

METODOLOGIA E PRÁTICA DO ENSINO DA ARTE
EDUCAÇÃO
METHODOLOGY AND PRACTICE OF TEACHING ART
EDUCATION

Veronice Silveira de Brito¹
Maria Cleide Gomes Silva²
Cleane Castro da Silva Sousa³

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar práticas significativas de Arte Educação que promovam o ensino e a aprendizagem em ambientes educacionais, com foco em desenvolver a competência estética e artística dos alunos dentro da modalidade de Artes Visuais. A relevância do estudo se baseia na necessidade de reconhecer e integrar os fatores intrínsecos ao educando — como história de vida, personalidade, cultura e ambiente familiar — no processo educativo. Isso permite que o ensino da arte seja um meio eficaz para o aluno construir novos conhecimentos e estabelecer uma conexão pessoal e significativa com a arte. O método dedutivo foi adotado para este estudo, partindo da premissa de que a verdadeira compreensão surge da razão e não apenas dos fatos observados. A pesquisa utilizou o silogismo para formar conclusões lógicas a partir de premissas estabelecidas, permitindo uma análise de cima para baixo, do geral para o particular. Os resultados demonstram que a interação com materiais artísticos e a construção de uma relação de autoconfiança com a produção artística promovem uma aprendizagem significativa. Isso não apenas enriquece a estrutura cognitiva do aluno, mas também melhora sua capacidade de apreciar e julgar obras de arte de diferentes culturas e períodos históricos. As novas técnicas introduzidas baseiam-se em uma filosofia educacional progressista, onde o professor atua como mediador e incentivador da aprendizagem. A ludicidade foi destacada como um elemento importante, pois torna o conteúdo mais acessível e estimula o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico dos alunos.

Palavras-chave: Alfabetização. Letramento. Ensino fundamental. Literatura. Níveis de escrita.

¹ Licenciatura em pedagogia pela Faculdade da Lapa e pós-graduação em alfabetização e letramento; e Psicopedagogia Institucional pela Faculdade única Ipatinga. – Contato: verabrito198@gmail.com

² Pedagogia pela UNAMA, Universidade da Amazônia. Contato: dantascleide1968@gmail.com

³ Licenciatura em Pedagogia e pós-graduação: em letramento e alfabetização, Favene - Faculdade venda nova do Imigrante. – Contato: castrocleane86@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze significant practices in Art Education that promote teaching and learning in educational settings, with a focus on developing students' aesthetic and artistic competencies within the Visual Arts modality. The relevance of the study is based on the need to recognize and integrate intrinsic factors of the student—such as life history, personality, culture, and family environment—into the educational process. This allows art education to be an effective means for students to build new knowledge and establish a personal and meaningful connection with art. The deductive method was adopted for this study, starting from the premise that true understanding arises from reason and not merely from observed facts. The research utilized syllogism to form logical conclusions from established premises, allowing an analysis from the general to the particular. The results demonstrate that interaction with artistic materials and the construction of a self-confidence relationship with artistic production promote significant learning. This not only enriches the student's cognitive structure but also enhances their ability to appreciate and judge artworks from different cultures and historical periods. The new techniques introduced are based on a progressive educational philosophy, where the teacher acts as a mediator and encourager of learning. Playfulness was highlighted as an important element because it makes the content more accessible and stimulates the development of creativity and logical reasoning in students.

Keywords: Literacy, Literacy education, Elementary education, Literature, Writing levels.

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que, ao fazer e conhecer a Arte como instrumento da prática pedagógica, o aluno percorre trajetos de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo.

Além disso, desenvolvem potencialidade (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem contribuir para a consciência do seu lugar no mundo para a compreensão de conteúdo das outras áreas do currículo, segundo Ana Mae Barbosa (2010, p. 2) “A arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador” (FAVENI).

A Arte na educação é uma estratégia que contribui significativamente para a formação de crianças e jovens. É por meio dela que os alunos conhecem mais sobre a história da cultura e de suas origens, e sobre as sensações e expressões que as obras artísticas despertam nas pessoas.

