



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2015
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Criação e experimentação de um objeto lúdico, propositivo e relacional para o ensino de Artes Visuais
<b>Autor</b>	PATRÍCIA CAMARGO MESQUITA
<b>Orientador</b>	ANDREA HOFSTAETTER

**Título:** Criação e experimentação de um objeto lúdico, propositivo e relacional para o ensino de Artes Visuais **Autora:** Patrícia Camargo Mesquita **Orientadora:** Andrea Hofstaetter  
**Instituição:** Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O projeto aqui apresentado consiste na continuação de uma pesquisa que, inicialmente, visava analisar a interação de alunos com um objeto lúdico, propositivo, relacional e transicional para o ensino de Artes Visuais. O brinquedo foi criado, construído em tiras de velcro, de mesmo tamanho, diferentes cores e algumas outras peças industrializadas, agregadas, para aumentar as possibilidades criativas da brincadeira e dos objetos criados. A ideia de criar um objeto propositivo partiu da necessidade de utilizar a linguagem da arte para promover a interação de alunos especiais na rede normal de ensino público. Porém, a proposição se ampliou surgindo a possibilidade de um estágio voluntário em uma organização não governamental: a Associação Gaúcha de Amigos e Parentes com Esquizofrenia - AGAFAPE. 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 por desconhecimento do assunto. Baseada nesse preceito, para o desdobramento dessa pesquisa, criei um simulacro de interação social através do jogo, manipulado em grupo. A vinculação a esse grupo durante um semestre propiciou o desdobramento da proposta pela criação de outros objetos manipuláveis, construídos pelo grupo juntamente com a professora, que estreitou as relações aluno-aluno, aluno-professor e grupo-espço. Como o objetivo principal da proposição era a experimentação de possíveis relações de interação sociocultural da turma, através da manipulação do objeto-brinquedo, com enfoque na Educação Especial e apontar comportamentos de descoberta do corpo no espaço durante a aplicação da proposta lúdica em Ensino de Artes, afirmo que a proposta foi bem sucedida, já que surgiram outras construções. Um exemplo é um material surgido a partir de visita a exposição de Arte Contemporânea para um entendimento fundamental sobre o que estávamos fazendo na oficina de artes e o uso de material reciclável para a criação dos objetos, considerando que a Organização não tinha condição financeira para promover a compra de materiais. O conceito do objeto propositivo inicial procura explorar, através de partes que grudam entre si, inúmeras possibilidades de combinações que estimulam a concentração e a criatividade, a estimulação do tato e visual, essenciais ao desenvolvimento psicomotor e da imaginação. Considerando a importância da atividade lúdica, do jogo e da interatividade em processos de criação, na arte e na cultura, o objeto propositivo oportunizou aliar estes aspectos com o estímulo à autonomia e com o intuito de aumentar a auto-estima e criar um ambiente prazeroso para a aprendizagem e vivências significativas com a arte, facilitando a inclusão dos envolvidos na sociedade. Como metodologia foi utilizada a pesquisa de materiais para a execução do objeto e de outros objetos criados pelo grupo; o levantamento de referenciais teóricos e artísticos a respeito dos principais conceitos usados: jogo, ludicidade, arte relacional e inclusão; testes com materiais; prática docente em estágio voluntário numa ONG; experimentação do objeto criado; revisão teórica, conclusão, análise e avaliação dos resultados. Para sustentar a pesquisa partimos de texto escrito pela pesquisadora Mirian Celeste Martins sobre a artista plástica Lygia Clark, que desenvolveu seu trabalho artístico como um ser propositor e que aborda o conceito de objeto propositor; das observações de Huizinga sobre o jogo e sua função social; da teoria de Vigotsky sobre a zona de desenvolvimento proximal; da crítica do sociólogo Brougère à tendência didatizante do jogo na escola e das pesquisas da professora Tânia Fortuna Ramos sobre o jogo e a aprendizagem.