



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET I  
COLEGIADO DE DESIGN**

Rebeca Araujo Paixão

**A ATIVIDADE DO DESIGN APLICADA NA FORMAÇÃO DOS  
PROFESSORES DA DISCIPLINA DE ARTES:  
COMO O PENSAMENTO UTILIZADO NA ATIVIDADE DO  
DESIGN PODE AUXILIAR OS PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO  
DE ARTES.**

Salvador - Ba

2017



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET I  
COLEGIADO DE DESIGN**

**REBECA ARAUJO PAIXÃO**

**A ATIVIDADE DO DESIGN APLICADA NA FORMAÇÃO DOS  
PROFESSORES DA DISCIPLINA DE ARTES:  
COMO O PENSAMENTO UTILIZADO NA ATIVIDADE DO  
DESIGN PODE AUXILIAR OS PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO  
DE ARTES.**

Projeto de Pesquisa apresentado como requisito para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II na Faculdade de Design da Universidade do Estado da Bahia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Suzi Mariño  
Co-orientadora: Prof<sup>a</sup> Me Carina Silveira  
Co-orientador: Prof. Esp. Edson Sales

Salvador - BA

2017

**Universidade do Estado da Bahia**  
**Sistema de Biblioteca**

Ficha Catalográfica - Produzida pela Biblioteca Edivaldo Machado Boaventura

**Paixão, Rebeca Araujo.**

**A atividade do Design aplicada na formação dos professores da disciplina de artes: como o pensamento utilizado na atividade do design pode auxiliar os profissionais de educação de artes.: / Rebeca Araujo Paixão.-- Salvador, 2017.1.**

**77 fls : il: tabela.**

**Orientador: Suzi Mariño**

**Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Exatas e da Terra, 2017.1**

**1. Design Educacional. 2. Arte-Educação. 3. Design Emocional. 4. Ensino-aprendizagem.**

**I. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Exatas e da Terra.**

**CDD: 741.6**

**REBECA ARAUJO PAIXÃO**

**A ATIVIDADE DO DESIGN APLICADA NA FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DA DISCIPLINA DE ARTES: COMO O PENSAMENTO UTILIZADO NA ATIVIDADE DO DESIGN PODE AUXILIAR OS PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO DE ARTES**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado do Curso de Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em 03 de julho de 2017

BANCA EXAMINADORA



---

Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño (orientadora)  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

---

Profa. Mestre Carina Santos Silveira (co-orientadora)  
Centro Universitário Jorge Amado

---

*Nilda Silva de Oliveira*  
Profa. Mestre Nilda Silva Oliveira  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Dedico este trabalho principalmente a Deus Pai por ter me conduzido até aqui e a familiares e amigos por toda oração e por acreditar neste trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço primeiramente a Deus, com um coração sincero e cheio de amor, por ter me conduzido até aqui, por ser minha força, meu auxílio e minha paz durante todo o desenvolvimento deste trabalho.*

*A minha família por toda oração e auxílio, principalmente irmã e prima pelo socorro no momento que mais precisei, e meus pais pela condução, oração e por todo conselho e exemplo na minha vida.*

*Aos irmãos e amigos pelas orações e todo amor.*

*Aos meus queridos alunos pela alegria e por serem minha inspiração diária.*

*A minha querida orientadora por toda condução, paciência, ajuda e auxílio. Fui muito abençoada com toda sua ajuda. E aos meus co-orientadores Carina e Edson por toda ajuda e paciência. Aprendi muito com todos.*

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar a possibilidade da utilização do Design como uma ferramenta pedagógica que auxilie professores da área de artes de forma que possibilite uma melhora na didática e desenvolvimento da disciplina e aprendizagem do aluno. Para isso a pesquisa foi delimitada em mostrar a importância da arte na educação e desenvolvimento do indivíduo e da aprendizagem, a forma como o design educacional pode auxiliar num melhor ensino-aprendizagem através do desenvolvimento do pensamento utilizado na atividade do design e como o design emocional pode ser aplicado na educação e servir como uma ferramenta que potencialize o ensino-aprendizagem. A busca por ferramentas pedagógicas que auxiliem no aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem tem sido constante. Núcleos de pesquisa em arquiteturas pedagógicas dedicam-se a desenvolver projetos que levem a uma reinvenção da educação e processos pedagógicos. Apesar do design na educação ser algo novo no Brasil, em outros países já é pesquisado e até mesmo aplicado como na Inglaterra onde o design já faz parte de algumas disciplinas. Para compreensão do caso estudado e alcance dos objetivos da pesquisa desenvolveu-se buscas e investigações acerca de tudo que relacionava-se ao problema finalizando com a construção de recomendações a professores da disciplina de artes aplicando o Design Educacional em prol de levar a uma reflexão da didática trabalhada e dos métodos utilizados na disciplina com o objetivo de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, levantando-se parâmetros e características necessários ao professor. Tais pesquisas partiram com base em metodologias de projeto em design onde a partir do conhecimento e estudo do problema pode-se chegar a solução.

