

***De uma Aventura Colorida a uma Aprendizagem
Significativa***

Susana Salgado Costa

susanasalgadocosta@gmail.com

Escola Superior de Educação do Porto

Porto, Maio de 2010

Resumo

O presente artigo insere-se na proposta de trabalho da Unidade Curricular de Oficina de Recursos e Apoio Pedagógico do Mestrado de Ensino de Educação Visual e Tecnológica, da Escola Superior de Educação do Porto. Tem como ponto de partida o conteúdo Luz/Cor e vem apresentar um recurso didáctico-pedagógico, para ser utilizado por professores e/ou alunos em contextos pedagógicos nas aulas de Educação Visual e Tecnológica ou áreas de Expressão Plástica em turmas do 1º ao 3º Ciclo do Ensino Básico.

Desta forma, foi desenvolvido um CD, que contém 3 diferentes histórias ilustradas sobre a cor, que podem simplesmente ser ouvidas e/ou lidas, ou que funcionam como jogos interactivos, cenários ilustrações, que o aluno poderá explorar e também aqui construir a sua história. Trata-se de um software educacional que poderá ser o ponto de partida do professor para o desenvolvimento do tema Luz/Cor, ou outros e que proporcionará ao aluno uma aprendizagem vivida e experimentada por ele, através do uso das novas tecnologias, sensibilizando-o para o papel fundamental da cor na arte e permitindo-lhe um contacto com diferentes ilustradores, abordagens artísticas, como é o caso de Joan Miró, e interpretações sobre o efeito da mesma nos nossos sentidos.

Palavras-chave: Educação Visual e Tecnológica, Recurso Educativo, Luz/Cor, Aprendizagem Significativa, Ensino Especial

Abstract

The following article responds to the work proposal of the program of the Curriculum Unit of Workshop of Educational Resources to Support the Teaching of Master in Arts and Technological Education of the High School of Education of Porto.

It is based on the light/colour content and presents a didactic and pedagogical resource to be used by teachers or/and students in pedagogical contexts in of the Arts

and Technological Education lessons or areas of plastic expression in first or second year grade classes.

Therefore, a CD that contains three different illustrated stories about colour has been developed, which can simply be heard and/or read or that can work as interactive games, illustration scenarios, that the student can explore and also build his/her own story.

It's an educational software that can be the starting point for the teacher to develop the light/colour theme, or others, and that will enable the student a lived and experienced learning, through the use of new technologies. It can also awaken the student to the fundamental role of colour in art, allowing him/her the contact with different illustrators, different artistic approaches, as Joan Miró, and interpretations on the effects of colour in our senses.

Keywords: Technological and Visual Education, Educational Resources, Light/Colour, Experienced Learning, Special Education.

INTRODUÇÃO

Enquanto docentes, no Ensino de Educação Visual e Tecnológica, Expressão Plástica ou outras áreas artísticas, é nos possível e recomendável recorrer a um variado leque de suportes e métodos pedagógicos para usarmos em contexto sala de aula. “(...)valorização da diversidade de metodologias e estratégias de ensino e actividades de aprendizagem, em particular, com recurso a Tecnologias de Informação e Comunicação” (Decreto-Lei 6/2001).

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), cada vez mais fazem parte desse processo ensino aprendizagem e permitem ao professor usufruir de diferentes abordagens e métodos mais adequados à prática que se pretende desenvolver nesta área, em substituição de um método expositivo, que privilegia o discurso do professor. Este deve preferir métodos e recursos mais interactivos, que motivem e envolvam os alunos nos conteúdos a explorar.

