

ESTUDO SOBRE O SISTEMA SIMBÓLICO COM FOCO NO DESENHO – A CONSTRUÇÃO DE UM OLHAR AVALIATIVO

Laura Monte Serrat Barbosa; Carolina Koschnitzke Horst; Cristiane Corina Antunes;
Dyane da Silva; Eugênia Chaves de Souza Pelogia; Ivonilce de Fatima Rigolin Gallo;
Larissa Maria Volcov Alves; Roberta Aparecida Uceda; Tauani Vieira

RESUMO – Nesta pesquisa, buscou-se compreender a concepção de desenho que as crianças possuem, o momento conceitual em que se encontram, as relações que fazem com outros sistemas: afetivo, motor e operativo, assim como sua forma de desenhar. O Grupo de Estudos criou um instrumento avaliativo apoiado na pesquisa de Rosa Iavelberg e escolheu como elementos de análise dos desenhos: o desenvolvimento cognitivo, o código utilizado para desenhar, a construção da imagem, a vinculação afetiva com as situações de aprendizagem. Nesta pesquisa, procurou-se responder à seguinte pergunta: Os elementos de análise observados na produção desenhada pela criança dialogam com o conceito que ela tem sobre o desenho ação, o desenho imaginação, o desenho apropriação, o desenho proposição?

UNITERMOS: Desenho. Instrumento Avaliativo. Sistema Simbólico.

Laura Monte Serrat Barbosa – Pedagoga, especialista em Psicologia Escolar e da Aprendizagem, mestre em Educação, formada em Clínica Psicopedagógica e em Teoria e Técnica de Grupos Operativos, Curitiba, PR, Brasil.

Carolina Koschnitzke Horst – Pedagoga, especialista em Psicopedagogia e em Psicomotricidade, Curitiba, PR, Brasil.

Cristiane Corina Antunes – Pedagoga, especialista em Metodologia de Ensino Fundamental e Superior, em Organização do Trabalho Pedagógico, em Neuropsicologia, em Psicopedagogia, em Educação Especial e em Altas Habilidades/Superdotação, Curitiba, PR, Brasil.

Dyane da Silva – Graduada em Letras, especialista em Educação Especial, em Psicopedagogia, pós-graduanda em Neuropsicopedagogia, Curitiba, PR, Brasil.

Eugênia Chaves de Souza Pelogia – Pedagoga, especialista em Psicopedagogia e em Tecnologias da Educação, pós-graduanda em Psicanálise, Curitiba, PR, Brasil.

Ivonilce de Fatima Rigolin Gallo – Pedagoga, especialista em Psicopedagogia e em Letras, Curitiba, PR, Brasil.

Larissa Maria Volcov Alves - Pedagoga, especialista em Psicopedagogia, Curitiba, PR, Brasil.

Roberta Aparecida Uceda – Graduada em Ciências Biológicas, especialista em Psicopedagogia e em Educação, mestre em Gestão Educacional, Curitiba, PR, Brasil.

Tauani Vieira – Estudante de Psicologia, Curitiba, PR, Brasil.

Correspondência

Laura Monte Serrat Barbosa

Rua Mauá 838/1002 – Curitiba, PR, Brasil

CEP 80030-200 – E-mail: lauramserrat@hotmail.com

INTRODUÇÃO

A partir do estudo *O Desenho na Perspectiva da Psicopedagogia*¹, o grupo de estudos tinha o objetivo de aprofundar o tema, uma vez que o sistema simbólico é um dos menos estudados na Psicopedagogia, com vistas à intervenção, e o que mais se confunde com a avaliação pedagógica e fonoaudiológica.

Sendo assim, reuniram-se oito* profissionais da Psicopedagogia e uma estudante de Psicologia para ampliar a pesquisa sobre o desenho cultivado, sobre a imagem, sobre a evolução do desenho na criança e sobre possibilidades de interpretação do desenho em um processo avaliativo psicopedagógico.

Apoiado na pesquisa de Iavelberg², o grupo organizou um protocolo de entrevista, o qual foi aplicado com crianças de diferentes idades; sua análise, durante os encontros, observou aspectos que diziam respeito à aprendizagem e que poderiam ser observados por um psicopedagogo num processo avaliativo. Além disso, organizaram-se pranchas inspiradas nas pranchas sugeridas na pesquisa já citada e, depois de muitas aplicações, escolheram-se materiais para proceder a avaliação do sistema simbólico, por meio do desenho.

Esse estudo possibilitou ao grupo compreender a concepção de desenho de uma pessoa e o momento conceitual em que se encontra, ou seja, quando olha para as pranchas e responde às perguntas feitas, a criança apresenta um conceito de desenho ação, de desenho imaginação, de desenho apropriação ou de desenho proposição.

Porém, conhecer apenas o conceito que a criança possui sobre o que é desenho não é suficiente para uma avaliação do sistema simbólico num olhar psicopedagógico. Foi necessário aprofundar o conhecimento sobre o desenvolvimento da imagem e dos códigos existentes quando ela é produzida, conforme Pain & Jarreau³. Além disso, buscou-se estabelecer as relações com os outros sistemas que compõem o desenvolvimento humano.

