O SIGNIFICADO DOS DESENHOS

ALESSANDRA KAZUMI YOSHITOME

RESUMO

Na psicopedagogia, os desenhos são utilizados como ferramenta para a avaliação e intervenção no processo de aprendizagem de crianças e adolescentes. Alguns dos significados dos desenhos na psicopedagogia são: Expressão emocional: Os desenhos podem ser uma forma de as crianças expressarem suas emoções e sentimentos. Através dos desenhos, elas podem transmitir suas frustrações, medos, ansiedades e alegrias. Avaliação da maturidade cognitiva: Os desenhos podem indicar o nível de desenvolvimento cognitivo da criança. Através da análise do desenho, é possível avaliar sua capacidade de percepção, atenção, memória, organização e planejamento. Avaliação da linguagem: Os desenhos podem ser uma forma de avaliar a linguagem da criança. É possível avaliar a capacidade de comunicação, o vocabulário e a compreensão da linguagem. Avaliação da criatividade: Os desenhos podem ser uma forma de avaliar a criatividade da criança. Através do desenho, é possível avaliar sua capacidade de imaginação, originalidade e inovação. Intervenção pedagógica: Os desenhos podem ser utilizados como ferramenta para a intervenção pedagógica. Através do desenho, é possível estimular a criatividade, a imaginação e a capacidade de expressão da criança. Além disso, é possível utilizar o desenho como uma forma de ensinar conceitos e habilidades, como cores, formas, proporções e perspectivas.

Palavras-chave: Emoções; Intervenção; Sentimentos.

INTRODUÇÃO

Segundo os psicólogos da Unidade de Desenvolvimento Psicológico e Educativo de San Salvador, por ética, só uma pessoa especializada, como alguns psicólogos, pode interpretar os desenhos, seguindo protocolos estabelecidos para esse fim. O especialista deve levar em conta a condição biográfica e familiar da pessoa que desenhou, bem como sua história pessoal, que servirá como marco de referência de quem está fazendo o desenho. Além disso, é necessário levar em conta que um desenho é importante, mas não define tudo. É uma expressão de sentimentos e de desejos que podem ajudar, a saber, por exemplo, como se sente a criança a respeito da sua família, sua escola, etc.

Na primeira metade do século XX, as disciplinas Desenho, Trabalhos Manuais, Música e Canto Orfeônico faziam parte dos programas das escolas primárias e secundárias, concentrando o conhecimento na transmissão de padrões e modelos das culturas predominantes. Na escola tradicional, valorizavam-se principalmente as habilidades manuais, os —dons artísticos, os hábitos de organização e precisão, mostrando ao mesmo tempo uma visão utilitarista e imediatista da arte. Os professores trabalhavam com exercícios e modelos convencionais selecionados por eles em manuais e livros didáticos. O ensino de Arte era voltado essencialmente para o domínio técnico, mais centrado na figura do professor; competia a ele —transmitir aos alunos os códigos, conceitos e categorias, ligados a padrões estéticos que variavam de linguagem para linguagem, mas que tinham em comum, sempre, a reprodução de modelos. (BRASIL, 2001 p.25)

Segundo a Drª. Beth Wildman, que participou do estudo, os médicos costumam passar menos de 15 minutos com uma criança, em média, o que impede um conhecimento mais profundo do seu comportamento. O estudo foi publicado na última edição do Archives of Family Medicine.

É importante que o aluno sinta no professor um aliado do seu processo de criação, um professor que quer que ele cresça e se desenvolva, que se entusiasma quando seus alunos aprendem e os anima a enfrentar os desafios do processo artístico. O acolhimento pessoal de todos os alunos é fator fundamental para a aprendizagem em Arte, área na qual a marca pessoal é fonte de criação e desenvolvimento. (BRASIL, 2001, p.102)

A forma como os desenhos são feitos e a variabilidade pictográfica revelam aspectos que o artista tem em mente sobre a exploração de diferentes contextos, como modos de comportamento, facilitadores de aprendizagem e adaptação a contextos em mudança. A loteria resultaria da interação de vários fatores e não de uma estratégia fixa. Os sistemas dinâmicos, cronológica e individualmente, identificam diferentes idades ou utilizam diferentes estados de atração, sequências e modalidades para realizar tarefas específicas. Algumas são classificadas como de nível superior ou restrições cognitivas e outras como de nível inferior ou perceptivo-motoras.

