

## PROCESSOS CRIATIVOS E METODOLOGIA INTERDISCIPLINAR NO TEATRO LAMBE-LAMBE ENTRE ESTUDANTES NEURODIVERSOS – RELATO DE EXPERIÊNCIA

Gabriel Ícaro Melo Ferreira <sup>1</sup>

Sayuri Ferreira Kudo <sup>2</sup>

Maria Del Rosario Tatiana Fernandez Mendez <sup>3</sup>

### RESUMO

Este artigo apresenta as experiências da observação dos alunos diagnosticados neurodivergentes de uma das Escola Parque em Brasília-DF para analisar a metodologia de ensino interdisciplinar entre artes visuais, música e teatro baseados na Lei 9.394. O estudo analisa o processo de aprendizagem e criação dos estudantes. Tomo como base pedagógica as diretrizes da BNCC, principalmente quanto ao ensino das artes visuais durante os anos iniciais e do Currículo em Movimento. Tomo também como base conceitual a ideia da emancipação do ponto de partida de Jacques Rancière. Para isto, foi feito um estudo qualitativo dos desenhos, processos de desenho e registros de campo, levantados durante os meses de observação. Os resultados da análise apontam para o desenvolvimento de maior autonomia em sala de aula, integração dos estudantes neurodiversos e ampliação da independência na utilização do espaço, dos materiais e durante seu processo criativo.

**Palavras-chave:** Escola Parque, Artes visuais, Interdisciplinaridade, Processo criativo.

### INTRODUÇÃO

A Escola Parque é uma criação de Anísio Teixeira, quase exclusiva do Plano Piloto em Brasília, salvo algumas exceções em algumas RA's (Regiões administrativas) do DF e em alguns outros estados. O que a diferencia das demais, é sua estrutura curricular e epistemológica; as disciplinas são ofertadas no contraturno da Escola Classe e elas variam entre artes (visuais, cênicas e música) e educação física (ginástica artística, natação, dança, esportes, etc.). As turmas e professores são separados em quartetos e isto dita a organização

1 Graduando em Artes Visuais Licenciatura, Universidade de Brasília - UnB gabrielicaromf@gmail.com

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Artes Visuais - Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB; gabrielicaromf@gmail.com

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB ;

<sup>3</sup> Professora orientadora: Professora Doutora, Instituto de Artes – UnB tatiana.hernandez@unb.com





2 Graduada em Artes Visuais Licenciatura, Universidade de Brasília - UnB sayurik88@gmail.com

3 Professora orientadora: Professora doutora, fda – UnB tatiana.fernandez@unb.br

da escola, uma das particularidades da unidade analisada é a inexistência de salas de recursos e os estudantes que normalmente frequentariam estas salas não o fazem (pelo menos na Escola Parque), pois tem a mesma aula que os outros.

Neurodiversidade é um termo que abrange diversas deficiências e transtornos psíquicos relacionados a sociabilidade, atenção, aprendizagem e outras funções cognitivas, uma pessoa neurodivergente ou neurodiversa é alguém que se encaixa nesta classificação, durante esse artigo, os estudantes considerados neurodiversos são apenas os previamente diagnosticados por profissionais da saúde.

Neste relato, analisamos uma das turmas de artes visuais de uma Escola Parque do DF, mais especificamente, três atividades realizadas ao longo do ano: desenvolvimento de uma peça teatral, criação de um teatro de fantoches de papel e a produção de um teatro lambe-lambe, que aconteceram em momentos distantes entre si dentro de um ano. Nestas produções, há uma interdisciplinaridade natural devido a linguagem, já que as peças teatrais (sejam elas de fantoches ou não) são compostas de elementos visuais tanto para os cenários, quanto para os personagens, nestes casos utilizando desenho ou pintura.

