

Aprendizagem Cooperativa em crianças e adolescentes com altas habilidades/superdotação no ensino e desenvolvimento de atividades artísticas

Danielli Cristina Pimenta Magioni

Alessandra de Moraes

Miguel Cláudio Moriel Chacon

Como citar: MAGIONI, Danielli Cristina Pimenta; MORAIS, Alessandra de; CHACON, Miguel Cláudio Moriel. Aprendizagem Cooperativa em crianças e adolescentes com altas habilidades/superdotação no ensino e desenvolvimento de atividades artísticas. *In:* MORAIS, Alessandra de; BARBOSA, Laís Marques; BATAGLIA, Patrícia Unger Raphael; MORAIS, Mariana Lopes de (org.).

Aprendizagem Cooperativa: fundamentos, pesquisas e experiências educacionais brasileiras. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p.319-348.

DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-86546-92-7.p319-348>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Marília



**CULTURA
ACADÊMICA**
Editora



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

CAPÍTULO 11

APRENDIZAGEM COOPERATIVA EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NO ENSINO E DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES ARTÍSTICAS

Danielli Cristina Pimenta MAGIONI

Alessandra de MORAIS

Miguel Cláudio Moriel CHACON

1 INTRODUÇÃO

Ao refletirmos sobre a situação da aprendizagem na Educação Básica, temos uma divergência entre o progresso da humanidade e a evolução dos métodos de ensino. Diante disso, visando a uma alternativa para o desenvolvimento de práticas eficazes em sala de aula, além do incentivo às habilidades sociais, com o intuito de melhorar a situação do ensino nas escolas, viu-se oportuno conhecer e estimular práticas cooperativas.

O modelo de ensino tradicional é pauta de reflexão pelos educadores, acerca de sua eficácia, pois a cada dia alunos e professores são

estigmatizados e desestimulados pela máxima exigência e desenvolvimento de habilidades que, para tanto, são vistas como desnecessárias, porque os conteúdos propostos na estrutura atual não condizem com o que a sociedade exige, ou, muitas vezes, são insuficientes. Necessita-se que a educação interfira nas relações sociais de forma positiva, e isso é claro, já que é no contexto de sala que a maioria das crianças e adolescentes percebe e vivencia as relações interpessoais. A depender da maneira como essas relações são desenvolvidas vão sendo construídos os valores dentro da sociedade, mas, em tal contexto, os valores que permitem a ajuda mútua não são estimulados, de sorte que notamos um clima de desrespeito, falta de autonomia e falta de compromisso, além das relações destrutivas de preconceito, violência e *bullying* as quais, a cada dia, se maximizam entre nossos jovens.

Pela relevância do tema e a premência de um modelo significativo que contemple educação, valores e sociedade, colocamos a importância da Aprendizagem Cooperativa como um método de ensino eficaz, que prioriza a troca, a cooperação e a interdependência positiva.

De acordo com Díaz-Aguado (2015), a Aprendizagem Cooperativa, ao ser incorporada como uma atividade que faça parte do cotidiano de sala de aula, legitima a conduta a pedir e prestar ajuda, aumentando tanto o repertório social dos alunos, quanto suas oportunidades de aprendizagem. Assim, a expectativa na aplicação de um programa que inclua estratégias de Aprendizagem Cooperativa, é a de favorecer a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma atmosfera sociomoral mais cooperativa e democrática, com trocas entre pares em um clima de respeito mútuo. Conforme Piaget (1994 [1932]), as relações entre os iguais constituem uma condição necessária para a autonomia, e, por esse motivo, Espíndola e Mousinho (2010) citam a importância das vivências cotidianas, nas quais o aluno incorpore valores básicos, como justiça, tolerância, solidariedade, amor e respeito pelos direitos e deveres, exercidos em sociedade.

É oportuno considerar a estrutura competitiva que existe na maioria das salas de aula, fato relacionado por Díaz-Aguado (2015) à interdependência negativa, a qual prejudica o aprendizado individual, além de incentivar a rejeição entre os pares e até mesmo a ocorrência do *bullying*. Sobre as estruturas de aprendizagem em sala de aula, Pujolàs

(2002) considera elementos como a organização do grupo de alunos, a distribuição do material, a explicação do professor (intensa ou moderada), o clima escolar e métodos de avaliação; sendo que todos esses aspectos influenciam positiva ou negativamente na aprendizagem. De acordo com o autor as estruturas de aprendizagem podem ser caracterizadas como: individualista, competitiva e cooperativa; nesse sentido, pode-se afirmar que as experiências de Aprendizagem Cooperativa, em comparação com as competitivas e individualistas, estimulam as relações positivas entre os alunos. Reforçando essa ideia, sobre a eficácia da cooperação no trabalho com os alunos, Díaz-Aguado indica que o trabalho em grupo aumenta a motivação e a ajuda mútua.

A Aprendizagem Cooperativa, ao contrário, permite criar uma situação na qual a única forma de alcançar as metas pessoais é por meio das metas do grupo; isso faz com que a aprendizagem e o esforço sejam mais valorizados entre os companheiros, aumentando a motivação geral pela aprendizagem, a ajuda mútua e a oportunidade, aos alunos que se destacam por um desempenho elevado ou baixo, de ensinar (ou aprender com) seus companheiros, o que contribui para a conquista dos objetivos compartilhados. (DÍAZ-AGUADO, 2015, p. 103).

Justamente por conta da importância e relevância da Aprendizagem Cooperativa, podemos diferenciá-la das estruturas individualista e competitivas, as quais, muitas vezes, não motivam a ajuda ao outro, ou seja, estimulam a auto compensação e não a troca de experiências. A Aprendizagem Cooperativa pode incentivar as atividades em grupos, para que a relação com o outro aconteça e o indivíduo possa entender o outro compreendendo a si mesmo, como também integrar conteúdos que englobem a ação reflexiva de vida e construção de sua cultura. Investir na cooperação e abordar, de modo transversal, conteúdos éticos e culturais como objetos de estudo e reflexão, supõem um aumento de repertório e entendimento do “eu” e do mundo em que se está, suas condições, necessidades, deveres e direitos como ser humano, além de fortalecer as sensações adquiridas através do exercício de reflexão, expressão e cooperação.

Nessa reflexão cultural e na troca de saberes em que a humanidade está inserida, suas convivências, produções e evoluções, se pensarmos em uma educação voltada aos valores antropológicos, temos a ciência do homem que se desenvolve de maneira multicultural, com sua evolução física, social e cultural. Nesse sentido Barbosa (2008, p. 96) salienta que o ser humano é capaz de múltiplas competências culturais: “[...] a multiculturalidade se traduz no respeito, e na valorização das singularidades, realçando o caráter único da história de uma vida.”, e a Arte na educação pode ser considerada como expressão pessoal e como cultura, um instrumento para identificação cultural e desenvolvimento individual. Por esse motivo, podemos pensar em estruturas cooperativas a serem trabalhadas em criações e produções artísticas, pois, se o produto feito pelo artista não pertence somente a ele, a todos os que contemplam e interage com sua criação, em si, a ação artística já é propriamente cooperativa.

Dessa forma, a implementação de um programa de Aprendizagem Cooperativa com sensibilização artística, visa a uma alternativa para o estímulo e incentivo ao conhecimento, norteando os envolvidos em direção à prática de valores positivos, numa sociedade visando a atitude cooperativa. Assim, ela propicia a autonomia e o domínio de competências curriculares como cidadão consciente e crítico de suas atitudes. O uso de estratégias cooperativas na aprendizagem favorece um progresso eficaz mais democrático. Johnson, Johnson e Stanne (2000, p. 7) abordam a Aprendizagem Cooperativa por meio do desenvolvimento de uma Meta Análise, afirmando que “[...] existem mais de 900 estudos de investigação validando a eficácia da Aprendizagem Cooperativa sobre os esforços competitivos e individualistas” e ainda justificam que a estratégia contribui para o uso generalizado da variedade de métodos disponíveis para o professor.

