

## Considerações (não tão) finais

Sob a perspectiva do Design em parceria foi feito um levantamento do perfil do público, segundo, idade e escolaridade, visto que o recorte priorizado diz respeito à fase de ensinoaprendizagem da segunda língua. Neste sentido o trabalho de configuração do jogo considerou os sujeitos da relação pedagógica, suas perspectivas para incorporar no processo de projeto dos objetos, concreto e multimídia, as opiniões, críticas, sugestões de fonoaudiólogos, professores, alunos e consultores em Libras contratados pela coordenadora da equipe da pesquisa, da FENEIS-RJ<sup>15</sup> (Couto, 2006).

Os estudos sobre linguagem e pensamento, características e necessidades do universo da surdez e os efeitos sobre a criança surda, desenvolvidos ao longo do capítulo dois, foram fundamentais para a confecção formal do jogo bem como para eleger seu conteúdo. Observadas as características comportamentais originadas pela deficiência auditiva, o modo como ela percebe seu entorno, os outros indivíduos surdos ou não, com os quais se relaciona além dos objetos que a rodeia tiveram no capítulo sobre a arte no contexto da educação um papel revelador quanto ao uso das imagens, do potencial lingüístico que atravessa a linguagem artística, culminando com as decisões sobre os elementos gráficos que comporiam o jogo.

Dando prosseguimento à proposta de uma aliança entre a Arte e o Design e coadunada com o conceito que sustenta o Design em parceria, exposto no capítulo três, a equipe, atenta às necessidades e particularidades deste segmento, na concepção do material concreto para confecção do jogo Multi-Trilhas, em suas duas versões pesquisou, questionou, explorou de tal forma que atendesse tanto os critérios formais, um objeto lúdico, quanto às características de resistência, durabilidade, usabilidade, navegabilidade etc., respeitando o nível de escolaridade e a faixa etária dos usuários do jogo. Buscar conhecer o público demandante,

---

<sup>15</sup> FENEIS - Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos

acompanhar, pesquisar, fazer avaliações, incorporar as contribuições pertinentes aliando aos conhecimentos, dos materiais e elementos gráficos próprios, do campo da Arte e do Design foram atitudes constantes presentes nas reuniões semanais da equipe.

Assim, o processo desta investigação, teve como método o de pesquisa-ação fundamentado no Design em Parceria, e orientado por três itens específicos, aqui sintetizados:

1. Problematização – fundamentação teórica por meio de revisão de literatura sobre Alfabetização, Bilingüismo, Sócio-interacionismo, Linguagem Visual, Design de Situações Educativas e questões sobre inclusão social; pesquisa de campo em sala de aula, juntamente com professores e fonoaudiólogos do INES-RJ para recolher informações, observar, desenhar Libras, realizar entrevistas, fotografar, dialogar etc.

2. Proposta projetual – várias sessões para apresentação dos protótipos dos jogos concreto e virtual e realização de sessões de experimentação com as crianças do INES-RJ. Apresentação e discussão (do mesmo material) dos mesmos com os professores, fonoaudiólogos e consultores de Libras deste Instituto. Nestas sessões pretendeu-se estreitar o contato com as crianças e identificar seus interesses e necessidades em relação a conteúdos e materiais mais adequados para os fins em questão.

Com os demais profissionais, discutiu-se a adequação das propostas com a intenção de validar o material. Foram feitos, também, registros audiovisuais, em todas as sessões, para análise e aprimoramento de questões pendentes.

3. Familiarização – após vivenciar e discutir a proposta no contexto onde ela seria inserida, sempre que necessário, foram realizadas sessões de discussão sobre o material que estava sendo projetado com profissionais especializados, no caso desta pesquisa, consultores do INES-RJ, com o objetivo de avaliar os desenhos de Libras, as palavras que comporiam os jogos, a aceitação e a capacitação das crianças para leitura e a utilização das duas línguas em paralelo. Procurou-se, mais uma vez, aperfeiçoar e validar o material.

Em relação às sessões de experimentação do jogo Multi-Trilhas, e considerando minha experiência com crianças surdas, devo ressaltar que foi surpreendente o resultado das sessões de validação do objeto. Destaco aqui uma delas, onde o jogo concreto foi experimentado. As crianças se colocaram em

círculo, no chão, recebendo as peças de encaixe em EVA, para compor as trilhas, dando a elas a oportunidade de explorar forma, cor, textura, combinações no plano bidimensional e tridimensional. Aos poucos as crianças foram juntando naturalmente as suas peças com as dos colegas criando algumas trilhas. A professora interveio colocando a peça maior, um dodecaedro verde, como uma referência de chegada, e sobrepôs a imagem de um cenário do Rio de Janeiro. A partir desta configuração deu-se início ao jogo propriamente dito, com jogadas do dado definindo quem iniciaria o jogo e o número de casas a serem percorridas. As peças em cores diversas tendo uma relação direta com os conteúdos das cartas, oferecem ao mediador a propriedade de trabalhar os conceitos ali contidos, sob vários aspectos sendo inesgotáveis as possibilidades de exploração, seja na combinação com outra carta chave ou não.

