

CONTRIBUIÇÃO DA APLICAÇÃO DO MODELO INTERATIVO DE ENSINO NO CONHECIMENTO, COMPREENSÃO E CRIATIVIDADE DAS ARTES VISUAIS

Edna Raimunda Moreira de Moraes Rodrigues ¹
Diosnel Centurion ²

INTRODUÇÃO

As rápidas mudanças sociais e o futuro imprevisível colocam novas exigências à educação; as escolas têm de ensinar os alunos a aprender, pensar e criar. A educação tradicional com comunicação unidirecional não satisfaz as necessidades contemporâneas de desenvolvimento pessoal integral dos alunos. A abordagem convencional de transmitir conhecimento, onde os alunos são simplesmente receptores passivos de informação, deve ser substituída por um ensino e uma aprendizagem mais eficazes baseados em atividades centradas no aluno e em estratégias interativas de resolução de problemas (FERRAZ, 2009).

No processo de ensino das artes visuais, é necessário proporcionar condições para o desenvolvimento das capacidades potenciais dos alunos para dominar os conhecimentos e habilidades das artes visuais, e para adquirir atitudes positivas. Neste processo, é necessário estimular maior atividade dos alunos, além de enfatizar o uso de estratégias e métodos de ensino contemporâneos, aplicando vários estilos de ensino e aprendizagem, e respeitando as oportunidades de desenvolvimento dos alunos: diferenças individuais na adoção, compreensão e interpretação do conteúdo instrucional.

Uma abordagem interativa da aprendizagem e do ensino no ensino das artes visuais aumenta o intercâmbio entre todas as disciplinas do processo educativo e promove o pensamento crítico e criativo, utilizando estratégias de ensino ativas e centradas no aluno, tais como a aprendizagem ativa, experiencial, independente, investigativa, cooperativa e de resolução de problemas (OLIVEIRA, 2015). Também conduz a uma melhor compreensão do assunto, a uma melhor capacidade de sintetizar e integrar o

¹ Doutora em Ciências da Educação pela Universidad de La Integracion de las Americas, ednarodphd@gmail.com;

² Professor orientador: Doutor em Comunicação Internacional da Macquarie University - Australia, lensoid@gmail.com.

material de aprendizagem, a uma maior motivação, a habilidades cognitivas de ordem superior, a uma maior retenção de material e a atitudes mais positivas (BLACK,2011).

O presente estudo foi motivado pela situação atual na prática educativa contemporâneas, onde professores persistem no papel de transmissores de conhecimento, principalmente usando métodos estabelecidos de ensino (apresentação oral, demonstração, de conversação) no ensino das artes visuais (BEAUCHAMP, 2017). Atividade do estudante nas aulas de artes visuais é limitada principalmente à expressão artística, e há uma ausência de estratégias de ensino que ativam os estudantes durante todo o processo de aprendizagem, tendo em conta as diferenças individuais, usando uma variedade de ensino e estilos de aprendizagem.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O estudo, foi baseado em paradigmas de pesquisa qualitativa, realizado em uma experiência pedagógica que foi concebida para avaliar o impacto de uma abordagem interativa em ambientes virtuais ao ensino e aprendizagem no ensino das artes visuais: (1) o conhecimento e compreensão dos termos das artes visuais pelos alunos, (2) as habilidades e habilidades dos alunos no uso de materiais e técnicas de arte dentro da tarefas de pintura antecipada, e (3) a criatividade dos alunos na resolução de artes visuais problemas na área da pintura. Com o objetivo de testar as variáveis no estudo, foram incluídas duas formas diferentes de ensino. A primeira foi um estudo interativo abordagem à aprendizagem e ao ensino, com a utilização de uma combinação de e métodos de ensino específicos, enquanto o segundo se caracterizava pelo uso de abordagens comuns e bem estabelecidas à aprendizagem e ao ensino. A experiência foi conduzida em grupos paralelos (grupos de controle e grupos experimentais), que foram usadas para testar as hipóteses sobre o sucesso do experimental modelo de ensino. Uma escala de cinco pontos Likert foi usada para a avaliação das variáveis (a avaliação foi conduzida por três avaliadores independentes). A objetividade da escala de avaliação foi determinada por instruções claras e detalhadas para avaliar o conhecimento dos termos, habilidades e habilidades das artes visuais no uso de técnicas de arte, e a criatividade dos alunos. A pesquisa foi conduzida em 2019, e a análise estatística foi realizada utilizando o pacote estatístico Statistica, versão 8.0, StatSoft, Inc.

A delimitação da pesquisa esteve na Escola Gabriel Almeida Café – Escola De Ensino Médio "Essa escola já virou um patrimônio cultural da nossa cidade. As pessoas julgam por ser escola pública, mas ela forma muitos profissionais na área da saúde e educação, que ajudam a erguer esse estado", afirmou Mateus, que está no colégio desde o início do ensino médio.