As estratégias da Aprendizagem Cooperativa garantem eficácia tanto no desempenho positivo na matéria abordada, quanto nas relações interpessoais, essa afirmação está presente nas investigações e estudos realizados por Johnson, Johnson e Stanne, (2000) como também por Slavin, (1989), ambos citados por Díaz-Aguado (2015), quando a autora relata que o sucesso da técnica depende do objetivo que queremos alcançar e das características específicas dos alunos como idade, motivação e autonomia. Portanto, “[...] para a melhoria do desempenho, a Aprendizagem

Cooperativa deve prestar uma especial atenção à conquista conjunta da interdependência positiva com a responsabilidade individual” (DÍAZ-AGUADO, 2015, p. 277).

Além do estímulo à interdependência positiva, a Aprendizagem Cooperativa, de acordo com Díaz-Aguado (2015), aumenta a possibilidade de aprender habilidades sociais e interativas, de modo a ensinar o desenvolvimento moral. Pode-se dizer que através da interação com o outro o indivíduo tem-se a oportunidade de diferenciar perspectivas e coordená-las, na busca, por exemplo, de consenso, negociações e resolução de conflitos. As principais mudanças que se dão na prática da Aprendizagem Cooperativa, em grupos de alunos e nos indivíduos, manifestam-se nas relações entre os iguais, como na tolerância com o outro, no companheirismo e no respeito às diferenças.

Todavia, para refletir sobre os efeitos do grupo e pensando sobre a dinâmica inclusiva necessária a todas as pessoas, temos que levar em consideração os alunos com necessidades especiais que atualmente são inseridos nas escolas básicas e devem ter todo o apoio necessário. Segundo os estudos de Díaz-Aguado (2015), programas que incluem a Aprendizagem Cooperativa e a dramatização de conflitos na diversidade, mostraram eficácia na investigação experimental, de forma a “[...] favorecer todos os alunos (com e sem necessidades especiais), um significado mais adaptativo da deficiência, a satisfação com a educação integrada e uma compreensão mais desenvolvida e relativista das diferenças”. Por conseguinte, nesse caso, podemos sustentar que a Aprendizagem Cooperativa favorece a integração de alunos com necessidades especiais, em seu ambiente de ensino, e os ajuda na autonomia e confiança entre os colegas.

No entanto, nem todo aluno com necessidades especiais tem necessidade de apoio educacional diário, no caso de crianças precoces e adolescentes com altas habilidades/superdotação (AH/SD), por exemplo, a dificuldade e os problemas são outros, podem não estar ligados ao conteúdo. Na maioria das vezes, um aluno com AH/SD acadêmica, tem notável facilidade para a aquisição de conteúdo em determinada área de interesse, porém tem problemas comportamentais, sociais e de inserção em grupos. Se pensarmos na sistemática das estruturas cooperativas e na distribuição de funções, no grupo de trabalho, veremos que a Aprendizagem Cooperativa favorece a heterogeneidade, portanto, mesmo alunos com

AH/SD poderão interagir e se desenvolver muito bem, dentro dos grupos. Obviamente, que a atividade deve ser planejada e pensada pelo professor, para que não aconteça a interdependência negativa e, por isso, deve-se levar em consideração as premissas básicas de aplicação da Aprendizagem Cooperativa e investigação de nível cognitivo.

Nesse sentido, este texto tem o intuito de relatar o desenvolvimento de uma pesquisa com intervenção, no âmbito da Arte, com estratégias de Aprendizagem Cooperativa, dentro do Programa de Atenção ao Aluno Precoce com Comportamento Superdotado (PAPCS)¹, que teve como objetivos favorecer o desenvolvimento de habilidades cooperativas e da empatia, a integração do grupo, e o desenvolvimento de habilidades artísticas de produções.

Teve-se como hipótese a de que com a implantação de estruturas cooperativas no desenvolvimento de atividades artísticas grupais, seria possível favorecer a melhoria da convivência, o desenvolvimento de habilidades cooperativas, e a motivação para a aprendizagem, além de ampliar o repertório cultural dos alunos. Tendo em vista que a proposta foi realizada em um grupo específico com alunos participantes do PAPCS, temos algumas particularidades, como, por exemplo, um aluno com Altas Habilidades/Superdotação carrega o estereótipo de não gostar de trabalhar em grupo e realizar suas tarefas sozinho, percepção que foi analisada pela ótica cooperativa aplicada à construção de uma história em quadrinhos (HQ). Com esse gênero escolhido para a atividade, procurando-se verificar se os alunos conseguiriam elaborar a proposta de conseguirem executar cada um o seu papel específico, voltando-se para uma criação coletiva. Portanto, supomos, a partir de uma perspectiva cognitivo-evolutiva do desenvolvimento moral, que é possível ampliar os contextos atuais de cultura e ética dos participantes do programa com alunos do PAPCS, apoiados a métodos ativos de cooperação, criação artística e sensibilização.

¹ O PAPCS surgiu informalmente em 2008 como um trabalho denominado “Programa de atendimento e auxílio a alunos Talentosos, Altas Habilidades/Superdotados e Gênios” (PROGEN), oficializado como Projeto de Extensão na Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC), UNESP, Campus de Marília em 2011. Vincula-se ao Departamento de Educação Especial e é coordenado pelo Professor Dr. Miguel Cláudio Moriel Chacon. No PAPCS são atendidas crianças precoces e adolescentes superdotados, por uma equipe de bolsistas de graduação e do Programa de Pós-graduação em Educação, nível de Mestrado e Doutorado.

2 ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO E ARTE

Por vezes, já ouvimos ou vimos um aluno ser chamado de “CDF”- cabeça de ferro, gênio, sabe tudo, ou outra denominação, que pode rotular o indivíduo por um longo período ou para a vida inteira. Frequentemente, esses rótulos devem-se às suas habilidades, por destoar do chamado “comum” dentro da sociedade, pois como suas características são surpreendentes chamam a atenção, de tal sorte que causam espanto. Uma criança que se desenvolve melhor ou apresenta alguma habilidade acima da média, em uma ou mais área de domínio, pode ser considerada precoce, prodígio, ou superdotada, sendo todas variações de um mesmo fenômeno, as altas habilidades (CHACON; PAULINO, 2011). Em todo caso, independentemente das denominações, Winner (1998) aponta para os vários mitos que rodeiam as crianças superdotadas, os quais podem levar à segregação ou exclusão dessas crianças dos seus ambientes de convívio. Por esse motivo, justifica-se a atenção diferenciada às crianças precoces ou com AH/SD, pois existem particularidades específicas que devem ser vistas na educação especial, por serem consideradas público-alvo.

Conforme a Política Nacional de Educação Especial, Brasil (2008b), as crianças e adolescentes com AH/SD, são consideradas público-alvo da educação especial, assim como todas as modalidades de deficiência, e dos Transtornos Globais do Desenvolvimento, fato que os leva ao direito à atenção especializada. Porém para trabalhar com as AH/SD é necessário se considerar as especificidades próprias de cada criança ou adolescente, pois cada um tem sua área de domínio que deve ser adequadamente estimulada e enriquecida, além do âmbito psicológico e emocional.

A identificação da possibilidade de AH/SD nos alunos, para que exista uma ação construtiva de enriquecimento é fundamental para que se desenvolvam suas potencialidades, mas essa atitude pode ser prejudicada pela ideologia igualitária presente nas escolas, aquelas que priorizam o currículo nivelador comum, no qual todos os alunos estão dispostos a um mesmo modelo de ensino que, muitas vezes, não condiz com o cognitivo individual. Priorizar um ensino comum a todos, dentro de um ciclo igualitário não garante a equidade, pois não respeita as individualidades e necessidades especiais de cada aluno. Porém, a Política Nacional de Educação na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008b) contempla esses alunos em seu público-alvo, mas eles precisam

ser identificados para, assim, conseguir o que lhes é de direito, ou seja, enriquecimento, aceleração ou agrupamento, cada qual acompanhado de ações específicas ao atendimento.