Ademais, contrastamos habilidades e competências atitudinais entre estudantes, como seus processos criativos, capacidade de cooperação e trabalho em grupo, atitude de pesquisa e autonomia na utilização do espaço da sala de aula-ateliê, bem como seus respectivos materiais; estes contrastes são baseados principalmente na teoria da emancipação como ponto de partida de Jacques Rancière, isto é: considera-se uma equidade de inteligências, tanto professores quanto estudantes tem algo a aprender e algo a ensinar, portanto estabelece-se também a relação de emancipação do ponto de partida, onde o professor não constitui uma autoridade intelectual ou atitudinal e os discentes tem poder de escolha e a capacidade plena para exercê-lo.

Durante os contrastes, há um enfoque nas produções artísticas produzidas em sala, relacionando-as com o cotidiano da escola, de modo a perceber os diversos processos criativos e soluções de problemas encontradas pelas crianças, evidenciando também a multiplicidade de modos de criação artística, visualizando as dissidências de respostas.



## METODOLOGIA



A pesquisa foi realizada utilizando anotações do diário de bordo e dos registros de campo ao longo dos meses, além de análise das produções artísticas dos estudantes e de competências atitudinais relevantes para compreensão da utilização dos espaços e da convivência diária entre os analisados. Inicialmente, foi realizada apenas análise qualitativa das obras, entretanto, para compreender melhor a configuração dos discentes, analisou-se também aspectos atitudinais relevantes para a realização do trabalho criativo dentro da sala de aula-ateliê, como a capacidade de trabalho em grupo, utilização adequada do espaço e seus respectivos materiais, resolução de problemas e capacidades atencionais por tempo prolongado.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante as aulas de artes visuais do ano letivo de 2025 da Escola Parque analisada, foram trabalhadas diversas temáticas, dentre elas a criação de narrativas utilizando diversos meios: zines, quadrinhos, livros ilustrados, peças de teatro, teatro lambe-lambe, teatro de fantoches, etc.

Analisaremos mais a fundo 3 projetos. Em ordem cronológica: criação de uma peça teatral, desenvolvimento de um teatro de fantoches e produção de um teatro lambe lambe, sendo o teatro de fantoches a única atividade individual.

Antes do início das atividades aqui descritas, os estudantes já vinham fazendo atividades que envolvessem o desenvolvimento de narrativas ficcionais, de modo que já estavam familiarizados com o conceito e já haviam praticado por um tempo. O projeto intitulado “Biblioteca Ativa” consistia em ler alguns livros na biblioteca, escolher o favorito lido, explicá-lo para a turma e então votar no livro que julgassem mais interessante, depois disso deviam escolher uma ação cultural que seria realizada ; após elegidos 2 livros, a turma se separou em dois grandes grupos: o grupo das Capivaras e o grupo dos Craques, o primeiro grupo escolheu um livro sobre curiosidades e fatos dos animais da mata atlântica, já o segundo decidiu utilizar um livro sobre gentilezas.





Após a separação dos grupos, adentramos na fase de brainstorming e redação da narrativa, o grupo dos Craques decidiu por reescrever uma das cenas já presentes na obra escolhida,

enquanto o das Capivaras criou uma ficção utilizando os animais descritos ao longo do texto. Os elementos narrativos foram discutidos pelos grupos, levando em conta a produção dos cenários e figurinos, além da criação dos personagens. Durante duas aulas (uma manhã completa), os grupos anotaram todos os atores e quem eles interpretariam, onde se passaria a história (incluindo elementos importantes da narrativa que deveriam estar destacados no cenário), quais materiais seriam necessários para a produção da cenografia e dos figurinos, além do rascunho inicial da peça.

A ficção do grupo das Capivaras consistiu-se resumidamente no seguinte: havia uma porção de animais na floresta, que conversavam e brincavam entre si, no entanto houve uma grande tempestade e a rainha dos animais (onça-pintada) conduziu todos ao pé de uma árvore, para que pudessem se abrigar ali, mas a tempestade era tão forte que derrubou a grande árvore. Um dos pássaros do reino chegou e pediu para que todos o seguissem, que ele os guiaria para uma árvore segura, a rainha onça desconfiou, mas o seguiu brevemente. No meio do caminho, onça e pássaro discutem para decidir quem irá de fato proteger os animais do reino. Grande parte dos animais seguem a rainha onça, e após se abrigarem em uma árvore muito antiga e segura, o pássaro tenta convencê-los a irem para a árvore onde ele está, porém a tempestade derruba a árvore, provando assim, as más intenções do pássaro.