Neste contexto de introdução das novas tecnologias como ferramenta de extrema utilidade na sala de aulas e perante a proposta da Unidade Curricular, Oficina de Recursos e Apoio Pedagógico; de selecção de recursos relevantes, ou o convite de construção de um recurso novo capaz também de servir o processo ensino Aprendizagem em Educação Visual e Tecnológica; o trabalho que desenvolvi e apresento pretende responder a essa mesma proposta. Desta forma, foi desenvolvido um recurso didáctico-pedagógico, que consiste numa livraria digital, que poderá ser acedida on-line ou em formato CD e que tem como fonte de inspiração e base os três livros: *O quadro mais bonito do mundo* de Miquel Obiols e Roger Olmos, Kalandraka; *A Cor Instável* de João Paulo Cotrim e Alain Corbel, Edições Afrontamento; *O elefante Zacarias* de Rachel Bisseuil e Chistian Guibbaud, Civilização.

É um recurso que tem como ponto de partida o conteúdo Luz/Cor e que faz de alguma forma uma viagem ao mundo da arte através da cor.

1. METODOLOGIA

Para a realização deste recurso, foi feita uma análise ao programa da disciplina de EVT ao Currículo Nacional do Ensino Básico e feita uma reflexão sobre os resultados pretendidos e indicações metodológicas, para o conteúdo Luz/Cor. Foi feita uma pesquisa bibliográfica e ao nível dos recursos existentes. Verificou-se que havia espaço para o surgimento de uma abordagem mais criativa, livre e num suporte mais adequado aos tempos de hoje, às novas tecnologias e ao computador mais concretamente. A enorme possibilidade de interactividade que esta ferramenta nos permite e ainda a possibilidade de ensinar “a brincar”, ludicamente, foi factor decisivo na escolha da mesma para a realização do recurso.

Foi feita uma selecção de várias histórias ilustradas que abordassem o conteúdo Luz/Cor e seleccionados os três livros: *O quadro mais bonito do mundo* (Miquel Obiols, Roger Olmos), *A Cor Instável* (João Paulo Cotrim, Alain Corbel) e *O elefante Zacarias* (Rachel Bisseuil, Christian Guibbaud). A escolha baseou-se nas originais ilustrações, na acessível linguagem, qualidade e diversidade de informação contida nos livros que servirão de ponte para o desenvolvimento do conteúdo em questão.

Foi feita a digitalização das ilustrações, o tratamento de imagens em Photoshop e seu recorte em png. Seguiu-se a gravação áudio das histórias e tratamento do som. Posteriormente deu-se início à própria construção e animação das imagens e ilustrações em Flash. Por fim gravado tudo num formato acessível a todos em pastas que incluem os filmes -Livros Digitais, e as imagens - Banco de Imagens com as ilustrações página a página que irá permitir ao aluno criar diferentes cenários e a exploração desses variados materiais informáticos.

Durante toda a elaboração do recurso, foi tido em conta alunos com necessidades educativas especiais, pois os filmes podem ser lidos ou só ouvidos.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

“As artes são elementos indispensáveis no desenvolvimento da expressão pessoal, social e cultural do aluno. São formas de saber que articulam imaginação, razão e emoção. Elas perpassam as vidas das pessoas, trazendo novas perspectivas, formas e densidades ao ambiente e à sociedade em que se vive. A vivência artística influencia o modo como se aprende, como se comunica, e como se interpretam os significados do quotidiano.” (DEB, 2001, p149).

Com o intuito principal do desenvolvimento dos alunos na área disciplinar de artes ou expressões e de acordo com o Currículo Nacional do Ensino Básico, no que confere às competências essenciais, objectivos e experiências de aprendizagem, o recurso que apresento e que pode vir a ser utilizado por professores e/ou alunos, pretende servir como ponto de partida à familiarização, identificação das cores, simbologia e significado psicológico das mesmas. Poderá ser utilizado em diversos contextos pedagógicos, como aulas de Educação Visual e Tecnológica, áreas de Expressão Plástica em turmas do 1º ao 3º Ciclo do Ensino Básico, ou também utilizado em alunos com necessidades especiais.

