

A ARTE COMO MEDIADORA DO ENSINO APRENDIZAGEM DO PÚBLICO ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL - PAEE

KOTELAK, Gabriéli Thomazi¹
RU 1716661
BECKER, Thiana Maria²

RESUMO

A presente pesquisa buscou trazer a relação das artes no contexto da Educação Especial, e visa observar seus resultados, práticas e metodologias, analisando-as separadamente. Encontrar maneiras de romper com a educação tradicional, proporcionando ao educando um novo olhar subjetivo e interpretativo sobre o mundo que o cerca. Relatar seu impacto no cérebro humano, descobrir como essa mediação educacional funciona. Para tanto, foi necessário uma série de estudos que abrangeram sites, livros, artigos científicos, resenhas e demais documentos relacionados ao estudo da arte. Constatou-se, portanto, que a utilização da arte como método de ensino apresenta diversas possibilidades e todas as áreas artísticas contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, psíquico, afetivo, motor e promovem a interação social entre os alunos. Está prática, auxilia ainda o professor em suas avaliações gerais ou individualizadas. No tocante, a pesquisa visou apontar o uso da arte como instrumento de aprimoramento das capacidades prévias dos educandos por meio de estimulação física e mental.

Palavras-chaves: Educação Especial. Arte. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Como a Arte em toda sua forma de expressão humana e com sua capacidade educacional, pode auxiliar no ensino aprendizagem de alunos público alvo da Educação Especial (PAEE), levando em conta todos os seus aspectos, diferenças, metodologias e categorias?

Descobrir como essa mediação educacional funciona é o primeiro passo para desenvolver uma metodologia baseada nas Artes (tanto as visuais, musicais ou literárias), onde o aluno com necessidades especiais receberá sua autonomia e poderá ter contato com o mundo do conhecimento por meio de recursos artísticos. Sua relevância mostra-se em deixar de lado a educação tradicional, afastando-se de paradigmas limitadores e trabalhando o indivíduo e sua expressão com a sociedade e o mundo.

¹Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso.- 20. (semestre e ano).

²Professor Orientador no Centro Universitário Internacional UNINTER.

Compreender como a Arte pode mediar a educação especial e inclusiva; analisar as categorias da Arte e sua relação com a aprendizagem dos educandos; entender como a Arte impacta na metodologia da educação de alunos com necessidades especiais. Agregar conhecimentos para novos formatos de adaptações curriculares.

Muitos autores utilizam-se das artes e da criatividade como um todo para explicar suas teorias de aprendizagem, neste caso, tem-se, por exemplo, Jean Piaget que buscava analisar os diferentes níveis de desenvolvimento, tanto intelectual como afetivo. Teóricos como Ana Mae Barbosa e Fernando Hernández “trabalharam arduamente na concepção das artes como mediadoras das demais áreas do saber” (FARIAS, 2017).

Durante muito tempo, estudaram-se formas de realizar adaptações curriculares aos alunos com necessidades especiais, neste sentido Funghetto (2018) aponta que hoje, com a adoção do conceito de necessidades educacionais especiais, afirma-se o compromisso com uma nova abordagem, que tem como horizonte um sujeito desejoso, pensante, ativo e construtor de seu próprio conhecimento, propiciando a interação desse sujeito e fazendo-o adquirir autonomia. Compreender a Arte como uma estratégia de educação é um caminho de sucesso na temática da educação especial, pois, ela trabalha com todos os sentidos, enraíza a criatividade e faz do indivíduo um ser melhor.

Realizou-se a pesquisa qualitativa bibliográfica, com levantamento bibliográfico sobre o tema proposto.

2 A ARTE COMO INSTRUMENTO DE MEDIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

2.1 UM ESTUDO SOBRE A ARTE

A arte e a humanidade estão indubitavelmente unidas em um processo de construção mútua. O indivíduo, enquanto produtor de cultura e aprendiz constante é inteiramente artístico. Da Pré-História a Contemporaneidade as civilizações buscam maneiras de expressar-se, e, por conseguinte, uma forma de aprender.