**Palavras-chave:** Design Educacional; Arte-educação; Design-emocional, Ensino-aprendizagem

## **ABSTRACT**

*This work aims to present the possibility of using the Design as a pedagogical tool that helps teachers in the area of arts in a way that allows an improvement in didactics and development of the student's discipline and learning. For this, the research was delimited in showing the importance of the art in the education and development of the individual, the way in which the educational design can help in a better teaching-learning through the development of the thought used in the design activity and how the emotional design can be applied in education and serve as a tool to enhance teaching-learning. The search for pedagogical tools that aid in the improvement of teaching-learning has been constant. Research centers in pedagogical architectures are dedicated to developing projects that lead to a reinvention of education and pedagogical processes. Although design in education is something new in Brazil, in other countries it is already researched and even applied as in England where design is already part of some disciplines. In order to understand the case studied and the scope of the research objective, research and research was developed on everything related to the problem, ending with the construction of recommendations to teachers of the discipline of arts applying the Educational Design in order to lead to a reflection of the Didactic work and methods used in the discipline with the purpose of facilitating the process of teaching learning, raising parameters and characteristics necessary to the teacher. Such research started based on methodologies of design in design where from the knowledge and study of the problem we can arrive at the solution.*

*Keywords: Educational Design; Art-education; Emotional Design, Teaching-learning*

## SUMÁRIO –

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>PROBLEMA.....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
3.1	Geral.....	12
3.2	Específicos.....	12
<b>4</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>MATERIAIS E MÉTODOS</b>	<b>15</b>
	.....	
5.1	Levantamento de Dados.....	15
<b>6</b>	<b>ARTE EDUCAÇÃO .....</b>	<b>16</b>
6.1	O significado da arte na educação	16
6.1.2	A importância da arte-educação na formação do indivíduo	20
<b>7</b>	<b>DESIGN EDUCACIONAL.....</b>	<b>25</b>
7.1	Conceitos.....	25
7.1.2	Formação do ambiente voltado para o ensino aprendizagem.....	28
7.1.3	O design emocional como ferramenta potencializadora no ensino-aprendizagem.....	37
<b>8</b>	<b>RECOMENDAÇÕES.....</b>	<b>41</b>
<b>8.1</b>	<b>Parâmetros e características que o professor de artes precisa ter para um melhor ensino-aprendizagem.....</b>	<b>43</b>
8.1.2	Compreender e explicar a função e importância da arte para o indivíduo e a sociedade, antes de saber explicar a importância da arte na educação.....	43
8.1.3	Compreender que a educação por meio da arte tem a arte como principal aliada na educação, permitindo uma maior sensibilidade para com o mundo.....	46
8.1.4	Compreender que a arte-educação tem a finalidade de desenvolver uma consciência estética, ou seja, consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica.....	50

8.1.5	Compreender como se dá o processo de desenvolvimento humano e o processo de ensino-aprendizagem.....	54
8.1.6	Compreender que a arte-educação trabalha as dimensões psicológicas e educacionais do estudante quando o encoraja a criatividade.....	58
8.1.7	Ser bem preparado e saber informar-se, observar, experimentar, comparar, analisar, encontrar problemas, buscar e desenvolver soluções, estabelecer uma visão de mundo da qual decorrerá uma visão da educação.....	61
8.1.8	Compreender que na arte-educação o que importa não é o produto final obtido, ou a produção de boas obras de arte, mas o processo de criação.....	64
8.1.9	Tornar-se um profissional reflexivo.....	66
<b>9</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>72</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>75</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Felizmente hoje a disciplina de arte é reconhecida como importante para a formação e desenvolvimento dos alunos, pela atual legislação educacional brasileira. Hoje a arte já se encontra incluída como disciplina obrigatória nas grades curriculares de ensino do Brasil. Ela é reconhecida como uma área de ensino que possibilita o desenvolvimento e a formação estética e artística do aluno. Dentre as várias formas de manifestações artísticas disponíveis para o ensino da arte destacam-se as artes visuais, o teatro, a dança, a música e o desenho que constituem a disciplina.

Contudo a disciplina de artes corre o risco de ser afetada e não mostrar todo o seu potencial para auxiliar no desenvolvimento e capacidade do aluno por ser mal interpretada e utilizada em sala de aula.

Barbosa (1975) ressalta que a atividade criativa deve estar presente em todos os cursos e estudos escolares, contudo no de artes deve ser vivenciada e estudada de forma específica a disciplina de artes.

