserção pedagógica na escola, onde realizamos, junto com outra professora de arte da escola, discussões sobre a elaboração dos materiais, o plano de trabalho docente e as estratégias de ação metodológica, que seriam utilizadas como recursos pedagógicos.

Os materiais têm o propósito de aprofundar o conhecimento dos alunos deficientes intelectuais em arte de forma lúdica e significativa, buscando atingir, assim, um melhor aprendizado, levando-os a compreender os conteúdos de maneira que possam apreender. Alguns deficientes intelectuais conseguem memorizar por um

curto espaço de tempo determinado conteúdo, mas não é isso que desejamos. Queremos que eles consigam reter o conhecimento, mesmo que de uma forma mais simplificada, mas não menos eficiente.

As aulas foram planejadas tendo como uma das fontes de embasamento teórico a Proposta Triangular da educadora Ana Mae Barbosa. Segundo sua abordagem, para se construir o conhecimento em Arte, é preciso trabalhar de forma unificada a experiência (fazer artístico), o saber (apreciação artística) e o conhecer (contextualização histórica). Assim sendo, buscamos elaborar atividades em que o aluno pudesse vivenciar todo esse processo.

“ARTE EM COR”



Figura 1 – Produção Lúdica Pedagógica “Arte em Cor”
Fonte: Autora

De acordo com Kishimoto (1994), quando planejamos uma aula mais lúdica, o aluno não se sente cobrado a aprender, age de forma livre, sem se sentir pressionado psicologicamente. Durante essa descontração, é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Assim conseguimos despertar nele o desejo do saber e a vontade de participar. Quando o aluno percebe que pode aprender durante uma atividade dinâmica e lúdica, a atividade fica mais interessante e sua concentração aumenta, assimilando os conteúdos com mais facilidade.

A Produção Lúdica Pedagógica “Arte em Cor” foi trabalhada por doze aulas, com a duração de 50 minutos cada uma. Iniciamos a primeira aula sem apresentar a proposta, apenas pedimos que cada aluno elaborasse uma composição utilizando unicamente a forma do círculo como elemento do trabalho. Eles poderiam criar a composição como quisesse. Poderiam explorar tamanhos, cores e texturas diferentes. Durante as orientações, surgiram comentários como estes: G. H. R. S. – “Impossível professora vai ficar um desenho chato só de bola”, T. S. C. – “Dá pra fazer um campo de futebol só com as bolas kkkk”. Apesar de não acreditarem no resultado do trabalho, realizaram o desenho, ainda que sem muito entusiasmo.

Na aula seguinte, assistimos ao vídeo que faz parte da produção lúdica pedagógica “Ar em Cor”, com as obras de Quim Alcantara. Os alunos foram orientados a observarem cada obra atentamente e a interromper se quisessem fazer algum comentário ou pergunta sobre as imagens. Essas são algumas das falas dos alunos enquanto assistiam ao vídeo, Alguns comentaram os nomes das obras e relataram a sensação que tinham quando olhavam para elas. Estas são algumas falas dos alunos enquanto assistiam ao vídeo.

Jogos de Carnaval:

G. H. R. S. – *“Lembra pandeiro, vestidos das baianas coloridos redondos, pode ser confetes coloridos que joga para cima”.*

J. V. N. I. – *“Parece tamborim professora”.*

Verão:

G. H. R. S. – *“parece flores do jardim da minha vó no verão tudo colorido”*

Inverno:

G. H. R. S. – *“Vento. O movimento dos círculos e a meio **cinzado**”*

J. V. N. I. – *“Tem parte branca que parece neve”*

T. S. C. – *“Frio, parece que tá muito frio”*

Primavera:

G. H. R. S. – *“Tem flores nas árvores”*

J. V. N. I. – *“Folhas verdes e flor de cor forte”*

Outono

T. S. C. – *“Cai as folhas das árvores e as folhas são escuras”*

Desencontros do Tempo:

T. S. C. – *“Da um bem-estar”*

G. H. R. S. – *“Um sobe e o outro desce no rio Negro e Solimões que as águas não se mistura. São flores do pântano”*

G. R. F – *“As flores são diferentes”*

Dois a Três:

G. H. R. S. – *“Um buque secando”*

J. V. N. I. *“Parece que tá plantando flores”*

Pôr do Sol:

G. H. R. S. – *“Borboletas pousando na flor”*

Revoadas:

G. H. R. S. – *“Muitas borboletas ou pode ser flamingo, passou no Globo repórter”*

Horário de Verão:

G. H. R. S. – *“Parece folhas de bananeira. É uma paisagem”.*

A aula foi além das expectativas e a participação dos alunos surpreendeu. Eles notaram que a proposta, feita na aula anterior, de realizarem uma composição com círculos tinha a ver com os trabalhos do artista. Ficaram bastante entusiasmados porque poderiam conseguir também chegar a um resultado parecido tendo o círculo como único elemento da composição. Fizeram observações muito coerentes com as obras, relacionaram as imagens a objetos de seu repertório visual, mostrando o quanto é importante estimular a leitura de imagens no aluno. Com certeza, se a aula se resumisse à sessão de *slides* ou à pintura não teria causado o mesmo efeito. Eles foram desafiados a criar algo que, para eles, parecia impossível, e quando viram que isso já tinha sido realizado por outros, foi como se recebessem uma chuva de ideias.

Depois o material “Arte em Cor” foi apresentado aos alunos, que o manipularam e ficaram bastante interessados na aparência do acrílico que foi utilizado para a confecção das peças. Colocaram os círculos nos olhos e perceberam a mudança do ambiente dependendo das cores que escolhiam. Sem interferência, descobriram que as peças, apesar da cor, tinham uma certa transparência e que podiam ver através delas e que, se colocassem uma sobre as outras, mudavam de cor.

O contato com o material pedagógico manipulável deu muito resultado. Pelos comentários dos alunos, ficou claro que houve aprendizagem durante a atividade. Enquanto exploravam, conversavam entre si trocando informações, mostravam descobertas realizadas para os colegas.

Esse momento é muito importante de acordo com Ide.

A possibilidade de exploração e de manipulação que o jogo oferece, colocando a criança deficiente mental em contato com as normais, com adultos, com objetos e com o meio ambiente, propiciando o estabelecimento de relações e contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, torna a atividade lúdica imprescindível na sua educação (IDE, 2008, p. 114).

Após o momento de exploração, partimos para a prática.



Figura 2 – Reconhecimento do material “Arte em Cor”
Fonte: Autora

Os alunos elaboraram uma colagem utilizando a forma geométrica do círculo como elemento principal. Utilizaram, também, tecido, papel e tintas. Primeiro criaram um fundo para o trabalho. Cada um escolheu duas cores para essa etapa. Durante a pintura, enquanto misturavam as tintas, falavam das novas cores que iam surgindo. Escolheram os tecidos observando a textura e a cor e recortaram os círculos (os alunos que não conseguiram manusear a tesoura receberam apoio para cortar os tecidos). Cada aluno definiu a quantidade e o tamanho dos círculos que iriam usar. Enquanto realizamos a colagem, trabalhamos a noção de quantidade (muito/ pouco), a textura (tátil: o tecido, e visual: o papel que pintaram) e, ao final, realizamos a leitura das obras, e o resultado foi ótimo.

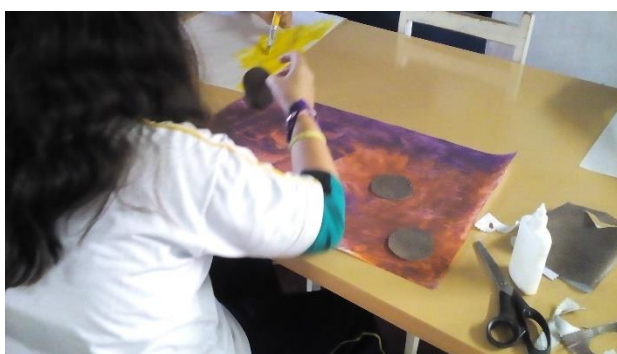


Figura 3 – Aula de Pintura e Colagem
Fonte: Autora



Figura 4 – Aula de Pintura e Colagem
Fonte: Autora



Figura 5 – Trabalho da aluna L. M. I. B.
Fonte: Autora

As composições aqui apresentadas mostram claramente que os alunos conseguiram organizar seus pensamentos e deixaram a criatividade fluir, sem medo, e, com o conhecimento adquirido durante todo o processo, o resultado não poderia ter sido melhor.

