

A FORMAÇÃO DE PROFESSORES ATRAVÉS DA ARTE E INCLUSÃO

Adriane Cristine Kirst¹

Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva²

(Coordenadora do Programa)

Resumo

Este artigo tem como objetivo, relatar as atividades desenvolvidas pelo Programa Educação e Arte: uma perspectiva inclusiva. O presente programa compreende três projetos de extensão universitária: “Internet, Arte e Infância: trocas multiculturais entre duas realidades”; “Museu de Artes: objetos de inclusão” e “Oficina de Arte: jogos interativos para inclusão”. O programa tem como objetivo maior a formação social através dos conteúdos de arte, e neste sentido desenvolver atividades crítico-reflexivas a partir de ações de inclusão.

Palavras-Chaves: Ensino de arte, inclusão, formação de professores.

Introdução

O programa *Educação e Arte: uma perspectiva inclusiva*, ao desenvolver seus projetos tomou como ponto de partida a diversidade que está presente nas escolas e que muitas vezes necessita de outros olhares e novas perspectivas na formação dos professores para que a inclusão dos estudantes aconteça de forma mais completa. Ao levar em conta o contexto da escola brasileira, cabe ressaltar que os esforços na construção de uma diretriz inclusiva para a educação na atualidade foram construídos na expectativa do movimento educacional das entidades científicas e das organizações da sociedade civil. Segundo Mendes (2006) mesmo que os princípios da Educação Inclusiva estejam presentes nas leis, normas e resoluções dos governos, pouco na prática tem sido feito para efetivar as políticas de inclusão.

¹ Mestranda do PPGAV – CEART/UEDESC e membro do grupo de pesquisa: Educação, Arte e Inclusão do CNPq.

² Profa.do CEAD e do PPGAV – CEART/UEDESC.

O movimento por uma educação inclusiva solidifica-se no anseio por uma sociedade que respeite as diferenças. Assim pensar na inclusão no ambiente escolar não significa apenas criar vagas para as pessoas com necessidades especiais na escola regular. Essa prática segundo Beyer (2006), foi denominada durante muito tempo como movimento de integração, tornando as escolas depósitos e aumentando a frustração e a discriminação das pessoas com necessidades especiais.

Em uma perspectiva inclusiva cabe não só o acesso a escola como também a permanência com qualidade, significando o direito à aprendizagem e a socialização com suporte diferenciado necessário a cada uma das crianças do contexto regular de ensino. Utilizamos como pressuposto desta ação de extensão que o acesso aos espaços culturais da sociedade devem fazer parte do cotidiano da pessoa com deficiência³.

Todas as atividades desenvolvidas no presente programa constituem sua formulação teórica articulando os pressupostos de educação com os conteúdos de arte. O programa através da Arte como área de conhecimento que colabora para a auto-reflexão e para reflexão acerca do outro e do coletivo. Assim procurando viabilizar a tomada de consciência de mudanças culturais presentes no contexto social, pretende-se atender as demandas por inclusão a partir de projetos de extensão. Cabe destacar que o termo inclusão é tomado de forma ampla, no sentido da participação e da diversidade de grupos historicamente desfavorecidos.

A Descrição dos Projetos

A Oficina de Arte: jogos interativos para inclusão, procura atender a necessidade que professores de Arte tem no que diz respeito a criação de materiais e jogos específicos para auxiliar a inclusão com os estudantes em sala de aula. Atendendo os professores da comunidade, possibilitando diálogos e articulações entre o que é produzido na oficina e como é recebido na sala de aula. Para Vygotsky (1999), o papel da imaginação esta diretamente relacionado com a atividade criadora. Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projetasse em outras atividades, ensaia atitudes valores, hábitos e situações para as quais não esta preparada para a vida real, atribuindo significados que vão muito além de suas capacidades efetivas.

³ Existe um amplo debate acerca da melhor nomenclatura para designar pessoas com deficiência. Não é alvo deste texto fazer tal discussão, no entanto, utilizamos aqui o termo deficiência para representar as necessidades específicas do grupo em discussão.



