

A CASA DOS ESPELHOS: PROCESSO COGNITIVO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE

Nānashara Cavalcante Boehm da Silva Barbosa (UEMS)

nanasharapd@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

O objetivo deste artigo é apresentar uma sequência didática aplicada em uma turma do sétimo ano do ensino fundamental em Campo Grande-MS, cujas ações possibilitaram melhor compreensão a respeito do trabalho com produção textual. A relevância deste tema se deve ao fato de que o trabalho com a criatividade está diretamente ligado ao processo cognitivo de cada aluno. Utilizei como base para minha pesquisa as leituras de Kneller (1978), Souza (2001), Cocchieri (2008), Kikuchi e Calzavara (2009), Girão e Brandão (2014). A partir de então, desenvolvi uma atividade de criação com meus alunos, de modo que trabalhassem a criatividade através de uma transposição do gênero conto para o gênero história em quadrinhos. Acredito que esta ação muito contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos discentes.

Palavras-chave:

Cognição. Criatividade. Ensino. Transposição. Sequência didática.

1. Introdução

Ao se pensar em produção textual, os professores enfrentam o desafio de se trabalhar a criatividade dos discentes, considerando-se que muitos alunos não têm interesse no desenvolvimento da escrita, até mesmo por não terem sido estimulados previamente a se verem como autores em potencial. Ao contrário do que muitos acreditam (e ditam), a criatividade não é necessariamente uma característica que uma pessoa possui naturalmente, mas algo que se adquire. Para isso, é necessário que haja estímulos que propiciem ao indivíduo o desenvolvimento desse processo criativo.

Portanto este artigo objetiva apresentar uma sequência didática aplicada em uma turma de sétimo ano do ensino fundamental em Campo Grande-MS, em que a prática pedagógica contribuiu para o desenvolvimento da criatividade dos alunos, e verificar como esse processo foi construído ao longo de cada etapa da sequência.

Para tal, este trabalho será dividido da seguinte forma: primeiro,

abordarei os conceitos de criatividade, como um aspecto cognitivo e como ela é desenvolvida. Na segunda parte, trarei considerações que justifiquem as minhas ações dentro dos objetivos apresentados.

Na parte seguinte, abordarei o conceito de produção coletiva, justificando a escolha desse estilo de produção textual em minha prática em sala de aula. Em seguida, apresentarei as etapas de aplicação de minha sequência didática, como ela foi desenvolvida e quais foram os resultados obtidos. E, por fim, as considerações finais retomarão os pontos considerados mais relevantes ao longo do texto.

2. *Criatividade*

A criatividade é uma característica que se desenvolve a partir de estímulos e observação. O processo criativo ocorre a partir da curiosidade e da observação do indivíduo, que se propõe a buscar informações e que possui certa sensibilidade de percebê-lo de modos diferentes.

Segundo Cocchieri (2008):

O sujeito que cria, tanto na produção científica quanto na artística, retira do ambiente objetivo suas fontes de representação, ou mesmo de novas recombinações, ora com integralidade de correlato objectual, ora de representação simbólica fragmentada. (COCCHIERI, 2008, p. 23)

Torrance (1965) define criatividade como:

[...] o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade; buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados. (TORRANCE, 1965 *apud* SOUZA, 2001, p. 4)

Para que o indivíduo possa desenvolver sua criatividade, é necessário que sejam trabalhadas suas capacidades cognitivas, por meio de estímulos que despertem essas habilidades.

[...] nos processos de criação de modo geral, qualquer associação que se possa fazer requer um conhecimento ou pensamento prévio, atribuindo um caráter de possibilidade cognoscível a estes processos, ao menos com possibilidade de identificar sua origem associativa. (COCCHIERI, 2008, p. 22)

No campo da arte, não há a obrigatoriedade de se produzir algo que seja condizente com a realidade. O indivíduo que cria tem a total liberdade de inovar, de traçar paralelos fora do padrão comum, que fujam do plano

real. Porém, para que o ser criador desenvolva esse processo de criação, é necessário que haja referências, uma base na qual ele se direcionará em sua criação. Daí a importância de existirem ações que ativem essa capacidade no aluno.

Na arte é permitido acessar conteúdos delirantes na articulação dos elementos envolvidos no produto gerado por meio da ação criativa, em que pode surgir, através do objeto de arte, uma representação externa que não necessariamente tenha conexão com a realidade. Na arte também é lícito produzir uma composição com elementos aleatórios rearranjados em uma ordenação inusitada e sem referentes diretos formais ou lógicos. No entanto, ainda que na arte existam essas possibilidades associativas, nos processos de criação de modo geral, qualquer associação que se possa fazer requer um conhecimento ou pensamento prévio, atribuindo um caráter de possibilidade cognoscível a estes processos, ao menos com possibilidade de identificar sua origem associativa. (COCCHIERI, 2008, p. 22)

Especialistas diversos afirmam que a criatividade é mais estimulada a ser desenvolvida na fase da infância/adolescência, pois é nessa fase que a criança, a partir de suas capacidades cognitivas, começa a desenvolver suas habilidades de criação.