“CORRIDA DAS BANDEIRINHAS”



Figura 6 – Produção Lúdica Pedagógica “Corrida das Bandeirinhas”
Fonte: Autora

Quando fazemos uso do lúdico como recurso pedagógico, percebemos que ele auxilia na aprendizagem, contribui para o desenvolvimento social, mental e cultural. Enquanto jogamos, estamos nos socializando, trabalhando o cognitivo, estimulando nossa curiosidade e criatividade.

De acordo com Kishimoto (2008),

Entendido como recurso que ensina, desenvolve, educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar cores e formas, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil.

Jogos e atividades lúdicas podem estimular o raciocínio e a imaginação, permitindo que o aluno venha a explorar diferentes situações, expressar emoções e comportamentos, testar suas capacidades e superar limites. Assim, “Corrida das Bandeirinhas” foi elaborado pensando nesses objetivos a serem atingidos com os deficientes intelectuais.

Trabalhamos com os alunos por seis aulas, que envolveram leitura de imagem, contextualização e práticas artísticas. Começamos os trabalhos conhecendo um pouco sobre o artista plástico Alfredo Volpi e suas obras através de *slides*. Houve alguns comentários durante a apresentação sobre as obras: Bandeirinhas, Bandeirinhas estruturadas, Grande Fachada Festiva, Barco com Bandeirinhas e Pássaros e outras.

G. R. F. – *“ Oh, parece a festa junina na minha rua” – Grande Fachada Festiva*

J. A. S. S. – *“Ele não sabia desenhar Eliane, só fazia bandeirinhas? ”* (Foram apresentadas outras obras do artista em diferentes fases)

J. V. N. I. – *“Ele gosta de triângulo”*

J. A. S. S. – *“Por isso faz bandeirinhas”.*

P. G. A. – *“ Eu gostei de ser tudo colorido, uma de cada cor isso é bonito”.*

T. S. C. – *“Tudo é festa junina? ”.*

Conversamos com os alunos sobre as obras e colocamos que, com suas pinturas, o artista queria realmente era retratar “Bandeirinhas”. Ele tinha outros quadros, mas, naquele momento, esse era o tema que ele queria trabalhar. Aproveitando o olhar deles para as bandeirinhas, nós o direcionamos para a forma geométrica. Então começamos a analisar a sala de aula, e a maioria dos alunos encontrou um objeto que tinha a forma do triângulo. Desenhamos uma bandeirinha e a dividimos em partes, então perceberam que aquela bandeirinha poderia conter outras formas geométricas, dependendo de como suas partes fossem separadas.

Após a análise das imagens, manuseamos o jogo e comparamos as imagens das obras com as contidas no tabuleiro e nas peças do material. Os alunos receberam as orientações de como jogar, e as regras. O grupo jogou sem interferências da professora, que apenas respondia a questionamentos que surgiam durante a atividade. Cada aluno escolheu sua cor, e começaram a jogar. Os mais independentes ajudavam quem se perdia no meio do jogo, falavam que tinham que ficar atentos às cores e ao número de casas que tinham que andar durante o jogo. Pôde-se perceber que os alunos compreenderam as regras do jogo. Quando terminaram, queriam repetir a brincadeira por várias vezes. Foi uma aula muito prazerosa. Enquanto montavam suas “obras”, comentavam sobre o trabalho de Volpi e, assim, comparavam ao artista. Falamos das formas geométricas das bandeirinhas e das cores primárias e secundárias que as peças tinham. O jogo despertou o interesse em participar e manteve os alunos atentos durante todo tempo.

Na próxima aula, os alunos realizaram uma pintura com o tema Bandeirinhas. Como estávamos em época de festas juninas e o assunto estava muito presente, ficaram empolgados com atividade. À medida que iam desenhando, percebiam as formas geométricas das bandeirinhas. Durante a pintura, ficaram atentos às cores, pois, para ele, tinha que ficar bem colorido como as pinturas de Volpi.