Para isso, foram estudados: o desenvolvimento cognitivo (Dolle)⁴, o desenho (Piaget & Inhelder)⁵, a avaliação (Oliveira & Bossa)⁶, as pautas gráficas e as técnicas projetivas (Visca)^{7,8}, e a interpretação do desenho infantil (Di Leo)⁹. As leituras e as discussões foram realizadas tendo como objeto de estudo a pesquisa que cada integrante do grupo de estudo ia fazendo ao longo do semestre.

Assim, chegou-se à proposta de investigação a respeito do sistema simbólico, descrita na sequência.

I ENTREVISTA DE AVALIAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA POR MEIO DO DESENHO

PROTOCOLO

Nome:

Idade:

Data de nascimento:

Ano escolar:

Data da aplicação:

Solicitar à criança que realize um desenho. Após o desenho, aplicar as questões a seguir.

- 1) O que é desenho?
- 2) O que pode aparecer nos desenhos? Por quê?
- 3) Que coisas que **existem** e podem aparecer nos desenhos? Por quê?
- 4) Que coisas que **não existem** e podem aparecer nos desenhos? Por quê?
- 5) Rabisco é desenho?
- 6) Você observa o desenho de outras pessoas e escolhe elementos para enriquecer o seu desenho? Dê um exemplo.
- 7) Mostrando as pranchas (P) e outros elementos, perguntar: Isso é desenho? Por quê?

P1 – Prancha que contém algumas formas com linhas curvas e retas coloridas, cobertas por rabiscos verdes que cobrem quase todas elas.

P2 – Prancha que contém rabiscos com formas circulares, que se fecham ou não, e com algumas que entrelaçam as linhas formando uma espécie de "e" cursivo.

* O Grupo de Estudos Refletir, coordenado por Laura Monte Serrat Barbosa, foi criado em 1995 e, na elaboração desse estudo, foi composto pelas autoras.

P3 – Prancha que contém letras e pseudoletras agrupadas, como se formassem quatro palavras e uma frase.

P4 – Prancha que contém letras que formam seis palavras, umas abaixo das outras, com embasamento silábico-alfabético, sendo possível reconhecê-las, embora faltem alguns grafemas.

P5 – Prancha que contém o desenho de um sol.

P6 – Prancha que contém o desenho de uma figura humana, com linhas tipo “pallito”.

P6a – Prancha que contém o desenho de uma figura humana, no qual os traços representam o volume do corpo, colorido como uma estampa.

P7 – Prancha que contém uma reprodução da obra Dom Quixote, de Pablo Picasso, em preto e branco; esta mesma é utilizada no prato (descrito na sequência).

P8 – Prancha que contém um desenho abstrato informal, com linhas pretas, preenchido com várias cores em seus espaços.

P9 – Prancha que contém desenho resultante de uma xilogravura, em sépia.

P10 – Prancha que contém o desenho de uma figura humana realizada por uma criança de 10 anos.

P11 – Prancha que contém um desenho de natureza morta, feito com lápis grafite, em tons de cinza.

Prato – Estampa de uma reprodução da obra Dom Quixote, de Pablo Picasso (P7), sobre um prato tamanho sobremesa.

Pedrinhas com forma – Pedras soltas sobre um cartão com a intenção de representar uma figura humana.

Pedrinhas sem forma – Pedras soltas sobre um cartão sem a intenção de representação.

Em cada item, anotar sempre as respostas e observações do aprendiz.

ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO ENTREVISTADO

Momentos conceituais são constatados na entrevista, nas questões iniciais, na questão

relativa às nove pranchas e aos três objetos (prato, pedras sem forma e pedras com formas):

a) Desenho Ação

A criança desse nível de conceituação não percebe que o desenho pode variar ao longo do crescimento das pessoas, que os desenhos de crianças mais velhas e de adultos são mais elaborados.

A pessoa desse nível considera desenho a ação que é realizada sobre uma superfície bidimensional que apresente imagens pré-simbólicas ou simbólicas. Normalmente, dá significados às imagens pré-simbólicas que aparecem nessa superfície. No entanto, com o material tridimensional, só considera como desenho aquele que apresenta imagem simbólica. As pedras sem forma, por exemplo, não são consideradas desenho, mas as pedras que formam uma figura humana, um sol, ou qualquer outra imagem, são consideradas desenho.

Para Iavelberg², o sujeito possui um conceito de desenho – ao qual denominou Desenho Ação – e responde “sim” à pergunta “Isso é desenho?” em relação a quase todas as pranchas apresentadas, com exceção daquela que apresenta sinais parecidos com letras e números e do cartão com as pedras soltas, sem formas.

Ela tende a imitar por meio de ação o que observa nas pessoas que desenha.

A criança não espera que a imagem tenha que se parecer ao objeto para ser um desenho.

Refere-se ao que existe e ao que não existe, pautada por uma mistura entre fantasia e realidade. Diz, por exemplo, que Papai Noel existe e pode ser desenhado, enquanto que dinossauros não existem e não podem ser desenhados. Isso tem a ver com a sua experiência e a vivência.

b) Desenho Imaginação

A pessoa que conceitua o desenho, nesse nível, acredita que se desenha o que se deseja desenhar, apesar de poder ainda se prender à ação em suas respostas.

Mostra a ideia de representação e de uma relação do desenho com a arte.

Acha que tanto as coisas que existem como as que não existem podem ser desenhadas.

Não mistura o universo imaginário com o dos objetos naturais.

Não reconhece o rabisco como desenho, mas entende que essa é a forma de desenhar de crianças bem pequenas.