Através de actos intencionais, o docente irá “emprestar” à criança as “funções superiores” que esta ainda não desenvolveu, fornecendo-lhe as ajudas instrumentais e sociais externas. (Alvarez e Rio, 1990) Esta experiência interactiva e de descoberta com as histórias e conteúdos, irá permitir ao docente ter a capacidade de perceber o desenvolvimento e nível de interacção presente nos seus alunos, e conseguir que individualmente todos sejam capazes de interiorizar os conteúdos e resolver questões recriando por exemplo a sua própria historia ou banco de imagens. Os alunos irão desenvolver a fantasia, a criatividade, a expressão, a linguagem, a atenção, a inteligência representacional. Tratar-se-á de um desenvolvimento cognitivo a que Vygostsky denominou “*zona desenvolvimento proximal*”, a transição do social para o individual, a interiorização dos estímulos que originaram novo conhecimento que o professor dá aos alunos.

Esta ferramenta vai permitir ao professor, ter comportamentos “proactivos”, servir-se de uma “pedagogia interactiva” que envolverá os alunos nos conteúdos e comunidade envolvente, tornando-os também activos e participativos no grupo, turma ou sociedade. (Ferreira & Santos, 2000). À medida que a actividade do aluno se vai desenrolando, na exploração da Livraria Digital, ou o Banco de Imagens, este além de ter contacto com os conteúdos, poderá construir algo individualmente ou, em e para o grupo, dando-lhe a possibilidade de intervir na comunidade escolar e envolvente.

O aluno ao interagir com os conteúdos e ao criar as suas próprias narrativas, irá ser receptor passivo ou o próprio emissor e autor do seu conhecimento. Este recurso que apresento, permite que a aprendizagem não seja estática, através do computador, o docente poderá promover uma nova experiência de aprendizagem e por isso, trata-se de uma aprendizagem significativa em que é objectivo construir conhecimentos com significado para os alunos. Do ponto de vista cognitivo-construtivista, com este projecto o aluno torna-se o impulsionador da aprendizagem.

O conhecimento será interiorizado significativamente e lembrado por mais tempo. Como defendia Ausubel, é necessário “ (...) construir conhecimentos com significado para os alunos.” (citado por Coll, 1977).

Usando as novas tecnologias e a partir da sua própria experiência, os alunos irão facilmente identificar as cores e experimentar seus diferentes efeitos nos sentidos, nas emoções, na obra de arte, nas formas, entre outros, e perceber a sua importância em tudo que nos rodeia.

“(…) a forma não pode ser percebida excepto como cor: não se pode separar aquilo que se vê como forma daquilo que se vê como cor (...)” (Herbert Read, 1982)

Através deste recurso que recorre ao uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) que tanta influencia têm no modo como os alunos aprendem e sua própria motivação, o professor cria oportunidades ao aluno de ele próprio desenvolver o seu conhecimento.

“a transmissão de conteúdos de aprendizagem não é património exclusivo do professor. De facto parte de uma realidade educativa mais ampla a transmissão de informação ou a facilitação de experiências de aprendizagem a partir das novas tecnologias” (Rodrigues, 2005).

O professor poderá ainda desenvolver e potenciar, além dos conteúdos Luz/Cor, a exploração ou contacto com software informático de desenho e toda uma linguagem informática de armazenamento, visualização ou exploração dessas mesmas imagens em suporte digital, elevando os alunos ao quotidiano dos dias de hoje em que não vivemos sem a tecnologia.

A cor, que é o tema constante nos três livros é a razão principal da escolha dos mesmos para a realização deste recurso, que pretende familiarizar o aluno com a mesma.