Nas AH/SD, deve-se levar em consideração que o aluno, com essa característica, não necessita especialmente ser bom nos estudos escolares, academicamente, pois a sua área de domínio pode estar ligada a uma ou várias áreas do conhecimento que, muitas vezes, não são notadas no ambiente escolar. Para tanto, observamos duas teorias mais conhecidas e utilizadas, as quais sustentam o exposto: a Teoria das Inteligências Múltiplas do psicólogo Howard Gardner (1996, 1998), e a Teoria dos Três Anéis, de Joseph Sebastian Renzulli (2014). Os conceitos postulados por ambos são a sustentação de instrumentos de identificação e procedimentos educacionais adequados a essa população.

Tratando-se das múltiplas inteligências, o psicólogo Gardner (1996) ao afirmar que o ser humano possui múltiplas inteligências afasta-se da ideia de inteligência unitária e propõem várias inteligências, e para explicar isso combina à ideia de ações humanas aos papéis que desenvolvemos na vida, nossas aptidões e habilidades. Diante dessa abordagem, podemos entender melhor as predileções específicas de cada indivíduo e traçar personalidades, compreendendo melhor a causa de algumas dificuldades no ambiente escolar e destacando habilidades típicas. Ao aluno com AH/SD, conhecer as Múltiplas Inteligências, pode levá-lo à consciência de sua área de domínio, e assim, poder potencializá-lo, sendo essa identificação por habilidade importante para seu desenvolvimento pessoal e progresso educacional.

Renzulli (1986, 2014), por sua vez, trata especialmente do fenômeno que leva um indivíduo às AH/SD, elaborando a Teoria dos Três Anéis. De acordo com o autor, a superdotação estaria relacionada à intersecção dos seguintes fatores representados por anéis inter-relacionados: o anel da habilidade acima da média, que faz referência ao desenvolvimento de alguma habilidade, diferentemente e acima dos demais, que pode ser do campo acadêmico, como por exemplo, aprender a ler e escrever precocemente ou desenhar com alto nível de expressividade; o anel do envolvimento com a tarefa, mostra o envolvimento e dedicação do indivíduo para com sua habilidade, por fim, o anel da Criatividade, que constitui um ato impulsionador que transforma gerações e liga a inteligência ao ato em

si, à reflexão e a ação propriamente dada, transformação de idealização na própria realidade. Cada esfera dos anéis tem suas particularidades e juntas formam uma tríade que ocasiona, por meio de uma interrelação entre si, o fenômeno denominado Superdotação, expressos em um diagrama com o fundo “pied-de-poule” que representa a intersecção entre personalidade e o meio ambiente, como a família, escola, amigos e sociedade.

O autor ressalta um plano de ação para o enriquecimento, de modo a promover a superdotação produtivo-criativa, o que justifica a criação de uma educação para o superdotado, cujo intuito é elaborar estratégias de enriquecimento, “[...] é aumentar a quantidade de pessoas, na sociedade, que ajudarão na solução de problemas da civilização contemporânea, transformando-se em produtoras de conhecimento e arte, em vez de meras consumidoras das informações existentes.” (RENZULLI, 1986, p. 223). Portanto, o estímulo ao enriquecimento intelectual garante um progresso significativo à humanidade, e investir nos jovens com AH/SD é, com certeza, uma estratégia lógica e racional.

Para completar a Teoria dos Três Anéis de Renzulli e alguns conceitos formados a partir da superdotação, a autora Winner (1998), ressalta as peculiaridades das crianças superdotadas, exemplificando a respeito do QI acima da média e da fúria em persistir na tarefa que lhe interessa, (WINNER, 1998, p. 73), “[...] perseverança e perfeccionismo é típico de crianças superdotadas em qualquer domínio”. A autora ainda relata que exames e testes para detectar o nível de QI, quando, acima da média, não deve constituir o único instrumento para identificação de alunos superdotados, pois, em muitas áreas de aptidões específicas esses alunos não seriam detectados, contudo, não os descarta, considerando que, os testes de QI são instrumentos importantes para averiguação.

Compreendendo que uma das grandes potencialidades encontradas em pessoas com AH/SD está ligada a fatores de criatividade acima da média, envolvimento extremo e integrado com a tarefa, reconhecemos que no mundo das artes, existe grande conformidade com esses aspectos. O fazer artístico exige habilidade na modalidade em que se executa, podendo esta ser na área do desenho (Artes Visuais), dança (Corporal-Cinestésica), canto (Musical), entre outras relacionadas; para se destacar, o artista pratica, expõe, interage e sente, por isso, precisa

de dedicação, habilidade e criatividade, ou seja, os Três Anéis da teoria Renzulliana.

Agregando das teorias de Gardner e Renzulli, observamos, na Arte e na superdotação, ligações importantes quanto ao desenvolvimento de habilidades específicas e inteligências voltadas à criatividade, mas isso não significa que todo artista tenha AH/SD, porque, como em toda habilidade e/ou profissão existem distinções: pela criatividade aparente ou não, pela originalidade, uma pessoa com AH/SD pode não se desenvolver bem em algumas áreas e pode errar como qualquer outra pessoa.

A Arte, para um aluno com AH/SD, não precisa ser especificamente para potencializar suas habilidades artísticas, todavia pode estimular outras áreas que envolvem a criatividade:

O ensino de arte para alunos com necessidades educacionais especiais não tem a intenção de formar artistas, mas visa criar condições para o acesso às diversas linguagens artísticas, ao conhecimento estético e artístico sobre e a partir de técnicas de produção artística, de forma a permitir o desenvolvimento dos alunos e potencializar suas habilidades. (CAVALHEIRO; FERNANDES, 2016, p. 56-57).

Mas, o que pode definir a criatividade? Fator importante para o desenvolvimento de várias atividades humanas, sendo no trabalho ou nas ações diárias do indivíduo, para Gardner (1996, p. 9-10), a superestrutura que explica a atividade criativa pode ser dividida em três elementos centrais: a relação entre a criança e o mestre; a relação entre o indivíduo e o trabalho, e a relação entre o indivíduo e as outras pessoas do seu mundo. Assim, nota-se a importância da interação com o outro para o processo de criação criativa, uma tríade que une “outras pessoas”, “indivíduo” e “trabalho”. Por esse motivo, o autor defende que toda a ação criativa se origina da relação entre o indivíduo e o mundo do trabalho, e conseqüentemente, dos laços entre o indivíduo e os outros seres humanos. Da mesma forma acontece com a Arte, a qual só passa a existir quando acontece a fruição entre indivíduo, o que também se dá na Aprendizagem Cooperativa, pois todos os membros são igualmente importantes e exercem funções em uma atividade que necessita de interação.

3 A INTERVENÇÃO

Realizou-se um programa com uma sequência de atividades com estratégias da Aprendizagem Cooperativa, no âmbito da sensibilização artística, com a participação de sete crianças e adolescentes, de nove a 15 anos de idade, de ambos os sexos, que frequentavam o PAPCS no período vespertino (contra turno escolar). O delineamento do estudo foi quase experimental, com intervenção, pré-teste e pós-teste, buscando-se assim verificar o efeito de uma variável independente (a intervenção com estratégias de Aprendizagem Cooperativa no âmbito de técnicas artísticas) sobre variáveis dependentes (desenvolvimento da empatia, da tolerância, habilidades cooperativas, qualidade de interação e nível de criatividade ao desenvolver habilidades artísticas de produções) (BREAKWELL et al., 2010).

Neste estudo, a primeira autora participou como pesquisadora e professora de artes do grupo, auxiliando na elaboração dos desenhos e na orientação das atividades, de modo a desenvolver a intervenção de forma planejada e integrada ao grupo. Participaram da intervenção, com a observação, outros pesquisadores, (Mestrandos e Doutorandos), integrantes do PAPCS.

