AS TÉCNICAS ARTÍSTICAS E SUAS INTERFERÊNCIAS NO COTIDIANO ESCOLAR E COMO FORMA DE TERAPIA

MARILENE DE SOUZA OSIRO

RESUMO

Quando se trata de fazer algo, existem muitas maneiras de alcançar o mesmo resultado. Sabe-se que para se alcançar resultados diferentes, pode-se usar uma grande variedade de métodos, ou técnicas. As técnicas artísticas são utilizadas para que a pessoa que vai criar a obra possa encará-la de forma pessoal, transmitindo sentimentos, significados ou mensagens à sua maneira. Uns preferem a cor azul, outros o vermelho, e com as diferentes técnicas pode-se fazer dessas cores peça chave no resultado final. Nesse sentido, existem técnicas que permitem transmitir uma mensagem suave, outras um pouco mais abruptas. Na prossecução deste propósito, recomendase que a formação de professores em arte, se resuma à prática de gabinete de desenho, pintura e modelagem, entre outras possibilidades artísticas, para que o professor promova com este tipo de exercício, não só pleno desenvolvimento das potencialidades da educação infantil e do pensamento divergente ou intuitivo, que por sua vez permitirá uma solução eficaz e rápida para os problemas emergentes e, por outro lado, dada a natureza desinibidora da prática artística, contribuirá para a realização de um autêntico e ser harmonioso.

Palavras-chave: Desenvolvimento; Pensamento; Potencialidades.

INTRODUÇÃO

Tradicionalmente, e até o século XIX, os ensinamentos artísticos eram chamados de desenho. Se no início tratavam de disciplinas muito específicas, como desenho artístico, anatomia e cor, hoje abrangem um grande número de atividades relacionadas às artes visuais.

Mas ao longo da história essa consideração do desenho como obra final nem sempre foi reconhecida e o desenho era uma arte menor, que servia de suporte para outras disciplinas, era apenas parte do processo de desenvolvimento de uma obra maior.

O processo de ensino aprendizagem, de acordo com Gruman pode:

Dar sentido à experiência, ao estar no mundo, representa-la através de símbolos e orientar os indivíduos uns em relação aos outros os dotando de máscaras sociais, de identidade também é características daquilo que entendemos por arte. Ela é cognição através dos sentidos. É uma área do conhecimento que opera com a organização imaginativa do sujeito e a partir da experiência universal da humanidade e das experiências particulares de cada um, resguardados os princípios da unidade na diversidade, da harmonia na heterogeneidade e do equilíbrio nas diferenças (PEREIRA, 1998) consolidando-se como fator de humanização, de socialização e de fortalecimento de identidade cultural. (GRUMAN, 2010)

A palavra arte significa "a expressão ou aplicação da habilidade criativa e imaginação humana, normalmente em uma forma visual como pintura ou escultura, produzindo obras para serem apreciadas principalmente por sua beleza ou poder emocional".

A arteterapia usa a arte como meio de expressão pessoal para comunicar sentimentos, em vez de ter como objetivo produtos finais esteticamente agradáveis a serem julgados segundo padrões externos. Esse meio de expressão é acessível a todos, não apenas aos que tem talentos artísticos. (LIEBMANN, 1994, p. 18).

Além da pintura e escultura mencionadas, a arte pode assumir a forma de fotografia, dobrar papel ou desenho e ajuda as pessoas a engajarem o lado de seu cérebro que é frequentemente usado para expressão artística - o lado direito.

Para Jung o símbolo é sempre polissêmico, portador de sentido e transformador da psique. Jung recomenda o andar em torno dos símbolos o circumbulatio sem reduzi-lo por interpretação. A arteterapia que se utiliza técnicas expressivas para a amplificação (desenho, modelagem, pintura, dramatização, caixa de areia, entre outras), leva a esse movimento e circunscrever o símbolo sem interpretá-lo, sem reduzi-lo, ao contrário, amplificando-o. (DINIZ apud VALLADARES,2003, p. 57)

A arte-terapia provou ser uma forma de tratamento bem-sucedida para alunos de educação especial e crianças com outros problemas comportamentais, emocionais ou psicológicos. Esse tipo de terapia pode ser considerado um serviço psicoterápico. Ele permite que as crianças se expressem de maneiras não verbais por meio do uso de ferramentas e materiais de arte. Essa forma de expressão pode dizer muitas coisas a um conselheiro. Na verdade, é uma forma de a criança comunicar coisas que ela simplesmente não consegue dizer com palavras.