Para compreendermos corretamente o cenário em que está inserida esta pesquisa, é necessário saber que:

A palavra deriva do latim *ars*, *artis*, que significa maneira de ser ou de agir, profissão, habilidade natural ou adquirida, e, na cultura greco-romana, possuía o sentido de ofício, habilidade. Nessa concepção, a arte estava ligada ao propósito de fazer, ou seja, era concebida com base em um aspecto executivo e manual. (IMBRIOSI, 2020, p.01).

Refletir sobre as concepções e aspectos artísticos nos infere a conhecer melhor

sobre sua história. Seja na Pré-História, com suas representações rupestres feita em antigas cavernas, nos estilos barroco e rococó até os dias atuais com a arte conceitual.

A história da arte consiste em uma ciência que estuda os movimentos artísticos, as modificações na valorização estética, as obras de arte e os artistas. Esta análise é feita de acordo com a vertente social, política e religiosa da época que é estudada. Várias outras ciências servem de auxílio para a história da arte, como a numismática, paleografia, história, arqueologia, psicologia, sociologia, etc. (IMBRIOSI, 2020, p.02).

Em todos os períodos históricos, a imagem tinha funções psicológicas e sensoriais Ricaldes (2016). Estas atribuições podem e devem ser resgatadas, pois podem contribuir para a aprendizagem não somente de crianças público alvo da educação especial (PAEE), mas para todo e qualquer sujeito em processo de aprendizagem. Ainda sobre esta temática Puccetti (2005) aponta que a arte-educação está impregnada por concepções teóricas que revelam modos de compreender o homem e o mundo, que ora enfatizam o fazer, ora o exprimir, ora a forma, como elemento definidor da produção artística.

Trazer o diálogo entre educação especial e a arte não se trata simplesmente de delimitar adaptações curriculares e imagens, afinal, existem divisões dentro do mundo artístico que devem ser revisadas e colocadas como estratégias metodológicas educacionais. Para que se evidencie o vasto campo desta estratégia considera-se que existam 11 tipos de arte, são eles: música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia, história em quadrinhos (HQ), pintura e arte digital (FUKS, 2018).

O imaginário conduz as representações artísticas, iluminadas pelo cerne da eloquência humana, onde um todo ilimitado tem poder de tomar formatos, texturas, sons, mas, principalmente, interpretação.

A arte promove bem mais do que a produção e reprodução de obras artísticas, mas o mergulho em um mundo novo e subjetivo para os alunos com necessidades educacionais especiais. Possibilita o trabalho das emoções dos alunos onde o educando poderá expressar seus sentimentos, trabalhar seus medos e angústias, conhecer seu potencial, suas limitações e preferências.

O professor poderá observar o desenvolvimento e a construção da personalidade de seus alunos, o trabalho de cooperação, participação, envolvimento da turma e as múltiplas inteligências que cada um possui por meio de cada uma das áreas das artes.

Será possível ainda reconhecer-se como parte de um grupo, poderá aprender diversas formas de expressão, movimento, dança, música, cores em ambientes que proporcionem criatividade, motivação e incentivo.

Por meio da arte, observar-se o desenvolvimento e o exercício de diversas

áreas do cérebro que em outras atividades é visto de forma reduzida.

Acredita-se que através da arte na educação é possível desenvolver certas áreas do conhecimento como a percepção visual, auditiva, a expressão corporal, a intuição, a imaginação, o pensamento analógico, concreto, holístico e a reflexão, permitindo assim, o desenvolvimento da criatividade, sendo também uma forma de estímulo para o educando, em especial ao portador de necessidades educativas especiais. (WEBER, 2017, p. 03).

O que reitera que a arte é uma ferramenta indispensável para a Educação Especial a ser utilizada em sala de aula, visto que o progresso sensorial, cognitivo e motor são observados claramente no desenvolvimento das atividades artísticas. Neste contexto classifica-se a metodologia da arte como uma prática apropriada para o estímulo e aprimoramento do conhecimento dos alunos com necessidades educacionais especiais.

2.2 MÚSICA, DANÇA E PSICOMOTRICIDADE

A musicalização, dança e psicomotricidade é mais do que aprender movimentos corporais, audição musical e interação social. Estas duas áreas artísticas unem seus conteúdos e tem auxílio da Psicomotricidade, e buscam não só o aprendizado, mas uma ação de autoconhecimento e autovalorização; fazendo com o aluno obtenha por meio destas citadas, a percepção de suas habilidades, seus limites, além de valores morais e comportamentais.