A atividade com prática artística foi sistematizada baseando-se no método da Aprendizagem Cooperativa, utilizando as características do gênero HQ (Histórias em Quadrinhos). A trajetória das Histórias em Quadrinhos (HQs) é longa, mas conceitua-se em dois marcos no contexto da sociedade, e que influenciaram mais precisamente seu desenvolvimento: o início do capitalismo, o qual desenvolveu a cultura de massa, portanto, os HQs são produtos feitos para esse público e outro marco essencial para o progresso desse gênero e progresso, o surgimento do computador, no século XX, com a mídia impressa, de modo que, “[...] ao longo do século XX, o cinema, o desenho animado e a televisão mantiveram significativa interface com os quadrinhos, amadurecendo mutuamente suas linguagens” (MENDO, 2008, p. 9). Consequentemente, os HQs mudaram o suporte, o veículo e os materiais utilizados, mas, em todos os casos, são pequenas histórias em quadrinhos, dispostas de forma dinâmica e humorada para entretenimento nos jornais e notícias. Aos poucos, as historietas foram tomando estrutura e ganhando espaços maiores, com características mais elaboradas, com balões, onomatopeias, separação por quadros e emprego

de heróis, nas suas narrativas de ação e aventura. Foi através de uma grande popularidade que as HQs foram ganhando espaço além dos jornais e ficando conhecidas como gênero. Atualmente, os HQs são usados como estratégias interpretativas de textos, como reconhecimento humorístico, sarcástico e imagético, no meio educativo com reflexões e colocações que unem a linguagem verbal e a visual.

No caso do programa em pauta, contou-se com uma investigação acerca do gênero HQ, e utilizou-se de técnicas específicas para a sua construção, como desenho de personagens, cenário, divisão de quadros, adaptações de falas para balões, uso de onomatopeias, além da distribuição de funções específicas por habilidades dos alunos. Com o gênero escolhido para a atividade, procurou-se verificar se os alunos conseguiriam elaborar a proposta e se cada aluno soube executar o seu papel específico, voltando-se para uma criação coletiva.

Todos os encontros, para as aplicações, foram realizados no PAPCS, no horário típico e comum do programa, além das aplicações, contamos com o auxílio de um grupo criado no aplicativo “*WhatsApp*”, para troca de informações e ideias sobre a produção, como também, para manter os alunos informados sobre a evolução da HQ, quando havia a falta de algum participante nos dias da intervenção.

A expectativa na aplicação de um programa que incluía estratégias de Aprendizagem Cooperativa, foi a de favorecer a qualidade no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma atmosfera sociomoral mais cooperativa e democrática, com trocas entre pares em um clima de respeito mútuo.

No caso da aplicação, presente nesta intervenção, com alunos precoces e com comportamento superdotado, atentamos para que a atividade não fosse monótona e enfadonha, portanto a ação foi equilibrada ao ponto de manter o desafio e instigar a reflexão, visto que alunos com AH/SD tendem a percepção e entendimento rápido acabando por desenvolver a atividade com facilidade. Tendo em vista que a proposta foi realizada em um grupo específico, temos algumas particularidades, como, por exemplo, o fato de o aluno com AH/SD ter o estereótipo de não gostar de trabalhar em grupo e preferir realizar suas tarefas sozinho, percepção que foi analisada pela ótica cooperativa aplicada à construção da HQ, ao qual pôde-se perceber que os alunos com AH/SD desenvolveram a atividade de

forma cooperativa partilhando seus conhecimentos e interagindo com os outros membros do grupo de forma natural e espontânea.

3.1 INSTRUMENTOS PARA A AVALIAÇÃO DOS EFEITOS DA INTERVENÇÃO

Para a avaliação das habilidades artísticas no superdotado, foi criado um questionário (Questionário de Conhecimentos Artísticos, específico para avaliação diagnóstica voltada às Artes e conhecimentos gerais de análise do domínio das habilidades e conteúdo dos alunos), baseado nos padrões dos três eixos de aprendizagem exigidos dentro da Lei de Diretrizes e Bases 9394/96 (BRASIL, 1996), em que a lei estabelece que a área em Educação Artística deve ter a identificação por Artes como conteúdo específico e não apenas como atividade. Nesse caso, com base na proposta triangular formulada pela professora Doutora Ana Mae Barbosa, foram averiguados três eixos de aprendizagem em Arte: o fazer artístico; a apreciação de obras de arte, como leitura visual, e o conhecimento sobre a História da Arte que amplia o repertório de contextualização histórico-social. O questionário procurou englobar as habilidades artísticas de forma ampla sobre o conceito do que é Arte, mas compreendendo que a avaliação artística deve ser processual, com observação de etapas de produção e análise no uso da criatividade em situações diversas. Assim, além do questionário aplicado inicialmente, o Programa foi avaliado de modo processual pela pesquisadora/professora, logo após o término de cada sessão de intervenção, sendo analisados as criações e os progressos efetivos em cada grupo de trabalho.

Para a averiguação do nível de empatia dos integrantes do programa foi aplicado antes (pré-teste) e após seu desenvolvimento (pós-teste) a Escala de Empatia para Crianças e Adolescentes (EECA; BRYANT, 1982), adaptada para a utilização no Brasil por Koller, Camino e Ribeiro (2001). Ainda no final da intervenção, para a averiguação da integração do grupo e das habilidades de cooperar foram aplicados os seguintes instrumentos: Como Trabalhamos em Grupo e Autoavaliação de cada Participante sobre sua Atuação no Grupo (adaptados de LOPES; SILVA, 2009).

4 SISTEMATIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COOPERATIVA NO ENSINO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES ARTÍSTICAS

A prática das técnicas desenvolvidas pelos grupos na Aprendizagem Cooperativa foi dividida em etapas evolutivas, começando com a formação de pequenos grupos de dois alunos, que se ampliaram de forma gradual durante as atividades. Usamos ferramentas e atividades grupais como: estudos sistemáticos e pesquisas, debates e críticas sobre conteúdos multiculturais, e incentivo acadêmico para o projeto artístico, como por exemplo o uso do giz pastel oleoso em técnica aplicada, uso de aquarela e nanquim para elaboração de técnica própria para desenho, entre outros. Vale ressaltar que as atividades foram distribuídas e planejadas, e a pesquisadora foi responsável pelas comandas, para que ocorresse o incentivo à interação e autonomia dos participantes, como por exemplo na separação dos grupos, distribuição das tarefas, seleção do material didático, objetivos das atividades e a maneira que deveriam ser realizadas.

A proposta foi sistematizada em integração com a atividade em (RPG), ou seja, *Role Playing Game*, conhecido como jogo de ação, que se baseia em uma narrativa com regras específicas para elaboração de cenário, personagens, o que contribui para que a história se desenvolva. Destaca-se que a atividade em RPG estava sendo desenvolvida no PAPCS pelo mestrande Lucas Almeida Prado de Moraes. O livro escolhido para a atividade foi o *Gurps Módulo Básico*, de Steven Jackson (1991) (*Generic Universal RolePlaying System* - traduzido livremente como Sistema de Roleplaying Genérico e Universal). O RPG consiste em um jogo não eletrônico, que se baseia em uma narrativa grupal, onde cada participante tem um personagem com características peculiares entre si, uma vez que cada um irá complementar a habilidade do outro para o progresso de uma missão específica, nesse caso, existe algumas regras e os participantes podem optar em ter algumas vantagens, compradas com pontuação, ou desvantagens onde ganham mais pontos.

Diante o envolvimento dos alunos com a atividade de RPG, foi sugerido ao grupo que fosse elaborado um (HQ) em comunhão à narrativa de ação, na qual cada um desempenharia uma função e o êxito da produção ficaria sob a responsabilidade de todos do grupo. A proposta agradou aos membros do grupo que aderiram à ideia e começaram seus planejamentos.