REFERENCIAL TEÓRICO

A principal diferença entre os métodos tradicionais de ensino e as formas contemporâneas e interativas de ensino reside na mudança da comunicação unidirecional, em que o professor tem o papel autoritário e neutro da transferência de conhecimento, para a comunicação bidirecional, que se realiza entre todas as disciplinas do processo educativo. Na comunicação bidirecional, o professor, através da interação e da orientação indireta, ajuda os alunos a alcançar insights de forma independente. É por isso que uma abordagem interativa do ensino e da aprendizagem é considerada como um processo social (BASTOS,2015) que se realiza através da interação entre professores e alunos, e entre os próprios alunos. Esta abordagem também é considerada mais orientada para o processo e centrada no aluno (BEAUCHAMP, 2017), uma vez que os professores usam várias estratégias de ensino para envolver os alunos em atividades cognitivas e práticas ao longo de todo o processo de ensino. A reação dos alunos às atividades de ensino é o elemento mais importante da qualidade de ensino (KENNEWELL,2003), e o tipo e qualidade da interação estabelecida na sala de aula está diretamente ligada aos resultados instrucionais (AUSTER,2006). O objetivo de uma abordagem interativa da aprendizagem e do ensino no ensino das artes visuais é transferir as atividades dos professores para os alunos de modo a alcançar um envolvimento verbal/cognitivo, experiencial/afetivo e físico/motor mais ativo no processo de ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que diz respeito ao conhecimento e compreensão dos termos das artes visuais, foi determinado que os alunos do GE tiveram mais sucesso na resolução de problemas de artes visuais do que os alunos do o GC. O conhecimento adquirido de termos de arte foi

aplicado de forma mais consistente no GE do que no GC. Nas pinturas produzidas, isto é evidente na compreensão e elaboração de problemas visuais, no conhecimento das principais características e do método de utilização da arte materiais e técnicas, e na ligação de novos conhecimentos das artes visuais com os conhecimentos já adquirido. É importante que a atividade dos alunos provoque o seu envolvimento cognitivo através processamento de informação de forma não automática e não passiva, a um nível mais profundo e com conhecimento mais produtivo do que no aprendizado tradicional.

As diferenças entre as obras de arte dos alunos do GC e do GE são também evidentes no uso de materiais e técnicas de arte. Os alunos do GC utilizaram principalmente materiais de pintura em uma forma comum, sem experimentação e utilização das diversas possibilidades de combinação de arte materiais e técnicas, apesar de a tinta ser um material que oferece às crianças uma vasta gama de opções de representação, assim como características especiais e muitas oportunidades para expressar ideias (LOUIS, 2013). Os alunos estavam geralmente mais concentrados na apresentação de motivos visuais, e menos sobre o uso de técnicas de arte. No GE, mais atenção foi dada às técnicas de arte uso de materiais de arte. Além disso, os alunos foram encorajados a fazer mais experiências com materiais e técnicas de pintura e com as suas combinações. Consequentemente, os alunos do GE utilizaram técnicas de arte visual com maior segurança e maior exploração criativa das suas possibilidades expressivas.

Os da CG. Eles mostram uma melhor percepção visual e um senso de valores artísticos e estéticos, maior sensibilidade e compreensão dos problemas visuais e diferentes abordagens na busca de novas soluções artísticas. No trabalho do GE, a maior sensibilidade visual da maioria dos estudantes é evidente na apresentação original dos motivos, nos inúmeros detalhes visuais, na riqueza das ideias criativas, e nas formas interessantes de usar as técnicas de arte. Ao resolver problemas, os alunos do GE produziram muitas ideias artísticas, demonstraram a capacidade de interpretar os motivos à sua maneira, e mostrou inspiração e desejo de experimentação, tudo isso resultou em soluções artísticas originais. Reflexão sobre problemas visuais e o maior envolvimento dos alunos durante o seu trabalho é evidente na maioria dos quadros.

Os alunos do GE foram encorajados a fazer perguntas, a "pensar em voz alta" e a interagir informalmente em grupos menores durante pequenas tarefas criativas de resolução de problemas (resolução visual problemas artísticos sob a forma de pequenos jogos de aprendizagem criativa) antes de se envolver na expressão artística.

O uso de uma combinação de métodos gerais e específicos também contribuiu para melhores resultados no GE. O valor do uso eficaz dos métodos de ensino geral e específico nas aulas de artes visuais têm sido argumentados por alguns autores (BERCE GOLOB, 1990; KARLAVARIS, 1991; TACOL, 2003). A escolha de métodos de ensino específicos foi feita com o pressuposto de que o seu foco nas especificidades de áreas visuais justifica a sua utilização em artes visuais contemporâneas, interativas e baseadas em problemas educação.

