

1

O panorama da paisagem

No quesito experiência, em meu ofício de arte-educadora, o público surdo do INES¹ me surpreendeu de forma significativa.

Que mundo era aquele que ora se apresentava para mim? Que impressões me causaram os primeiros contatos com este universo não verbal equivocadamente silencioso?

Nesta nova cena, sentidos e sentimentos se confundiam e, os gestos, o corpo e o olhar tomavam agora uma nova dimensão que me desafiavam a supor que a comunicação não verbal/oral encontrava outros caminhos por onde se revelar e se traduzir.

Aprendi a Libras² e observei que o fazer e o pensar através da arte, e em tudo que isto implica, além do gesto poético, adquire sentido como diálogo aparente, concreto, visível entre o pensador/fazedor e o mundo que o cerca. Transforma-se em formas sutis de comunicação não verbal entre dois ou mais interlocutores.

Desta forma, impregnada de envolvimento com este universo do “silêncio” e da arte, dispus-me a fundamentar, esclarecer e dar sentido à minha nova/velha experiência.

Apresento a seguir o roteiro que pretende esclarecer fatos, desconstruir “idéias”, revelar “fazeres”, e tornar visível um universo frequentemente surpreendente.

¹ INES – Instituto Nacional de Educação de Surdos, RJ.

² Libras – Língua Brasileira de Sinais.

Esta pesquisa tem como objeto de estudo o sujeito surdo em situação de ensino e construção de conhecimento e a proposta de fundamentar, segundo as concepções contemporâneas da Arte e Educação e do Design, o projeto “Multi-Trilhas: Libras e Português em jogo³”, previsto para o contexto da educação de surdos. Trata-se de uma oportunidade para apresentar estudos e reflexões sobre estes campos de conhecimento com o objetivo de encontrar caminhos e intercâmbios e, quem sabe, romper fronteiras em busca da consolidação de uma relação interdisciplinar.

O contato estreito com o público surdo me trouxe questionamentos em relação a situações de ensinoaprendizagem⁴ destes sujeitos, que sugerem uma reavaliação dos conceitos que se inscrevem tanto na ordem da forma, quanto na de conteúdos relativos às abordagens de ensino. Na minha convivência com os profissionais de outras disciplinas, percebi a dificuldade que estes encontram na adequação de materiais que atendam necessidades pedagógicas especificamente de surdos, pois, de forma geral, são desenvolvidos para crianças ouvintes.

Comumente encontramos professores, em disciplinas diversas, elaborando material visual em busca de soluções mais próximas das necessidades de ambos, ou seja, por um lado o professor buscando um meio mais adequado para transmissão de conteúdos específicos, por outro, alunos com necessidades especiais para aquisição de conceitos.

Em particular, na aula de arte, os processos observáveis acerca de uma dialética interna entre imagem e pensamento, e externa, entre os interlocutores, percebida através dos desenhos ali construídos por intermédio de recursos e meios visuais, explicitam todo um conteúdo de conhecimento, de imaginação e potencial de aprendizagem. Esta questão percebida nos remonta imediatamente a crianças surdas em início da aprendizagem de uma segunda língua, no caso, o português em sua versão escrita, concomitante ao processo contínuo de aquisição da língua de sinais. Ambas as situações denotam, ainda, precários recursos lingüísticos, que nos indicam que a forma de revelar processos mentais, de comunicar e expressar o

³ Projeto de pesquisa realizado pela equipe de pesquisa do Laboratório de Pedagogia do Design – LPD, PUC-Rio, coordenado pela prof^a Dr^a Rita Couto, do qual faço parte.

⁴ O termo empregado nos estudos de psicopedagogia que define uma relação dialética entre o ensino e a aprendizagem (Ribeiro, 2008).

conhecimento e o mundo particular encontra nas imagens um ambiente favorável, um recurso ideal para que tais acontecimentos se configurem e se articulem e possam, assim, efetivamente se constituir conhecimento ou um viés de construção de conhecimento para estes sujeitos, eminentemente, visuais. Neste sentido as imagens transformadas em discurso visual adquirem um caráter deflagrador de processos mentais, onde a Libras e o conteúdo verbal/escrito não dão conta de expressá-los.