Segundo pesquisadores da Parson School for Design “o professor cria o ambiente, mas não deixa o aluno falhar”, ou seja, a intervenção direta do professor no processo criativo faz com que os alunos não dominem as estratégias de criação. “O processo criativo, comum na infância deve voltar a ser estimulado no ambiente acadêmico” (FREIRE SANTOS, 2014).

Acredita-se que o pensamento utilizado para a atividade do design possa contribuir para uma melhor formação dos professores da disciplina de artes, pois o design na educação não é “um método ou um conhecimento específico, mas uma atitude em relação ao processo de aprender”. (TABAK, 2005)

O presente artigo busca tratar da possibilidade da junção do design na educação brasileira, como uma ferramenta pedagógica que auxilie no aperfeiçoamento da aprendizagem, por meio do pensamento do design especificamente na disciplina de artes onde o emocional pode ser estimulado e desenvolvido auxiliando numa melhor didática e desenvolvimento da disciplina e do aluno. A partir destas explanações levantou-se o seguinte problema: como o

Design Educacional pode auxiliar os professores de artes a melhorar o ensino-aprendizagem da arte-educação?

Partindo do problema onde segundo Munari (2008) “contém a maior parte dos elementos para a solução” desenvolveram-se pesquisas com base em metodologias de projeto em design que garantem o desenvolvimento do projeto por meio de técnicas e métodos que auxiliam no planejamento do projeto, possibilitando a compreensão de caminhos que levem a solução do problema.

A partir do delineamento do problema, os objetivos específicos buscam:

- Metodologias em design que ajudem a pensar e compreender os problemas que dificultam uma melhor didática no ensino de artes;
- Compreender como o design emocional pode ser aplicado na educação e influenciar na aprendizagem;
- Compreender o processo de desenvolvimento humano focando em adolescentes;
- Explicar a importância da arte na educação do indivíduo;
- Estudar o design educacional focado na aprendizagem.

Para contemplar os objetivos traçados essa pesquisa foi estruturada em 2 capítulos e 5 subcapítulos:

No primeiro capítulo aborda-se a importância da arte na educação, passando por um breve resumo da história da arte-educação, buscando visualizar e compreender o atual estado do ensino da arte nas escolas brasileiras, abordando a importância da arte-educação na formação do indivíduo e buscando compreender o processo de ensino-aprendizagem tendo como principal embasamento Duarte Junior (2008) e Sganzerlla (2011).

Embasado principalmente por Tabak (2011) e Mendonça (2016) o segundo capítulo apresenta os conceitos do Design Educacional, abordando a forma como o design educacional pode auxiliar na formação do ambiente voltado para o ensino-aprendizagem, contextualizando como o tipo de pensamento exercitado e aprendido durante a atividade do designer pode ser de grande valia para os profissionais de diversas áreas, como os de educação, também

justificando como os designers utilizam de metodologias de trabalho em design para contribuir na produção e organização de seus projetos de forma que contribua para resultados eficientes, buscando trazer a ideia de como a utilização de tais metodologias podem contribuir também para os profissionais de educação. Abordando também um dos métodos que sustentam a aplicação de forma prática do design educacional e trazendo o design emocional como uma ferramenta que potencialize o design educacional, juntamente com a arte-educação, contribuindo para um melhor processo de ensino-aprendizagem. Finalizando com a construção de parâmetros e características necessárias ao professor de artes, sendo embasado principalmente por Duarte Junior (2008) e Lowenfeld, Brittain (1977), mostrando como o ato de ensinar requer atualmente criatividade, sensibilidade, habilidades, disposição, compreensão da disciplina a ser ensinada e experiências pessoais artísticas, por meio de questionamentos e reflexões em cada parâmetro levantado, trazendo a possibilidade da aplicação do design educacional como uma ferramenta que auxilie na diária educacional.

## **2 PROBLEMA**

Como o Design Educacional pode auxiliar os profissionais de educação de artes a melhorar o processo ensino-aprendizagem da arte-educação?

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 GERAL**

Buscar como o pensamento utilizado na atividade do design pode auxiliar os profissionais de educação de artes de forma a melhorar o processo ensino-aprendizagem da arte-educação.

#### **3.2 ESPECÍFICOS**

- Buscar metodologias em design que ajudem a pensar e compreender os problemas que dificultam uma melhor didática no ensino de artes;
- Compreender como o design emocional pode ser aplicado na educação e influenciar na aprendizagem;
- Compreender o processo de desenvolvimento humano focando em adolescentes;
- Explicar a importância da arte na educação do indivíduo;
- Estudar o design educacional focado na aprendizagem.