Sob o ponto de vista humano, a criatividade é uma qualidade adquirida e iniciada na infância, que busca em ideias a fonte para criar novas coisas. Durante essa fase é que o potencial criativo é ou não ativado. Esse, que é a capacidade de produzir e transformar o ambiente segundo as necessidades, desenvolve-se graças aos estímulos e elogios que a criança recebe de outras pessoas. (CABRAL, s/d)

Kneller (1978) aborda quatro dimensões da criatividade:

As definições corretas de criatividade pertencem a quatro categorias, ao que parece. Ela pode ser considerada do ponto de vista da pessoa que cria, isto é, em termos de fisiologia e temperamento, inclusive atitudes pessoais, hábitos e valores. Pode também ser explanada por meio dos processos mentais – motivação, percepção, aprendizado, pensamento e comunicação – que o ato de criar mobiliza. Uma terceira definição focaliza influências ambientais e culturais. Finalmente, a criatividade pode ser entendida em função de seus produtos, como teorias, invenções, pinturas, esculturas e poemas. (KNELLER, 1978, p. 15)

Para ter êxito nesse processo de desenvolvimento da criatividade, o indivíduo precisa acessar o conhecimento adquirido ao longo de sua vida e, assim, poder criar uma relação concreta de associação com aquilo que pretende dar forma.

Souza (2001) afirma que o conhecimento que uma pessoa possui é o seu “repertório de representações armazenadas na memória de longo termo, tanto em nível de conhecimentos específicos quanto de conhecimentos abstratos (morais, culturais, genéricos).” (p. 28)

Toda situação, para ser compreendida, deve ser representada pelo indivíduo. Portanto, pode-se dizer que a representação é a construção de um “modelo de similaridade” para o mundo, com base na experiência de vida e na varredura feita na memória em busca de situações análogas. Caso não seja possível representar adequadamente a situação, o indivíduo irá recorrer aos seus processos de raciocínio, buscando construir a representação para a situação a fim de poder compreendê-la. (SOUZA, 2001, p. 29)

Portanto, o trabalho com a criatividade exige muita atenção, pois é preciso que professores consigam desenvolver mecanismos que ativem esses conhecimentos prévios nos alunos, de modo que construam suas habilidades criativas, sendo estimulados para isso.

3. *Justificativa*

Atentando-me para essas questões com meus alunos, pensei em uma ação em que pudesse desenvolver uma atividade de criação, ao mesmo tempo em que possibilitasse o trabalho com a obra literária, permitindo-me observar suas percepções diante desta e como poderiam transformá-la de acordo com a visão de mundo que possuíam.

Pensando nisso, escolhi trabalhar a transposição do gênero conto para o gênero história em quadrinhos, utilizando o texto *A casa dos espelhos*, de minha autoria, como uma forma de estimulá-los a serem criativos, mesmo diante de um texto já existente.

Kikuchi e Calzavara (2009) afirmam que: “Nas HQs, a visão é simultânea (passado–presente–futuro) e instantânea, possibilitando ao leitor tanto o complemento da ação quanto o desenvolvimento de sua criatividade (p. 30).

Decidi trabalhar o gênero história em quadrinhos, por entender que este é um excelente meio de desenvolver a criatividade, utilizando a construção da narrativa sob outros formatos e permitindo que os alunos possam explorar suas capacidades cognitivas, transformando a história segundo suas visões e compreensões sobre ela.

4. Produção coletiva

Para dar início ao desenvolvimento da atividade proposta, escolhi utilizar o conceito de produção coletiva, por entender que, dessa forma, os alunos teriam maior interação entre eles, e o trabalho fluiria de modo mais dinâmico.

Para Girão e Brandão (2014), a produção coletiva:

[...] é uma atividade que tem como característica a ampla possibilidade de interação, já que se trata de uma situação em que esta acontece em duas dimensões: entre o grupo que está produzindo o texto (alunos-alunos e alunos-professora) e entre o grupo como todo e seu(s) interlocutor(es). (GIRÃO; BRANDÃO, 2014, p. 124)

O papel do professor em uma atividade de produção coletiva é de fundamental importância, pois é ele quem media o conhecimento e as ações que serão desenvolvidas. Como apontam Girão e Brandão (2014): “A mediação dos professores em situações de escrita coletiva é uma tarefa altamente desafiadora, na medida em que as operações de gerar um texto ocorrem, simultaneamente, no plano individual e grupal.” (p. 127)

Por essas razões, achei melhor desenvolver uma atividade em que trabalhasse com os alunos de modo que produzissem uma história em quadrinhos coletivamente, possibilitando uma avaliação conjunta e observando como agiriam em grupo.