Para uma melhor compreensão, é importante compreender como a música acontece no cérebro:

O processamento musical envolve 3 etapas: percepção musical, reconhecimento e emoção. Córtex auditivo primário e o giro temporal superior são áreas responsáveis pela percepção musical. O córtex primário é sensível a percepção do tom, enquanto o de associação auditiva é sensível aos processamentos mais complexos lineares como a melodia e não lineares como a Harmonia. O ritmo é processado no cerebelo, nos gânglios basais e nos lobos temporais superiores. O reconhecimento musica e a emoção envolve o orbito-frontal e o sistema límbico, eles estão envolvidos com a memória musical e com as emoções ligadas a música (MIRANDA, 2012, p. 01) .

Observou-se a música e a dança como instrumentos de inclusão social e promoção de bem estar, sendo utilizada também como atividade para reabilitação, pois são capazes de despertar sentimentos de pertencimento, liberação de tensões, meu humor e estresse causados pelo cotidiano. Como afirma Miranda (2012) a música possui um alto potencial terapêutico ainda não conhecido em sua totalidade por conta da falta de estudos na área da musicoterapia. Essa ciência já foi usada para melhoras cognitivas em doenças como Parkinson, demência senil e hiperatividade.

No caso dos estudantes com necessidades educacionais especiais promove um momento de participação, alegria que contagia a todos fazendo com que sejam ativadas áreas do cérebro. Importante esclarecer, que existem alguns distúrbios relacionados à música:

Outros distúrbios relacionados com a música são as Alucinações Musicais (Caracterizam-se pela audição de melodias, harmonias ou ritmos com um ou mais timbres instrumentais ou vocais, na ausência de um estímulo exterior correspondente), Amusia (incapacidade de captar os sons musicais, de lembrar-se de uma melodia) e musicofilia (obtenção enorme de prazer por meio da música). (MIRANDA, 2012, p. 02) .

Compreender estes distúrbios é um ponto chave na hora de escolher usar ou não, música com os alunos em sala de aula, por este motivo é importante estar sempre atualizado dos laudos e peculiaridades de cada estudante.

O ser humano tem como característica natural a capacidade de marcar com compasso seja com os pés, os braços, dedos ou cabeça, ao ouvir uma música que lhe interesse (SCIENTIFIC AMERICAN, [2019?]). Outras espécies do reino animal não desenvolvem a capacidade de dançar. Para a prática da dança exige-se o movimento, apresentações gestuais, ritmo, equilíbrio, sincronismo e coordenação motora ampla. Apresenta-se como agente de interação social e é benéfico para o relacionamento interpessoal.

Ao colocar em prática, o professor pode utilizar-se da multidisciplinaridade entre a pedagogia, as artes e a educação física, criando projetos que estimulem a oralidade, como canções infantis, danças tradicionais ou coreografias que auxiliem na coordenação motora.

2.3 ESCULTURAS E COORDENAÇÃO MOTORA

A escultura traz aos alunos com necessidades educacionais especiais a capacidade do fazer artístico, trabalhando a socialização, a coordenação motora, expressividade e o desenvolvimento da criatividade.

Esculpir é uma prática milenar, utilizada para moldar e representar seres e pessoas com poderes extraordinários, deuses, figuras mitológicas, com significados religiosos, de devoção e adoração ao que foi esculpido.

Atualmente a escultura tem significado bem mais subjetivo, visto que muitas delas fazem sentido apenas para quem a produziu.

Sobre a temática, podemos apontar sobre senso estético na escultura:

A prática de fazer uma escultura ajuda também na formação do senso estético na criança, que se torna capaz de compreender padrões, de definir uma ideia e de utilizar técnicas que podem aprender nas aulas de artes ou até mesmo sozinhas [...] Além disso, talvez o mais importante nesse caso seja a compreensão da ideia de beleza e, principalmente, que ela é relativa. A criança aprende aqui que aquilo que é belo para ela pode não ser para o colega, e isso é fundamental para formar cidadãos que respeitam as opiniões contrárias e que sabem lidar com as diferenças (YÁZIGI, 2019, p. 02).