A pesquisa teve como norte o método dedutivo em que a pressuposição que só a razão é capaz de levar ao conhecimento verdadeiro, pois os fatos, por si só, não são fonte de todos os conhecimentos.

O raciocínio dedutivo tem o objetivo de explicar o conteúdo das premissas e, por intermédio de uma cadeia de raciocínio em ordem descendente (da análise do geral para o particular), chegar a uma conclusão. Para tanto, utiliza o silogismo, construção lógica que, a partir de duas premissas, obtém uma terceira logicamente decorrente, denominada conclusão.

A dedução, por sua vez, consiste em um processo semelhante ao da indução: é baseada em premissas com a intenção de promover uma conclusão geral. Porém, há uma diferença importante no caso da dedução: ela leva a uma conclusão verdadeira, enquanto a indução conduz a uma conclusão provável (MARCONI; LAKATOS, 2017; MATIAS-PEREIRA, 2016).

Ao ir em busca por mais conhecimentos a respeito de práticas significativas da Arte Educação para o ensino e aprendizagem dentro de espaços educacionais, na sala de aula que pode e deve ser um espaço propício de construção de novos conhecimentos, tendo como base em fatores intrínsecos ao educando como: A história de vida do educando, a personalidade, a cultura, família, entre outros.

Desenvolver sua competência estética e artística na área de Arte na modalidade de Artes Visuais, tanto para produzir trabalhos pessoais e grupais quanto para que possa, progressivamente, apreciar, desfrutar, valorizar e julgar os bens artísticos de distintos povos e culturas produzidos ao longo da história e na contemporaneidade baseado nos PCNs (p.39,1997).

Interagir com materiais, instrumentos e procedimentos variados em Artes Visuais), experimentando-os e conhecendo-os de modo a utilizá-los nos trabalhos pessoais; Edificar uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas, no percurso de criação que abriga uma multiplicidade de procedimentos e soluções; Compreender e saber identificar a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo, respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos; Observar as relações

entre o homem e a realidade com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, indagando, argumentando e apreciando arte de modo sensível.

A problemática que será um dos direcionadores da pesquisa nesse artigo científico, foi esplanada em quais são as possibilidades de fazer uso da Ludicidade junto com a metodologia do Ensino da Arte Educação?

A aprendizagem significativa está associada aos significados dos conhecimentos e sua importância no meio em que o sujeito se desenvolve. Segundo Vygotsky são os desejos, necessidades, emoções, interesses, impulsos e inclinações que dão origem ao pensamento. Na sua perspectiva, cognição e afeto não se encontram dissociados no ser humano, pelo contrário, se inter-relacionam e exercem influência recíproca apud et al FAVENI.

2. PROCEDIMENTOS NA PRODUÇÃO ARTÍSTICA E CONTEXTUALIZAÇÃO DAS CULTURAS

A aprendizagem artística envolve, dessa forma, um conjunto de diferentes tipos de conhecimentos, que visam à criação de significações, exercitando fundamentalmente a constante possibilidade de transformação do ser humano. “além disso, encarar a arte como produção de significações que se transformam no tempo e no espaço permite contextualizar a época em que se vive na sua relação com as demais” (IBIDEM, p.33).

A imaginação criadora permite ao ser humano conceber situações, fatos, ideias e sentimentos que se realizam como imagens internas, a partir da manipulação da linguagem. É essa capacidade de formar imagens que torna possível a evolução do homem e o desenvolvimento da criança; visualizar situações que não existem, mas que podem vir a existir, abre o acesso a possibilidades que estão além da experiência imediata (FAVENI).

A experiência de materiais que desenvolvam a criatividade dos alunos para serem autores de seu próprio conhecimento artístico eles precisam desenvolver um senso de criatividade numa esfera com a harmonia com a ludicidade, para deixar as possibilidades de aprendizagem prazerosa e com criatividade na arte visual, podendo lindas paisagens abstratas ou concretas dependendo do

material a ser utilizado.

Para construir um conhecimento significado em Arte Educação é necessário dar importância para os aspectos psicológicos da Educação como afirma John Dewey (1859-1952), filósofo e pedagogo, revolucionou o sistema educacional norte-americano, que utilizava métodos educacionais com técnicas de memorização e transferência de conhecimento.