5. O trabalho em sala de aula

Para iniciar a minha pesquisa, dividi o meu trabalho em algumas etapas:

- Escolha do conto;
- Leitura do conto;
- Pesquisa sobre o gênero HQ;
- Oficina de HQ;
- Roteirização;
- Processo de confecção;

5.1. Escolha do conto

Nesse primeiro momento, foram apresentadas três obras aos alunos para que pudessem escolher. Das três, o conto escolhido foi *A casa dos es-*

pelhos, de minha autoria.

Os alunos relataram terem feito essa escolha por dois motivos: por poderem ler um texto de um livro escrito por sua professora e porque a história era cheia de “coisas mágicas”.

5.1.1. A casa dos espelhos

O conto escolhido para o trabalho com os alunos é de minha autoria e faz parte do livro *Entrelaços*, uma coletânea de contos, crônicas e poemas.

A obra é inspirada na filosofia dos sonhadores, de Gaston Bachelard, e narra a história de Pedro, jovem sonhador, que buscava a felicidade junto de sua família. Ele vivia perto de um lugar encantador. Havia uma grande floresta, cheia de seres mágicos. No final da floresta, havia uma casa feita de espelhos, que nascia no rio e desaparecia ao pôr do sol. A cada nascer do sol, reaparecia com nova forma e novo tamanho.

A jornada se inicia quando Pedro percebe que sua esposa e filha se perderam na floresta, e ele se vê obrigado a desbravar o lugar para encontrar sua família. Com isso, o jovem protagonista sacia sua curiosidade de conhecer os mistérios da floresta.

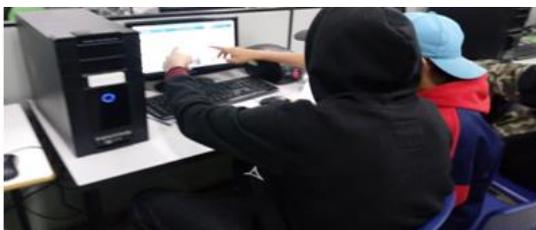
Cada elemento do conto é um símbolo que nos remete aos pensamentos de Bachelard.

O fato de trabalhar minha obra com os alunos foi bastante interessante, pois pude analisar suas percepções diante do meu texto e como, por vários momentos, elas se contrastavam com as minhas.

Deve-se considerar que os alunos não possuem o conhecimento prévio sobre o pensamento defendido por Bachelard, então suas impressões sobre o conto foram baseadas em suas visões de mundo.

5.2. Pesquisa sobre o gênero HQ

Após a leitura e análise do conto escolhido, os alunos foram até a Sala de Tecnologia da escola para realizarem pesquisas sobre o gênero HQ. Desde sua história, como surgiu, até como produzi-lo. Nessa etapa, os discentes puderam adquirir conhecimento sobre o gênero que trabalhariam, possibilitando um trabalho mais amplo de criação.



Alunos pesquisando sobre HQ.

5.3. Oficina de HQ

Nessa etapa, trabalhei o processo de criação do gênero HQ, por meio de uma oficina, em que mostrei aos alunos alguns passos para a produção de uma história em quadrinhos.

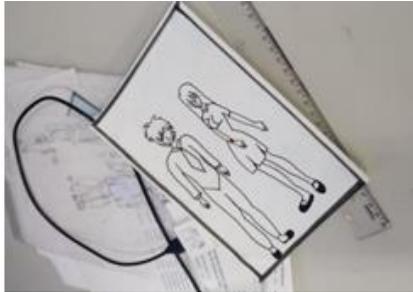
5.3.1. 1º Passo – Rascunho

No primeiro passo, os alunos aprenderam a criar o esboço da obra.

Anotaram as principais características das personagens, como acontecia a história, desenharam os primeiros traços, definiram o que colocariam no papel.

5.3.2. 2º Passo – Criação

Nesse segundo momento, os alunos começaram a dar vida às personagens, colocando no papel como eles as imaginavam, suas características físicas e expressões. Mesmo sem uma descrição precisa na obra, eles expuseram a forma como viam o Pedro e sua família, o velho sábio, as fadas, etc.



Primeiros traços das personagens desenhadas pelos alunos.

3º Passo – Enredo

O terceiro passo é a parte em que os alunos criariam o enredo. Como no caso, eles fizeram uma adaptação de uma obra já existente, nesse momento, eles selecionaram que partes do conto seriam trabalhadas na HQ. Realizando um trabalho de adequação, analisando o que caberia ou não no gênero que fariam a transposição.

Fizeram nessa etapa os apontamentos de quem era a personagem principal, qual era o clímax da história, etc.