Fica em dúvida diante de pseudoletras, para afirmar ou não que são desenhos, mas considera a escrita como diferente do desenho.

O desenho abstrato também lhe causa dúvida de que é ou não desenho.

Distingue os desenhos, rabiscos, produzidos por uma criança bem pequena de desenhos abstratos produzidos por adultos.

Percebe a evolução do desenho de acordo com a idade.

Já pode comparar o seu desenho com o do outro e aprender com o outro.

Não considera as pedras soltas que formam imagem ou as que não formam imagem como desenhos; identifica-as como sendo uma montagem.

Iavelberg² identifica esse nível de conceitualização do desenho como Desenho Imaginação pelo fato de a criança já diferenciar rabisco de abstrato, acreditando que o desenho sai da cabeça e que tudo é possível de ser desenhado. No entanto, não considera desenho a ação de desenhar com material tridimensional.

c) Desenho Apropriação

O sujeito que se encontra nesse nível situa o desenho como arte, percebe as convenções e classifica os tipos de desenhos de acordo com os diferentes ambientes nos quais se apresentam.

Reconhece como desenho o que é produzido, independentemente se por pessoas que conhece ou não.

Reconhece a abstração como desenho, mas projeta sentido às formas; ainda não reconhece a abstração como um desenho que fala por si mesmo.

Acredita que pode ser desenhado o que está na imaginação de quem desenha; conecta o desenho com o desejo de desenhar o que está inscrito

no mundo interno, sem guardar semelhanças aos objetos naturais.

Apresenta a ideia do desenho como projeto.

Faz interagir com mais flexibilidade o seu repertório com a produção já existente.

Apropria-se das convenções e dos modelos existentes, utiliza-os de forma mais sistemática, mas os transforma ao deixar interagir com o seu repertório.

Toma consciência da presença de um estilo pessoal.

Projeta sentidos imaginados sobre as formas.

Acha que coisas que não existem podem ser desenhadas e dizem respeito a personagens imaginários.

Não compreende a abstração como algo que pode ser intenção de quem desenha.

Busca ajuda para fazer perspectiva e usar luz e sombra nos desenhos, no ambiente cultural a que pertence.

Apresenta um empobrecimento no plano expressivo e criativo, devido à preocupação com a apropriação das convenções existentes.

Alí se encontra a justificativa pela qual Iavelberg² denomina este nível de conceitualização do desenho como Desenho Apropriação.

d) Desenho Proposição

A criança que se encontra nesse nível de conceitualização já possui a consciência de que o desenho é uma forma de expressão individualizada e que traz a marca e o estilo de quem desenha.

Ao responder à entrevista, justifica falando de desejo, sentimento e estado de espírito de quem faz o desenho.

Não atribui significado às formas abstratas.

Apresenta a possibilidade da leitura de sentido apenas formal; fala do pensamento artístico relacionado àquela abstração como a proposição de um modelo, sem colocar pareceres e sentimentos pessoais.

Classifica as coisas que existem como sendo as coisas concretas, e as que não existem como aquelas que são criadas pela imaginação, incluindo a abstração.

Reconhece o rabisco como forma de desenho e diferencia da abstração do desenho adulto, por existir a intenção de produzir algo abstrato.

É capaz de interrelacionar e separar desenho de escrita, considerando a possibilidade de escrita também como uma forma de desenho.

Aparece o modelo externo estando a serviço do aperfeiçoamento de seu trabalho individual.

Já tem plena consciência de seu estilo.

Pode classificar os cartões com pedras soltas, com forma e sem forma, como escultura ou montagem; no entanto, as pedras dispersas são consideradas como uma imagem abstrata, mostrando a assimilação do conceito de abstração.

Este nível de conceituação foi chamado de Desenho de Proposição pelo fato do entrevistado considerar os modelos externos como possibilidades de enriquecimento da própria produção, oportunizando a proposição de novas criações.

II CONSIGNAS PARA A REALIZAÇÃO DE DESENHOS

Após a aplicação do protocolo apresentado, realiza-se um segundo momento da proposta de investigação com a aplicação das seguintes *consignas*.

- 1) Desenhe uma pessoa em um barco. Conte-me sobre o seu desenho.
- 2) Desenhe uma casa. Conte-me sobre o seu desenho.

ANÁLISE DA PRODUÇÃO DESENHADA DO APRENDIZ

a) Desenvolvimento cognitivo

O desenho, segundo Piaget & Inhelder⁵, também pode ser objeto indicativo do desenvolvimento cognitivo. Para eles, a inteligência passa a ser de sensório-motora a representativa, e cada objeto pode ser evocado em imagem e representado por uma função simbólica, observada na forma que a criança assume para evocá-los: a linguagem, a imitação diferida, a imagem mental, o desenho e o jogo simbólico.

O foco desse estudo é o desenho e, por isso, discute-se como ele pode ser tido como um meio de expressão do desenvolvimento cognitivo em que a criança se encontra.

Piaget & Inhelder⁵ dizem que o desenho é uma das formas da função semiótica (simbólica) que aparece entre o jogo simbólico (do faz de conta) e a imagem mental. Em seus estudos, Piaget & Inhelder⁵ comentam que Luquet, já em 1913, explicitou estágios de desenvolvimento e interpretações do desenho, ainda dando direção aos estudos da evolução cognitiva.