As novas técnicas que propôs foram fundamentadas no pensamento liberal, surgindo, dessa forma, uma nova filosofia no cenário educacional, conhecida como a Escola Nova ou Escola Progressista, que considerava que a prática docente deveria se basear na liberdade do aluno para elaborar as próprias certezas, os próprios conhecimentos e as próprias regras morais. Segundo Pereira et al. (2009, p. 158), Dewey propôs que:

[...] a aprendizagem seja instigada através de problemas ou situações que procuram de uma forma intencional gerar dúvidas, desequilíbrios ou perturbações intelectuais. O método “dos problemas” valoriza experiências concretas e problematizadoras, com forte motivação prática e estímulo cognitivo para possibilitar escolhas e soluções criativas. Que neste caso leva o aluno a uma aprendizagem significativa, pois o mesmo utiliza diferentes processos mentais (capacidade de levantar hipóteses, comparar, analisar, interpretar, avaliar), de desenvolver a capacidade de assumir responsabilidade por sua formação [...] A problematização requer do professor uma mudança de postura para o exercício de um trabalho reflexivo com o aluno, exigindo a disponibilidade do professor de pesquisar, de acompanhar e colaborar no aprendizado crítico do estudante, o que frequentemente coloca o professor diante de situações imprevistas, novas e desconhecidas, exigindo que professores e alunos compartilhem de fato o processo de construção e não apenas o de reconstrução e reelaboração do conhecimento.

A arte Educação precisa ser ressignificada no ensino aprendizagem fazendo uso dos problemas interligando com a interdisciplinaridade tanto o professor com os alunos iram participar da Mazigogia (construir juntos).

A Artes ressignificada com base na história de vida do aluno, para dar sentido e ter sentido e horizonte no ensino e aprendizagem com reflexão no momento em está estudando ou até depois daquele momento ainda fazer sentido, por conseguinte quando o aprendizado é apreendido em sua essência é a atemporal.

A aprendizagem significativa tem vantagens notáveis no desenvolvimento do aluno, tanto do ponto de vista da lembrança posterior e a utilização do enriquecimento da estrutura cognitiva do aluno como ponto de vista da lembrança posterior e a utilização para experimentar novas aprendizagens, fatores que a delimitam como a aprendizagem mais adequada para ser promovida

entre os alunos, podendo deste modo, conseguir a aprendizagem significativa tanto por meio da descoberta como por meio da recepção (FAVENI).

De acordo com o mesmo autor, todo tipo de atividade criativa só acontece em um ambiente de liberdade, no qual todos têm as condições ideais para se expressar autenticamente, sem restrições ou imposições. Sobre esse aspecto o autor também destaca a postura da escola frente ao processo de desenvolvimento da criatividade. De fato, “Aos educadores cabe lembrar: a criança não aprende nem cria por imitação” (Ibidem, p.137).

Promover práticas criativas não significa estabelecer regras para a realização de brincadeiras ou tarefas. Você pode colaborar com o processo criativo de seus educandos oferecendo um ambiente de aceitação, integração e liberdade, deixando-os realizar livremente suas atividades e brincadeiras e permitindo que eles sempre expressem sua imaginação e o seu próprio mundo de faz de conta (Ibidem, p.137).

2.1 APRECIANDO A ARTE DE MODO SENSÍVEL

A arte como um produto social parte de um processo baseado em determinantes históricos e situacionais, exercendo direta e indiretamente influência na vida cotidiana dos homens, transformando seu modo de ver, pensar, agir e se relacionar no mundo, ou seja, a arte é tida como um produto da evolução social do homem que se faz mediante seu trabalho (LIMA, SILVA, 2017).

Os arte-educadores iniciam a modificação de suas práticas, procurando inserir uma educação que visa a transformação sociocultural. O docente inicia um novo olhar para ter uma postura crítica assumindo um papel de facilitador e de mediador. O ensino da arte passa ser origem da área de conhecimento.

“Começamos a entender o conceito de arte-educação como epistemologia da arte e/ou arte-educação como intermediário entre arte e público” (Barbosa, 1991, p.17).