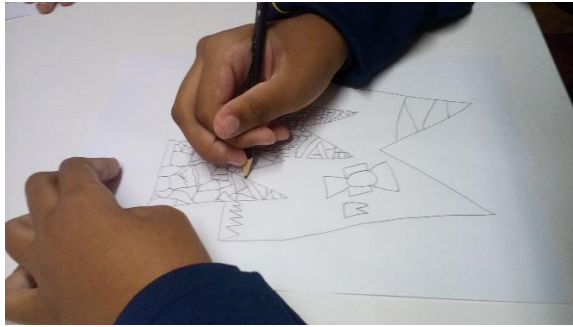


Figura 7 – Trabalho da aluna T. S. C.
Fonte: Autora



Figura 8 – Trabalho da aluna T. S. C. finalizado
Fonte: Autora



Figura 9 – Trabalho do aluno J. A. S. S. finalizado
Fonte: Autora



Figura 10 – Trabalho do aluno J. A. S. S.
Fonte: Autora

Analisando os exemplos, já podemos perceber a influência do material. A aluna T. trabalhou no desenho de forma fragmentada, dentro de uma outra forma. Talvez se não tivesse tido a possibilidade de manipular as peças do jogo com as mãos, essa elaboração poderia não ter ocorrido, mas ela olhou, movimentou as bandeirinhas, montou sequências, encaixes e conseguiu internalizar a ideia e transferi-la para o papel. Foi maravilhoso o resultado.

Segundo Celso Antunes (2003), o jogo é um recurso muito utilizado para poder estimular as inteligências. Ele permite ao indivíduo realizar o que deseja, pois, quando se joga, o jogador entra no mundo imaginário e passa a viver quem quer ser, organiza o que quer, sem limitações. Durante o jogo, ele brinca, envolvendo-se com a fantasia, e vem a estabelecer relação entre o inconsciente e o real. Assim, usar o jogo como ferramenta pedagógica é bastante compensador, pois, ao mesmo tempo que o aluno se diverte, ele está estimulando o seu raciocínio, a criatividade e aprende mais facilmente os conteúdos trabalhados.

“CENÁRIOS DE PORTINARI”



Figura 11 – Produção Lúdica Pedagógica “Cenários de Portinari”
Fonte: Autora

“Cenários de Portinari” é um material que permite ao aluno desconstruir várias imagens e criar a sua, de acordo com sua criatividade e sua vontade. Permite, também, que faça a leitura das imagens e a traduza em suas palavras de uma forma que expresse sua interpretação e seus sentimentos. De acordo com Ana Mae, esse processo é muito importante, pois nesse momento estamos desmitificando o mundo das imagens.

Desconstruir para reconstruir, selecionar, reelaborar, partir do conhecido e modificá-lo de acordo com o contexto e a necessidade são processos criadores desenvolvidos pelo fazer e ver arte, e decodificadores fundamentais para a sobrevivência no mundo cotidiano. (Barbosa, 2010, p.100).

Por um período de cinco aulas, o material foi trabalhado com os alunos. Iniciamos com uma apresentação de com algumas obras de Candido Portinari, que abordam como tema as brincadeiras infantis, e conversamos sobre sua trajetória artística. Os alunos gostaram muito das pinturas, pois se retrataram nas cenas.

G. R. F. – “*Eu já brinquei disso*”. (Pulando carniça)

G. H. R. S. – “*Minhas pipas ficam mais bonitas*”. (Crianças brincando)

J. V. N. I. – “*Parece eu na capoeira na aula do tio R. kkk*”. (Cambalhota)

J. A. S. S. – “*Por que eles estão brigando?* ”. (Futebol)

P. G. A. – “*O cachorro dele é azul !*”. (Meninos brincando)

R. V. B. C. – “*Eu tenho balanço na minha casa*”. (Meninos no balanço).

As cenas, tão familiares para eles, chamaram a atenção de tal forma que começaram a fazer a leitura das imagens espontaneamente como se tivessem comentando algo do dia a dia.