## 4 JUSTIFICATIVA

Desde sempre existe uma busca por novas ferramentas pedagógicas que auxiliem no aperfeiçoamento da aprendizagem em todos os níveis pedagógicos. Núcleos de pesquisas em arquiteturas pedagógicas se dedicam a desenvolver projetos de pesquisas que levem a uma reinvenção da educação e dos processos pedagógicos. Diversas são as ferramentas inovadoras no campo da educação como: a introdução à informática, o uso de multimídias, a interação via internet, etc., tão importantes e em ascensão nos dias atuais. Pesquisas de mestrado em programas de pós-graduação em educação propõe a utilização do cinema, de recursos gráficos e leitura como modos de incentivo a escrita, além da utilização dos jogos educacionais (UFJF,2017) conhecidas como ferramentas pedagógicas alternativas.

Tabak (2005) ressalta que o design pode contribuir para educação na formação de professores a partir do entendimento que o pensamento utilizado para a atividade do design pode auxiliar, e muito, os profissionais de educação. A introdução do design na educação é algo novo no Brasil, mas já estudado em outros lugares no mundo. Na Inglaterra, por exemplo, já existem disciplinas onde o design é inserido como “Design e Artes” e “Design e Tecnologia”. Recentemente inaugurou-se no Brasil a Escola Britânica de Artes criativas (EBAC), no estado de São Paulo com um novo modelo de ensino das disciplinas criativas. Na matéria escrita por Nunes (2016) é citado o empresário Rafael Steinhauer que comenta a necessidade de “estimular cada vez mais e mais este setor, do criar, do pensar” (NUNES, 2016). Os estudantes têm a oportunidade de fazer os cursos disponibilizados pela instituição, participando de um processo seletivo criterioso, além de terem direito a bolsas de estudos. Na matéria, Nunes (2016) cita dados do IBGE sobre a economia criativa:

Com a economia criativa em constante crescimento, é importante que lugares com este se propaguem a fim de ajudar os criativos a desenvolverem suas ideias e aptidões. Segundo o IBGE, a contribuição formal dos setores criativos ao PIB do Brasil em 2010 foi de R\$104,37 bilhões ou 2,84% do PIB brasileiro. Os dados do Ministério do Trabalho apontam que hoje existem mais de 1 milhão de brasileiros empregados nos setores criativos, com um crescimento de mais de 90% nos últimos 10 anos. (NUNES, 2016).

A escola oferece educação das disciplinas criativas através da graduação – bacharelado britânico e através dos cursos de especialização, desenvolvidos para profissionais atuantes no mercado ou que desejam mudar de carreira, além de cursos intensivos e de iniciação.

Sobre a arte-educação, Duarte Junior (DUARTE JUNIOR, 2008, *apud* SALES; MARIÑO, 2015, p. 2) ressalta que se trata de um processo de ensino no qual o conteúdo é transmitido através de estímulos emocionais com o auxílio da arte, possibilitando a materialização dos sentimentos em suportes expressivos sem a intenção de preparar alguém para torna-se artista, mas possibilitando a educação e o desenvolvimento do indivíduo.

Na visão de alguém que já atua na área de educação artística e como estudante do curso de design, compreendo a necessidade de trazer novas formas de desenvolver a disciplina de artes, valorizando o conteúdo e a percepção dos alunos ao mesmo. Observando e acreditando que a sensibilidade desenvolvida e conteúdos aprendidos durante o curso de design, durante a formação superior, poderiam de alguma forma contribuir para um melhor desenvolvimento e contribuição na disciplina de arte, principalmente no que tange à inquietação de mostrar a importância da arte na educação.

## 5 MATERIAIS E MÉTODOS

Neste capítulo, apresenta-se o método que será utilizado e procedimentos no desenvolvimento da pesquisa. O material é listado abaixo juntamente com os procedimentos.

Para compreensão do caso estudado e alcançar o objetivo da pesquisa, será realizada busca e investigação acerca de tudo que esteja relacionado ao problema. Tais pesquisas serão feitas com base em metodologias de projeto em design que garantem o desenvolvimento do projeto por meio de técnicas, métodos e ferramentas, ajudando no planejamento do projeto, visando alocar recursos na realização das tarefas e atividades do projeto. Tal metodologia possibilitará na compreensão e criação de caminhos que poderão auxiliar para a solução do problema.

Segundo Munari (2008, *apud* SILVA, 2016, p. 39) como no problema já contém a maior parte dos elementos para a solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução.

### 5.1 LEVANTAMENTO DE DADOS

A fase de levantamento de dados envolveu a coleta de materiais bibliográficos e pesquisa descritiva focando em estudos de caso que servirão de base para o desenvolvimento do trabalho.