O segundo tópico a ver com biomecanismos do braço, mão e dedos. A primeira com convenções sociais simbólicas de figuras e planos. À medida que o bebê ganha experiência, formas mais eficazes facilitam o enfrentamento das restrições e a integração de soluções, com estados de atração mais persistentes. Avançar significa um conjunto mais limitado de comportamentos consolidados com a dinâmica do sistema. Como consequência de restrições superiores, susceptíveis à influência social e escolarização (sistemas

de escrita e convenções gráficas aprendidas com os outros), surgem comportamentos consistentes entre os indivíduos com variabilidade diminuída.

PINTURA: UMA LINGUAGEM VISUAL DE AUTOEXPRESSÃO

Como uma das primeiras formas de autoexpressão, a pintura é uma dança visual da imaginação. Precede a linguagem oral, tornando visíveis os pensamentos, permitindo até mesmo aos mais pequenos comunicar as suas ideias, expressar o que estão a sentir, construir conhecimentos e tentar dar sentido ao seu mundo. A pintura dá voz ao não dito, permitindo que as crianças explorem, descubram e experimentem antes mesmo de poderem atribuir palavras ou significado ao que pintaram.

Assim como seus pares pré-históricos, as crianças de hoje consideram a pintura uma satisfação inata. Não apenas a pintura tem apelo sensorial, mas o efeito da aplicação de tinta em uma superfície é imediato e atraente.

A pintura também é uma experiência enriquecedora que apoia o crescimento, o desenvolvimento e a autoexpressão de crianças pequenas e oferece muitos benefícios para seu desenvolvimento físico, emocional, social, cognitivo e de linguagem.

Como uma atividade cinestésica envolvendo a parte superior do tronco, braços, mãos e dedos, a pintura oferece muitas oportunidades para o desenvolvimento motor grosso e fino, bem como para a coordenação olho - mão e integração sensorial. À medida que as crianças pintam com pincéis de cabo longo e fazem movimentos radicais com os braços no papel, elas ganham força de preensão e equilíbrio. O ato de pintar também melhora a capacidade do cérebro de integrar funções como o pensamento criativo com planejamento e execução.

O processo de pintura apoia o senso positivo de self das crianças. Isso permite que eles adquiram habilidades, entendam suas preferências artísticas e estilo único e desenvolvam confiança e orgulho em seu trabalho. Como uma experiência sensorial calmante, a pintura pode fornecer às crianças apoio emocional, bem como uma forma de processar experiências emocionais.

A pintura pode ser uma experiência social, dando às crianças a oportunidade de se conectar por meio de um interesse comum. Observando seus pares envolvidos no processo de pintura, as crianças muitas vezes se inspiram nas técnicas, escolhas de cores, linhas, formas e símbolos de outras pessoas. A colaboração pode assumir muitas formas: desde o compartilhamento de ideias e técnicas até a pintura em conjunto no mesmo cavalete.

A pintura envolve uma série de tarefas cognitivas para as crianças, incluindo concentração, planejamento, fazer escolhas, resolver problemas, avaliar, executar, retrabalhar e persistência.

Uma técnica interessante para se trabalhar com as crianças é por meio da utilização de objetos, como pontuado por Derdyk (1989), que propões que as crianças construam seus desenhos utilizando pequenos objetos. A agilidade do Desenho acompanha a agilidade do cérebro e integra “sentidos, percepção e pensamento” (DERDYK, 1989, p. 25), sendo o Desenho uma continuação do pensamento, por meio da mão.

A palavra desenho serve a um campo amplo de referências que vai além do âmbito artístico. Desenhamos no pensamento, imaginando figuras e cenas, dando forma às ideias na mente. Desenhamos com lápis sobre o papel e, também, com um graveto de madeira ou com o dedo sobre o chão de terra ou na areia da praia. Assim, podemos dar formas às nossas ideias. (COELHO, 2009, p. 53).