A princípio, definiu-se o tipo de grupo, de acordo com a disposição dos alunos, pois o PAPCS possui uma equipe duradoura durante o ano, porém pequena, por isso, para iniciar a atividade cooperativa, considerou-se essa particularidade, caracterizando-os como um grupo base, já que os alunos realizam as atividades durante todo o ano letivo. Quanto à estrutura dos grupos de trabalho, para o desenvolvimento da produção artística, formou-se duas duplas e um trio, cujo critério foi a valorização da habilidade de cada membro nas tarefas que seriam desenvolvidas. Assim, foram organizados um trio de ilustradores de personagens; uma dupla de escritores e dramaturgos da narrativa; e uma dupla de contextualizador/cenógrafo/produtor, e a tarefa de direção, revisão e finalização ficou a cargo da equipe toda. De modo concomitante, houve o trabalho conjunto entre as duplas e o trio para a produção do HQ, garantindo-se desse modo a valorização da heterogeneidade do grupo, a interdependência positiva na realização da proposta. O Quadro 1 mostra a sistemática de distribuição de papéis nas atividades, como também os respectivos personagens dentro do HQ, conforme os participantes:

Quadro 1 – Participantes, funções na atividade e personagens do HQ

Alunos	Idade	Gênero	Habilidade/Função	Personagem HQ
A	09 anos	Menino	Pesquisador e revisor ortográfico	Dark Bob
C	11 anos	Menino	Contextualizador e pesquisador	David
E	14 anos	Menino	Escritor	Fergus
B	14 anos	Menina	Ilustradora, cenógrafa e contextualizadora	Akira
L	14 anos	Menina	Cenógrafa e produtora	Nigara
I	16 anos	Menina	Ilustradora e cenógrafa	Yushimato
D	17 anos	Menino	Produtor e escritor	Meng Hao
AR	28 anos	Menino	Mestrando, ajudante geral, motivador (colaborador)	Edge
DA	32 anos	Menina	Pesquisadora, ilustradora e tutora (colaboradora)	Atena

Fonte: dados da pesquisa, 2018.

O tempo previsto para elaboração da atividade foi de 10 encontros de aproximadamente 2 horas cada, porém, toda a intervenção totalizou 12

encontros, utilizando cerca de 2h30min em cada aplicação. No Quadro 2, apresentamos o cronograma da intervenção:

Quadro 2 – Cronograma da intervenção e síntese das atividades desenvolvidas

Data da Intervenção	Atividades	Participantes presentes	Participantes ausentes
23/06/2017	Aplicação dos instrumentos de pré-teste.	D, C, L e E	I, A e B
18/08/2017	Explanação da proposta e distribuição dos papéis; continuação da aplicação dos instrumentos de pré-teste.	L, C, A, B, D e E	I
25/08/2017	Atividades de ilustração e desenvolvimento das narrativas em concordância aos desenhos; discussões sobre o início da narrativa; realização de pesquisa sobre o gênero; produção da primeira página do HQ; propostas de história; adequações ao gênero e explanação de ideias e metas.	A, C, B, I, D, L e E	Não houve
01/09/2017	Montagem do material; continuação das produções (linguagem verbal e linguagem visual); apresentação de pesquisa para enriquecimento sobre o gênero; início das atividades de ilustração de cenário e personagens e desenvolvimento das narrativas em concordância aos desenhos.	A, B, C, D, I e L	E
17/09/2017	Continuação de esboço para edição de rascunho final.	A, C, L, I e E	B e D
22/09/2017	Continuação dos esboços em comunhão a linguagem verbal e visual, início dos desenhos e falas finais.	B, C, E e L	A, I e D
29/09/2017	Continuação da narrativa e construção de falas e desenhos em versões elaboradas.	A, B, C, E e L	I e D
06/10/2017	Continuação dos desenhos e falas finais.	B, C, E, I e L	D e A
27/10/2017	Continuação dos desenhos das cenas e integração aos balões de falas finais.	A, B, C, D, I e L	E
17/11/2017	Construção dos desenhos nos quadros finais e término das falas para os balões.	A, B, D, E e L	I e C
24/11/2017	Avaliação grupal e início das aplicações de pós-teste.	D, L e E	A, B, C e I
01/12/2017	Continuação das aplicações do pós-teste e finalização.	A, B, D, E, I e L	C

Fonte: dados da pesquisa, 2018.

No decorrer dos encontros, os participantes construíram as narrativas concomitantes às imagens, sendo assim, toda a produção foi gradativa e rascunhada em modelo de esboço para que, somente no final, fossem criadas as páginas com construções finais. Temos, a título de ilustração, os esboços que resultaram na capa de abertura do HQ. Sequencialmente temos o desenho rascunhado com o uso de técnicas artísticas aplicadas e a finalização da capa como o uso da perspectiva e giz pastel oleoso em sua construção (Figura 1).

Figura 1 – Esboços e capa de abertura do HQ



Fonte: dados da pesquisa, 2017.

Como se pode observar, tem-se inicialmente um rascunho básico, feito de forma integrada com todos os participantes, idealização da imagem com seu planejamento, o que contou também com a introdução da narrativa: “Alguns séculos no futuro uma grande guerra acabou por exterminar grande parte das formas de vida do planeta. Coisas como honra, compaixão e piedade foram perdidas na busca pela sobrevivência.” Progressivamente, após algumas intervenções, as alunas “B” e “L”, pesquisaram sobre a imagem real do “Grande Palácio The Big Kremlin” em Moscou, para utilizá-la de base na construção do cenário de capa, e assim foi possível rascunhar o esboço utilizando técnicas de composição por sugestão à perspectiva (segunda imagem). Prosseguiu-se, então, à produção artística da versão final de capa pela aluna “B”, que utilizou a releitura do esboço, perspectiva para áreas tridimensionais e a técnica de coloração com giz pastel oleoso, orientada pela pesquisadora (terceira e quarta imagens).

Gradativamente as produções foram construídas na mesma sistemática da capa, com discussões entre os participantes; elaborações de balões com as falas; rascunhos de desenhos; versões de esboços e desenhos de cena finais. Importante ressaltar que a etapa de cada página é demorada, porque exige o entendimento de toda a construção do HQ e a integração entre a narrativa à ação dinâmica das imagens. Somente após os estudos de cada cena, balões de fala e rascunhos, chega-se à versão artística final.

Além dos esboços e estudos de cena, foram registrados os estudos – em concepção e desenho – dos personagens inseridos nas imagens de cena, na produção final do HQ. Na Figura 2, apresentamos como exemplo os estudos em desenho de dois personagens: Meng Hao e Athena.

Figura 2 – Estudo de personagem Meng Hao e Athena



Fonte: dados da pesquisa, 2018.

Foram criadas, pelos participantes, as histórias de cada um desses personagens para compor as páginas do HQ em uma sequência cronológica autoexplicativa. Alguns HQs atuais utilizam a dinâmica de inserção de vida dos personagens, no meio das cenas, para conceituar atitudes com reações psicológicas, por sua dinâmica mais fluente tornar a leitura mais emocionante. Os alunos criaram as histórias de vida de cada um de seus personagens, revisaram e finalizaram com resumo para ser adaptado dentro da HQ em consonância às imagens.

5 RESULTADOS DO PRÉ E PÓS-TESTE E DA AVALIAÇÃO PROCESSUAL DOS ENCONTROS CONSIDERANDO OS ELEMENTOS ESSENCIAIS DA APRENDIZAGEM COOPERATIVA

A sondagem inicial, para integrar a atividade de HQ com o método da Aprendizagem Cooperativa, foi realizada a fim de investigar as habilidades artísticas, portanto, foi aplicado o “Questionário Artístico” elaborado pela pesquisadora, e assim pode-se levantar hipóteses sobre a influência da Arte e as experiências sobre o assunto com alunos. Os participantes também responderam a Escala de Empatia que, por sua vez, foi usada também no pós-teste para uma comparação e avaliação dos efeitos da Aprendizagem Cooperativa sobre essa variável.