Dominó produzido pela aluna da oficina, Profa. Margarete Cascaes Bornelli

No projeto *Internet, Arte e Infância: trocas multiculturais entre duas realidades*, o objetivo é de proporcionar interação por meio da arte em uma plataforma de aprendizagem virtual o Moodle. Desenvolver atividades de ensino através da facilidade de sua interface, bem como as possibilidades interativas presentes em suas ferramentas. As atividades são estruturadas em temas como: 1- Minha escola meu mundo; 2- De onde eu venho; 3- A arte daqui; 4- O que eu posso aprender com o outro; 5- A arte do local, e do universal. Partindo destes temas propomos atividades de fazer artístico, refletindo e contextualizando. As crianças estão cada vez mais brincando sozinhas em casa, tendo como mediador o computador, o vídeo game e a televisão. Segundo Barreto (2003) “Destaca-se que na sociedade capitalista contemporânea, o brinquedo assume características que, inegavelmente, traduzem as novas demandas socioculturais. A tela do computador e os instrumentos de controle remoto passam a fazer parte do universo e do imaginário infantil” (p.39).

E por último o projeto *Museu de Artes: objetos de inclusão*, se propôs a pensar e desenvolver materiais que possibilitem ao portador de deficiência visual uma inclusão no espaço do museu de artes. Mostrando que através de parcerias, pesquisas, produção de materiais adaptados é possível não só possibilitar ao cego uma proximidade com o patrimônio histórico cultural, mas também o professor de artes que muitas vezes tem estudantes com necessidades especiais em suas turmas, mas não possui um preparo adequado para poder abordar assuntos e propor experiências que tenham significado para todos.

O museu pode ser um espaço de conhecimento. “Se o que atrai e torna o visitante do museu seu amante é a curiosidade, a questão é: como estimulá-la, acolhê-la, dar lugar para o que se manifeste” (Fortuna p.10). Este é o desafio que se impõe aos profissionais ligados à área. Ao levar o cego para o espaço do museu tanto o professor, quanto o mediador do

museu apresentam uma outra forma de aprender, mas também é preciso fazer com que o aluno esteja preparado, que ele saiba ler os códigos presentes nas obras de arte. O professor deve saber envolver, ligar, e contextualizar os temas, ou obras do museu.



Matriz tátil executada pelo artista plástico Edmilson Vasconcelos em massa epóxi da obra "A moça", 1975/80 do pintor Martinho de Haro.

A inclusão se dá na prática do dia a dia, dentro da sala de aula, na relação professor e aluno, dentro do museu que esteja preparado para atender este público. É de suma importância, que os debates não sejam só utópicos, mas que dêem conta de uma nova realidade. Mesmo sendo algo relativamente novo, é preciso um preparo que também deve partir do profissional de educação, tanto os que atuam em sala de aula quanto os que atuam no museu.

Material e Métodos

Os participantes dos projetos foram os professores de artes (projeto 01), estudantes de uma escola da rede pública, (projeto 02), bem como, pessoas com necessidades especiais que frequentam o museu (projeto 03). Cada projeto teve seu método e público, sendo que no projeto *Oficina de Arte: jogos interativos para inclusão* as professoras participantes após ver e discutir sobre um série de matérias e possibilidades que envolvessem a arte, passaram a confeccionar os jogos com caráter inclusivo. No projeto *Internet, Arte e Infância: trocas multiculturais entre duas realidades*, a professora e os estudantes da turma trocaram experiências através do Moodle onde puderam ampliar seus conhecimentos tanto do bairro onde moram como de seus colegas, bem como, a inclusão digital. Por último o

projeto *Museu de Artes: objetos de inclusão*, ao desenvolver suas atividades contou com a presença de um estudante bolsista de estágio cego que testou os materiais táteis criados no projeto, respaldando as ações em um primeiro momento. Num segundo momento foi possível levar grupos de pessoas cegas para que pudessem contemplar obras de artes no Museu de Arte de Santa Catarina a partir de objetos tridimensionais e maquetes táteis.