Segundo Ferraz e Fusari (1993):

O estético em arte diz respeito, dentre outros aspectos, à compreensão sensível-cognitiva do objeto artístico inserido em um determinado tempo – espaço sociocultural. Todavia a experiência estética pode ser mais ampla e não necessariamente deriva da arte, embora

a arte seja uma das principais fontes de aplicação [...] A concepção do artístico relaciona-se diretamente com o ato de criação da obra de arte, desde as primeiras elaborações de formalização dessas obras até em seu contato com o público. O fazer artístico (a criação) é a mobilização de ações que resultam em construções de formas novas a partir da natureza e da cultura; é ainda o resultado de expressões imaginativas provenientes de sínteses emocionais e cognitivas (FERRAZ & FUSARI 1993, p. 53 - 54).

A arte para o público que seria ou será os alunos que se tornam estudante e criativos da sua própria aprendizagem, com as metodologias e recursos físicos ou digitais apropriadas com a atualidade, levando em consideração a personalidade artística para as primeiras elaborações e possivelmente outras mais.

Já é perceptível a partir da sua natureza, que são provenientes das faculdades mentais, que tem origem na emoção, através de manuseio de objetos no momento de criatividade na Arte expressiva.

Para haver construção de conhecimentos em Arte ainda tem outras possibilidades assim o manuseio de objetos e a construção da criatividade, também o professor deve problematizar as situações, desafiando o aluno a solucioná-las, a fim de desenvolver suas estruturas mentais e afetivas.

O educando deve aprender a significação do silêncio, do vazio, do espaço, usando a sua sensibilidade para conseguir ver mediante posturas e atuações, compreendendo melhor sua própria existência e relação com as coisas que o cercam, sejam objetos, pessoas ou situações (PETRAUSKI, DIAZ, p.15, 2008).

Conforme Apud et al PETRAUSKI, DIAZ (p.09, 2008) O professor é um mediador da aprendizagem, um incentivador, e, num ambiente de cooperação com outras interações positivas, a ação individual deste será mais eficaz.

As novas maneiras de relação social e os novos hábitos culturais passam a exigir mudanças na forma de ensinar as crianças e os jovens, pois eles estão crescendo inseridos num mundo de realidade virtual e educados num mundo indiferente às transformações culturais.

2.2 POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE COM A METODOLOGIA NO ENSINO DA ARTE EDUCAÇÃO

No decorrer de todo o trabalho de pesquisa buscou-se estabelecer conceitos e considerações sobre a importância do brinquedo, do brincar e dos jogos no desenvolvimento da criança. O lúdico apresenta uma grande versatilidade que possibilita inovar sempre, fazendo com que o educador seja realmente um facilitador da aprendizagem e garantindo a participação ativa dos educandos (PETRAUSKI, DIAZ, p.15, 2008).

Segundo FERRAZ e FUSARI (1993), considera-se importante a inclusão do brinquedo e da brincadeira como parte integrante dos métodos e procedimentos, incorporadas às aulas de Arte, pois as experiências com brincadeiras, quando estruturadas adequadamente, podem motivar processos construtivos e expressivos dentro dos conteúdos da disciplina.

Jogos podem trazer reflexão, ordem, desordem, construção e desconstrução de ideais, de mundo, de ideias, de experiências ou das mais variadas relações. Possibilitam uma abertura para o novo, tornando possível que as pessoas se expressem de forma diferenciada. (...) Acontece neste momento uma comunicação profunda, sem medos, nem ameaças, onde cada um se expressa livremente no lúdico. O jogo é ficção e ao mesmo tempo realidade (HOLZMANN, 1998, p.19).

O jogo pode ser utilizado para introduzir conteúdo, verificar aprendizagem, fixar conceitos já estudados e ainda resgatar conteúdos anteriores. Essa prática favorece uma melhoria na relação interpessoal, havendo ainda um reforço nos valores de respeito, reciprocidade e confiança. Quando se propõe trabalhar conteúdos de Arte por meio de jogos, é preciso dominar a função e o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras no mundo infantil, interligando-os à sala de aula (PETRAUSKI, DIAZ, p.17, 2008).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arte na educação é uma estratégia que contribui significativamente para a formação de crianças e jovens. É ressignificada com base na história de vida do aluno, para dar sentido e ter sentido e horizonte no ensino e aprendizagem com reflexão no momento em está estudando ou

até depois daquele momento ainda fazer sentido, por conseguinte quando o aprendizado é apreendido em sua essência é a atemporal.