Tais estágios continuam sendo fundamentos dos estudos atuais sobre o desenho e a evolução do sujeito que aprende e podem ser assim esquematizados:

- Realismo fortuito: trata-se do desenho por meio de garatuja, que vai ganhando significado durante o desenrolar do desenho (até 3 anos mais ou menos);
- Realismo gorado, ou fase de incapacidade sintética: é quando aparecem todos os elementos a serem representados, mas sem estarem articulados ou formando um todo; por exemplo, o cabelo fora da cabeça, os braços descolados do tronco etc. (de 3/4 a 5/6 anos);
- Realismo intelectual: o desenho aparece com os elementos que o desenhista sabe que o objeto possui, mesmo que ele não os veja em determinada perspectiva. Assim, aparecem as transparências, ou seja, o coração é desenhado por cima da roupa, assim como o umbigo, ou ainda os móveis que estão dentro da casa são desenhados sobre a parede, e as raízes de uma planta são traçadas embaixo da terra (6/7 anos);
- Realismo visual: o desenho mostra apenas o que é possível ser visto e também assume uma proporção métrica; o desenho é organizado de forma a coordenar um plano de conjunto em relação à perspectiva (8/9 anos).

A criança inicia a ação de desenhar guiada pela imitação diferida, ou seja, imita o ato de desenhar na ausência de modelo; faz as suas garatujas por volta de 2 anos.

Por volta dos 4/5 anos, ela usa o desenho como forma de representação de algo que não está presente; desenha o que lembra, chamada a imagem cópia; seu desenho parte da sua vivência, da sua realidade particular.

Já aos 5/7 anos, aparecem no desenho mais generalizações e configurações representativas, que denotam um pensamento imagístico. A imagem substitui o objeto; o desenho passa a ser uma representação estática do objeto.

Aos 7/8 anos, a criança antecipa no desenho como seria visto o objeto por um observador.

Para Piaget & Inhelder⁵ (p. 64), "a partir dos 9/10 anos, o sujeito escolhe, com acerto, entre vários, o desenho correto que representa três montanhas ou três edifícios de tal ou tal ponto de vista", podendo fazer previsões relativas à linha horizontal e vertical, levando em conta referências externas a ela.

Já a partir dos 11 anos até a idade adulta, ela desenha articulando semelhanças, diferenças, proporções, medidas, dimensões, inclinações, iluminação e outros elementos que indicam a complexidade cognitiva daquele que desenha.

b) Código utilizado

Em um desenho, podem coexistir vários tipos de códigos que ajudam a dar sentido, ou seja, levam da significação objetiva às subjetivas. Para Pain & Jarreau³, os códigos são aspectos semióticos da representação plástica. Elas descrevem três tipos de códigos: morfológico, simbólico e subjetivo, todos possíveis de serem encontrados na produção desenhada das crianças.

- Código morfológico: está relacionado às questões topológicas do desenho, ou seja, a como a representação de um objeto ou cena distribui traços e elementos para que aquela representação passe a ter sentido ao espectador sobre o que foi desenhado. Diante de um desenho em forma de rabisco, por exemplo, têm-se poucos dados a respeito desse código, enquanto que um desenho na fase do realismo gorado, por exemplo, pode mostrar indícios do código morfológico quando o desenhista desenha o chapéu acima da cabeça, mas sem tocá-la. Isso mostra que tem ideia da topologia, mas ainda não consegue representá-la.
- Código simbólico: está relacionado ao momento histórico, à forma de representação

utilizada pela publicidade, pelas pessoas e pelos distintos grupos sociais. O mangá é um exemplo de desenho utilizado neste momento histórico, no qual o tipo de cabelo, de olhos, de nariz e boca são traçados seguindo um forte padrão da cultura contemporânea japonesa. Pode-se encontrar no desenho das crianças alguns tipos de casas e embarcações ligadas à tradição ou aos novos conceitos de representação desenhada desses elementos.

- Código subjetivo: é reconhecido a partir das experiências que o desenhista passou na vida e caracteriza-se por um estilo pessoal, por meio do qual o sujeito dá sentido às formas, às cores e ao material com o qual trabalha. É possível conhecer as projeções inconscientes presentes no desenho, principalmente se for possível ter, além do desenho, também o relato daquele que o criou.

c) Construção da imagem

A imagem é construída a partir da percepção de quem a desenha, da ação do sujeito sobre o objeto a ser desenhado, da forma como ele resolve representá-lo, das relações com um arranjo imaginário e da relação estreita de dependência entre as imagens e as palavras.

Nos desenhos das crianças, a partir da imagem desenhada, é possível inferir a sua relação com aquele que a desenhou, no que diz respeito à percepção, ação, representação, imaginação e linguagem.

Imagem e percepção

A imagem indica a posição real a partir da qual o sujeito percebe o objeto desenhado?

A imagem indica uma escolha subjetiva em relação ao objeto desenhado?

A imagem indica uma sensação contemporânea ou passada?

Que referências indicam o que nessa imagem é fundamental para o sujeito que a desenhou?

Imagem e ação

A imagem indica as experiências sensoriais e motoras do sujeito que a desenhou sobre o objeto desenhado?

A imagem reproduz movimentos, imitando o perfil do sujeito que a desenhou?

Imagem e representação

A imagem apresenta uma diferenciação de seus elementos, apontando para uma preparação representativa?