O uso de apresentações em PowerPoint revelou-se muito útil e motivador para os alunos do GE. Apperson, Laws and Scepanky (2008) demonstraram que os alunos preferem o PowerPoint apresentações e responder favoravelmente às aulas quando elas são utilizadas. Apresentações em PowerPoint deve refletir o propósito educacional do ensino das artes visuais e pode ser um poderoso ensinamento quando usado como estímulo para o desenvolvimento da percepção e do raciocínio visual, para análise de obras de arte, para discussão e interação, para a criação de associações baseadas em imagens vista, e para desenvolver a exploração criativa e expressão de pensamento (Black & Browning, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa também abrem oportunidades para novas pesquisas, que poderiam facilmente ser realizado em várias direções. Seria interessante pesquisar os efeitos do modelo experimental interativo de ensino sobre outras áreas das artes visuais (desenho, escultura, gráficos), bem como em outros níveis de ensino primário (faixas etárias mais jovens e mais velhas de estudantes). Além dos quatro métodos específicos utilizados na pesquisa, a eficácia de outros métodos específicos e suas combinações devem ser analisados em relação a várias artes visuais problemas e estudantes de diferentes idades. A pesquisa foi conduzida com o objetivo de estabelecer diretrizes para a modernização do método processo de ensino das artes visuais no ensino primário. Os resultados da pesquisa podem servir como um ponto de partida para estudos futuros e para a utilização dos métodos específicos na prática educativa, que pode ser aplicado na revisão ou desenho de currículos educacionais de artes visuais. Através da aplicação de uma abordagem interativa à aprendizagem e ensino nas aulas de artes visuais, os alunos irão ser capaz de adquirir melhores conhecimentos e competências em artes visuais, ou

seja, os objetivos de aprendizagem prescritos p r o curr culo, como o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e emocional, assim como o desenvolvimento da sensibilidade est tica. Partimos do princ pio de que os resultados da pesquisa ir o elevar a sensibilidade dos professores. Consci ncia da necessidade de mudar a sua abordagem da aprendizagem e do ensino das artes visuais na dire o de uma abordagem contempor nea e interativa. Desta forma, as aulas de artes visuais podem ser conduzidas de uma forma din mica, ativa, competente e com menos rotina na sala de aula.

Palavras-chave: Artes visuais. Ensino e aprendizagem interativos. Conhecimento das artes visuais. Estrat gias de ensino.

REFER NCIAS

FERRAZ, Maria Heloisa C. de T. FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do Ensino De Arte – Fundamentos e Proposi es**. 2. ed. S o Paulo: Ed. Cortez, 2009.

OLIVEIRA, Agostinho Carlos; ARA JO, Samira Maria. **M todos Ativos de Aprendizagem: uma breve introdu o**. Dispon vel em: < <https://www.researchgate.net/publication/280091153>>. Acesso em: 16 de julho 2015.

BEAUCHAMP, G. T. **Cada uso do quadro interativo (IWB) nas escolas prim rias - em dire o a um quadro de transi o**. Tecnologia, Pedagogia e Educa o, 13, 329-349, 2017.

BLACK, J. & Browning, K. **Criatividade nas pr ticas de ensino da educa o em arte digital**. Art Education, 64 (5), 19-34, 2011.

BASTOS, Fl via C.; ZIMMERMAN, Enid. (Eds.). **Conectando a pesquisa e a pr tica da criatividade na arte educa o**. Reston: Associa o Nacional de Educa o Art stica, 2015.

BEAUCHAMP, G. T. **Cada uso do quadro interativo (IWB) nas escolas prim rias - em dire o a um quadro de transi o**. Tecnologia, Pedagogia e Educa o, 13, 329-349, 2017.

KENNEWELL, S. e Morgan, A. **Alunos professores experi ncias e atitudes padr es usando quadros interativos no ensino e aprendizagem de crian as pequenas** ', em Young Children e aprendizagem Tecnologias, (editores J. Wright, A, 2003.

AUSTER, ER e Wylie, KK. **Criando aprendizado ativo na sala de aula: uma abordagem sistem tica**. Journal of Management Education, 30 (2), 333-353, 2006.

LOUIS, L. **“Ningu m   o chefe da minha pintura:”** Um modelo do desenvolvimento inicial da representa o gr fica art stica. Revista Internacional de Educa o e Artes, 14 (11). Recuperado em 10.12.2014 em <http://www.ijea.org/v14n11/>, 2013.

KARLAVARIS, B. & Berce Golob, H. **Likovna vzgoja: priro nik za u itelje razrednega pouka**. Liubliana: DSZ, 1991.