## 6 CAPÍTULO 1 - ARTE EDUCAÇÃO

### 6.1 O significado da arte na educação

Quando nos referimos às aulas de arte geralmente nos lembramos daquelas aulas onde podíamos nos distrair e relaxar depois de ter passado pelas outras matérias consideradas mais importantes, mais exigentes. Na aula de arte podíamos saltar nossa criatividade, relaxar da tensão provocada pelas outras disciplinas e pensar livremente durante o processo de desenvolvimento das atividades realizadas pelo professor da disciplina. Quanto ao professor de artes, deste geralmente nos lembramos como aquele professor menos exigente, mais tolerante. Lembro-me bem de três professores de artes com os quais tive a oportunidade de aprender durante os anos de escola. Professores esses que passavam as atividades e projetos mais divertidos e prazerosos, pelo menos para mim que tinha interesse na disciplina, e que se esforçavam para serem levados a sério durante as aulas e no meio das outras tantas disciplinas consideradas principais e mais importantes para que pudéssemos ser alguém na vida. A arte era apenas para distração e diversão. Mas até para mim, uma aluna do ensino fundamental e médio, de escola particular e pública, era possível ver que aquela disciplina, espremida entre outras, podia ser mais importante do que nos era apresentada. Acredito que não seja atoa que hoje a arte faça parte do tema do meu TCC.

Mas será que a forma como as aulas de artes é lembrada pelos seus antigos alunos hoje tem fundamento? Será que as aulas de artes existem apenas para diversão e distração dos alunos? “Será que não haveria uma forma de a arte contribuir mais efetivamente para o nosso desenvolvimento?” (DUARTE JUNIOR, 2008, p.12). Será que os professores da disciplina de artes conseguem desenvolver uma didática que mostre todo o potencial e importância da disciplina?

A arte está presente na história da humanidade desde os primórdios. Por ela as culturas exprimem o seu “sentimento da época”, forma como sentem

a sua realidade num dado momento (DUARTE JUNIOR, 2008). Numa cultura se inclui os costumes, o conhecimento, a religião, a arte e hábitos de uma determinada sociedade. Constitui-se um grupo que apresenta suas próprias características, possuindo em cada indivíduo uma capacidade de se adaptar ao meio. Muitas culturas se desenvolveram a partir de como cada agrupamento humano interpretava sua própria realidade e a adaptava segundo suas necessidades. Um fenômeno que se tornou comum a todas as culturas, independente de época, foi a arte.

Desde Platão já se valorizava a arte na educação, em sua obra a “república”, a música era vista como componente fundamental na formação do cidadão. “Acreditava-se que a música criaria bases para a formulação e geração do bom, do belo, do adequado, comprovando que através da arte era possível desenvolver competências e habilidades essenciais para a formação do indivíduo” (SGANZERLLA, 2011, p. 10). A arte acompanha a humanidade desde a pré-história mostrando desde já sua contribuição no desenvolvimento da humanidade. Como exemplo temos a arte do homem pré-histórico, que restou e contribui para compreensão da cultura desses antepassados.

O ser humano desenvolve suas capacidades intelectuais, motoras e emocionais resultando da forma como se relaciona com o meio e neste ponto a “arte-educação atua como referencial para o ensino-aprendizagem, pois contribui com potencial sensibilidade na construção da sensibilidade” (SALES; MARIÑO, 2015, p.3). Com relação a construção da sensibilidade, personalidade, emoção, expressão, nossa sociedade atual vive um básico conflito entre útil e agradável, prazeroso e maçante. O que se acredita atualmente é que tudo aquilo que serve para nosso desenvolvimento educativo, para sermos bem-sucedidos, e que envolve nossa vida de trabalho, são aquelas coisas que consideramos trabalhosas, desagradáveis que fazemos a contragosto. Coisas que nos dão prazer são apenas para os curtos momentos de lazer. Isto se dá tanto na nossa vida diária, como na nossa organização mental, onde separamos sentimentos e emoções do nosso raciocínio e inteligência. E arte se encontra incluída entre as coisas prazerosas da vida.

Acredita-se que essa situação se dê desde a revolução industrial

onde, na educação das classes inferiores, era necessário apenas se desenvolver habilidades básicas para sobreviver e atuar na sociedade. O desenvolvimento de habilidades artísticas era apenas para os estudantes das academias.