A representação da imagem aponta para uma análise de lugar, de tempo, de pensamento imaginário?

Imagem e imaginação

A imagem é resultado de um arranjo imaginário?

A imagem denota a resolução de problemas referentes ao que desenha e como desenha?

Quais recursos foram utilizados para materializar o projeto a ser desenhado?

A imagem desenhada revela invenção ou imitação?

Imagem e linguagem

O desenho apresenta uma relação entre a imagem e a linguagem?

O relato do desenho é uma descrição ou forma uma imagem com palavras?

O desenho apresenta a condição de ser transformado em um discurso com palavras?

d) Vinculações afetivas com as situações de aprendizagem

Di Leo⁹, ao escrever sobre a interpretação do desenho, aborda a preferência em fazer interpretações sem generalizar, considerando a história da pessoa que fez o desenho, o momento em que está vivendo, o que fala sobre o seu desenho e, até mesmo, como o analisa.

Não são apenas aspectos estáticos que darão pistas sobre o que está latente nas relações daquele aprendiz com as situações de aprendizagem, no caso de uma avaliação psicopedagógica.

Visca⁸ sistematizou o uso de técnicas projetivas, visando compreender aspectos epistemológicos da relação do aprendiz com as situações de aprendizagem. Organizou as técnicas projetivas, visando investigar a rede de vínculos que o sujeito que aprende estabelece com as situações de aprendizagem em três distintos âmbitos: no âmbito escolar, no âmbito familiar e no âmbito de sua aprendizagem consigo mesmo. As vinculações afetivas podem ser entendidas como mais dependentes, dissociadas ou integradas e estão vinculadas às ansiedades que as situações de aprendizagem promovem naquele que aprende.

Além disso, Visca⁷ contribuiu com uma análise de pautas gráficas que dizem respeito à posição do desenho no papel e à posição dos personagens entre si, assim como as possíveis interpretações a partir das mesmas. As combinações das diferentes posições podem apontar para distintos vínculos, denotando vínculos mais exigentes, mais impulsivos, mais progressivos, mais regressivos ou várias combinações possíveis entre eles.

III ANÁLISE FINAL

A análise final deve resumir os tópicos observados e responder à pergunta: Os elementos de análise observados na produção desenhada pela criança dialogam com o conceito que a criança possui sobre o desenho?

Para ilustrar a forma de avaliar e compreender o sistema simbólico de uma criança, usando o desenho como objeto de avaliação, apresentamos dois casos.

No Protocolo, OSC, menino de 6 anos que está no 3º ano de escolaridade, respondeu às questões da seguinte forma, após ter atendido à solicitação de que fizesse um desenho e ter desenhado um barco e uma casa palafita.

- 1) O que é desenho?
 - É uma coisa que alguém faz do jeito dela.
- 2) O que pode aparecer nos desenhos? Por quê?
 - Um barco, casa, pessoas. Porque você pediu.

- 3) Que coisas existem e podem aparecer nos desenhos? Por quê?
- Casas, barcos e as casinhas felizes; vela do barco. Porque você deixou.
- 4) Que coisas não existem e podem aparecer nos desenhos? Por quê?
- Zumbi, planta do jogo. Porque eu posso inventar e desenhar.
- 5) Rabisco é desenho?
- É. Porque tem umas crianças que fazem um rabisco desenhando uma coisa. Tipo meus colegas que desenharam um jogo; quer dizer, não é um jogo, é um desenho que elas assistem, que primeiro eles fazem a pessoa no desenho e depois uma bolota gigante e depois um rabisco.
- 6) Você observa o desenho de outras pessoas e escolhe elementos para enriquecer o seu? Dê um exemplo.
- Sim. Não me lembro.
- E de onde tirou as imagens que desenhou?
- Já vi em livros.
- Usou no seu desenho?
- Sim.
- 7) Olhando as pranchas e outros elementos**, me diga: Isso é desenho? Por quê?
- P1 – É uma arte, porque tem alguns pintores que pintam deste jeito.
- P2 – É uma arte mais bonita.
- P3 – Não. É uma criança que escreveu.
- P4 – Não, você escreveu isso de novo.
- P5 – É o desenho de um sol.
- P6 – É o desenho de uma pessoa.
- P6a – Não. Isso é um quadro. Têm pintores que pintam coisas que parecem realidade.
- P7 – É porque tem uma pessoa arrancando uma cenoura e montando um cavalo, ou em outra coisa, e tem o sol.
- P8 – É uma arte porque têm pintores que pintam assim.
- P9 – É um quadro que parece a realidade, com cores diferentes: marrom, preto e cinza.

** As pranchas e outros elementos, construídos pelo Grupo de Estudos (P) e entregues a OSC e HSM (outro caso), seguiram a sugestão da pesquisa original de Iavelberg².

P10 – É. Parece uma pessoa com roupa colorida.

P11 – É um quadro porque têm pintores que pintam assim.

Prato – É desenho. Você já me mostrou, mas cortou ao redor.

Pedras com forma – É desenho. Desenho de pedras que parece pessoa.

Pedras sem forma – Não. São pedras. Ah! É um desenho de um sol com pedras.