A sensibilidade estética para estudantes com necessidades especiais, proporciona um exercício cognitivo e físico, onde suas capacidades e dificuldades podem ser trabalhadas minuciosamente. Alunos com problemas de atenção também são beneficiados com a escultura, pois, segundo Yázigi (2019) todo processo de criação, por mais simples que seja, exige uma concentração redobrada para que tudo seja executado da maneira como foi planejado.

Trazer a escultura para as adaptações curriculares pode facilitar inclusive no aprendizado de novos conhecimentos, uma vez que, se trabalhada corretamente, exercita a mente e melhora a receptividade do aprendizado (YÁZIGI, 2019).

Em sala de aula, o professor poderá usar diversos materiais para trabalhar a escultura com seus aprendizes: como massa de modelar, argila e qualquer outro tipo de material modelável, aplicando criatividade para que os estudantes possam exibir e construir suas expressões para com o mundo, influenciando em suas práticas psicomotoras.

2.4 PINTURA

A pintura é uma experiência que proporciona ativação de diversas áreas do nosso cérebro, sendo também gatilho para desencadear lembranças sejam boas ou ruins.

Durante a observação de uma obra de arte o cérebro inicia uma série de atividades para dar sentido, organizar, classificar o que está sendo observado, e, dentro de tudo que passa diante da visão aquilo que é natural, familiar, inesquecível, alegre, triste para o observador, surgem reações que podem ser identificados por movimentos oculares e faciais no indivíduo que observa.

No cérebro, isso é processada pelos neurônios-espelho que são capazes de ligar as imagens vista as emoções vividas.

Os pesquisadores descobriram que a mesma parte do cérebro que fica excitada quando você se apaixona por alguém é estimulada quando você observa grandes obras de arte ou imagens de grande beleza. Ver uma obra de arte desencadeia um aumento súbito da substância química do bem-estar, a dopamina, no córtex orbitofrontal do cérebro, que produz sensações de prazer intenso. (MARAVILHOSA, 2019, p. 02).

Os efeitos da observação de obras artísticas causam diversas e intensas reações no cérebro, mas ao realizar uma obra de arte ou trabalho artístico isso se acentua ainda mais, pode ajudar na cognição, na plasticidade cerebral e ainda evitar o envelhecimento precoce, diminui o estresse e pode ser uma excelente forma de terapia (MARAVILHOSA, 2019).

Outros benefícios da pintura como metodologia prática na Educação Especial são: percepção visual, imaginação, criatividade, domínio motor, além de ser uma atividade com objetivo lúdico proporciona grandes avanços cognitivos para pessoas com necessidades educacionais especiais.

2.5 TEATROS, SOCIALIZAÇÃO E EXPRESSÃO

O teatro tem como berço a Grécia Antiga e para aquela civilização, possuía caráter de representação divina dos atos heróicos, crítica política ao exército e em formato satírico e lírico. Expressava também a vida cotidiana de seus cidadãos, e era uma importante ferramenta de controle do governo para com sua população.

As práticas teatrais normalmente não são a primeira metodologia escolhida pelos professores, esse panorama complica-se quando entramos na área da Educação Especial. Por parecer muito desafiador, ou com propensão de trazer problemáticas, o teatro é deixado de lado na hora da escolha da adaptação curricular.

Sobre o ensino do teatro na educação inclusiva:

Ponto central do ensino de teatro, que estimula modos de se expressar independente das formas e limitações que o corpo tenha. E destaca-se por oferecer essas inúmeras possibilidades de interação, internalização da cultura, expressão e configura-se como importante para o desenvolvimento da criança e do adolescente, pois promove o aprendizado através da partilha, da brincadeira, do jogo. (XIII CONGRESSO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO, 2018, p.04).

É possível visualizar um campo vasto e rico de opções dentro desta prática, e com o esforço necessário, o aluno terá ferramentas de aprendizado cruciais no desenvolvimento de sua socialização e expressão.

Os indivíduos que precisam de atendimento educacional especializado, ao serem expostos aos jogos dramáticos, a brincadeira de faz de contas e a

dramatização, são impulsionados a trabalhar suas capacidades e habilidades, melhorando-as significativamente em todos os aspectos.