A manifestação artística não está estritamente ligada a técnicas, precisão ou imitação da natureza, mas sim à criatividade, àquilo que surge de dentro e também de fora, influências do ambiente e do que nos afeta.

De acordo com Dewey (2010), não é possível separar razão e experiência, teoria e prática, ser humano e natureza, pois o mundo é indivisível, o ser humano faz parte do mundo, não está isolado, e a arte também expressa essa unicidade. O autor acredita que a arte integra os propósitos e valores da vida, surgindo dos processos de interação entre o organismo e o ambiente, resultando em experiências. Experiências ativas e dinâmicas, uma vez que toda criatura viva recebe e exerce influência sobre o ambiente.

Acreditando que a educação deve despertar nos indivíduos interesse pelas questões sociais e culturais que são inerentes ao espírito humano, possibilitando assim a ocorrência de mudanças sociais, as experiências artísticas se configuram como grandes aliadas do processo educacional.

Pesquisas recentes sobre a criança colocam-na no centro da ação educativa, e cabe ao professor prestar atenção à voz, ao texto, às proposições poéticas e reflexivas de cada aluno e de sua jornada criativa. O papel do professor é ensinar a criar, apreciar, refletir e compreender o contexto social e histórico da arte.

O Currículo da Cidade - Educação Infantil (2019), que orienta os planejamentos e as práticas dos professores da rede municipal de ensino em São Paulo, tem como princípio o desenvolvimento da sensibilidade em conjunto com a racionalidade, enriquecendo diversas formas de expressão e valorizando culturas como construtoras de identidade. A natureza do trabalho docente é criativa e, nessa concepção, a infância é vista como produtora de cultura, estabelecendo assim uma prática essencialmente criativa. Konder (1992) define essa prática como:

[...] a atividade concreta pela qual os sujeitos humanos se afirmam no mundo, modificando a realidade objetiva e, para poderem alterá-la, transformando-se a si mesmos. É a ação que, para se aprofundar de maneira mais consequente, precisa da reflexão, do autoquestionamento, da teoria; e é a teoria que remete à ação, que enfrenta o desafio de verificar seus acertos e desacertos, cotejandoos com a prática (KONDER, 1992, p. 115).

Entende-se, dessa forma, que a transformação de perspectiva em relação à arte e sua incorporação nas instituições educacionais não se resume apenas à imposição legal, mas também requer empenho, capacitação e conscientização dos profissionais da educação.

AS TECNOLOGIAS COMO ALIADAS NO ENSINO DAS ARTES

Utilizar a tecnologia, a internet e as mídias digitais como ferramentas de apoio no ensino de Artes Visuais é um passo lógico para expandir o ensino de arte além das salas de aula. No entanto, a tecnologia não deve ser vista apenas como mais um meio de apreciar a arte - por exemplo, não é considerado um método educacional navegar por sites que simplesmente disponibilizam conteúdos de livros e apostilas de forma digital. Ou seja, não deve ser visto como um diferencial se não utiliza todos os recursos oferecidos pela tecnologia e apenas replica o conteúdo dos livros. Nesse sentido, seria muito mais prático manter o conteúdo impresso. É importante focar nos diversos recursos fornecidos através das plataformas digitais, pois são eles que tornaram a tecnologia tão atraente aos olhos curiosos dos alunos.

É inegável que a tecnologia está transformando o ambiente em que vivemos e, consequentemente, transformando as técnicas de ensino. A informação nunca esteve tão acessível; na palma da mão, com um dispositivo conectado à internet, podemos acessar qualquer informação em qualquer parte do mundo. Isso criou uma grande convergência de informações. Um aluno consegue esclarecer suas dúvidas sobre uma tarefa de casa com a ajuda da tecnologia em questão de segundos. O lado preocupante disso é que, muitas vezes, o aluno não se dará ao trabalho de aprender e copiará o conteúdo na íntegra do que leu na internet - hoje existem ferramentas que auxiliam o professor na verificação desses possíveis plágios (exemplo: plagium.com, plagiarisma.net, copyscape.com, duplichecker.com, entre outros).