Análise da entrevista

Em relação ao conceito que possui do desenho, as respostas de OSC evidenciam uma transição entre o conceito de desenho imaginação e o conceito de desenho apropriação. Identifica o rabisco como desenho; compreende o desenho como a representação de algo que foi imaginado. Apresenta também algumas características do nível seguinte: faz relações do desenho com a arte e acredita que pode ser desenhado o que está na imaginação de quem desenha.



Relato do desenho

– É o papai em um barco, que a gente vai para uma sorveteria que papai vai levar a gente em um barco. E tem uma palafita.

O que é?

– É um tipo de casa que fica nos rios e no mar.

Análise do desenho

Considerando o desenvolvimento cognitivo, o desenho de OSC representa o que imaginou por

meio do realismo intelectual, ou seja, ainda se utiliza da transparência em sua representação, mas denota estar caminhando para o realismo visual, pois o homem representado está em pé no barco e a parte do corpo que está dentro dele não foi representada.

Quanto ao código utilizado por OSC, fica bem clara a morfologia da cena, simbolizando as pessoas, com a localização das partes do corpo representadas de acordo com a realidade; os traços para desenhar o barco e a casa e outros elementos do desenho ficam em tal posição que o espectador os identifica sem dificuldade; representa um espaço no mar ou rio, no qual se navega e também se constroem casas palafitas, denotando a presença de um código simbólico que está relacionado aos saberes que resultam da convivência com esse tipo de paisagem; outro código utilizado por OSC foi o subjetivo, pois denota no desenho seu estilo pessoal e, pelo relato, é possível identificar algumas projeções inconscientes em relação à figura do pai.

Quanto ao estudo da imagem, o desenho de OSC evidencia o uso da imagem imaginação, pois é resultado de um arranjo imaginário, a partir das vivências no cotidiano. No que tange às pautas gráficas para análise dos vínculos afetivos com as situações de aprendizagem, pode-se considerar que OSC ainda necessita de limites externos. Apresenta um vínculo dissociado com as situações de aprendizagem, se for considerado que ele, a mãe e a irmã encontram-se em uma casa palafita e o pai encontra-se no barco. Porém, seu relato fala da possibilidade de articular os dois elementos, quando diz que o pai vai levá-los a uma sorveteria. Coloca-se, assim como sua mãe e irmã, na porção espacial da folha que pode indicar progresso em suas aprendizagens e coloca a figura do pai, que representa o conhecimento e a lei, na porção espacial da folha que pode indicar equilíbrio. Assim, é possível dizer que, embora ele esteja em uma casa, no mar, sem condições de ir à terra firme, pode contar com o pai, que representa a figura capaz de veicular os saberes, movimentando-se nos espaços e possibilitando a sua aprendizagem.

Outro entrevistado foi HSM, com 8 anos e 6 meses. Analisa-se apenas a entrevista, sem o desenho solicitado no início. Na sequência, analisam-se os desenhos decorrentes das duas *consignas* que lhe foram apresentadas depois.

No Protocolo, HSM respondeu às questões da seguinte forma:

1) O que é desenho?

– Quando você faz uma coisa mentalmente, não copia, ou às vezes olha e faz com a mão livre, não copia.

2) O que pode aparecer nos desenhos? Por quê?

– Brincadeiras, filmes, desenhos, séries, coisas que não existem, abstrato. Assim não é nada, tipo só linhas. Às vezes, você faz com formas porque quer mostrar alguma coisa.

3) Que coisas existem e podem aparecer nos desenhos? Por quê?

– Carrinhos, motos, casas, flores, jardim, ruas, garagem que às vezes eu fazia quando era pequeno. Você desenha, pode imaginar e recriar do seu jeito.

4) Que coisas não existem e podem aparecer nos desenhos? Por quê?

– Séries, qualquer série que tenha. Exemplo: de zumbi, dragão, *trolls*. Porque você desenhou, gosta e tenta recriar o máximo de vezes. Às vezes, coloco dois jogos juntos ou jogo e série.

5) Rabisco é desenho?

– Também é!

6) Você observa o desenho de outras pessoas e escolhe elementos para enriquecer o seu? Dê um exemplo.

– Às vezes, bem poucas vezes. Não! É tão poucas vezes que não lembro. Às vezes, olho meu amigo do lado esquerdo, só pra ver como está o desenho.

7) Olhando as pranchas, me diga: Isso é desenho? Por quê?

P1 – Sim. (move a cabeça). Dá pra ver alguns personagens aqui: um cavalo que está andando com bengala e mala de viajar.

P2 – Sim. Dá pra ver um passarinho, porque quando você desenha um passarinho não dá pra desenhar bem, daí você faz como consegue. Coração... menino.

P3 – Sim. Vi duas pessoas bem magrinhas, uma risada, um retrovisor, um cara assim! (imita a expressão).

P4 – Sim. Já vi um cajado, mais uma pessoa bem magra, só a parte de baixo dos pés... três pés, prancha para surfe, porta. Você não acha que parecem letras?

– Também. (lê como pode)

P5 – Sim. O sol às vezes a gente faz como desenho.

P6 – É um homem palito, que a gente tanto faz.

P6a – É uma pessoa. Parece uma pessoa fazendo assim. Quando acerta uma coisa difícil – Superman.

P7 – Sim. Parece alguém que está com cavalo, escudo, lança, galinha, casa, cabeça de boi, sol. Só isso.

P8 – É abstrato. Porque não tem nenhuma forma certa, um desenho certo. Não tem padrão, é um monte de linha que forma um desenho.