Trazendo um breve resumo sobre a história da arte-educação para termos uma compreensão do seu estado atual na educação, a arte só foi incluída no currículo do ensino elementar destinado aos filhos dos trabalhadores no início da Revolução Industrial, como “introdução ao desenho”. Isso foi um marco para arte que só era ensinada nas academias. Para os filhos dos trabalhadores, como citado acima, não era vista a necessidade de desenvolvimento de habilidades artísticas, por terem condições inferiores, possuindo apenas a possibilidade de desenvolverem habilidades de leitura, conta e escrita. Por trás disso a intenção da classe dominante não era possibilitar o principal desenvolvimento que a arte proporciona, mas a necessidade de que seus trabalhadores adquirissem habilidades manuais para o manuseio das máquinas. A nova disciplina em artes “tinha como objetivo a educação em design, utilizando o desenho como instrumento, permitindo o desenvolvimento da coordenação do aluno entre os olhos e as mãos e o adestramento das habilidades manuais” (SGANZERLLA, 2011, p. 11). O curso ignorava qualquer outro objetivo de desenvolvimento emocional ou expressivo do aluno.

É na segunda guerra mundial que o termo “arte-educação” é empregado com maior força, crescendo em produção acadêmica e na compreensão de que o ensino da arte ia muito além da simples transmissão de técnicas de desenho e pintura. No Brasil, a arte possuía uma concepção burguesa e elitista. Entre 1549 e 1808 a arte era ensinada nas escolas secundárias e elementares particulares, mas não fazia parte do ensino público (SGANZERLLA, 2011). A lei de Diretrizes e Bases (LDB) reforçou a flexibilidade necessária para continuar experiências na área de arte-educação, e essas iniciativas levaram ao acordo onde a Educação Artística é hoje componente curricular obrigatório no ensino básico, agora com o objetivo de promover o desenvolvimento cultural dos alunos. A partir disso a arte passou a ser “aplicada e experimentada nas escolas comuns, mas como disciplina facultativa, ou seja, compunha a parte diversificada das grades curriculares” (SGANZERLLA, 2011,

p. 15). Contudo a escola não se responsabilizava pelo desenvolvimento criativo, emocional, e imaginação do aluno, nem por criar oportunidades para que o aluno pudesse conhecer a arte em sua forma dinâmica.

Observando, de forma resumida, o que foi apresentado com relação a arte: ela encontra-se presente na humanidade desde sempre, colabora no desenvolvimento do indivíduo e expressão da cultura, o próprio Platão a valorizava como componente para formação do indivíduo, contribui para a construção da sensibilidade do ser humano com relação ao meio. Com tais afirmações podemos ter um pequeno vislumbre de que a arte é, na maioria das vezes, apresentada de forma limitada na educação escolar. Vemos que, infelizmente, a arte nas escolas ainda possui dificuldade de mostrar seu potencial e seu verdadeiro objetivo e contribuição no desenvolvimento do aluno. Ela se encontra espremida entre outras disciplinas, “relegada a segundo ou terceiro plano pelo próprio sistema educacional” (DUARTE JUNIOR, 2008, p. 10). E acaba aos professores, muitas vezes, a imagem e responsabilidade daquele que serve para colaborar nas decorações escolares e festas comemorativas. Falta criatividade e autonomia no ensino. É compreensível então, a forma como ela é vista, muitas vezes, por seus alunos, uma disciplina que serve para distração e diversão.

O papel da arte na educação muitas vezes é afetado pela própria forma como professor e aluno veem o papel da arte fora da escola (FERRAZ, FUSARI, 1995). “O professor de artes deve compreender e explicar a função e importância da arte para o indivíduo e a sociedade, antes de ser preparado para explicar a importância da arte na educação” (FERRAZ, FUSARI, 1995). Compreendendo e sabendo explicar a importância e função da arte na sociedade e no desenvolvimento e capacitação do indivíduo ficará mais claro, tanto para o professor quanto para o aluno, entender a importância da arte na sua formação escolar, afetando assim na sua valorização e num melhor desenvolvimento e didática em sala de aula e no currículo escolar. Assim como escola, professor e aluno compreendem como a matemática pode ser útil para o desenvolvimento intelectual e futuro profissional do aluno, assim também deve ser compreendida a arte.

A arte está relacionada à expressão humana, aos sentimentos, a criatividade, a percepção, a imaginação, a cultura, a história, a estética, a inovação, a música, a dança, entre outras coisas. De acordo com Duarte Junior (2008) uma educação por meio da arte não tem o objetivo de tornar o indivíduo um artista, ou simplesmente desenvolver habilidades técnicas para o ramo da arte, mas ter a arte como principal aliada na educação, permitindo uma maior sensibilidade para com o mundo. A educação através da arte parte da expressão de sentimento e emoções. Ela surgiu por estudiosos acreditarem que tanto razão quanto emoção poderiam se completar e trabalhar juntas, e as emoções poderiam não atrapalhar no desenvolvimento intelectual, mas desenvolver-se mutuamente com a razão. Dessa forma a arte é uma educação baseada naquilo que sentimos. E aquilo que sentimos parte das nossas experiências, da forma como nos relacionamos com o meio, e a arte nos possibilita compreender esses sentimentos e construir sensibilidade e maior percepção para com o mundo em que vivemos, fazendo assim com que emoção e razão desenvolvam-se juntas.