Com a aplicação do pré-teste, pôde-se refletir sobre a sistemática da escolha do gênero de HQ para iniciar a atividade com os alunos do PAPCS, de forma a garantir que os princípios da Aprendizagem Cooperativa acontecessem e houvesse a integração do grupo nesta construção.

Ao analisar os resultados do pré e pós-teste, pudemos perceber que a atividade de construção do HQ, dentro da perspectiva da Aprendizagem Cooperativa, demonstrou a melhoria da empatia entre os alunos e entre o grupo em si, tanto na análise dos dados, quanto na observação feita nas intervenções durante todo o desenvolvimento da atividade. O processo foi gradativo, os alunos foram aos poucos integrando-se aos outros e cooperando na medida que a atividade ia se desenvolvendo.

Entre os participantes que tiveram um aumento significativo dos níveis de empatia, em comparação ao pré e pós-teste, destacamos “B” e “E”, em que no caso do primeiro participante o aumento foi de 0,19 pontos (em uma escala com valor máximo de 1) em relação ao início da atividade, tratando do participante “E”, o aumento foi de 0,14. Em outros dois casos, “C” e “L”, também aumentaram seus níveis de empatia, no entanto em 0,04, enquanto “A” e “I” mantiveram-se no nível. Porém o aluno “D” que no início apresentou um nível alto de empatia, o maior entre os participantes do grupo, com 0,95, teve no pós-teste um resultado inferior ao pré-teste em 0,6 pontos.

Para a verificação da significância das diferenças entre as médias obtidas na Escala de Empatia, no pré e pós-teste, foi utilizado o teste t de amostras dependentes (pareado). O resultado obtido foi de $t = -1$, não sendo

significante para $p < 0,05$. Apesar disso, não podemos deixar de considerar que houve avanços e que esses foram coerentes com o desenvolvimento da intervenção e participação dos integrantes do grupo, uma vez que “E”, “L”, “B” e “C” foram os alunos que mais participaram, em relação à presença e envolvimento na atividade e que mais demonstraram ganhos na Escala de Empatia, já os que foram mais ausentes “D”, “I” e “A”, reduziram ou mantiveram-se nos mesmos índices.

Segue o quadro comparativo entre o pré e pós-teste do resultado da escala de empatia, como também as características de gênero, idade e participação.

Quadro 3 - Comparação entre pré e pós-teste da Escala de Empatia

Aluno	Idade	Gênero	*Pré-teste	*Pós-teste	Participações na intervenção
A	nove anos	Menino	0,67	0,67	Oito vezes
C	11 anos	Menino	0,67	0,71	Nove vezes
E	14 anos	Menino	0,48	0,62	Dez vezes
B	14 anos	Menina	0,38	0,57	Nove vezes
L	14 anos	Menina	0,67	0,71	Doze vezes
I	16 anos	Menina	0,62	0,62	Seis vezes
D	17 anos	Menino	0,95	0,81	Oito vezes

*O valor na escala é de 0 a 1, sendo que quanto mais próximo de 1 maior o grau de empatia.

Fonte: dados da pesquisa, 2018.

Para avaliar a participação, interação e desenvoltura dos alunos nas atividades com o grupo, foram adaptados dois instrumentos - um de avaliação grupal e o outro de autoavaliação - de Lopes e Silva (2009), em que cada integrante respondeu, com relação a algumas questões, as diferentes atitudes dentro do grupo. Pudemos verificar, com base nesses resultados da avaliação grupal, condutas com ótimo desempenho em que

os participantes assinalaram, de modo geral, que “sempre e às vezes houve a ocorrência”: geriram o tempo de maneira eficaz e ajudaram um ao outro para se concentrar na tarefa; escutaram as opiniões e as ideias dos outros membros do grupo; encorajavam-se mutualmente; contribuíram com ideias e opiniões; discutiram os pontos de vista e os sentimentos; expressaram os desacordos de forma educada; partilharam as responsabilidades e chegaram a um consenso.

A cada intervenção a pesquisadora observava a maneira que cada membro se portava na atividade e em como cooperava com o grupo, o progresso foi notável, a tal ponto que era perceptível o quanto os alunos assumiram a atividade grupal, identificando o objeto HQ como um produto de construção partilhada. Para exemplificar essa percepção, antes de qualquer modificação ou intervenção no HQ, cada membro apresentava ao grupo a ideia e só após uma discussão e aceitação todos faziam as interferências propostas, quando a ação não era do agrado de todos, eles conversavam assertivamente e chegavam a um consenso justo a todos. Durante a aplicação da proposta não houve brigas, nem alteração do volume da voz ou, até mesmo, percepção de desrespeito, pelo contrário, foi notada uma grande parceria entre o grupo, a qual aumentava gradativamente em cada encontro.

Com relação à autoavaliação, por meio da qual puderam refletir sobre a atividade em grupo e em como cada membro agiu dentro da proposta, a partir de sua própria perspectiva, os pontos com destaque foram: escutei os outros ou estive atento ao que os colegas diziam; refleti sobre os progressos que fiz no trabalho em grupo; com 100% das respostas. Essas questões mostram que os alunos foram empáticos com os outros e puderam, por meio do grupo, refletir sobre suas ações. Os itens: encorajei os outros; reformulei as ideias dos outros, obtiveram 66,7 % das adesões, no entanto é importante destacar que tal valor pode ser influenciado pelo fato de os alunos com AH/SD pertencentes ao programa PAPCS, desde o início mostraram-se muito motivados, por tal razão não havia necessidade em encorajar um ao outro.

Com base nos resultados apresentados e na avaliação processual dos encontros que compuseram a intervenção, pode-se dizer que a atividade foi bem-sucedida, e houve um progresso artístico grande, além disso, os alunos utilizaram de habilidades cooperativas para desenvolver

na íntegra a proposta. A princípio notava-se pouca integração no grupo, mesmo assim, todos participaram dentro de suas possibilidades e desenvolveram habilidades cooperativas (MÁS; NEGRO; TORREGO, 2012) gradativamente, como as de: integração recíproca ao grupo; oferecer e prestar ajuda; respeito à opinião, turno da palavra e habilidade de cada um; compartilhamento de experiência; o respeito, contribuição no aprimoramento e incentivo ao trabalho do outro; a superação de desafios em grupo; reconhecimento do valor de cada um para a obtenção de êxito no trabalho; expressar pontos de vista a respeito da tarefa que se está realizando; tomar decisões compartilhadas baseadas no consenso e na negociação; correção, elaboração e explicação de textos para a construção da história de cada personagem do HQ; a crítica respeitosa com relação as ideias de cada um; e a capacidade de integrar ideias diferentes em uma única conclusão.

Estiveram presentes elementos que são essenciais para o desenvolvimento da Aprendizagem Cooperativa, com destaque inicial à responsabilidade individual que por sua vez, garantiu a interdependência positiva. Nesse caso, no grupo do PAPCS, os alunos trabalharam cada um com seu papel específico, ou seja, cada integrante tinha uma função dentro da construção do HQ e essa condição foi importante para garantir a responsabilidade individual e a interdependência positiva dentro do grupo. Como cita Díaz-Aguado (2015, p. 287), “o estabelecimento da interdependência positiva com a responsabilidade individual também é favorecido ao se definirem papéis diferentes para cada um dos membros do grupo que compõem.” A responsabilidade individual é uma habilidade que garante que todos participem da atividade, e a partir disso aprendam juntos motivando a interdependência positiva, visto que juntos terão mais benefícios e maior performance para desenvolver a atividade do que sozinhos.

Outro elemento presente na intervenção foi a igualdade de oportunidade para o êxito, pois apesar da formação grupal dos alunos do PAPCS ser heterogênea em nível cognitivo, gênero e idade, a distribuição dos papéis de produção do HQ foi feita com base nas habilidades específicas de cada aluno, por isso a estrutura e organização permitiu que cada um trabalhasse dentro do seu nível cognitivo, desempenhando seu papel em atividades diferentes. Como vimos pelos autores Torre, Reula e

Biondi (2011) a Aprendizagem Cooperativa é convertida em ferramenta de inclusão, porque constitui um modelo que valoriza a diversidade e a heterogeneidade. Desse modo, a sistemática organizacional adotada na intervenção foi importante para garantir a igualdade dentro do grupo e assim intensificar a chance ao êxito.