P9 – Sim. Porque tem forma padrão, tem casa, uma mulher, capacete de cavaleiro, lugar onde vende coisas, mercado. Essa mulher está como se fosse um palco e uma escada.

P10 – Sim. Porque é como se fosse um homem segurando fone ou celular, qualquer coisa.

P11 – Sim. Em preto e branco, mas dá pra ver garrafa, chaleira.

Prato – Sim. Esse eu já vi. É igual aquele outro.

Pedras com forma – Sim, porque parece uma pessoa.

Pedras sem forma – Sim. Parece um nariz e uma boca se você vira de lado, também um minipedaço de pizza.

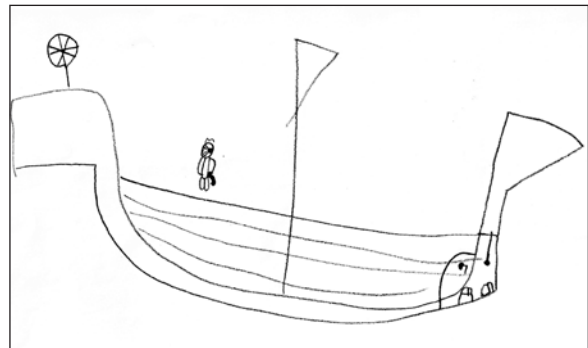
Observação

Pelas respostas de HSM, embora não se tenha nem o desenho, nem o relato, arrisca-se a concluir em que nível se encontra o seu conceito sobre o

desenho. Suas respostas evidenciam o conceito de desenho ação, pois dá significado às imagens pré-simbólicas e simbólicas. O conceito de desenho imaginação aparece quando reconhece o abstrato como diferente de rabisco, e somente para essa prancha não dá um significado. Pode-se dizer que seu conceito se encontra em transição entre desenho ação e desenho imaginação.

Consignas apresentadas a HSM

a) Desenhe uma pessoa em um barco. Fale sobre este desenho.



Relato do desenho

– O barco está no mar.

– Tem um pirata muito bravo, reclamando com tudo, se tropeça já fica bravo, odeia ficar feliz, gosta de ficar bravo, usa tampão no olho, tem um gancho, como pirata.

– Tem... não lembro o nome. (mostra com as mãos como um volante)

– Tem convés (inicia uma parte do desenho que não havia, com transparência), porta aqui (mostra), pra quando entrar enchente eles ficam seguros, e comida e tudo mais.

Análise do desenho

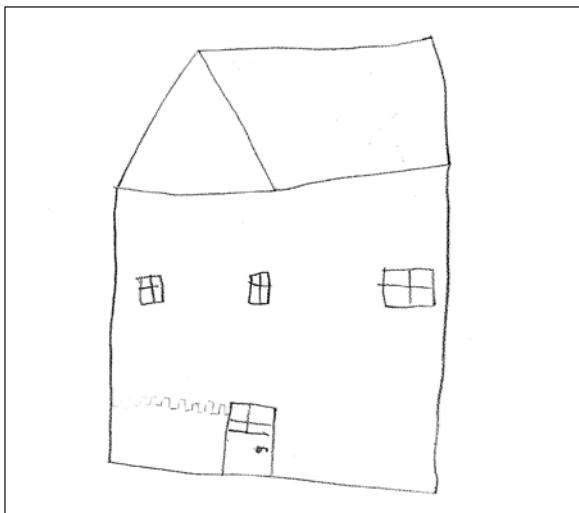
Seu desenho apresenta o perfil do objeto, algo esperado para garotos da sua idade. Porém, ainda aparecem elementos do realismo intelectual, pois desenha utilizando transparência; por exemplo, desenhou o que há dentro do barco (camas, lâmpada, porta, fechadura). Transita entre o realismo intelectual e o realismo visual.

Quanto ao código morfológico, não utiliza indicadores para marcar a localização do desenho. Não utilizou as linhas de apoio, nem para o pirata e nem para o barco. Porém, utiliza o código simbólico, desenha uma embarcação que pode ser relacionada ao relato que traz: a história de um pirata. O código subjetivo é percebido apenas no relato e indica experiências atrapalhadas com as situações de aprendizagem e, provavelmente, marcadas por um grau elevado de autoritarismo.

Sua imagem de barco denota uma percepção desse objeto no passado e em histórias que habitam seu repertório de histórias infantis. Dá poucas dicas a respeito de sua capacidade de representar o que imagina.

Numa análise da vinculação afetiva com as situações de aprendizagem^{7,8}, considerando a posição do desenho no papel, que toma o espaço exigente regressivo e a maior parte no espaço do equilíbrio, e também o relato, parece existir uma vinculação mais dependente, na qual os limites estão fora do desenho. Isso denota certa falta de autonomia e medo ao ataque do desconhecido: protege-se da "enchente". Quanto à forma como representou a pessoa no barco, sugere certo isolamento diante de tudo o que ainda tem para aprender.

b) Desenhe uma casa. Fale sobre este desenho.



Relato do desenho

– Numa floresta. Pode ser a historia dos Três Porquinhos ou Cachinhos Dourados... Três Porquinhos!

A janela está aberta ou fechada?

– Fechada.

E a porta?

– Trancada.

Qual casa é esta: a primeira, segunda ou terceira da história dos Três Porquinhos?