Tomando como exemplo os alunos com transtorno do espectro autista (TEA), que demonstram dificuldade em expressar-se e compartilhar sentimentos, poderiam exercitar estas dificuldades, por meio de encenações em que o aluno pudesse desenvolver suas expressões faciais, sua comunicação, gestos espontâneos e reconhecer suas emoções diante de determinadas situações. Deve-se ater a algumas atividades das aulas de teatro para sujeitos com deficiência, pois, exigem a mobilização da atenção, memória, percepção espacial e corporal, expressividade, criatividade e imaginação, dentro dos seus limites (XIII CONGRESSO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO, 2018).

Dentro do contexto da educação inclusiva, o teatro tem o objetivo de aproximar os estudantes, facilitando a interação e o reconhecimento do outro como um ser de direitos e cidadão. Na dramatização se exclui a visão preconceituosa, e o diferente é tido como admirável, válido e eloquente. As deficiências, então, não são vistas como fatores limitantes que os afastam de seus iguais, e sim, como motivo principal para incluir. É na interação entre pares que o indivíduo percebe seus próprios pensamentos e os compara aos pensamentos dos outros, coloca-se no lugar do outro como aponta o XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação (2018).

2.6 LITERATURA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ)

Alfabetizar letrando é um dos maiores e mais desafiadores objetivos da educação na atualidade. Desenvolver práticas de leitura em crianças com necessidades especiais pode modificar o aprendizado em sala de aula, melhorando a oralidade, comunicação, repertório e criando novas conexões cognitivas.

Prazer, alegria, recreação, catarse e reconhecimento de um objeto (livro) que *pode fazer companhia*, divertir e encantar, ao mesmo tempo em que apresenta escrituras, fantasias, cenários, contextos, tecnologias de escrita, jogos, desafios, surpresas e gosto sensorial. (PAIVA, 2013, p. 04).

A leitura não necessariamente precisa ser um exercício maçante e muitas vezes frustrante. Ler é reconhecer e decodificar imagens e palavras, trazendo aquelas informações para a realidade do estudante assim como afirma Paiva (2013), ler hoje envolve mudanças, como, por exemplo, a convergência de meios.

Na Educação Especial, o uso de livros ilustrados ou do livro brinquedo é uma estratégia ótima, pois, a leitura em voz alta do professor, juntamente com o reforço

das ilustrações cria bases afetivas e sólidas para a construção do conhecimento. Ainda sobre os livros infantis, com ênfase no livro brinquedo:

O livro-brinquedo ultrapassa a expectativa de condição objetiva linear (e única) da leitura, permite o alcance aos temas desde a abertura convencional à abertura súbita de páginas (em 3D, por exemplo), giros, trilhos e animações. Em sua estrutura gráfica, este gênero apresenta aos leitores temas variados, formatos quase sempre lúdicos e representações narrativas brincantes, destacando *lances notáveis*, ação visual (interatividade) e a apreciação tanto da forma quanto do seu conteúdo (PAIVA, 2013, p. 05).

O livro pode ser trabalhado em todas as disciplinas, principalmente como ferramenta de adaptação curricular, em formatos de gibis, livros ilustrados, atlas, livro de memórias, coletâneas de poesias, graphic novels e histórias em quadrinhos.

Além disso, o aluno pode confeccionar seu próprio livro, utilizando materiais diversos que estimulem sua capacidade criativa e despertem seu interesse.

2.7 CINEMA E FOTOGRAFIA

O contato proporcionado pela visualização da fotografia e do cinema possibilita a ampliação subjetiva dos educandos com necessidades especiais, ofertando-lhes diversas formas, situações, realidades que são capazes de levá-los a diferentes reflexões.

No Brasil, educação e cinema têm uma aproximação recente. Pesquisas em educação envolvendo o cinema constituem uma relação ainda mais incipiente. Além disso, o cinema é formado por um complexo sistema de linguagens que nos desafia permanentemente no processo de compreendê-lo (FABRIS, 2008, p. 08).

Para fazer a utilização do cinema e da fotografia o professor deve ser criativo e inovador, oferecendo sempre novas formas de trazer essa arte para sala de aula.

Utilizar a fotografia e o cinema, para capturar e transparecer o olhar da criança em relação ao mundo, como ela o vê; suas interpretações e sua visão da realidade podem propiciar uma maior compreensão de como funciona o pensamento do estudante. Como aponta Fabris (2008, p. 09) “o cinema como uma produção cultural que não apenas inventa histórias, mas que, na complexidade da produção de sentidos, vai criando, substituindo, limitando, incluindo e excluindo “realidades””.