Assim, apareceu a Libras, a quem supostamente não a possuía, segundo o relato da própria professora; além de surgirem expressões corporais ligadas aos conteúdos, interatividade, complementaridade, percebeu-se um grande nível de atenção, concentração, curiosidade e maciça participação com interesse fazendo com que o tempo da atividade extrapolasse o tempo previsto em nossas expectativas. Com surpresa verificamos que quase duas horas haviam se passado, vendo crianças e professora completamente envolvidas no que para nós seria uma pequena e curta experimentação. Nada mais gratificante para a equipe, verificar o entusiasmo, o envolvimento, e perceber a inesgotável fonte de exploração da forma e conteúdo incisos no jogo, assim respondendo às propostas de criar um material significativo que proporcionasse aos sujeitos da educação possibilidades de resignificação e construção de conhecimento, baseado em suportes e meios substantivamente estranhos neste espaço.

A concepção do objeto ou ferramenta pedagógica com as características apresentadas em sua forma final teve por pressuposto que as vivências corporais exigidas no decorrer do jogo, aliadas aos conteúdos seriam fundamentais para auxiliar nos processos de memorização, nas interações, nas trocas, nas parcerias abarcando desta forma, o sujeito em seus aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Pessoalmente, participar da construção desse objeto lúdico com fins didático-pedagógicos, acompanhá-lo em suas diversas fases, discutir incansavelmente sobre sua função e sentido para o contexto do surdo e vê-lo transformar-se no Multi-Trilhas, jogo concreto para ser manipulado, montado e

jogado com parceiros ou não, e na sua versão multimídia para ser jogado individualmente ou em parceria com alguém, me proporcionou a sensação de um desejo realizado, porém não finalizado.

Já agora, no ano de 2008, com meus alunos do ensino médio, assolada, então, pelas múltiplas possibilidades de desdobramentos do jogo, sob o impacto da instalação de Bia Lessa e atravessada pelo universo poético de Guimarães Rosa, me vi questionando, indagando e propondo novos movimentos e articulações entre as palavras, imagens e texto, com intuito de avançar nesta investigação. Assim é que propus aos meus alunos, por meio de uma tempestade de idéias, que eles escrevessem quaisquer palavras. Por um processo seletivo, foi sugerido que escolhessem uma palavra e perguntado de que forma poderíamos representá-la, surgindo várias possibilidades, tais como, de forma escrita, falada, em Libras, desenhada, em línguas estrangeiras etc. Na continuidade, foi priorizada a versão desenhada para, a partir daí, trabalhar junto aos alunos, as formas subjetivas de perceber e interpretar a imagem representada que denotam em si vivências experiências diferenciadas (Figura 18).



Figura 18 – Desdobramentos em 2008 com alunos do ensino médio

A multiplicidade de conceitos que cada palavra escrita carrega pode ser desdobrada, também, na produção de textos, explicitando, assim, além das concepções pessoais, o potencial lingüístico para novas articulações. Acredito que a palavra como uma imagem mental, desenhada, traz um potencial de texto e isto percebido realiza o elo entre o pensamento e a linguagem. E, assim, faz sentido em todas as suas acepções, desde que lhe seja permitida fazer sentido para quem expressa o discurso.

As questões colocadas acerca do jogo construído – das imagens às palavras –, com vistas à linguagem e de alguma forma em seu desdobramento, – das

palavras às imagens –, prescrevendo o mesmo objetivo, sustentam-se na necessidade e desejo de comunicação, que são fatores comuns a surdos e ouvintes.

Não se trata aqui, em ambos os caminhos, de inserir o sujeito surdo numa sociedade de ouvintes, tal e qual, mas antes percebê-lo em suas especificidades para oportunizar formas, modos e pensares que promovam o rompimento das barreiras interpostas entre o universo do surdo e do ouvinte. O Multi-Trilhas, neste sentido, tendo como foco o aluno surdo não priva, mas, pelo contrário, promove a participação e o diálogo entre estes dois universos.

Nesse caso, a função do objeto não está ligada diretamente ao uso que se possa fazer dele, mas à sua qualidade como signo, capaz de “colocar o sujeito compreensível na ordem de um código e, ao mesmo tempo torná-lo significativo pela diferença que ele impõe a esse mesmo código” (Pain e Jarreau, p.43). Fazer a relação entre significante e significado por meio das imagens e relacioná-la a um determinado signo lingüístico potencializa o uso das mesmas no cotidiano da criança surda criando um espaço para significá-la tanto quanto para sua resignificação.