G. H. R. S. – *“Vai chover lá, o céu está escuro cheio de nuvem, por isso que tá ventando, bom pra soltar pipas, a mãe não gosta não”*. (Crianças brincando)

P. G. A. – *“Vai chover não, tá ficando de noite”* (Crianças brincando)

T. S. C. – *“Ele gosta de azul e amarelo, ele usa muito azul e amarelo né professora?”*

J. V. N. I. – *“As crianças estão tristes e tem um velho de chapéu com elas e parece que ele tá sumindo”*. (Meninos no balaço).

Os comentários dos alunos foram muito espontâneos. Durante a aula parecia que as obras tinham virado um grande cenário, e eles eram as personagens que as compunham. Eles realmente vivenciaram as cenas, uma situação que favoreceu no momento em que foram usar o material.

Na aula seguinte, o material, “Cenários de Portinari”, foi apresentado aos alunos. Alguns conseguiram relacionar as figuras das peças com as obras que vimos anteriormente. Nesse momento, não foi aplicada nenhuma atividade prática. Os alunos apenas manipularam as peças, montaram composições misturando as imagens. Todos se envolveram na atividade. A maioria tentava reproduzir cenas do cotidiano, as aulas de capoeira, uma brincadeira com o amigo, um passeio com o cachorro, entre outras.

O material foi pensado para trabalhar Artes Visuais, mas, durante essa atividade, percebemos que a produção lúdica pedagógica também pode ser usada na aula de teatro e atingir outros objetivos:

- Saber se expressar no grupo por gestos ou oralmente;
- Narrar e recriar fatos e acontecimentos;
- Transformar objetos inanimados em personagens de histórias;
- Despertar o interesse para criação de histórias.

A atividade proposta foi que elaborassem uma composição utilizando o material “Cenários de Portinari”, usassem as personagens das obras com molde para criar seus desenhos. Iniciamos a atividade com a exploração das peças e análise das formas. Depois, para a construção de uma cena, os alunos escolheram as imagens que mais os agradaram e começaram a contornar as silhuetas das figuras. Durante a composição, muitas cenas foram montadas e, nessa hora, alguns alunos analisaram a forma e o tamanho das figuras enquanto colocavam as peças sobre o papel, sem

perceber que, naquela ação trabalhavam a noção espacial dentro de suas composições.

Enquanto realizávamos a atividade, percebemos que atingimos os objetivos propostos e, muito mais, que os alunos trabalharam a percepção tátil e visual, memória visual e percepção das figuras planas, pois, no decorrer da atividade, os tiveram que identificar e interpretar o que queriam construir com as figuras dos personagens das obras. Durante toda a elaboração, eles olhavam e percebiam algo diferente, na cor ou nas linhas do traçado do desenho.