Foi dessa arte, indústria, produção cultural – que, em cada década, assume uma nova dimensão e que, na contemporaneidade, através da alta tecnologia, continua cada vez mais se metamorfoseando e produzindo efeitos na vida das pessoas (FABRIS, 2008, p. 05).

Exemplificando este cenário, o professor pode pedir aos alunos que tragam fotos de diversas épocas de sua vida e montar uma linha do tempo, colando as fotos em ordem cronológica, para que eles possam observar o desenvolvimento e mudanças temporais e culturais.

No caso dos filmes, o mediador deve primeiramente observar o conteúdo que está sendo trabalhado e deverá fazer uma breve explanação com introdução do tema a ser estruturado em sala de aula e, no filme, se ater a faixa etária.

Não podemos deixar de citar o uso de mídias sociais e suas possibilidades. A sociedade encontra-se ambientada com estas plataformas, o professor deve preparar-se com a mente cidadã e crítica, para utilizá-la. Os alunos podem aprender muito, desenvolvendo painéis em grupos, com fotos tiradas de seus próprios celulares, compartilharem vídeos e filmes, distribuindo o conteúdo com apenas um clique.

Documentários, clipes, vídeos, vlogs e demais mídias cinematográficas mostram-se uma ferramenta interessante na hora de aumentar o repertório de conhecimento entre seus alunos. É necessário, antes de tudo analisar uma produção como o cinema, que rompe com as formas mais comuns de representação, em que a materialidade é a imagem em movimento, é ingressar em outra dimensão do conhecimento (FABRIS, 2008).

2.8 GAMES E ARTE DIGITAL

A tecnologia ampliou as chances de encontrar uma metodologia que possa ser realmente útil e de sucesso no mundo da educação. Crianças cada dia mais habituadas aos computadores, celulares e vídeo games devem ser observadas como um tesouro da era digital.

É certo que crianças, principalmente aquelas que apresentam alguma deficiência, são influenciadas e entendem melhor diante daquilo que lhe é visual. É inequívoco o uso dos games voltados a educação, pois não são exclusivos para jovens e crianças, se bem aplicados podem ser utilizados para pessoas de todas as idades atingindo resultados satisfatórios (GHENSEV, 2010).

O ser humano, como migrante digital, começa a reformular-se, adequando-se aos novos paradigmas tecnológicos que nos induzem a procurar novas perspectivas, caminhos difusos e facilitadores. A modernidade exige novos tipos de avaliações, e

Ghensev (2010) afirma que principalmente na questão inclusiva, o ato avaliativo deve ser cuidadoso, pois, as inteligências múltiplas e as capacidades do aluno vão além do tradicional.

Conforme Vygotsky (1994, p.73), citado por Ghensev (2010, p. 14) o uso de meios artificiais para atividades mediadas, “muda, fundamentalmente, todas as operações psicológicas, assim como o uso de instrumentos amplia de forma ilimitada a gama de atividades em cujo interior as novas funções psicológicas podem operar.”

Os jogos eletrônicos exterminam a individualidade, o que é um ponto altamente positivo na educação como um todo. Por ser uma ferramenta ligeiramente jovem, está sempre acarretada de ineditismo, renovando-se, tornando-se acessível a todo tipo de público. Deve-se visualizar as tecnologias como a força motriz das novas metodologias educacionais.

Os games em suas características têm como um dos grandes potenciais ser utilizado como simulador, criando situações, espaços, acontecimentos e reações o mais realista ou que estimula nossa percepção a fim de associarmos com a realidade possível (GHENSEV, 2010, p. 07).

A dúvida final seria como inserir os games e as artes digitais dentro de sala de aula. Seria indulgente não trabalhar essa questão. Por isso serão apresentados alguns caminhos.

Os celulares, computadores e tablets são mecanismos ótimos, já que por meio deles, é possível baixar e utilizar inúmeros recursos disponíveis na internet. Jogos que envolvem números, contas básicas, repletos de ilustrações, músicas e desafios, proporcionam o desenvolvimento da inteligência matemática. Aplicativos alfabetizadores são programas e disponibilizados todos os dias em plataformas gratuitas. Tudo é possível, qualquer tema pode ser trabalhado com games e gamificação.