Também inspira uma compreensão crescente dos elementos artísticos e conceitos espaciais, como cor, forma, tamanho, linha, textura e direcionalidade. Enquanto as crianças exploram com tinta, elas experimentam imagens, padrões, relações de causa e efeito, pensamento crítico e simbólico e discriminação visual.

O AVANÇO DAS TECNOLOGIAS E A ARTE

O rápido avanço da tecnologia da computação transformou a arte em todos os níveis. A produção de arte, seja no mundo profissional ou nas escolas, muitas vezes é auxiliada por programas de computador que permitem aos artistas criarem e manipularem imagens eletronicamente. Essa nova capacidade levanta questões estéticas sobre a natureza da arte. Por exemplo, uma obra de arte finalizada deve ser enquadrável? Quando, aliás, uma obra deve ser considerada "concluída"? No mundo comercial, o trabalho de um ilustrador pode existir apenas como um arquivo de computador até que finalmente apareça em um livro ou revista. Por ser um arquivo eletrônico, a imagem também pode ser alterada repetidamente pelo artista ou pelo diretor de arte da editora até o momento de sua impressão.

Nas aulas, alunos e professores podem vivenciar e refletir sobre situações comunicacionais em arte e suas propagações nas mídias. Haverá uma ampliação da compreensão do processo comunicacional e artístico se eles puderem relacionar questões que tratem das contradições quanto às resis-

tências e às rupturas nos princípios éticos e nos critérios de qualidades técnicas, expressivas e socioculturais presentes nas formas e conteúdos dos meios de comunicação em arte (BRASIL, 1998, p. 41)

A tecnologia da computação também fornece recursos para história e crítica da arte. As imagens para estudo em sala de aula são rotineiramente disponíveis em formatos eletrônicos, como CD-ROM, tornando mais fácil para a escola manter um extenso acervo de referências visuais. As edições eletrônicas de enciclopédias e outros textos oferecem "extras" não encontrados na impressão, como filmagens e frases de efeito. Esses extras animam e ampliam os recursos para que os alunos não apenas leiam as informações, mas as vivenciem.

Leote (2010, p. 4) explica que:

Ao encontro da arte com a tecnologia nomeamos “arte-tecnologia” [...] é considerada uma especificidade dentro da arte que vê a tecnologia como integrante da formatividade da obra. Para se referir a esse tipo de arte, são aceitas as expressões “arte eletrônica”, “arte digital”, [...] entre outras, e, como preferimos, “arte com mídias emergentes”. Por isso, a expressão “arte e tecnologia”, [...] passa a designar uma conceituação mais abrangente, que assume variados modos de fazer utilizando processos e tecnologias diversas – o que não quer dizer que o uso do processo tecnológico integre, fisicamente, a forma da obra.

O número de salas de aula "conectadas" continua a aumentar. Conexões eletrônicas entre uma sala de aula ou computador de laboratório e a Internet tornam as viagens de campo virtuais cada vez mais disponíveis como ferramentas instrucionais. Se os professores não puderem levar seus alunos fisicamente a um museu, eles podem levá-los eletronicamente. Passeios virtuais por muitas das galerias de arte e museus do mundo estão expandindo os horizontes de ensino.

À primeira vista, a tecnologia e a arte parecem estar em lados opostos do espectro. Muitos professores de arte podem resistir a usar a tecnologia na sala de arte por medo de substituir os métodos tradicionais de produção artística. No entanto, os modos de aprendizado são críticos. Steve Jobs disse de forma célebre: "... a tecnologia sozinha não é suficiente - é uma tecnologia casada com artes liberais, casada com as humanidades, que nos dá os resultados que fazem nosso coração cantar".

Em vez de olhar a tecnologia como uma forma de substituir a arte tradicional, pergunte a si mesmo: Como posso usar a tecnologia para aprimorar o processo de criação de arte? A arte e a tecnologia exploram a criatividade de maneiras diferentes, então vamos usar ambas para criar oportunidades de aprendizado significativas e envolventes.