Isso posto, sedimentou-se em mim a convicção de que seria possível articular imagem e conteúdos específicos com o objetivo de redimensionar instrumentais pedagógicos utilizados, por professores, na relação ensino e construção de conhecimento de sujeitos surdos.

Levantadas essas questões, a proposta conceitual da ferramenta pedagógica fundamentada no aprendente trouxe como fio condutor para sua configuração a tensão constante observada entre as necessidades particulares deste público e os recursos pedagógicos de que dispõe o professor, tendo em vista a relação ensino e construção de conhecimento sob a perspectiva da Educação na pós-modernidade.

Nessa direção, o presente trabalho buscou, por meio de estudos e pesquisas sobre surdez, bilingüismo, imagem e pensamento, com o apoio das atuais concepções dos campos da Arte⁵, do Design e expectativas da Educação, dar um contorno definido ao objeto de estudo, de modo que os aspectos particulares deste público fossem contemplados e assim atender propostas e objetivos da relação ensino e construção de conhecimento de sujeitos surdos.

Essas questões correlacionadas, sem dúvida, norteiam todo o trabalho de concepção e desenvolvimento do projeto “Multi-Trilhas – Libras e Português em jogo”, fazendo emergir a proposta de uma aliança entre os campos da Arte e do Design, no sentido de promover, em forma e sentido, o desenvolvimento e construção de uma ferramenta com conteúdos pedagógicos destinada a sujeitos surdos em situações de ensinoaprendizagem, que solicitasse uma contínua articulação entre ambos os atores desta relação.

⁵ A partir da Resolução nº 1, de 31 de janeiro de 2006, a denominação da disciplina Educação Artística passou a ser oficialmente chamada de Arte (CNE, 2006).

No que concerne à Arte destacam-se as concepções que abordam a relação entre as produções e o ensino de arte no contexto educacional, contrárias às vertentes que se utilizam da linguagem da arte como suporte, entretenimento ou recurso de outras disciplinas distanciadas de um pensar e de uma atitude própria. Por isto, refletir sobre a arte no contexto da educação se faz fundamental desde que venha esclarecer o fazer artístico como um processo mental que propõe o desenvolvimento de um sujeito potencialmente criador e produtor de conhecimento.

No acontecimento arte, visto como um momento, em que operações mentais e processos de desenvolvimento se transformam em pensamento visível, torna-se explícita a rede que nos leva à produção de conhecimento. Criar, produzir, solucionar, analisar, objetivar, sintetizar, subjetivar, imbricam-se oferecendo pistas de processos mentais de elaboração e reestruturação de pensamento, rede esta, que, em princípio, se estende a qualquer processo de construção de conhecimento.

Sob essa perspectiva, as artes visuais exponenciam seu papel na escola para além das experiências estéticas, de produção de um repertório poético particular, bem como de partilha com bens e produções culturais fundamentais na construção do sujeito sócio-cultural-político, para se traduzirem, também, como referencial indispensável nos diversos contextos da educação.

Por outro lado, visto que a aprendizagem humana passa por outras percepções que não somente a auditiva, priorizar a percepção visual aliada às demais, em suas possíveis combinações e articulações, desafia-nos a empreender esforços para que tais capacidades perceptivas sejam beneficiadas contribuindo, desta maneira, para o desenvolvimento cognitivo do aluno surdo, bem como para sua constituição de sujeito. Esse aspecto se afirma nas palavras de Arnheim (1971), quando nos diz que “todos os sentidos estão envolvidos com o ato de pensar”. Assim, julgamos que aprendizagem é um processo pelo qual o conhecimento se constrói e, sob esta ótica, esta afirmação atribui às percepções seu lugar no desenvolvimento do pensamento.

Sobre desenvolvimento do pensamento, Mamede-Neves nos coloca que:

O sistema dos primeiros esquemas mentais, quais sejam, os sistemas sensórios motores, não se devem à linguagem apenas, mas, antes de tudo, à função semiótica em seu conjunto. O signo lingüístico, como significante, diferenciado do significado permite decuplicar na comunicação, o poder do pensamento que, entretanto, não se esgota nele (Mamede-Neves, 2000, p. 16).

