



ENSINO DE ARTE: A PRÁTICA DA INTERDISCIPLINARIDADE ADAPTADA ÀS METODOLOGIAS ATIVAS POR MEIO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

Ricardo Augusto Oliveira da Silva ¹
Daniel Leite da Silva Justino ²
Jaciera Gomes Raposo Figueiredo ³
Allisson Silva dos Santos ⁴

INTRODUÇÃO

O estudo desenvolvido pauta-se no ensino de arte, considerando a prática da interdisciplinaridade adaptada às metodologias ativas por meio das novas tecnologias, tendo fundamentações principais na Lei de Diretrizes e Bases da educação (LDB), nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) entre outros artigos e trabalhos científicos. O objetivo deste trabalho é analisar as aplicabilidades da prática pedagógica e a metodologia do ensino fundamental, mostrando o conceito de interdisciplinaridade para melhor compreender sua adaptação à aplicabilidade das metodologias ativas no contexto das novas tecnologias.

Percebe-se que o surgimento da interdisciplinaridade está conectado a uma nova percepção do mundo, que considera as transformações das políticas administrativas do ensino, pelo qual o método tradicional, a dissimulação e a falsa independência das disciplinas, não conseguem acompanhar o novo ritmo de conhecimento (PAVIANI, 2008). Na atualidade, o método de ensino em ascensão no Brasil incorpora as metodologias ativas, preparando o aluno para ser o protagonista de seu conhecimento, atrelado as novas tecnologias.

A escola ter um olhar mais atento para a importância do ensino compartilhado, não só nos conteúdos interdisciplinares, é capaz de: integrar amigavelmente a classe estudantil às informações por meio de plataformas; desenvolver autoconfiança; enxergar o aprendizado como algo tranquilo; melhorar a captação e retenção e oportunizar a participação ativa dos estudantes como formadores autônomos de seus conhecimentos, ampliando para um novo formato educacional.

No que concerne à prática pedagógica, há o desenvolvimento da capacidade intelectual, de habilidades e de atitudes imprescindíveis ao desenvolvimento profissional do

¹ Pós Graduando em Ensino de Arte pela Universidade FAVENI-SP, ricardosaofrancisco@hotmail.com;

² Pós Graduado em Metodologia em Arte pela Universidade UNINTER - PR, daniel_leite16@yahoo.com.br;

³ Mestra e Professora Substituta do IFPB, jaciara raposo@gmail.com;

⁴ Doutorando em Administração pela UFPB, allissonst@hotmail.com.

aluno, como também, há a preocupação na detecção de deficiências na rotina de uso das metodologias ativas, durante o uso de métodos como Problem Based Learning (PBL), Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseada em Projetos e Game Based Learning (GBL), com o auxílio das novas tecnologias.

METODOLOGIA

A aplicação técnica do trabalho usa os seguintes métodos: revisão da literatura, usada para analisar a formação do sistema educacional brasileiro mediante o modelo dos PCN, LDB e BNCC na escola e para fazer uma abordagem histórica da educação brasileira, com a finalidade de conseguir entender a situação atual. O percurso desenvolvido para chegar à realidade encontrada pelo estudo, se constitui por meio do levantamento através dos questionamentos.

Para que a pesquisa seja caracterizada como bibliográfica, a pesquisa precisa buscar respostas em livros, artigos, teses, dissertações, estando disponíveis na internet ou não. Os trabalhos que podem ser caracterizados como bibliográficos são os que buscam debater sobre ideologias ou buscam identificar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre uma determinada temática (GARCIA, 2016).

O ENSINO DE ARTE PAUTADO NA INTERDISCIPLINARIDADE

O ensino de Arte no Brasil, surgiu no Rio de Janeiro em 1816, e é marcado por intensas mudanças, vinculadas às necessidades vigentes da época. Porém, segundo a LDB 4.024/61, o ensino de Arte tem marcado presença na legislatura brasileira, por uma concepção da cultura humanista e científica, apresentando certa fragilidade, no ato do ensino no antigo 1º e 2º graus.

A LDB 9394/96 que, em seu Art. 26, § 2º, torna obrigatório o Ensino de Arte na Educação Básica. Essa lei também especifica que o ensino de arte deve oferecer pelo menos quatro linguagens artísticas: teatro, música, arte visual e dança. O advento da interdisciplinaridade no Brasil surge com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) Nº 5692/71, com denominação de Currículo Integrado, adotado nas primeiras series de ensino (primário), entretanto, nesta época não se usava o termo interdisciplinaridade. Utilizava-se dos termos integração e correlação de matéria. A partir da LDB Nº 9394/96 e com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), em 1997 a nomenclatura interdisciplinaridade passou a ser utilizada em todos os níveis da educação (LIBÂNEO, 2002).