Em primeiro lugar, a manipulação digital é uma maneira de transformar a obra de arte digitalmente. Usando uma variedade de técnicas e métodos, os artistas podem alterar uma obra de arte tradicional para alcançar novos resultados. Nós geralmente vemos esse estilo na forma de manipulação de fotos . No entanto, o mesmo pode ser feito para um desenho ou pintura criado por um aluno.

À medida que a paisagem tecnológica continua a evoluir, seu uso na arte reflete nosso desejo de criar coisas novas e de fazê-lo de maneiras novas e inovadoras. Mais e mais hoje, vemos a interação entre arte e tecnologia agindo como um elemento intrínseco dentro de um conceito artístico, seja ele o produto final em si ou no processo de criação.

A arte, em todas as formas, pode ser criada e distribuída em todo o mundo digital, sem nunca ter que passar por galeristas ou críticos reptilianos.

LEITURA DO DESENHO INFANTIL EM ABORDAGEM PSICOPEDAGÓGICA

A maioria das pessoas desenham com certa sequência esquemática a figura humana (cabeça, pescoço, tronco, braços e pernas, dedos e pés colocados por último) denotando organização de pensamento; os que denotam excessiva impulsividade, excitabilidade, trabalham confusamente.

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento individual. Por meio da arte é possível desenvolver a percepção e a imaginação, aprender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo ao indivíduo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. (BARBOSA, 2002 p. 18)

O desenho infantil é, portanto, com base na posição de Lorenzer (2002), a representação de um modelo de prática de vida, derivado do imediatismo sensorial, da complexidade da prática humana, uma relação simbolizada entre o desejo infantil e seu ambiente de vida, como uma figura central no mundo das crianças em um momento de individuação.

No simbolismo gráfico, a vivência da infância se destaca no imaginário coletivo como expressão única da prática em que é criada ou submetida ao desenvolvimento. A qualidade representativa do nível simbólico pode combinar utilidade com estética (como na arquitetura) e expressar o conteúdo de experiências que não podem (ou ainda não podem) ser enunciadas na linguagem e que carecem (mesmo) de consenso linguístico (como soamos).

Ao ser desvendado, o infante confere a seus grafismos um sentido que evidencia uma situação integral, sem desarticulação, como a interação completa com um objeto no campo imediato e sensorial, em contraste com os símbolos organizados na linguagem. Uma interação imediata e sensorial é substituída por outra do mesmo caráter.

Na estrutura da subjetividade, as interações simbólico-sensoriais correspondem à simbologia apresentativa, as interações simbólico-linguísticas aos signos da linguagem; ambos estabelecem comércio com o mundo exterior, de modo que os primeiros se criam no substrato psicofisiológico como uma sucessão de golpes cínicos, enquanto os segundos ao jantar adquirem um nome, uma figura de linguagem, a impressão sensório-motora será consolidada com a linguagem, para possibilitar o duplo registro da ação e a consciência patrocinadora. A consolidação de um sistema não linguístico de significados, de figuras práxis, é o substrato para a ação regida pela consciência.

A disponibilidade lúdica das situações ultrapassa os limites da discursividade ou da representação simbólica, evocando assim imagens, memórias poetizadas na galeria de arte fantasiosa, ou que mostram como até as figuras da linguagem subjazem sedimentos de vivências de forma sensório-cínica; as formas de interação simbólico-sensorial passam a estruturar a subjetividade, fundamento da identidade e da autonomia. Troca de individualidade e sociabilidade entre veículos concretos de significados (objetos), simbologia apresentativa e formas de interação simbólico-sensorial na ontogenia. O desenho é um gesto individualizado da práxis como um todo, uma conexão simbólica com o coletivo, na rede de comunicação.