É objectivo com o uso deste recurso, sensibilizar o aluno para a importância da cor na arte e em tudo que nos rodeia. Permitir a identificação das várias cores e suas possibilidades de uso, mais uma vez na arte ou ambiente envolvente e diversos objectos do dia a dia. Perceber o seu valor como elemento expressivo e simbólico muito importante na linguagem visual. Sensibilizar os alunos para a questão de que esta é inseparável da forma e que actua de diferente forma sobre a razão e as emoções em todos nós. Sensibilizá-los para as diversas associações psicológicas que consciente ou inconscientemente fazemos sobre a cor e o seu carácter representativo, ou de camuflagem, fantasia, etc.

Pretende-se ainda desenvolver a capacidade criativa, a fantasia, a percepção, a sensibilidade estética, assim como a liberdade de expressão, a capacidade sensório-motora, sentido crítico.

Com tudo isto e indo ao encontro do programa de Educação Visual e Tecnológica, o uso do recurso irá desenvolver a capacidade de comunicação, de intervenção, de resolução de problemas, o entendimento e possibilitar ao aluno o contacto com a

tecnologia e intervenção na mesma, assim como desenvolver aptidões técnicas e manuais ou a integração social no grupo a que o pertence.

"ao longo da educação básica, o aluno deve ter a oportunidade de vivenciar aprendizagens diversificadas, conducentes ao desenvolvimento das competências artísticas, e simultaneamente, ao fortalecimento da sua identidade pessoal e social."
(DEB, 2001, p.150)

3. RECURSOS EDUCATIVOS

Os livros escolhidos e que originaram a elaboração deste novo recurso, são livros lúdico-didáticos, que além das diferentes mensagens que transmitem possuem diferentes ilustrações, criativas e expressivas, e permitem ao professor uma abordagem a diversas correntes artísticas, a valorização das mesmas, e ainda sua adequação ao programa de Educação Visual e Tecnológica.

As histórias poderão ser simplesmente ouvidas e/ou lidas e através do banco de imagens o aluno também poderá criar jogos interativos, cenários, ilustrações ou recriar as suas próprias histórias.

É um recurso didático-pedagógico, em formato CD, organizado em pastas que contém um Banco de Imagens e uma Livraria Digital com um conjunto de três vídeos (formato exe) com as ilustrações animadas dos três livros: *O quadro mais bonito do mundo* de Miquel Obiols e Roger Olmos, Kalandraka; *A Cor Instável* de João Paulo Cotrim e Alain Corbel, Edições Afrontamento e *O elefante Zacarias* de Rachel Bisseuil e Christian Guibbaud, Civilização.

É um recurso que como já referi acima, tem como ponto de partida o conteúdo Luz/Cor e leva-nos a uma aprendizagem significativa sobre uma viagem ao mundo da cor, suas diferentes percepções e o uso das mesmas.