Importante afirmar que os games e a gamificação como um todo grandioso, foi uma das mais requisitadas ferramentas em aulas remotas. Alunos e professores angariaram novas informações, pesquisaram jogos e aplicativos, para que usassem para seus respectivos aprendizados em aulas remotas.

A arte digital, claramente foi bem explorada neste momento de pandemia, as telas dos celulares transformaram-se em arsenais artísticos; os dedos das crianças, conquistaram a metamorfose dos pincéis, criando tudo aquilo que a mente abrilhantava. Espera-se que ao término das aulas remotas, este recurso, esta tecnologia educacional,

prossiga, desta vez, dentro dos muros das escolas, sendo vista como possível e acessível.

3 METODOLOGIA

Para o processo de fundamentação metodológica buscou-se elaborar uma pesquisa embasada principalmente em fatos estudados em diversificadas áreas do estudo da educação e da ciência como um todo.

Durante a pesquisa básica, para que os alicerces do conhecimento criassem raízes nestes artigos, alguns sites de caráter popular, ajudaram a compreender como a sociedade vê esta tema importantíssima. É relevante mencionar, que a busca por este material simplificado, também foi uma forma de compreender como a temática é desenvolvida e colocada à mostra para pessoas dos mais diversos níveis de compreensão, afinal, é necessário que os estudos acadêmicos estejam relacionados e acessíveis para a população.

A pesquisa bibliográfica envolveu artigos científicos, principalmente os quais delimitavam o diálogo entre neurociência e educação artística. Alguns periódicos, teses e livros impressos possibilitaram uma consulta acadêmica com melhores resultados.

Para sua abordagem teórica, a escolha da pesquisa qualitativa sobre-excedeu e fez-se mais valedoura. Entrementes, a investigação abriu caminho para a subjetividade autoral, reflexão dos conteúdos envolvidos no processo e foi imprescindível para a construção do artigo científico.

A escolha do material teórico foi criteriosa, porém, inclusiva. Ponderou-se o conhecimento advindo das mais diversas mídias e locais de pesquisas. Dos seminários educacionais, até as resenhas em blogs, a universalidade foi estritamente levada em consideração. Conquanto, a verdade comprobatória e sua relevância foram colocadas como prioridades na escolha dos argumentos utilizados na apresentação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao desenvolver a pesquisa da arte como mediação do ensino aprendizado na educação especial, observando suas opções, problemáticas e demais contextos importantes, pode-se notar que esse campo é bastante estudado e debatido, porém, não no meio da educação inclusiva.

Os procedimentos escolhidos foram as pesquisas bibliográficas, onde os itens mais observados em todos os websites, artigos e livros, foram as descobertas neurocientíficas, que avaliavam a arte no cérebro humano, seja na música, pintura, leitura e demais itens. Ainda há falta de interesse de professores e pesquisadores da área em debater sobre estes procedimentos como estratégia didática.

A educação como um todo necessita de maiores pesquisas do potencial guardado nas artes visuais. Educandos podem e devem ser beneficiados com estas práticas inovadoras e diversificadas. O ensino tradicionalista precisa ser vencido, para que novas perspectivas floresçam em nosso meio acadêmico. Trazer as vertentes artísticas para dentro das ciências. Provocar, instigar e continuar investigando é o primeiro passo para uma aprendizagem de qualidade, que visse as habilidades, a cidadania e a construção do indivíduo crítico e reflexivo.

Em virtude do que foi mencionado em todo o artigo científico, uma ponderação deve ser exposta. Diante de uma sociedade urgente, onde tudo e todas as coisas são vistas como imediatistas; muitos dos problemas enfrentados antes da Era da Informação, ainda permeiam as nações.

Pandemias, guerras e o avanço do capitalismo demonstram cotidianamente que o imbróglio do mundo é a desigualdade social e a falta de discussão acerca dela. Como, diante de um cenário fragilizado, em que crianças vão para as escolas para garantir uma única refeição do dia, é possível discutir-se a Arte?