Nessa perspectiva, a autora nos oferece uma síntese dos estudos acerca do desenvolvimento do pensamento e como ele se constitui significativamente como forma de comunicação em primeira instância, e de expressão potencialmente. A mesma autora, por intermédio de Freud, Vygotsky, Kristeva, Eco, entre outros, encontra nas contribuições de cada um deles a idéia de que “o pensamento se constitui através da comunicação social e, em particular a linguagem”, acrescentando ainda, “não ser a linguagem o único constituinte dos processos de pensamento” (op. cit.).

Quanto ao campo da Educação propriamente dito, a discussão levantada diz respeito aos desafios e questões impostos por emergências das novas experiências do homem contemporâneo, e que nele se refletem direta ou indiretamente, educação esta, que, segundo Souza (2003, p.15), exige agora uma nova compreensão tendo em vista a “transição da cultura moderna para uma cultura” recentemente denominada “pós-moderna”.

Para tanto, a autora analisa com rigor o conceito de pós-modernidade, sua relação e efeitos sobre o homem contemporâneo a partir de estudos e considerações de seus interlocutores.

O termo pós-modernidade evoca, necessariamente, uma compreensão da modernidade e, que o surgimento destes conceitos justifica-se pela necessidade histórica de definir as manifestações culturais que desencadeiam num determinado momento, novas maneiras de expressão nas artes, na ciência, na política, na moral, nos comportamentos, hábitos e costumes (Souza, 2003, p. 15).

Dentre as questões relativas, ainda, à educação serão abordados alguns pontos relacionados à aprendizagem e ao conhecimento. Compreende-se hoje no

campo da Educação que as certezas não são mais construídas por outros, para outros, senão pelo próprio sujeito-aprendente, cabendo aos interlocutores do espaço educacional o compromisso de subsidiar esta nova concepção nas relações de ensino e construção de conhecimento.

A concepção pós-moderna invoca novas atitudes e, deste modo, nos desloca do conforto das estruturas solidificadas e nos impele ao movimento, a perceber, reconhecer as múltiplas faces de uma mesma coisa, revelando um espaço aberto para múltiplas significações e ressignificações.

O projeto Multi-Trilhas orientou-se pelas atuais concepções dos campos em estudo tendo como propósito circunscrevê-las no objeto pedagógico. Assim projetado, assume um caráter de um jogo aberto em permanente estado latente de significação e ressignificação, cuja construção solicita de seus usuários uma atitude dialética constante, de criação e recriação, no que diz respeito à forma e conteúdo do mesmo.

Para que tal configuração formal fosse desenvolvida e construída, a partir das observações entre as particularidades e necessidades dos atores em questão, foi fundamental buscar uma parceria com o campo do Design. Para dar corpo e legitimar o sentido do objeto em descrição, a equipe do LPD buscou as mais recentes pesquisas dentro do campo do Design em sua atuação no contexto contemporâneo.

A linha de pesquisa intitulada Design em situações de ensinoaprendizagem, desenvolvida no LPD, segundo Couto (2008):

Tem como princípio básico a reflexão crítica sobre objetos, sistemas e linguagens utilizados em ambientes concretos ou mediados pela tecnologia onde, de alguma forma, pretenda-se uma aquisição de conhecimentos. Esta é uma área ampla, que se preocupa não só com a configuração de objetos ou sistemas de objetos, mas também com o entendimento, utilização e eficácia dos mesmos.

Essa concepção encontra-se em harmonia com os atuais parâmetros da educação que reivindica “a presença da cultura oral, da cultura letrada e do áudio-visual no espaço escolar” incentivando “o diálogo profícuo entre os variados

modos de construção do saber que circulam entre nós, quer seja em diferentes espaços sociais ou em um mesmo contexto espaço-temporal” (Souza, 2003, p. 38).