Os PCN's (Planos Curriculares Nacionais), incumbidos de orientar as ações



educativas do ensino obrigatório, começaram a ser projetados em 1993, com o Plano Decenal de Educação, em consonância com o que estabelece a Constituição de 1988, diante da necessidade e da obrigação de o Estado elaborar parâmetros claros no campo curriculares. Mas só a LDB Nº 9394/96 consolida a organização curricular de modo a conferir uma maior flexibilidade no trato dos componentes curriculares, reafirmado desse modo o princípio da base nacional comum, a ser complementada por uma parte diversificada em cada sistema de ensino e escola na prática, repetindo o art. 210 da Constituição Federal (Parâmetros, 2001.p. 15-16).

Diante disso, faz-se necessário entender o conceito de interdisciplinaridade e sua importância na educação. Segundo Libâneo (2002), o processo de ensino se caracteriza pela combinação de atividades do professor e dos alunos, ou seja, o professor dirige o estudo das matérias e assim, os alunos atingem progressivamente o desenvolvimento de suas capacidades mentais. A interdisciplinaridade oferece uma nova postura diante do conhecimento em busca do ser como pessoa integral. A interdisciplinaridade visa garantir a construção de um conhecimento globalizante, rompendo com os limites das disciplinas.

A INSERÇÃO DO MÉTODO ATIVO AGREGADO AS NOVAS TECNOLOGIAS

As metodologias ativas perpassam por uma estratégia de ensino que incentiva os estudantes a serem protagonistas de forma autônoma e participativa em seu processo de ensino e aprendizagem, por meio de problemas e situações reais de suas vivências e conhecimentos adquiridos de forma interdisciplinar, possibilitando-os a realizarem tarefas que os estimulem a pensar, a terem iniciativas e a debaterem.

Com as mudanças socioeconômicas, político, cultural, científicas e tecnológicas, houve o interesse por parte das escolas de inserir o método ativo no ensino, pela necessidade de encontrar meios de instrução cada vez mais adequados e apropriados no desenvolvimento de todos os indivíduos, visto que, ao passo que o conhecimento evolui, cresce o elo com a tecnologia. Dessa forma, o professor deixa de ser o centro do ensino para ser mediador e o aluno responsável pelo seu conhecimento, oriundas das tendências globais que se expandiu pelo Brasil, por meio das metodologias ativas. As principais práticas metodológicas dos métodos ativos, trabalhadas na atualidade nas escolas, a serem aplicadas em sala de aula são as seguintes:

- **Aprendizagem baseada em problemas (PBL):** Para a aplicação da PBL, é necessário que os professores apresentem aos alunos situações problemas que fazem parte do

cotidiano e que podem ser resolvidas através do entendimento de conceitos teóricos que já foram, ou que serão estudados (BRIDGES, 1992).

- **Ensino híbrido:** É uma prática pedagógica que o aluno pode adquirir o conhecimento por meio da combinação do ensino presencial e a distância, possibilitando o educando a determinar seu modo, horário, local e forma de sua aprendizagem (SUNAGA; CARVALHO, 2015).

- **Estudo de caso:** é uma categoria de estudo que considera uma unidade que se analisa de forma profunda. Esta unidade deve ser parte de um todo e ter realce, isto é, ser significativa e por isso permitir fundamentar um julgamento ou propor uma intervenção (TRIVIÑOS, 1987).

- **Game Based Learning:** representa a inserção de elementos de jogo em atividades que não pertencem ao jogo em sua essência (FADEL; ULBRICHT, 2014).

- **Aprendizagem Baseada em Projetos:** nesse método o aluno elabora hipóteses, gera ideias, determina previsões, coleta dados e desenvolve materiais a partir da execução das etapas anteriores (SANTOS; SILVA; MORENO, 2023).

- **Sala de aula invertida:** Caracteriza pela inversão no modo de ensinar. Segundo (BERGMANN, 2017, P.2):

A Sala de Aula Invertida muda o local onde a apresentação de conteúdos acontece e, assim, transforma o encontro com a turma no momento de usar estratégias de aprendizagem ativa. Em vez do professor ficar na frente e dar a aula, o que abre uma distância (eu sou o professor, você é o aluno), na SAI o professor estabelece mais relacionamento com os estudantes, conseguindo atingi-los de um modo que não conseguia antes. Por isso, a SAI é muito mais do que usar vídeos. Ela tem a ver com as coisas ativas que acontecem na aula, porque deslocamos as apresentações de conteúdo para outro momento (BERGMANN, 2017, p. 2).