5.3.3. 4º Passo – Finalização

Aqui os alunos definiram qual seria o formato da HQ. Pensaram na posição dos quadros, em qual seria a melhor forma de apresentar a obra.

Como seria um trabalho para exposição em um evento realizado pela escola, eles decidiram criar um “gibizão”. Pensaram em sintetizar a obra, de modo que coubesse em um grande cartaz para apresentar no pátio.

5.4. Roteirização

Nessa etapa do trabalho, os alunos deram início à criação de um roteiro para realizarem a transposição do gênero conto para o gênero HQ.

Eles selecionaram as principais partes da história e fizeram anotações de como cada uma delas ficaria no quadrinho.

5.4.1. Trecho do conto

Pedro era um homem comum, mas havia algo em seus olhos que o tornava especial. Ele sonhava. E nessa busca por seus sonhos que ele conheceu Isabel, sua esposa. Ela representava parte de seus sonhos, uma mulher que o completava. Depois, eles tiveram uma filha, Elizabeth. Juntos, realizaram mais um sonho. E foram em busca de outro, morar em uma casinha no campo, à beira de uma floresta. (SILVA-BARBOSA, 2015, p. 13)

5.4.2. Trecho roteirizado

Narrador inicia a história apresentando o protagonista:

“Pedro era um homem comum, mas havia algo em seus olhos que o tornava especial, que o tornava raro. Ele sonhava.”

- ✓ Desenho de Pedro sorrindo.

Narrador: “O seu maior sonho era encontrar um amor e formar uma bela família.

- ✓ Desenho de Pedro conhecendo Isabel.
- ✓ Close no rosto de Isabel sorrindo.
- ✓ Em outro quadro, desenhar Isabel e Pedro juntos como recém-casados. E depois com uma bebê no colo.

Narrador: E foram morar em uma casinha no campo à beira de uma floresta.

- ✓ No próximo quadro, os três juntos se mudando para a casinha no campo.

5.5. Processo de confecção

Depois de concluído o processo de roteirização, os alunos deram início à confecção do quadrinho. Terminando os desenhos (alguns optaram por trabalhar com colagem) e organizando toda a história.

O “gibizão” foi composto de vinte e cinco quadros expostos em uma tela de TNT preto.



Disposição dos quadros escolhida pelos alunos.



“Gibizão” finalizado.

6. Considerações finais

Durante toda a aplicação dessa minha sequência didática, pude observar o desenvolvimento dos alunos sob o aspecto cognitivo, de como eles enxergaram a obra trabalhada e de como eles a recriaram, transformando-a da maneira como a entenderam. Além de analisar o quanto desenvolveram suas capacidades criativas diante de uma transposição de gêneros.

Foi uma experiência bastante enriquecedora, pois pude acompanhar a evolução dos meus alunos e constatar o quanto eles se desenvolveram e foram produtivos. Cada um desempenhando um papel importante dentro da ação e provando que são capazes de serem protagonistas em uma atividade de criação, pois tiveram suas capacidades criativas estimuladas em cada

uma das etapas da minha prática pedagógica.

Pude, por meio dessa sequência, estabelecer novos objetivos para futuras ações, aprimorando o que já foi feito e criando novas metodologias a serem aplicadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, Gabriela. Criatividade. *Mundo Educação*. <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/psicologia/criatividade.htm>> Acesso em 22/10/2018.

COCCHIERI, Tiziana. *Criatividade em uma perspectiva estético-cognitiva*. Dissertação (mestrado). Programa de pós-graduação em filosofia, UNESP, Marília, 2008.

GIRÃO, Fernanda Michelle; BRANDÃO, Ana Carolina Perussi. Produção coletiva de textos na educação: o trabalho de mediação docente. In: *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 30, n. 03, p. 121-52, Julho-Setembro 2014. <<http://www.scielo.br/pdf/edur/v30n3/v30n3a06.pdf>> Acesso em 20/10/2018.

KIKUCHI, F.L.; CALZAVARA, R. B. Histórias em Quadrinhos: Desenvolvimento Cognitivo no Ensino Fundamental. In: *UNOPAR Cient., Ciênc. Human. Educ.*, Londrina, v. 10, n 1, p. 27-34, Jun. 2009.

KNELLER, George Frederick. *Arte e ciência da criatividade*. 17. ed., São Paulo: Ibrasa, 1978.

SILVA-BARBOSA, Nãashara C. B. *A casa dos espelhos*. In: Entrelaços. Campo Grande, MS: Life Editora, 2015.

SOUZA, Bruno Carvalho. *Criatividade: uma arquitetura cognitiva*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em engenharia de produção, Universidade Federal de Santa Catarina, 2001. <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/79512/187661.pdf?sequence=1>> Acesso em 22/10/2018.