ALGUNS SIGNIFICADOS DE DESENHOS INFANTIS

A estabilidade bimanual em desenhos esféricos baseados em coordenadas básicas (Ringenbach e Amazeen, 2005), aumenta seu refinamento intencional em índices de desenvolvimento de força de acoplamento bimanual, coordenação com intencionalidade de controle e relação amplitude-taxa de processamento (quantidade), em relação à precisão da biomecânica, a coordenação bimanual mostra o controle conjunto de todos eles; A maturação proximal-distal emprega um grupo muscular maior e proximal em uma idade mais jovem, mesmo para os movimentos mais finos e, conforme o desenvolvimento avança, os mais distantes ficam envolvidos.

Por sua vez, Toomela (2003) tenta determinar a participação de modelos internos durante a execução, para estabelecer quando o cartunista reproduz um “protótipo” incorporado ou está atento, como “exemplar”, às características visuais do objeto. O conteúdo (ou o que é desenhado) e o sistema de denotação (como é desenhado) dependem um do outro. Da mesma forma, ele propõe quatro estágios de desenvolvimento: rabiscos ou padrões (linhas irreconhecíveis que denotam a presença de "algo"); representacional (volume - protótipo, sistema de denotação, vastas regiões para vastos volumes e long para regiões longas); espécimes bidimensionais (versões de um modelo, regiões que denotam faces de volume ou campos visuais, segmentos que representam diferentes faces de diferentes ângulos, consistência planar não interior e espécimes tridimensionais (indicados por arestas e contornos, informação diferenciada pelo que vêem da forma, realismo visual, ângulo de visão específico no sistema de projeção e não conteúdo).

Uma técnica interessante para se trabalhar com as crianças é por meio da utilização de objetos, como pontuado por Derdyk (1989), que propões que as crianças construam seus desenhos utilizando pequenos objetos. A agilidade do Desenho acompanha a agilidade do cérebro e integra “sentidos, percepção e pensamento” (DERDYK, 1989, p. 25), sendo o Desenho uma continuação do pensamento, por meio da mão.

A palavra desenho serve a um campo amplo de referências que vai além do âmbito artístico. Desenhamos no pensamento, imaginando figuras e cenas, dando forma às ideias na mente. Desenhamos com lápis sobre o papel e, também, com um graveto de madeira ou com o dedo sobre o chão de terra ou na areia da praia. Assim, podemos dar formas às nossas ideias. (COELHO, 2009, p. 53).

Também inspira uma compreensão crescente dos elementos artísticos e conceitos espaciais, como cor, forma, tamanho, linha, textura e direcionalidade. Enquanto as crianças exploram com tinta, elas experimentam imagens, padrões, relações de causa e efeito, pensamento crítico e simbólico e discriminação visual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos desenhos infantis é importante porque permite uma compreensão mais profunda da criança, sua personalidade, desenvolvimento cognitivo e emocional, fornecendo ferramentas para intervenções pedagógicas e terapêuticas mais efetivas.

Uma característica fundamental que um educador deve possuir é o conhecimento particular pelas necessidades, interesses e exigências das crianças nas salas de aula do contexto educacional.

Portanto, é necessário que cada educador tenha em conta que existem várias alternativas para poder investigar a singularidade de cada aluno, dentro do papel de guia,

para ao mesmo tempo seja um pesquisador e criador de estratégias inovadoras para potencializar o ensino aprendizagem dentro do grupo.

Uma das estratégias que tem vindo a ser utilizada, e que tem revelado as qualidades e características expressivas na educação infantil tem sido o desenho. Os desenhos infantis, seu conteúdo e a forma de representá-los, têm sido objeto de investigações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae (org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.

BEDARD, Nicole. Como interpretar os desenhos das crianças. Edições Cetop.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília: MEC/ SEF, 2001

COELHO, Rodrigo Borges. O desenho ou a vontade do seguinte. Vol. 2. EBA/UFMG. In: PIMENTEL, Lucia Gouvêa et al. Curso de especialização em ensino de artes visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2009.

DERDYK, Edith. Formas de Pensar o Desenho: Desenvolvimento do grafismo Infantil. São Paulo: Scipione, 1989.

LEOTE, Rosangella. Considerações sobre arte e tecnologia. In: RAMOS, Stella;