O outro grupo selecionou algumas páginas do livro para encenar, resultando num roteiro mais curto: O cenário é na rua, temos uma faixa de pedestres e um semáforo. Uma pessoa idosa quer atravessar a rua, e como o sinal está vermelho, um dos personagens a ajuda na travessia. Quando eles chegam ao outro lado da rua, o sinal está amarelo, e então o restante dos personagens passam correndo, mas um deles cai durante a corrida. Os motoristas gritam para que ele saia antes do sinal abrir, e um de seus amigos volta correndo para resgatá-lo, conseguindo o carregar segundos antes do sinal ficar verde.

Posterior a concepção dos roteiros, houve uma pequena encenação para transmitir melhor as ideias. Em outra aula, houve uma revisão à lista de materiais feita anteriormente, para adequá-la às narrativas propostas e idealizar os figurinos necessários,



contudo, infelizmente as peças teatrais não foram finalizadas, porém as produções serviram como preparação para as próximas atividades.

A segunda atividade foi realizada em duas aulas, em uma os discentes produziram os planos médios e frontais do cenário que foram feitos utilizando o método de pop-up's , e o fundo, que serviu como base para colar as outras partes. Na segunda parte, foram produzidos personagens correspondentes ao cenário imaginado, incorporando elementos da história do personagem em seu design para maior coesão entre os componentes.

É comum que haja entre os discentes um desejo de inserir elementos da cultura visual em suas produções, entretanto há pela parte do docente um incentivo às criações originais, que por muitas vezes não chegam a existir em razão de uma porção de fatores, como a curta capacidade de concentração que atrapalha um processo criativo de qualidade e a má utilização do espaço para atividades alheias às propostas da aula, causando mais distração. Ao elaborar este teatro e respectivo personagem, pratica-se a noção de composição e profundidade, que será importante para a produção do teatro lambe-lambe posteriormente.

Por fim, a última atividade analisada foi a concepção do teatro lambe-lambe, que iniciou-se com a separação por grupos, são eles: Mundo dos doces, mundo dos animais, mundo da praia, mundo dos Pokémons e mundo dos super-heróis. Cada um dos grupos deveria criar uma porção de personagens, três planos para o cenário, um roteiro e a decoração da caixa do teatro. Na primeira aula, o foco foi a criação de cenários, durante a seleção dos grupos, os estudantes fizeram esforços para excluir alguns de seus colegas das atividades, ignorando os pedidos da professora. As meninas formaram um grande grupo, excluindo algumas de suas colegas que formaram um grupo entre elas, esta postura de exclusão ocorre também com os meninos, que criam um grande grupo e excluem alguns colegas, que por sua vez, criam seu grupo menor. Durante a execução dessas tarefas, houve muitos desentendimentos internos nos grupos, os integrantes não conseguiam entrar em um consenso e nem discutir amigavelmente, então se frustravam e adiavam a atividade, preferindo engajar em brincadeiras ou em desenhos não relacionados.





Após a decisão dos temas, os estudantes iniciaram os desenhos que iriam compor o teatro, já mentalizando a futura história que este cenário abrigaria. Nesta parte, não há conflitos e todos trabalham individualmente, as escolhas criativas giram em torno do tema pré-definido, unindo elementos já vistos no dia a dia com elementos imaginários ou principalmente, personagens de jogos, desenhos animados e vídeos curtos, contudo, os

integrantes dos grupos não tinham interesse em executar comandos simples ditados pela professora, fazendo com que alguns desenhos não pudessem ser utilizados para cenário ou personagem. Depois de muitas correções, começa-se a fase de decoração da parte externa das caixas, e os estudantes, mais uma vez, não conseguiam seguir instruções: a decoração do exterior deveria ser feita com pinturas abstratas, porém uma boa parte foi figurativa devido a desatenção e desinteresse dos participantes.