“A Arte é fonte de humanização, pois possibilita ao homem tornar-se consciente de sua existência individual e social, questionando, interpretando o mundo e a si mesmo” (PETRAUSKI, DIAZ, p.14, 2008).

Ao fazer a abordagem sobre como desenvolver a competência estética e artística na área de Arte na modalidade de Artes Visuais, tanto para produzir trabalhos pessoais e grupais quanto para que possa, progressivamente, apreciar, desfrutar, valorizar e julgar os bens artísticos de distintos povos e culturas produzidos ao longo da história e na contemporaneidade baseado nos PCNs (p.39,1997).

Nesse sentido houve bastante aproveitamento de novos conhecimentos e descobrindo novas metodologias e recursos adicionais, para garantir o ensino e aprendizagem com significado para vida no cotidiano do aluno, que embora precise ser direcionado para obter mais conhecimentos com o auxílio do educador, vai aprender a aprender com autonomia e com criatividade nas Artes visuais especificamente, e com apontamentos para a Metodologia do Ensino da Arte na Educação.

Para Fusari (2007), “A arte é um dos modos de conhecimento ao qual os estudantes devem também ter acesso, assumindo-se como sujeitos capazes de apreciação estética e criação artística, articuladas aos processos e mediações da cultura contemporâneas. ”

Haetinger (2005), ao focar seu trabalho no universo criativo infantil, identifica que, o caráter questionador que marca a nova geração demonstra muita criatividade que norteia o seu senso crítico e aproveita essa colocação para ressaltar a importância da criatividade ao longo da vida humana. Esta afirmação determina duas coisas: a primeira, que é preciso trabalhar a criatividade desde cedo para ampliar sua ação no pensamento humano. A segunda, que o jovem criativo que tenha verdadeiramente desenvolvido o seu senso crítico poderá manter sua criatividade crescendo mesmo na idade adulta. (HAETINGER, 2005, p. 15).

A ludicidade é muito importante porque deixa o conteúdo leve e quem pratica desenvolve a criatividade e raciocínio lógico, em artes também é possível usar o jogo que pode ser utilizado para introduzir conteúdo, verificar aprendizagem e possível ressignificar a metodologia de Artes.

Possibilita a melhoria na relação interpessoal, havendo ainda um reforço nos valores de respeito, reciprocidade e confiança.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, A. M. T. B. **Arte: educação: leitura no subsolo**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

BARRET, T. **A crítica de arte: como entender o contemporâneo**. 3. ed. [recurso eletrônico]. Porto Alegre: AMGH, 2014.

ESCOSTEGUY, C. C.; CORRÊA, R. **Metodologia do ensino de artes**. [recurso eletrônico]. Porto Alegre: SAGAH, 2017.

FERRAZ, Heloisa & FUSARI Maria F. Resende de. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993.

FERRAZ, M. H. C. T; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do ensino de arte**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRA, S. **O ensino das artes: construindo caminhos**. Papirus, 2015.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. 2. ed. rev. São Paulo: Cortez, 2010.

FUSARI, M.F.R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

GÜNTHER, H. **Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 22, n. 2, p. 201-210, mai. ago. 2006.

HAETINGER, M. G. **O universo criativo da criança na educação**. [s.l.]: Instituto Criar, 2005.

MARQUES, I. A. Dançando na escola. São Paulo: Cortez, 2003.

LIMA, Cristiana Ana; SILVA, Lucilene Paulino de Amorim. **As Diferentes Formas de Ver a Arte na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 05. Ano 02, Vol. 01. pp 867-895, julho de 2017. ISSN:2448-0959.

PETRAUSKI, Jozane Maciel. DIAZ, Marília. **O Lúdico Como Recurso Metodológico Para O Ensino De Arte**. 2008, Departamento de Artes da UFPR.