Com essa possibilidade, sendo ela de igualdade de oportunidade, garantiu-se ao grupo a interação promotora, ou seja, eles trocaram opiniões e desenvolveram estratégias para garantir o desenrolar da atividade, além do apoio mútuo e ajuda recíproca. O que foi percebido em maior intensidade na intervenção foi como eles confiaram uns nos outros e no trabalho desempenhado pelo outro na atividade, desenvolvendo tolerância e respeito com os companheiros mais jovens, assim, os mais habilidosos tomaram uma postura de tutores oferecendo ajuda e contribuindo com sua experiência.

Também foi possível perceber o desenvolvimento do processamento interindividual de informação, ou seja, como explicam os autores:

A aprendizagem cooperativa: aumenta a variedade e a riqueza de experiências que a escola oferece para os estudantes, ajudando-os a desenvolver maiores habilidades intelectuais e a melhorar suas capacidades de expressão verbal e compreensão; favorece o confronto de diferentes pontos de vista, que levam a conflitos cognitivos e à reestruturação da aprendizagem, através da busca de novas soluções e a assimilação de perspectivas diferentes das nossas; promove o intercâmbio dialógico, que se traduz em produções nas quais os estudantes são mais ricos e mais bem-sucedidos [...]. (TORRES; REULA; BIONDI, 2011b, p. 234, tradução nossa).

Dessa forma, com a observação da intervenção, notamos o confronto de diversos pontos de vista em que os alunos davam explicações de suas opiniões e exemplos. Em um dos casos, no início da construção do HQ, foi discutido sobre o gênero da produção e suas características, e houve muitas opiniões sobre como adequar uma história dentro dos moldes dos quadrinhos, mas eles conseguiram. Através de técnicas cooperativas, a pesquisadora separou duplas e selecionou alguns alunos para uma pesquisa mais aprofundada do gênero e assim transmitir ao grupo essa informação;

com a ação, eles conseguiram chegar a um acordo que atendesse ao gênero, e iniciaram o rascunho do HQ.

Houve no decorrer das intervenções uma discussão e reflexão sobre o trabalho de forma periódica, onde os alunos podiam avaliar como progrediram juntos naquele dia e apontar o que poderia ser melhorado. Além disso, ao final, ocorreu a avaliação grupal com o uso de instrumentos de autoavaliação e avaliação do trabalho em grupo, outro elemento da Aprendizagem Cooperativa, onde aconteceu uma avaliação de todo o processo de construção do HQ. Houve enriquecimento tanto artístico quanto intelectual e sociomoral dos alunos, pois eles puderam ter contato com uma atividade integradora que valorizou as habilidades de cada um e estimulou a ajuda mútua, a cooperação e valores sociais grupais.

No decorrer das atividades, pôde-se notar o envolvimento do grupo e a dedicação na construção do HQ, de tal forma que eles começaram a trazer propostas inovadoras para sua continuação, ação típica de um aluno com AH/SD. Vemos nesse caso, a ocorrência dos aspectos trazidos nos três anéis de Renzulli (1986/2014, p. 223): habilidade acima da média, envolvimento com a tarefa e criatividade. Portanto, pode-se dizer que a proposta favoreceu o enriquecimento reflexivo nos alunos ao buscar formas de interação com a atividade, a motivação a novas possibilidades e meios alternativos nessa construção.

Os alunos demonstraram-se definitivamente fantásticos, tanto em suas produções artísticas, quanto em sua facilidade em adaptar um novo modelo didático para atender a proposta dada, como um desafio a ser alcançado. A pesquisadora não teve problemas relacionados à motivação, visto que esta condição já estava explícita nos alunos desde o início da atividade.

Uma reflexão importante a ser considerada foi a complexidade da proposta, a construção de um HQ não é uma tarefa de nível fácil, mas sim uma atividade intelectualizada que demanda tempo, habilidade e dedicação, ainda mais uma construção em parceria à uma narrativa de ação RPG criada por eles. Modelar o imagético à construção física de um produto, dentro de uma sistemática cooperativa, realmente é um trabalho desafiador e coerente com o PAPCS, que atende crianças e adolescentes com altas habilidades, níveis altos de criatividade e envolvimento com a tarefa.

Considera-se, portanto, que a hipótese almejada no início da aplicação foi alcançada e que os resultados foram além do esperado, a princípio o objetivo era implantar estruturas cooperativas que favoreceriam a integração do grupo, nesse caso, o objetivo foi satisfatório. Outra meta idealizada estava condicionada ao desenvolvimento de habilidades cooperativas e da empatia, que, como pudemos notar no decorrer das aplicações ocorreu de forma natural e progressiva, o que foi confirmado com o instrumento de pré e pós-teste.

Além desses objetivos gerais, houve a intenção de favorecer a habilidade técnica de desenho com integração de linguagem verbal e não verbal (visual), dentro da construção de um HQ, assim essa ação foi feita com grande qualidade estética e intelectual, adequada ao gênero proposto e integrada às habilidades de cada aluno.

Ademais, vale ressaltar que se observou uma limitação destacada na aplicação, visto tanto pela pesquisadora quanto pelos alunos, que foi o elemento “tempo”, considerado curto para a complexidade da atividade, fator que foi intensificado em razão das faltas ocorridas por alguns participantes. Como a proposta foi planejada e modelada para ser executada coletivamente e com alto grau de interdependência positiva, quando qualquer um dos alunos faltava, havia prejuízo no desenrolar da trama do HQ, uma vez que cada integrante tinha um papel crucial na elaboração.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conhecendo a Aprendizagem Cooperativa, seus princípios e sua sistemática de trabalho, de forma tal que os alunos possam interagir uns com os outros e desenvolver competências e habilidades dentro do envolvimento interpessoal, garantindo integração social mais humana, dificilmente conseguimos retroceder ao professor transmissor e detentor de conhecimento. É claro que a implantação da Aprendizagem Cooperativa como um modelo de ensino na Educação Básica é algo novo e seu caminho com fins à sua concretização é longo, exigindo muitas pesquisas, mas além disso, uma mudança de perspectiva e uma adaptação que pode ser feita didaticamente a partir do educador e com apoio da gestão. Diante o fato, ressaltamos a importância de um modelo de ensino que valorize e oportunize a inclusão e integração de todos os alunos e que consiga melhorar o clima

de respeito, de modo a colaborar com a diminuição da violência em sala de aula, além do enriquecimento intelectual e a valorização das relações sociais.

É também dever das instituições educativas a construção de valores culturais, próprios à vida em sociedade, pois, como vimos e baseando-se em Díaz-Aguado (2015), as competências sociais podem ser ensinadas e aprendidas. Na Aprendizagem Cooperativa, por sua estrutura dinâmica e acolhedora, é possível desenvolver e trabalhar contextos que valorizem tais competências. Como consequência do acolhimento, refletimos sobre a escola inclusiva real, que garante o acesso e progresso de todos, e abordamos a aplicação da proposta com um público específico da Educação Especial, alunos com AH/SD, que necessitam e têm o direito ao enriquecimento intelectual diferenciado, mostrando assim, que a Aprendizagem Cooperativa pode ser trabalhada com grupos heterogêneos em vários níveis, e além, em várias sistemáticas e disciplinas.

