



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	Criação e experimentação de um objeto lúdico, propositivo e relacional para o ensino de Artes Visuais.
Autor	PATRÍCIA CAMARGO MESQUITA
Orientador	ANDREA HOFSTAETTER

O presente projeto de pesquisa visa apresentar o processo de criação e uso de um objeto propositivo, lúdico, relacional e transicional para o ensino de Artes Visuais, que tem como objetivo especificamente a interação de alunos especiais na educação básica, na rede de ensino público. A proposta chave foi a criação de um brinquedo pedagógico feito de velcro, com peças diversas, para serem manipuladas individualmente ou em grupo, em diferentes propostas de situações de aprendizagem. A ideia partiu da necessidade de promover a interação de alunos com necessidades especiais, utilizando a linguagem da arte.

O movimento de inclusão social ainda se encontra frágil pela necessidade de um maior engajamento dos profissionais de educação e cidadãos comuns para a superação do preconceito que ronda a temática, em grande parte por desconhecimento do assunto. Baseado nesse preceito, o desdobramento dessa pesquisa se deu pela criação de um simulacro de interação social através de um jogo construído em grupo. O objetivo principal da proposição é a experimentação de possíveis relações de interação sociocultural na turma, através da manipulação do objeto- brinquedo, para a promoção da inclusão na escola, com enfoque na Educação Especial e para apontar comportamentos de descoberta do corpo no espaço durante a aplicação da proposta lúdica em aula de Artes.

A utilização do objeto propositivo será planejada juntamente com um professor de Ensino de Arte em escola pública, analisando-se as possibilidades reais de deficiência que se encontram no seu trabalho como educador, neste contexto, com a inserção de alunos especiais. Permitirá, possivelmente, criar outros materiais didáticos que possam facilitar a comunicação entre professor e aluno.

A utilização do objeto permitirá a exploração de inúmeras combinações entre partes que se conectam e desconectam, incluindo ou não partes do corpo dos participantes, estimulando a concentração e a criatividade. Estimulará também o uso do tato e da percepção visual, essenciais à descoberta de mundo, do outro e ao desenvolvimento da imaginação, bem como ao desenvolvimento psicomotor. Pretende-se experimentar o objeto e observar os resultados de seu uso em grupos homogêneos e heterogêneos, de diferentes faixas etárias, e com a presença de crianças especiais.

As etapas da proposta, até o momento, se deram pela pesquisa de materiais para a execução do objeto-brinquedo, pela testagem e experimentação de possibilidades de construção dos materiais, e pelo levantamento de referências teóricas e artísticas, operando-se com os conceitos de jogo, ludicidade, interatividade, arte relacional e inclusão. Além disso, foram realizados contatos com escolas campo para a utilização do material. Após definida a escola, será realizado e executado o planejamento; e a observação da interação dos participantes com o objeto em si. Finalmente será feita a análise e avaliação dos resultados.

Os principais referenciais teóricos da pesquisa são: Mirian Celeste Martins, que parte do pensamento e produção da artista plástica Lygia Clark, que desenvolve seu trabalho artístico como um ser propositor, para apontar o conceito de objeto propositor, referindo-se às possibilidades de intervenção do professor; as observações de Johan Huizinga sobre o jogo e sua função social; a ideia de zona de desenvolvimento proximal, desenvolvida por Lev S. Vigotsky; e as críticas do sociólogo Gilles Brougère à tendência didatizante do jogo na escola, em diálogo com as pesquisas da professora em Educação da FAGED/UFRGS, Tânia Ramos Fortuna, que se ocupa da importância e presença do lúdico na aprendizagem.