Com o cenário os personagens e a caixa prontos, os estudantes deveriam redigir um enredo que envolvesse os elementos utilizados por eles na criação dos personagens, esta atividade tomou o dobro de tempo utilizado para os outros passos do processo, tomando quatro horários ao invés de dois, além de desenvolver a trama, era necessário que eles encenassem usando suas produções artísticas. Nestas duas aulas, não houve bom aproveitamento do tempo, a maior parcela dos grupos não escreveu os textos, mesmo com tempo hábil para fazê-lo, então durante as apresentações eles improvisaram, o que não é necessariamente ruim, entretanto os resultados foram insatisfatórios para eles enquanto autores da obra.

Enquanto as apresentações ocorriam, os envolvidos não prestaram atenção, além de terem atrapalhado as apresentações de seus colegas de classe. Ao fim das apresentações os estudantes foram levados a refletir sobre seus comportamentos e a refazer a atividade, revisando seus textos e seus planejamentos. Na segunda tentativa de realizar a apresentação, os discentes apresentaram comportamento adequado e conseguiram interpretar suas narrativas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS







As produções analisadas neste período demonstraram a deterioração do processo criativo ao longo do tempo, inicialmente os estudantes tinham a capacidade de prestar atenção por tempos maiores, contudo o tempo de concentração foi diminuindo gradualmente. Os discentes neurodiversos apresentaram desenvolvimento do processo criativo idêntico aos demais, porém focando na construção de um estilo pessoal, enquanto os neurotípicos tendem a replicar estilos de obras cotidianas a eles.

Não há diferença significativa dos usos do espaço entre os estudantes neurodiversos e neurotípicos, ambos sabem o modo adequado de usar o espaço e não o fazem, a menos que sejam cobrados a fazê-lo. Existe um declínio na autonomia em relação a sala de aula ateliê, durante a primeira atividade era nítido o senso de comunidade e de zelo do lugar entre todos os discentes, já na última atividade, os discentes não apresentavam esse comportamento, além de manifestarem um profundo desinteresse nos conteúdos ministrados e na aula, de modo geral.

Os processos criativos seguem linhas similares entre os analisados neurodiversos e neurotípicos, porém os últimos costumam se frustrar rapidamente quando apresentados um problema básico, mesmo quando sabem resolvê-lo. Há uma dificuldade nítida em serem inventivos, e a todo custo procuram replicar desenhos que eles considerem melhores ou mais bem desenvolvidos.

Em suma, dado o devido suporte, os estudantes neurodiversos e neurotípicos desta turma da Escola Parque obtiveram resultados similares, com diferenças sutis, entretanto há a necessidade de mais observação para tomar conclusões sobre o assunto, pois há a possibilidade de algum fator não ter sido analisado neste período, além das condições como a falta de rotina dos discentes devido a falta de membros no corpo docente, cansaço individual tanto dos professores quanto dos estudantes poderem ter influenciado nas conclusões.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Flávio. **O Olhar**. [s.l.: s.n.], 1988.





CARDOSO XAVIER, Cleber; HOFFMAN GATTI, Thérèse. **Escola Parque: apontamentos sobre Anísio Teixeira e o ensino de Arte no Brasil**. Ebook, Universidade de Brasília, 2018.

Disponível em: <<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/889519>>. Acesso em: 3 out. 2025.

NUNES, Clarice. Anísio Teixeira entre nós: a defesa da educação como direito de todos. **Educação & Sociedade**, v. 21, n. 73, p. 9–40, 2000.

PINTO-COELHO, Zara. Leeuwen, Theo Van e Carey Jewitt (eds.) (2001) Handbook of Visual Analysis. London: Sage. **Comunicação e Sociedade**, v. 11, p. 202–205, 2012.

RANCIERE, Jacques. **O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte (Mg): Autêntica, 2010.