Vale ressaltar também que o computador, a internet e outros dispositivos tecnológicos, como o celular e a câmera digital, já fazem parte do cotidiano de grande parte dos alunos. No entanto, mesmo diante desta realidade, as tecnologias de informação e comunicação parecem distantes da prática educacional. A arte contemporânea, bem como as tecnologias digitais, mais especificamente o computador e a internet, mostram-se tímidas, ou mesmo, inexistentes, dentro das propostas educacionais em arte ou do próprio conteúdo programático.

A presença da tecnologia pode ser percebida como problemática quando os alunos parecem mais interessados nela do que na própria aula. No entanto, isso também se deve ao fato de que a tecnologia é adaptável e focada nas necessidades individuais de cada aluno. Assim como é importante inserir os alunos em ambientes coletivos para lidar com as relações pessoais e a troca de conhecimentos, também é crucial dedicar tempo às suas necessidades específicas, e esse é um benefício proporcionado pela tecnologia.

O principal desafio está em filtrar o conteúdo que os alunos acessam, mas esse

problema não é exclusivo do uso da tecnologia - ele existe em todas as formas de mídia.

A melhor maneira de contornar essa questão e aproveitar a tecnologia como uma aliada no ensino é trazer um professor e educador para estar por trás da criação e filtragem desses conteúdos, de modo a desenvolver novas abordagens de ensino que permitam que os alunos aproveitem todo o seu potencial dentro e fora da sala de aula. É importante considerar Arte, Educação e tecnologia como uma nova possibilidade e não como um limitador do ensino.

A arte é acima de tudo comunicação, ou seja, um evento a ser vivido em diálogo com um sistema dotado de hardware e software e não mais com um objeto. A partilha com os participantes da experiência modifica a relação obra-espectador, pois não mais se trata de um público em atitudes contemplativas, mas de sujeitos/atuantes que recebem e transformam o proposto pelo artista, em ações e decisões que são respondidas por computadores. É o fim do "espectador" em sua passividade. A passividade é trocada pela possibilidade. O espectador, que somente experimentava a dinâmica da obra nas etapas interpretativas de natureza mental, troca sua atitude por possibilidades que devem ser exploradas ao provocar um sistema (DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividades. 2002, p.61e 62)

A opção de educação digital, por meio de dispositivos móveis, é uma proposta que pode eliminar as barreiras do ensino e disponibilizá-lo também para aqueles que desejam aprender, mas têm um orçamento restrito, tempo limitado - já que pode ser acessado de qualquer lugar por tempo indeterminado.

A mídia digital é um conteúdo com as mesmas características da mídia impressa, mas com recursos digitais, como vídeo, áudio, som e animação. (SEHN, 2014). É crucial focar neste mercado que tem um grande potencial, pois além de ser altamente comercializável, é um mercado que pode contribuir significativamente para a educação.

O ambiente virtual de aprendizagem deve favorecer a interatividade entendida como participação colaborativa, bidirecionalidade e dialógica, e conexão de teias abertas como elos que traçam a trama das relações. O informata que programa esse ambiente conta, de início, com o fundamento digital, mas para garantir hipertexto e interatividade terá que ser capaz de construir interfaces favoráveis à criação desconexões, interferências, agregações, multiplicidade, usabilidade e integração de várias linguagens (sons, textos, fotografia, vídeo). Terá que garantir a possibilidade de produção conjunta do professor e dos alunos e aí a liberdade de trocas, associações e significações como autoria e coautoria. (SILVA apud SILVA, 2005, p. 199)

Desenvolver métodos de ensino que possam expandir a cognição e criar uma nova experiência para o usuário, é uma abordagem que pode e deve ser aplicada na educação. Metodologias de aprendizagem e interação aplicadas em jogos, por exemplo, podem ser inseridas neste novo mercado com a perspectiva de criar uma nova variedade de métodos educativos. Outra motivação para este objeto de estudo é principalmente o fator educacional que as mídias digitais podem trazer para um ambiente de ensino (SAVI, ULBRICHT, 2008).