Nesse particular Souza nos aponta que:

A transformação nos modos como circula o saber é a questão fundamental na atualidade, exigindo das gerações precedentes um esforço para incorporar novos hábitos de produção de conhecimento que escapam dos lugares sagrados – o livro e a escola – que antes continham e legitimavam o saber (op. cit., p.38).

Para dar prosseguimento à construção do projeto – Multi-Trilhas: Libras e Português em jogo – buscamos identificar um eixo comum teórico-filosófico entre os demais campos de estudo, que pudesse esclarecer e fortalecer o projeto conceitual e formal privilegiados, sem o qual o objeto com fins pedagógicos não se configuraria dentro do acontecimento de ensino e construção de conhecimento de sujeitos surdos.

Em busca desse eixo comum o estudo sobre as concepções dos campos da Arte e Educação e Design, apresentados nos capítulos a seguir, será estendido, a fim de fazer jus tanto ao conteúdo quanto ao aspecto formal do objeto pedagógico, tendo como pressuposto a resignificação da relação ensino e construção de conhecimento de sujeitos surdos.

Outras referências sobre o Multi-Trilhas podem ser encontradas nos estudos de Bianca Martins, que desenvolveu sua dissertação com o tema “Design da informação em Situações de Interesse público”, PUC-Rio, 2007, na qual apresenta um estudo sobre o processo de construção de material didático bilíngüe onde aborda as questões atuais do Design em parceria e que envolvem educação, saúde pública, segurança, entre outros.

A presente dissertação foi elaborada como uma pesquisa de cunho qualitativo, um estudo exploratório, tomando por base um levantamento bibliográfico e documental.

Dessa forma a parte inicial da dissertação traça um esboço do INES, seu trajeto e ações na educação de surdos, seguido da fundamentação teórica sobre estudos e pesquisas na construção de conhecimento, língua e linguagem, Libras e aquisição de uma segunda língua. Os estudos sobre o campo da arte e seu papel no

espaço da educação tendo em vista fazer um *link* com o campo do Design, foram fundamentais para o processo de construção da ferramenta pedagógica ou do jogo Multi-Trilhas: Libras e português em jogo, tendo como proposta auxiliar o sujeito surdo na aquisição da segunda língua. Sua estrutura é formada por cinco capítulos, a saber:

1. Introdução: capítulo no qual apresento o objeto da dissertação, a estrutura metodológica e as abordagens conceituais contemporâneas sobre os campos da Educação, da Arte e do Design que fundamentam a linha da pesquisa.
2. Neste capítulo faço um breve relato sobre o INES e sua atuação no campo da educação de surdos no Brasil, onde apresento alguns temas presentes nas discussões atuais que envolvem o universo, no caso, dos sujeitos surdos, tais como, bilingüismo, alfabetização e letramento, linguagem verbal e linguagem não-verbal e inclusão.
4. Arte no contexto da educação: abordo as questões que envolvem as práticas de arte no espaço educacional junto às concepções que as sustentam, a relação arte e criança apresentando uma experiência pessoal com a criança surda no espaço da disciplina de arte.
5. Este capítulo aborda a concepção atual do Design em parceria com o objetivo de fundamentar as escolhas formais e os conteúdos do projeto “Multi-Trilhas: Libras e Português em jogo”, em suas duas versões: concreta e multimídia . Além disso, abordo as ações operacionais para a construção do jogo e sua aplicabilidade.
6. Considerações (não tão) finais: apresenta uma reflexão sobre a linha filosófica e prática dos campos estudados que, em comum, permearam a construção do jogo tendo como perspectiva sustentar sua aplicabilidade nos meios de ensinoaprendizagem da segunda língua para sujeitos surdos.

A partir do capítulo três, trato do embasamento teórico-prático abordando as concepções contemporâneas ou pós-modernas dos campos do Design e da Arte junto às expectativas da Educação que fundamentam tanto o corpo como o sentido do jogo construído que tem como objetivo de auxiliar no ensinoaprendizagem da segunda língua concomitante ao uso da Língua Brasileira de Sinais-Libras, e estimular processos de construção e reelaboração de conhecimento.