Assim é que, as possibilidades de exploração criativa das imagens e a própria construção de Multi-Trilhas possíveis remetem ao sujeito criador, ao que dá existência a algo que não existia antes e que se produz pela imaginação. Sob este aspecto vale lembrar, como Aranha e Martins, que “a criatividade de um produto se percebe na extensão em que ele reestrutura nosso universo de compreensão”. E, neste sentido, “quanto mais uma contribuição remexer nossas crenças estabelecidas, quanto mais revolucionar o nosso universo do saber, (o que tem como “certo”, o “indiscutível”), mais criativa ela será”, portanto, mais próxima do objetivo previsto ao objeto construído e estruturado segundo os pressupostos contemporâneos abordados nesta dissertação (Aranha e Martins, p. 375).

Creemos que nesse sentido o Multi-Trilhas como um instrumento mediador com fins de mobilizar os processos de formação de conceitos se insere nessa ordem, e me reportando às palavras de Portinari (1999, p. 96), o justifica “como um objeto enquanto sistema de significação que vai além de “estar no mundo” ou “envolver o usuário” e que, enquanto sistema de significação não se limitou a aspectos puramente formais, mas, antes, reveste-se “pelas dimensões do “impensado” e do “invisível” que o sustenta”. Sob esta ótica, esta dissertação

também se insere na ordem de um objeto, cujo corpo e sentido, a partir de agora, já no mundo, como um sistema de significação pode envolver algum usuário utilizando-se dela como um espaço aberto a ser resignificado e reinventado que assim, como o Multi-Trilhas, não aponta uma verdade única, mas a possibilidade da imaginação tomar o rumo de cada um.

A base conceitual comum aos campos estudados nesta dissertação – Arte Educação e Design – define uma concepção filosófica-pedagógica que, supõe o universo da criação não como um privilégio concedido a poucos, mas como potencial e qualidade de todo ser humano e que, portanto, perpassa por toda atividade humana.

Cabe a nós, professores de arte ou não, possibilitar a emergência desse universo criativo de forma a contribuir para a construção plena do sujeito em suas diversas aparências e especificidades. É desta forma que pensamos ser possível aproximar diferenças, falar de inclusão e entendermos produção de conhecimento como oportunidade para todos, como uma realidade possível e não restrito a setores reservados da sociedade.

Este pensar não se restringe ao universo dos surdos ou a quaisquer diferenças com as quais, nós, professores, nos deparamos, mas, antes, traduz a percepção de um devir em cada sujeito, tendo como base o sujeito criador e produtor de conhecimento não somente revelado no território da arte, mas que possa se revelar em outros espaços e territórios de ensinoaprendizagem. Neste sentido este projeto final estende-se a qualquer profissional da educação ou não, visto que ele pode ser adaptado a qualquer situação particular ou necessária priorizada pelo mediador.

Este trabalho foi estruturado para trazer ao leitor o rico processo de pesquisa que foi empreendido e, ampliando o escopo do jogo Multi-Trilhas, uma visão particular que construí em função de minha experiência como designer e arte educadora.

Encerrando a reflexão sobre o trajeto de construção do Multi-Trilhas, escolhi um trecho do texto de Guimarães Rosa que reflete, a meu ver, o conceito de movimento constante do ser humano na possibilidade de seu devir o qual, como

professora, me induz a estar atenta, ao rico potencial de significações e resignificações propiciadas pela singular relação de ensinoaprendizagem.

“O senhor... mire e veja: o mais importante do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam” (Rosa, 2006, p.23).

*Vige meu Sinhô! Certezas desarrumadas se não abro em riso perco o sentido. Meninos e meninas sem parecer de diferente das meninas e meninos proseantes das bandas de Botafogo do colégio Andrews. Arrumo o parecer de assim pensar na oportunidade de poder que professora das artes ali me compunha. Ano de 1991. Dos idos de antes experiências acumuladas metros de papel quilos de tinta pincéis papéis barro cortes em tesoura e mão e mais tudo do imaginante. Na proposição de objetivo sem diferenças certeza do atingimento fosse por lento passo de palmo a palmo do gosto do desvelar. Espaço aberto do branco papel desafiante coragem do primo gesto de todos. Requerência de coragem, confiança calcada de base em respeito ao singular de cada qual que se sofre de querer mais. Tempo. No justo e no sentido.*

Maria Aparecida Pimenta Bernabó<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Prólogo e epílogo: textos escritos sob o impacto do universo poético de Guimarães Rosa, que pelas palavras do narrador Riobaldo saem livres, correm pela nossa imaginação, e transformam-se na vontade de querer mais.