Para esse público em especial, encontramos um fato a ser comparado e discutido sobre a cooperação, como vimos na literatura, com as contribuições de Winner (1998), na caracterização dos mitos sobre os alunos com AH/SD, que na maioria das vezes, esses alunos são tímidos e não tem boa socialização com os outros, gostando de passar grande tempo sozinhos. De acordo com a autora, “a visão da criança superdotada bem ajustada aplica-se apenas à criança moderadamente superdotada e deixa de fora os extremos”, (WINNER, 1998, p. 17). Por esse motivo, crianças com altos níveis de inteligência ficam desajustadas nas suas relações sociais e tendem ao isolamento. Como alternativa ao engajamento social e integração desses alunos, estudiosos concordam que a Aprendizagem Cooperativa, em sua proposta, estabelece um clima adequado à inclusão. “Uma das estratégias mais relevantes da escola inclusiva é a metodologia cooperativa, que sustenta aprendizagem na interação social entre iguais e no estabelecimento de um clima adequado que facilite a aprendizagem múltipla”, (TORRES; REULA; BIONDI, 2011a, p. 168). E assim, traçam estratégias relevantes ao desenvolvimento da metodologia cooperativa para ser trabalhada em sala com a variedade e individualidade de cada aluno, seja com AH/SD ou não, integrando-os socialmente. S o b r e esse aspecto, Díaz-Aguado (2015) relata a aplicação da Aprendizagem Cooperativa em grupos com alunos com necessidades educativas especiais,

o que pode ser muito produtivo, desde que o professor siga os princípios básicos de implementação. Enquanto Winner (1998), vê na Aprendizagem Cooperativa uma solução aos valores igualitários sociais, mas deixa a reflexão se a medida seria justa aos alunos com AH/SD, visto que os mesmos poderiam não desenvolver totalmente suas habilidades mais efetivamente.

A solução que apela aos nossos valores igualitários – embora não seja necessariamente justa ou a mais efetiva para os superdotados, é estabelecer ambientes de aprendizagem cooperativa nos quais crianças de níveis de habilidade amplamente variáveis aprendem juntas. Em tal arranjo, os estudantes trabalham juntos em grupos pequenos de habilidades mistas para resolver problemas. Quando feita corretamente, a aprendizagem cooperativa pode ser bastante efetiva. Alguns alegam que as crianças superdotadas podem aprender bem em tais grupos e que elas não precisam estar com crianças de habilidades igualmente alta. (WINNER, 1998, p. 211).

Sendo assim, a proposta de Aprendizagem Cooperativa no PAPCS, dentro do ensino e sensibilização artística, cumpriu o objetivo de favorecer o desenvolvimento de habilidades cooperativas e da empatia, de modo a incentivar a interdependência positiva, a valorizar as habilidades de cada membro e melhorar as relações interpessoais do grupo. No entanto concluímos apontando para a necessidade de estudos e intervenções que utilizem os princípios, técnicas e métodos da Aprendizagem Cooperativa em alunos com AH/SD, de forma a integrá-los e potenciá-los dentro da Educação Básica, com grupos de alunos que não possuem essa peculiaridade, garantindo assim uma educação inclusiva e integrada as questões morais, e que incentivem as relações entre os iguais de forma harmônica.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. T. B. *Inquietações e mudanças no ensino de arte*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BRASIL. *Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.

BRASIL. Decreto nº 6.571, de 17 de setembro de 2008. Dispõe sobre o atendimento educacional especializado, regulamenta o parágrafo único do art. 60 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e acrescenta dispositivo ao Decreto nº 6.253, de 13 de novembro de 2007. Brasília, 2008a.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Especial. *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília: MEC/SEESP, 2008b.

BREAKWELL, G. M.; FIFE-SCHAW, C.; HAMMOND, S.; SMITH, J. A. *Métodos de pesquisa em Psicologia*. São Paulo: Artmed, 2010.

CAVALHEIRO, J. M.; FERNANDES, V. L. P. O ensino de artes visuais para alunos com altas habilidades e superdotação. *Revista Educação, Artes e Inclusão*, Santa Catarina, v. 12, n. 2, p. 56-57, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/7885>. Acesso em: 09 jul. 2017.

CHACON, M. C. M.; PAULINO, C. E. Reflexões sobre precoces, prodígios, gênios e as altas habilidades, com base na neurociência cognitiva. *Revista Educação Especial* (UFSM), Santa Maria, v. 24, p. 181-194, 2011.

DÍAZ-AGUADO, M. J. *Da violência escolar à cooperação na sala de aula*. Americana: Adonis, 2015.

GARDNER, H. *Mentes que criam: uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi*. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GARDNER, H.; MINDY, L. K.; WARREN, K. W. *Inteligência: múltiplas perspectivas*. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

JACKSON, S. *GURPS Módulo Básico*. São Paulo: Cambuci, 1991.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T.; STANNE, M. B. *Cooperative Learning Methods: a meta-analysis*. Researchgate, Universidade do Estado de Minnesota (EUA), jan. 2000. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220040324>. Acesso em: 10 jan. 2018.

LOPES, J.; SILVA, H. S. *A aprendizagem cooperativa na sala de aula: um guia prático para o professor*. Lisboa: Lidel, 2009.

MÁS, C.; NEGRO, A.; TORREGO, J. C. Creación de condiciones para el trabajo en equipo en el aula. In: TORREGO, J. C.; NEGRO, A. *Aprendizaje cooperativo en las aulas: fundamentos y recursos para su implantación*. Madrid: Alianza, 2012. p. 105-138.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus 1994. [Original publicado em 1932].

PUJOLÀS, P. *El aprendizaje cooperativo: algunas propuestas para organizar de forma cooperativa el aprendizaje en el aula*. Documento de Trabajo, Laboratorio de Psicopedagogía, Universidad de Vic, Zaragoza, 2002.

RENZULLI, J. S. The three-ring conception of giftedness: a developmental model for creative productivity. In: RENZULLI, J. S.; REIS, S. M. (ed.). *The triad reader*. Mansfield Center: Creative Learning, 1986. p. 223.

RENZULLI, J. S. A concepção de superdotação no modelo dos três anéis: um modelo de desenvolvimento para a promoção criativa. In: VIRGOLIM, A. M. R.; KONKIEWITZ, E. C. (org.). *Desafios na identificação de alunos intelectualmente dotados*. Campinas: Papirus, 2014. p. 223.

SPÍNDOLA, M.; MOUSINHO, S. H. A Construção dos Valores no Ambiente Escolar: um estudo de caso. *Revista Científica em Educação a Distância*, v. 01, n. 01, p.10-18, abr./ out. 2010.

SLAVIN, R. Cooperative learning and achievement: six theoretical perspectives. In: AMES, C.; MAEHR, M. (org.). *Advances in motivation and achievements*. Greenwich: JAI Press, 1989.

TORRES, P. M.; REULA, M. S.; BIONDI, F. Z. La cultura de la cooperación. El aprendizaje cooperativo como herramienta de diferenciación curricular. In: SEIJO, J. C. T.; BOAL, M. T.; BUENO, A.; CALVO, E.; EXPÓSITO, M.M.; MAILLO, I.; MIGUEL, A.; MORUNO, P.; MOYA, A.; RODRÍGUEZ, G.; RUIZ, V.; SÁNCHEZ, M.; TORREGO, Y.; VEJA, S.; ZARIQUIEY, F. *Alumnos com altas capacidades y aprendizaje cooperativo: um modelo de resposta educativa*. Madrid: Fundación SM, 2011a. Cap. 6. p. 167-197.

TORRES, P. M.; REULA, M. S.; BIONDI, F. Z. La red de aprendizaje. Elementos, procedimientos y secuencia. In: SEIJO, J. C. T.; BOAL, M. T.; BUENO, A.; CALVO, E.; EXPÓSITO, M.M.; MAILLO, I.; MIGUEL, A.; MORUNO, P.; MOYA, A.; RODRÍGUEZ, G.; RUIZ, V.; SÁNCHEZ, M.; TORREGO, Y.; VEJA, S.; ZARIQUIEY, F. *Alumnos com altas capacidades y aprendizaje cooperativo: um modelo de resposta educativa*. Madrid: Fundación SM, 2011b. Cap. 7. p. 199-251.

WINNER, E. *Crianças superdotadas: mitos e realidades*. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.