Qual ser humano se interessará por literatura, escultura, jogos digitais entre outros, quando sua prioridade ainda é orgânica? Sim, a educação é um caminho para a luta contra as desigualdades e a exclusão digital, entretanto, nosso país precisa direcionar políticas públicas que se desenvolvam de mãos dadas com a vida educacional. O saneamento básico, a fome e o desemprego, quando amparados e vencidos, abrirão novos caminhos, para que educandos possam enfim, exercer seus direitos e finalmente, a arte seja, sem sombra de dúvidas, um caminho plausível.

REFERÊNCIAS

FABRIS, Elí Henn. **Cinema e Educação: um caminho metodológico.** [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6690/4003>. Acesso em: 25 out. 2020.

FARIAS, Sussane Messias de. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos do Ensino de Artes.** Alagoas: Slideshare, 2017. 67 slides, color, 25 cm X 20 cm.

FUKS, Roberta. Tipos de arte. *In*: AIDAR, Laura (ed.). **Artes Visuais Tipos de arte**. Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/tipos-de-arte/>. Acesso em: 21 out. 2020.

FUNGHETTO, Suzana Schwerz. **CRIATIVIDADE E EDUCAÇÃO ESPECIAL::** implicações e perspectivas na prática docente com alunos portadores de necessidades educacionais especiais. 2018. 12 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Especial, Uniceub, Brasília – Df, 2017.

GHENSEV, Rogério. O USO DOS GAMES NA EDUCAÇÃO. **O USO DOS GAMES NA EDUCAÇÃO**, São Paulo, ano 2010, p. 1 - 55, 2010.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **O que é Arte. História das Artes**, 2020. Disponível em: <http://www.historiadasartes.com/olho-vivo/o-que-e-arte/>. Acesso em 29 Oct 2020.

MARAVILHOSA, A Mente é (org.). **O efeito da arte no nosso cérebro**. [S. l.], 12 abr. 2019. Disponível em: <https://amenteemaravilhosa.com.br/efeito-da-arte-no-nosso-cerebro/>. Acesso em: 25 out. 2020.

MIRANDA, Kaique. O Poder da Música no Cérebro – resenha do artigo “Music and epilepsy: A critical review”. *In*: MAGUIRE, Melissa J. **Music and epilepsy: A critical review**. United Kingdom: Department of Neurology, 2012. Disponível em: <http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/arquivos/1201>. Acesso em: 19 out. 2020.

PUCETTI, Roberta. Articulando: arte, ensino e produção para uma educação especial. **Revista Educação Especial**, Santa Maria - RS, n. 25, 2005. DOI <http://dx.doi.org/10.5902/1984686X>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/4909/2946>. Acesso em: 24 out. 2020.

RICALDES, João. **História da Arte em 20 Lições**. 1. ed. Mogi Mirim: Edição do Autor, 2016. 60 p. v. 1. ISBN 978-85-919252-1-8.

SCIENTIFIC AMERICAN (Brasil) (ed.). A neurociência da dança: Estudos recentes com imageamento do cérebro revelam algumas coreografias neurais complexas por trás da habilidade de dançar. *In*: **A neurociência da dança**. [S. l.], [2019?]. Disponível em: <https://sciam.com.br/a-neurociencia-da-danca/#:~:text=De%20longe%20a%20pr%C3%A1tica%20coletiva,relativamente%20pouca%20aten%C3%A7%C3%A3o%20dos%20neurocientistas>. Acesso em: 23 out. 2020.

XIII CONGRESSO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO, 2018, Pernambuco. **TEATRO E DEFICIÊNCIA: em busca de uma metodologia inclusiva** [...]. [S. l.: s. n.], 2018.

YÁZIGI, César. **O QUE AS CRIANÇAS PODEM APRENDER FAZENDO ESCULTURAS?**. Campinas - SP, 19 out. 2019. Disponível em: <https://www.yazigi.com.br/noticias/cultura/o-que-as-criancas-podem-aprender-fazendo-esculturas>. Acesso em: 22 out. 2020.

PAIVA, Ana Paula. **O que é um livro-brinquedo?**. [S. l.], 2013. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/o-que-e-um-livro-brinquedo.html>. Acesso em: 26 out. 2020.

WEBER, Maria Luiza Ternes. **A Importância da Arte na Educação Especial**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 261-267., janeiro de 2017. ISSN: 2448-0959.