– A terceira casa. (faz os tijolos)

Análise do desenho

O desenho da casa indica um realismo visual, no sentido de que HSM desenha uma casa como se vê. Não trouxe os elementos internos da casa; portanto, mostra um avanço em relação ao desenho do barco. Utiliza um código morfológico em relação à posição de portas, janelas e telhado. Porém, não coloca indicadores topológicos que mostrem onde está a casa, apoiada em quê? O código simbólico denota uma casa universal, e não uma casa específica. O código subjetivo mistura-se com a história dos Três Porquinhos, o que não é reconhecido pelo desenho, e sim pelo relato.

Utilizando a possibilidade de análise proposta por Visca^{7,8}, o desenho de HSM pode revelar uma vinculação afetiva com as situações de aprendizagem que ocupa o espaço do equilíbrio, mas traz janelas e portas trancadas para os novos conhecimentos. Isso pode indicar pouca disponibilidade para deixar o conhecimento entrar.

CONCLUSÃO

Assim foi apresentado o estudo realizado pelo Grupo de Estudos Refletir, promovido pela Síntese – Centro de Estudos, Aperfeiçoamento e Desenvolvimento da Aprendizagem, em Curitiba.

Além de seus conhecimentos anteriores, o grupo descobriu que o desenho oferece ao psicopedagogo muitas possibilidades para compreender o funcionamento de um sujeito para aprender.

É um elemento importante para o conhecimento do sistema simbólico, um dos sistemas que se desenvolve ao longo da vida humana, o qual dialoga com outros três sistemas envolvidos

no seu processo de aprender: sistema afetivo, sistema motor e sistema operativo. No diálogo do sistema simbólico com o sistema afetivo, é possível entender questões vinculares no processo de aprendizagem; com o sistema motor, vê-se nascer a brincadeira, o jogo do faz de conta, uma evolução na representação desenhada; com o sistema operativo, produzem-se várias formas de linguagem. Uma delas é o desenho que conta histórias em sequências lógicas, que anuncia capacidades de previsão, observação e imaginação no espaço, que mostra o domínio do

aprendiz a respeito das proporções, da posição dos objetos representados, da perspectiva, dentre outras possibilidades.

A partir desse estudo, o Grupo de Estudos Refletir construiu um conjunto resumido de pranchas desenhadas, com o objetivo de conhecer o conceito de desenho que as crianças possuem. Este conjunto foi criado com imagens que podem ser reproduzidas e que darão origem a novas pesquisas e ao aperfeiçoamento dessa forma de avaliar a aprendizagem por meio do desenho, no espaço da clínica.

SUMMARY

Study on the symbolic system with a focus on drawing –
the construction of an evaluative look

In this study, we sought to understand the concept of drawing that children possess, the conceptual moment, relations that make other systems: emotional, motor and operation, as well as your way of drawing. The Study Group created an evaluative instrument supported on Rosa Iavelberg research's and chosen as elements of drawing analysis: cognitive development, the code used to draw, the construction of the image, the affective binding situations of learning. In this research, sought to answer the following question: The analysis elements observed in the production drawing by child dialogue with the concept that she has on the drawing action, the drawing imagination, the drawing appropriation, the drawing proposition?

KEYWORDS: Design. Evaluative Instrument. Symbolic System.

REFERÊNCIAS

1. Barbosa LMS. O desenho na perspectiva da Psicopedagogia. In: ABPp Seção Paraná, org., Carlberg S, ed. Trilogias I e II. Contribuições para a Psicopedagogia. Maringá: Nova Sthampa; 2017. p. 15-34.
2. Iavelberg R. O desenho cultivado da criança. In: Szpigel M, Iavelberg R, Carmona Y, ed. Arte na sala de aula. Porto Alegre: Artmed; 1995. p. 3-32.
3. Pain S, Jarreau G. Corpo, inteligência e símbolo. In: Pain S, Jarreau G, eds. Teoria e técnica da arte-terapia. A compreensão do sujeito. Porto Alegre: Artes Médicas; 1996. p. 42-58.
4. Dolle JM. A gênese das operações concretas (da inteligência simbólica ou pré-operatória à inteligência operatória concreta). In: Dolle JM. Para compreender Piaget. Rio de Janeiro: Guanabara; 1974. p. 115-23.
5. Piaget J, Inhelder B. O desenho. In: Piaget J, Inhelder B. Psicologia da criança. Rio de Janeiro: Difel; 2012. p. 61-77.

6. Oliveira VB, Bossa NA, orgs. Avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos. Petrópolis: Vozes; 1996. p. 41-56.
7. Visca J. Pautas graficas para la interpretación de las técnicas proyectivas psicopedagógicas. Buenos Aires: ET Servicios Gráficos; 1998. p. 15-8.
8. Visca J. Técnicas proyectivas psicopedagógicas y las pautas gráficas para su interpretación. Buenos Aires: AG Servicios Gráficos; 1995. p. 11-20.
9. Di Leo JH. A interpretação do desenho infantil. Porto Alegre: Artes Médicas; 1991. p. 11-59.

Trabalho realizado na Síntese – Centro de Estudos, Aperfeiçoamento e Desenvolvimento da Aprendizagem, Curitiba, PR, Brasil.

Conflito de interesses: Os autores declaram não haver.

Artigo recebido: 28/1/2019

Aprovado: 28/2/2019