### **8.1.2 A importância da arte-educação na formação do indivíduo**

Segundo Sganzerlla (2011) arte-educação é um instrumento que transporta o indivíduo, o educando, da dimensão onírica a realidade, preparando-o para o exercício da reflexão crítico-criativa dos valores éticos e culturais que surgem do dia-a-dia e que dão origem as suas histórias de vida e, conseqüentemente, da humanidade.

Duarte Junior (2008) afirma que a arte-educação tem a finalidade de desenvolver uma consciência estética, porém esta consciência estética significa mais do que a simples apreciação da arte. Ela compreende uma atitude harmoniosa e equilibrada perante o mundo. Significa uma consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica, possibilitando ao indivíduo não apenas se submeter à imposição de valores e sentidos, mas poder seleciona-los e recria-los segundo sua situação existencial.

Se pararmos para avaliar a real situação das práticas educativas no sistema educacional atual perceberemos que costuma ser um local onde se

encontra respostas prontas, de forma que resta ao educando apenas sua assimilação. Identificamos problemas como: a grande ênfase dada à memorização, a pouca preocupação com o desenvolvimento de habilidades para reflexão crítica e autocrítica dos conhecimentos aprendidos, as ações concentradas nos professores que determinam o que e como deve ser aprendido, a falta de desenvolvimento da autonomia do estudante, a dificuldade em desenvolver o gosto pelo aprendizado. Ambientes assim acabam por proporcionar no aluno o devaneio onírico que acontece quando o indivíduo se encontra em estado de inconsciência, seja por motivos mecânicos ou naturais, que provém do estado de cansaço mental. O ser humano possui consciência reflexiva, ele é capaz de pensar por si próprio. A escola precisa proporcionar ao aluno um ensino aprendizagem que o ajude desenvolver sua própria capacidade de raciocínio, consciência reflexiva, crítica opinião e não apenas absorver respostas prontas, sem estímulo ao natural processo de aprendizagem e reflexão.

Cada indivíduo possui seu próprio ritmo de aprendizado. A aprendizagem é um fenômeno diário que ocorre desde o início da vida. É um processo pessoal e que depende do envolvimento de cada um, esforço e capacidade (MARINHO, 1996). Esta breve afirmação nos traz um rápido entendimento de como a aprendizagem é um processo individual, natural e que necessita de estímulos para um maior e melhor desenvolvimento.

É de suma importância ao educador compreender como os educandos aprendem e como estimular ou facilitar o processo de aprendizagem do aluno de forma que se conduza a uma aprendizagem verdadeira. O processo de ensino-aprendizagem sofreu várias transformações no decorrer da história, sendo caracterizado de diferentes formas que vão desde a ênfase a figura do professor como detentor do conhecimento, seja destacando o papel do educando como sujeito aprendiz, construtor do seu conhecimento (Lopes, [200-?]).

A eficácia do processo de ensino-aprendizagem está na resposta que este dá à apropriação do conhecimento, ao desenvolvimento intelectual, a autonomia alcançada, aos objetivos gerais e específicos propostos e alcançados

em cada nível de ensino. Para Freire (FREIRE, [199-?] *apud* Ribeiro, 2015) reforça que não existe ensino sem aprendizagem. Educar é um processo dialógico, um intercâmbio constante, onde educando aprende ao passo que ensina seu educador e o educador ensina e aprende com seu estudante. De acordo com Marinho (1988) a aprendizagem é uma modificação relativamente duradoura do comportamento, através do treino, experiência, observação. Se a modificação não perdurar por um espaço razoável de tempo não é considerado aprendizagem. Segundo a UNIFAP (2012) identifica-se como componentes do processo de ensino-aprendizagem:

- Aluno - deve responder a pergunta: “quem?”.
- Professor
- Problema - elemento que é determinado a partir da necessidade do aprendiz.
- Objetivo – deve responder a pergunta: “para que ensinar?”.
- Conteúdo – deve responder a pergunta: “o que aprender?”.
- Métodos – deve responder a pergunta: “como desenvolver o processo?”.
- Recursos – deve responder a pergunta: “como que?”.

A avaliação entra como elemento regulador, sua realização oferece informação sobre a qualidade do processo ensino-aprendizagem, sobre a efetividade dos outros componentes e das necessidades de ajuste, modificações que o sistema deve usufruir.