OS TRABALHOS ARTÍSTICOS DOS ALUNOS

As criações artísticas elaboradas pelos estudantes podem ser apresentadas em espaços comunitários, com o objetivo de estimular seu interesse, incentivo, desenvolvimento da autoconfiança e, por consequência, a aquisição de saberes que englobam diversas áreas cognitivas, emocionais e sociais. No que se refere à interação com a comunidade, esta investigação segue a orientação de Bordenave (1994, p. 17):

A participação é inerente à natureza social do homem, tendo acompanhado sua evolução desde a tribo e o clã dos tempos primitivos, até as associações, empresas partidos políticos de hoje. Nesse sentido, a frustração da necessidade de participar constitui uma mutilação do homem social. Tudo indica que o homem só desenvolvera seu potencial pleno numa sociedade que permita e facilite a participação de todos. "O futuro ideal do homem só se dará numa sociedade participativa.

Segundo o referido escritor, é relevante ressaltar a relevância da contribuição do estudante através de suas obras criadas no contexto escolar, ultrapassando as barreiras da escola, trazendo a arte para a comunidade, alimentando um processo de autoconfiança, incentivo e, consequentemente, construção de significados que devem acompanhar os alunos ao longo da vida.

Conforme Lima (2008, p.43), "a existência da escola tem um propósito antropológico muito importante: assegurar a continuidade da espécie, socializando para as novas gerações as conquistas e inovações resultantes do desenvolvimento cultural da humanidade".

É importante frisar que a arte faz parte deste conjunto de conquistas e inovações resultantes da história da humanidade a ser explorada como conhecimento na escola - conhecimento que serve como ferramenta

de motivação para a construção de conhecimento no aluno.

O valor pedagógico da arte tem sido amplamente debatido, no entanto, sem um aprofundamento reflexivo sobre tal questão, e sem a incorporação do discurso sobre uma "aprendizagem significativa" na prática docente, relegando a arte a um lugar voltado apenas para atividades de entretenimento, terapia, liberação emocional ou recreação.

Nesse contexto, Barbosa (2003, p. 23) critica a ênfase da emoção no ensino de Arte, considerando que,

[...] se a arte não é tratada como conhecimento, mas somente como um "grito da alma", não estaremos oferecendo uma educação nem no sentido cognitivo, nem no sentido emocional. Por ambas a escola deve se responsabilizar.

Portanto, estabelecer a função da arte, bem como delimitar sua área de atuação na instituição educacional, é uma das abordagens relevantes para promover uma reflexão sobre a importância de expandir o acesso ao conhecimento, à participação e à apreciação artística no contexto educativo.

A escola desempenha um papel crucial na construção do indivíduo; possui a capacidade de amplificar as competências dos alunos, o que impacta as escolhas que estes farão ao longo de suas vidas. Conforme a introdução das Diretrizes Curriculares da Secretaria de Estado de Educação do Distrito

Federal (SEE-DF), "o propósito principal da educação básica é preparar o estudante para o exercício da cidadania, através da socialização no ambiente escolar de saberes, competências, habilidades, valores e atitudes" (DISTRITO FEDERAL, 2009, p. 7).

O aprendizado é um processo interativo passível de intervenção de alunos, professores, comunidade educativa e conhecimento. Os PCN sugerem uma postura em relação às intervenções sociais e à tarefa educativa, sendo, portanto, um dos objetivos gerais do Ensino Fundamental,

Que os alunos sejam capazes de: Perceber-se integrante, dependente e agente transformador do ambiente, identificando seus elementos e as interações entre eles, contribuindo ativamente para a melhoria do meio (BRASIL, 2001, p. 17).

A escola, reconhecida socialmente como um local para a produção de saberes, deve promover a construção significativa a partir de ações que interagem com a realidade presente tanto no ambiente educacional quanto fora dele, orientadas pelas diretrizes dos PCN. Contudo, deve-se fazer adaptações conforme as necessidades decorrentes de cada situação e de cada realidade.

O preâmbulo da Lei nº. 9.394/1996 estabelece que:

Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser contemplada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela (BRASIL, 1996).

Levando em consideração a cultura local e suas necessidades de transformação, é possível ponderar sobre a perspectiva de desenvolver novas abordagens que busquem atribuir significado a essas ações por parte dos envolvidos dentro da realidade local, com o intuito de construir conhecimento que seja atrativo e motive os alunos a se engajarem na transformação dessa realidade.