As novas tecnologias na educação são importantes ferramentas para animar o processo ensino-aprendizagem, principalmente nesse período de pandemia, que tanto o aluno como o professor é obrigado a usarem da criatividade e responsável para fazerem fluir o ensino e a aprendizagem (LEITE, 1994).

O computador, a internet e as mídias tecnológicas oferecem recursos diversificados, que facilitam o aprendizado do aluno de uma maneira interdisciplinar e são capazes de envolver várias áreas da arte, “criar e editar imagens, conhecer e redigir roteiros de peças teatrais, escutar música, assistir filmes e espetáculos, visitar 22 museus e exposições virtuais, interagir com obras de arte” (EVANGELISTA, 2011, p. 3).

Vale ressaltar que a tecnologia não substitui o papel dos professores, mas que ele tem que se adaptar a essa realidade, fazendo com que a aula se torne mais atrativa ao aluno, desperte a curiosidade e atenção do educando, facilite a comunicação escola/aluno/família,



estimule a troca de experiência, aproxime o diálogo entre professor e aluno, possibilite novas formas de interação.

5 CONCLUSÃO

A prática da interdisciplinaridade adaptada à metodologia ativa por meio das novas tecnologias, despertou à comunidade escolar: professor, alunos e assistente pedagógico. Dessa forma, a escola possui um olhar mais atento para o ensino compartilhado. Com isso, é possível integrar amigavelmente a classe estudantil às informações por meio de plataformas; desenvolver autoconfiança; enxergar o aprendizado como algo tranquilo; melhorar a captação e retenção e oportunizar a participação ativa dos estudantes como formadores autônomos de seus conhecimentos, ampliando para um novo formato educacional.

Igualmente, essa prática pedagógica oportuniza o desenvolvimento da capacidade intelectual, habilidades e atitudes imprescindíveis ao desenvolvimento profissional do aluno, e também a preocupação na detecção de deficiências na rotina de uso das metodologias ativas, durante o uso de métodos como Problem Based Learning (PBL), Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseada em Projetos e Game Based Learning (GBL), com o auxílio das novas tecnologias.

A prática da interdisciplinaridade adaptada ao método ativo, por meio das novas tecnologias na educação, tem como meta, servir de veículo de conteúdos diferenciado, proporcionando uma expansão de aprendizagem contextualizada com outros saberes, onde de forma autônoma o aluno torna-se apto a construir seu próprio conhecimento.

REFERÊNCIAS

BERGMANN, Jonathann; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida – uma metodologia ativa de aprendizagem**. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

BRASIL. **Constituição**: República Federativa do Brasil.1988.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais**: ensino médio. Brasília: Ministério da Educação, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018

BRIDGES, E. M. **Problem based learning for administrators**. ERIC Clearinghouse on Educational Management. University of Oregon, 1992.



EVANGELISTA, C.S. O Ensino da Arte através do computador: Uma proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental. **V Colóquio Internacional: Educação e contemporaneidade**, São Cristóvão-Sc/Brasil, pp. 1-16, set. 2011.

____Lei Nº 4.024/61-**Diretrizes e Base da Educação Nacional**. Brasília – DF: Congresso Nacional.

____Lei Nº 5.692/71-**Diretrizes e Base da Educação Nacional**. Brasília - DF: Congresso Nacional. 11 de Agosto de 1971

____Lei Nº 9394/96 -**Diretrizes e Base da Educação Nacional**. Brasília - DF: Congresso Nacional. 20 de dezembro de 1996

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

GARCIA, E. Pesquisa bibliográfica versus revisão bibliográfica - uma discussão necessária. **Línguas & Letras**, v. 17, n. 35, 2016.

LEITE, M. **Dinâmica Evolutiva do Processo Criativo**. In VIRGOLIN, Angela M. e ALENCAR, Eunice S.M.L. (organizadores). **Criatividade: Expressão e Desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática, velhos e novos temas**. Edição do Autor. Goiânia-GO, 2002

Parâmetros Curriculares Nacionais: **introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Vol 1 – 3.ed. Brasília-DF, 2001

PAVIANI, Jayme. **Interdisciplinaridade: conceitos e distinções**. 2. ed. Caxias do Sul, RS:Educs, 2008.

SANTOS, Allisson Silva; SILVA, Adriana Moreno Costa; MORENO, Thiago de Azevedo. Metodologias ativas no ensino superior em Administração: Uma revisão sistemática da literatura em periódicos brasileiros. **Empreendedorismo, Gestão e Negócios**, v. 12, p. 392, 2023.

SUNAGA, Alexsandro; CARVALHO, Camila S. de. As tecnologias digitais no Ensino Híbrido. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 141-154.

TRIVIÑOS, Augusto N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.