Resultados e Discussões

O programa *Educação e Arte: uma perspectiva inclusiva*, fomentou as ações extensionistas a partir do viés da arte, e neste sentido então foram implementadas ações inclusivas partindo de diferentes estratégias de aprendizagem tanto em sala de aula quanto no museu de arte.

A *Oficina de Arte: jogos interativos para inclusão*, entende a importância dos jogos educativos como facilitadores do ensino da arte. Com a produção dos materiais, foi possível ampliar a formação dos professores e ainda ampliar o acesso aos conteúdos artísticos numa abordagem inclusiva.

Quando pensamos no projeto *Internet, Arte e Infância: trocas multiculturais entre duas realidades*, partindo do olhar da infância nas aulas de arte, identificou-se o discurso dos estudantes acerca da cultura, proporcionou registros e diálogos, articulou-se as práticas culturais com os conteúdos de arte e também possibilitou uma nova ferramenta para o professor com inovação tecnológica. Neste projeto pretendíamos o intercâmbio com outra escola em realidade diferenciada. No entanto ainda que fizéssemos várias tentativas, até o presente momento não conseguimos efetivar o trabalho de troca com outro grupo. Por outro lado foi possível familiarizar, tanto a professora, quanto os alunos com o meio tecnológico, que por si só já representa um aspecto no contexto da inclusão digital.

O projeto *Museu de Artes: objetos de inclusão*, realizou as ações propostas e parte das atividades juntamente com o Museu de Arte de Santa Catarina – MASC onde foram desenvolvidos matrizes táteis, catálogos e etiquetas em Braille bem como mediações voltadas para o público cego. Mostrou-se ser importantíssimas a parceria entre as instituições, os professores e o público com necessidades especiais.

Conclusões

Foi nos anos 80 que a inclusão ganhou força em todo o mundo, e as pessoas com deficiência conquistaram novas oportunidades, incluindo a defesa do direito de serem considerados como seres humanos plenos. Leontiev (2004) aponta para a importância de se levar em conta o fato de que cada um é diferente, e que com condições adequadas e métodos de ensino especiais muitas das deficiências podem praticamente sumir diante de experiências que se proponham a dar condições de aprendizagem iguais para todos. Portanto o desenvolvimento depende das condições que são dadas a estes estudantes. Estar dentro da sala de aula não significa estar incluso, é somente na participação e interação com os demais colegas e no aprendizado é que a inclusão acontece.

O Programa Educação e Arte: uma perspectiva inclusiva, buscou soluções e respostas para questões que tornam-se urgentes no dia a dia das escolas, na sala de aula, na vida dos professores. Consolidamos algumas propostas no sentido de diminuir o despreparo do professor de arte no contexto da inclusão. As iniciativas de formação nesta área estão tornando-se presentes e cabe aos profissionais ampliarem seu conhecimento crítico-reflexivo. As ações de extensão da UDESC têm efetivado de forma qualitativa as experiências inovadoras no campo da Arte, da Educação e da Inclusão.

Referências

- BEYER, Hugo Otto. **Da integração escolar á educação inclusiva: implicações pedagógicas**. In: BAPTISTA, Cláudio Roberto. *Inclusão e Escolarização: múltiplas perspectivas*. Porto Alegre: Ed. Mediação, 2006.
- MENDES, Eunicéia Gonçalvez. **A radicalização do debate sobre inclusão escolar no Brasil**. *Revista Brasileira de Educação*. Set, dez de 2006.
- VYGOTSKY, L. S. (1999) – **Imaginación y creación en la edad infantil**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **O Museu em Jogo**. *Revista Museu*: 2006.
- LEONTIEV, Aléxis. **O Desenvolvimento do Psiquismo**. São Paulo: Ed. Centauro, 2004.
- BARRETO, Goulart Raquel. **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas**. Rio de Janeiro: Ed. Quartet, 2003.