Os alunos devem estabelecer conexões entre os conteúdos escolares e suas próprias experiências, pensamentos, arte e cidadania. É importante ressaltar que a criatividade desempenha um papel fundamental na construção de uma relação de qualidade com os alunos. A escola tem o potencial de ser uma fonte inesgotável de conhecimento. Conforme Santos e Moreira (1995, p. 50) afirmam: "[...] nas escolas, não se aprende apenas sobre o mundo natural e social: também se adquire consciência [...] que guia as relações e comportamentos sociais".

A escola deve proporcionar meios para concretizar essa dinâmica e oferecer ferramentas que auxiliem os alunos a desenvolver suas habilidades e competências, ou seja, a interagir e estabelecer conexões entre as construções que ocorrem no ambiente educacional proporcionado pela escola - as construções sociais e culturais - com o meio e seu cotidiano de maneira criativa. Segundo Forquin (1992, p. 10), "aquilo que as escolas transmitem da cultura é sempre uma escolha de elementos considerados socialmente válidos e legítimos".

Nesse sentido, a escola se torna uma instituição responsável por validar e legitimar os anseios sociais estabelecidos por uma determinada cultura; a criatividade e a participação dos alunos como cidadãos surgem da interação cultural e da capacidade de modificação que ocorre quando os indivíduos interferem em seu meio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que o educador, por meio de atividades artísticas, pode oferecer aos indivíduos que necessitam de atividades especiais experiências que contribuirão para o desenvolvimento da comunicação, o controle motor e uma maior interação com colegas e professores.

A importância deste debate parte do pressuposto de que uma escola inclusiva está voltada para a cidadania global, completa, livre de preconceitos e que reconhece e valoriza as diferenças.

Portanto, é necessário que a Escola compreenda a diversidade de seus alunos e organize as práticas educacionais de forma a incluir todos e atender às especificidades de cada um. Os alunos com necessidades educacionais especiais passam a maior parte do tempo sem participar das atividades, apenas observando como se não fizessem parte do ambiente, tornando-se irritados, agressivos e recusando-se a permanecer na sala de aula.

A prática inclusiva é um processo contínuo e coletivo, todos têm o direito de participar e de aprender, daí a necessidade de estratégias diversificadas e adequadas para trabalhar com um grupo heterogêneo. Nesse contexto, a arte pode ser uma ferramenta valiosa no processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas, pois é um elemento fundamental para desenvolver atividades que constituam um estímulo para sua inserção social e desenvolvimento da comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. (Org.). Inquietações e mudanças no ensino da Arte. São Paulo: Cortez, 2003.

BORDENAVE, J. E. D.O que é participação. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. Coleção Primeiros Passos, 95.

DEWEY, John. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Educação do Distrito Federal.

Orientações Curriculares. Ensino Fundamental – Séries e Anos Iniciais.

Brasília, 2009.

DOMINGUES, Diana (org). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividades. São Paulo: Editora UNESP, 2003. DOMINGUES, Diana. Criação e interatividade na Ciberarte. São Paulo: Experimento, 2002.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. Fundamentos estéticos da educação. São Paulo: Papirus, 1995.

FORQUIN, J. C. Saberes escolares, Imperativos didáticos e dinâmicas sociais. Teoria & Educação, Porto Alegre, n. 5, p. 28-49, 1992.

GRUMAN, Marcelo, Sobre o ensino de artes no Brasil: notas para a reflexão. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/site/2010/11/08/sobre-oensino-de-artes-nobrasil-notas-para-reflexao/ acesso 20 nov.2023.

KONDER, Leandro. O futuro da filosofia da práxis: o pensamento de Marx no século XXI. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

KRAMER, Sonia. Por entre as pedras: arma e sonho na escola. São Paulo: Ática, 1993.

LIEBMANN, Marian. Exercícios da arte para grupos. São Paulo: Summus, 1994.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria

Pedagógica. Currículo da cidade: Educação Infantil. – São Paulo: SME /

COPED, 2019. Disponível em http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/51927.pdf. Acesso em: 04 nov.2023.

SANTOS, L. L. C. P.; MOREIRA, A. F. Currículo: questões de seleção e de organização do conhecimento. Ideias, n. 26, p. 47-65, 1995.

VALLADARES, Ana Cláudia Afonso. Arteterapia com crianças hospitalizadas. 2003.

VALENTINI, Carla Beatris. SOARES, Eliana Maria do Sacramento. Aprendizagem em Ambientes Virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários. 2a Ed. Caxias do Sul, RS. 2005. 331p.