Figura 1 – Capa do Livro *O QUADRO MAIS BONITO DO MUNDO*



Figura 2 – Capa do Livro *A COR INSTÁVEL*

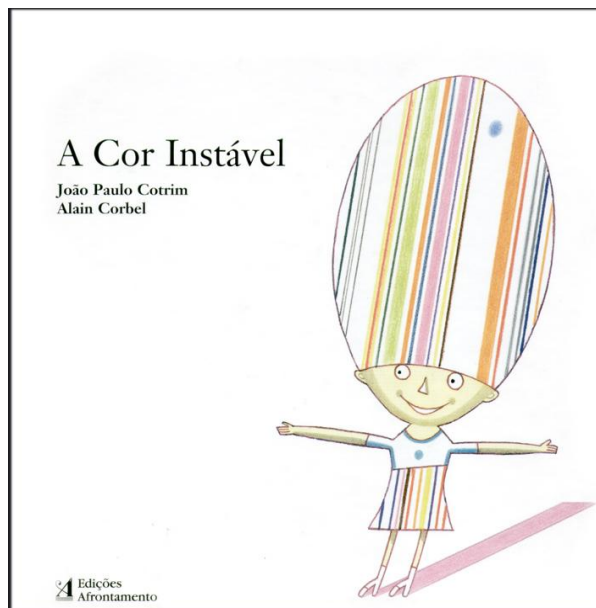


Figura 3 – Capa do Livro *O ELEFANTE ZACARIAS*

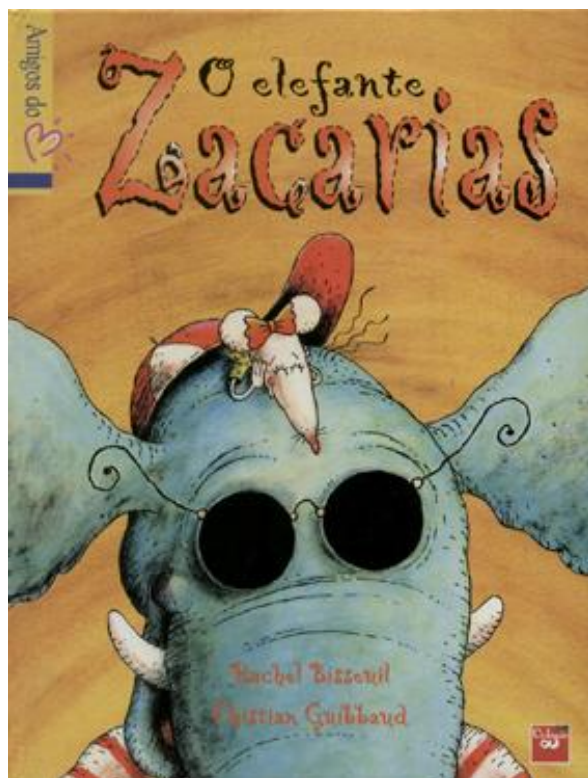


Figura 4 – Fotografia do CD com o Recurso Final



CONCLUSÃO

A construção deste recurso e toda a pesquisa que foi elaborada, tornou-se de extrema importância para a minha formação como docente e julgo tornar-se uma excelente ferramenta de auxílio aos professores de EVT pois irá beneficiar principalmente os alunos, motivando-os para a aprendizagem, desenvolvimento e construção do próprio saber. Pelo facto de as ilustrações poderem ser construídas pelos alunos, em páginas soltas ou utilizando a integração de uma ferramenta *web 2.0*, um editor de imagem, como o *photoshop*, entre outros; é uma ferramenta que não só se irá direccionar à exploração e desenvolvimento do conteúdo Luz/Cor, mas que também pode potenciar o desenvolvimento dos alunos nas áreas das TIC.

O conhecimento será construído pelo próprio aluno que ao interagir com os conteúdos digitalmente, será mais facilmente interiorizado e lembrado por mais tempo e tornará o aluno mais activo e envolvido no processo ensino aprendizagem.

“(...) uma escola que retire o papel passivo ao aluno - memorização e repetição - e que ao contrário, o envolva numa acção do seu pensamento internalizado e da sua acção sobre o mundo.” Piaget

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVAREZ, A. e RIO, P. (1990). Educación y desarrollo: la teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo proximo. In Alianza Psicología. Cap.6.
- COLL, C.; PALÁCIOS, J., & MARCHESI, A.; (1996). Desenvolvimento Psicológico e Educação, Psicologia da Educação II. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.
- DEB (2001). Currículo Nacional do Ensino Básico: Competências Essências, Lisboa: Ministério da Educação
- DGEBS b. (1991). Programa de Educação Visual e Tecnológica: Plano de Organização do Ensino-Aprendizagem, Vol. II, Lisboa: Ministério da Educação.
- HELLER, Eva (2004). Psicología del Color, Berceña: Gustavo Gil.
- LEITE, Elvira; MALPIQUE, Manuela, (1986). Espaços de Criatividade, Porto: Edições Afrontamento.
- PONTE, J. (1990). As novas tecnologias da informação e a formação de professores, Noesis, nº 13.
- READ, Herbert (1982). A Educação pela Arte, Lisboa: Edições70