Figura 12 – Trabalho do aluno P.G.A.
Fonte: Autora

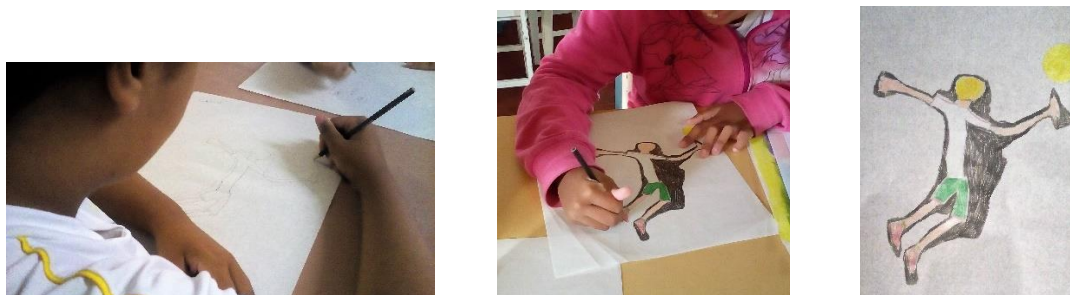


Figura 13 – Trabalho da aluna T.S.C.
Fonte: Autora

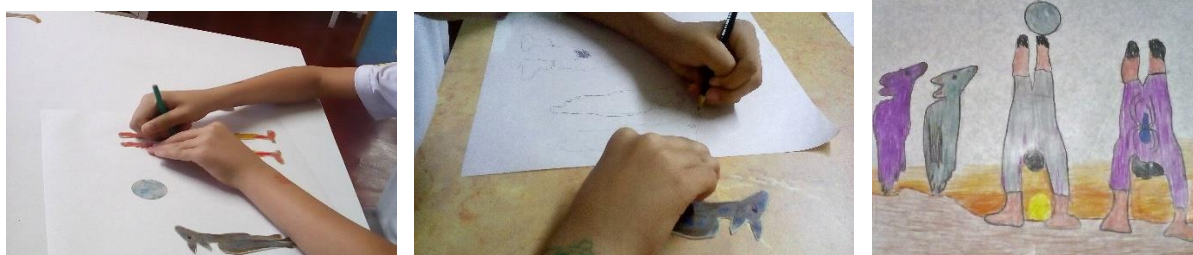


Figura 14 – Trabalho do aluno J.V.N.I.
Fonte: Autora

Temos três resultados surpreendentes: os alunos apresentaram, no trabalho final, de forma nítida, que conseguiram entender o conteúdo, pois realizaram a leitura de imagem e trabalharam movimento e figura / fundo, numa releitura totalmente criativa.

Considerações Finais

Com o projeto desenvolvido percebemos um avanço no desenvolvimento dos alunos com a introdução das Produções Lúdicas Pedagógicas ao contexto escolar, por meio de atividades lúdicas a aprendizagem ficou mais significativa. Melhoraram a memória e construíram o conhecimento durante a implementação.

Ao longo da prática, observamos que os alunos se sentiram atraídos. Realizavam as propostas sem a preocupação do “aprender”, mas aprenderam sem perceber, se envolveram tanto que ao final das aulas e em outro dia, falavam dos assuntos de forma coerente e apresentaram entendimento sobre o conteúdo, demonstrado oralmente ou nos resultados dos trabalhos. Alguns alunos se destacaram mais em termos de criatividade, outros na construção de conceitos, mas todos conseguiram apresentar progressos.

Com os materiais elaborados conseguimos despertar um interesse que antes parecia impossível e dificultava muito o desempenho deles em sala de aula e era algo perceptível também aos olhos de outros docentes que trabalhavam com os deficientes intelectuais.

O principal objetivo do projeto era estabelecer novas possibilidades para auxiliar a aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual, levando-os a uma compreensão, mas clara dos conceitos abstratos e concretos em Arte. No decorrer da implementação comparamos os resultados de quando trabalhávamos com a metodologia anterior, com as aulas que utilizamos os objetos de intervenção pedagógicas, percebemos que com os materiais o entendimento ficou muito mais claro. Para alguns alunos ter o concreto em mãos enquanto discutimos a teoria fez com que sua assimilação do conteúdo fosse mais fácil e significativa.

Com o final da implementação sabemos que não resolvemos o problema por completo, mas com certeza abrimos portas para novas possibilidades. Esperamos que com as Produções Lúdicas Pedagógicas possamos incentivar os professores a criar outros materiais para enriquecer suas aulas de Arte e oferecer aos alunos situações que venham favorecer seu aprendizado.

A busca por novas metodologias e materiais adequados aos alunos faz toda a diferença no desempenho escolar dos deficientes intelectuais, muito já estão saturados por ver os mesmos conteúdos por vários anos, se sentem desmotivados e por isso não apresentam mais avanços em seu desenvolvimento, mas com o projeto

ficou evidente que quando buscamos por novas estratégias metodológicas podemos ter grandes surpresas com nossos alunos.

Ao final do projeto podemos afirmar que a arte amplia o rendimento escolar e proporciona mais qualidade de ensino. Ter o conhecimento em arte favorece o desenvolvimento da percepção, sensibilidade, imaginação e criatividade, possibilitando as relações dos saberes, ampliando a visão de mundo do aluno deficiente intelectual, tornando-o mais participativo socialmente.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: RJ, Vozes, 12ª edição, 2003.

BARBOSA, A. M. **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BARBOSA, A. M. e COUTINHO, R.G. (orgs.) **Arte/Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

BARBOSA, A. M. **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. 3. ed, São Paulo: Cortez, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

IDE, S. M. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89 – 107.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6.ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.