Duarte Junior afirma que “aprender é um processo que mobiliza os significados, os símbolos, quanto os sentimentos, as experiências a que eles se referem” (DUARTE JUNIOR, 2008, p.24). O ser humano extrai significado de uma experiência vivida, transformando-a num símbolo que a represente, fazendo assim com que tenha mais sentido e importância para sua vivência, ajudando a agir em situações com base em tais experiências. É preciso compreender que o mundo a nossa volta não é percebido apenas de forma “lógica”, “neutra” ou “objetiva”, mas sim, emocional. “Inicialmente sentimos, e depois elaboramos de forma racional os nossos sentimentos” (DUARTE JUNIOR, 2008). Com isso temos a arte-educação que permite ao indivíduo atenção a seu próprio processo

de sentir, contribui para conhecimento e desenvolvimento de experiências e sentidos onde a linguagem tradicional falha. Sua colaboração habilita a memória emotiva através dos sentimentos, coisa tal que os conceitos transmitidos de forma verbal, racional e objetivo por si só não garante o aprendizado (SALES; MARIÑO, 2015).

O atual estado em que o ambiente escolar tem atuado acaba por inibir a criação e o processo natural de aprendizagem e desenvolvimento, cabendo aos alunos apenas a reprodução daquilo que já existe. A arte traz seu diferencial possibilitando a criação genuína, o desenvolvimento de habilidades e aptidões, não por meio da assimilação ou de respostas prontas, mas da criação, da experiência, da sensibilidade, da observação, do aprendizado desenvolvido por meio do experimentar, errar, acertar.

#### Segundo Duarte Junior (2008)

(...) o intelectualismo de nossa civilização, reforçado no ambiente escolar, torna relevante apenas aquilo que é concebido racionalmente, logicamente. Deve-se aprender os conceitos prontos e objetivos, que a escola veicula a todos, sem levar em consideração as características existenciais de cada um. (Duarte Junior, 2008)

Este processo acaba por privar o educando de elaborar sua visão de mundo, que parte de suas experiências, sentimentos e percepções. A arte-educação parte para um parâmetro onde sua atuação no ambiente escolar contribui para que o indivíduo desperte sua maneira de sentir, contribuindo assim para direcionar os demais processos racionais. O que é de grande valia para o indivíduo pois, educando os sentimentos está estimulando-os a se expressar e vibrar diante daquilo que lhe é significativo e o ensino criativo ajuda a estimular e a trazer entusiasmo e satisfação no processo de aprendizagem do ser humano. A arte-educação trabalha as dimensões psicológicas e educacionais do aluno quando o encoraja a criatividade. Permitir, por meio da arte, uma maior vivência dos sentimentos possibilita a abrangência do processo de aprendizagem como um todo.

Duarte Junior (DUARTE JUNIOR, 2008, *apud* SALES; MARIÑO, 2015, p. 6) questiona a educação da seguinte maneira: “por que, ao invés de funda-la na transmissão de conhecimentos apenas racionais, não fundá-la na

criação de sentidos a partir da situação existencial concreta dos educandos? Reforçamos aqui que a arte-educação parte da expressão de sentimentos e emoções e que não tem como objetivo transformar alguém em artista, ou simplesmente desenvolver habilidades técnicas no ramo da arte, mas sim ter a arte como principal aliada da educação permitindo ao indivíduo uma maior sensibilidade para com o mundo. Na arte-educação o que importa não é o produto final obtido, ou a produção de boas obras de arte, mas o processo de criação. A arte-educação desempenha um papel fundamental, pois valoriza a identidade dos educandos e conseqüentemente eleva sua autoestima acentuando valores humanísticos. Preocupa-se em formar sujeitos empreendedores, com muitas habilidades, principalmente as que são responsáveis pela dominação e distribuição das informações (SGANZERLLA, 2011). A arte-educação cria caminhos para a autonomia da população.

## **7 CAPÍTULO 2 - DESIGN EDUCACIONAL**

### **7.1 Conceitos**

Segundo projeto ICD (Inovação, Competitividade, Design) o “design educacional é caracterizado pela separação física entre professor e aluno, pelo uso de tecnologias de comunicação bidirecional, uso de recursos didáticos de conteúdo e apoio e aprendizagem autônoma do estudante” (UFRGS, [200-?]). Ou seja, tal modelo didático propõe não colocar no professor toda a responsabilidade pedagógica do aprendizado, mas sim nos responsáveis pela elaboração do material didático e técnico desenvolvido para o acompanhamento e verificação da aprendizagem do aluno (UFRGS, [200-?]).

Na prática, o Design Educacional é definido como uma ação sistemática e intencional de ensino onde envolve-se planejamento, desenvolvimento, aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas com o objetivo de promover, a partir de princípios de aprendizagem e instrução, a aprendizagem do indivíduo (ARAÚJO, 2011, p. 3).

O Design educacional objetiva facilitar o processo de aprendizagem do indivíduo em qualquer contexto, desde educação tradicional presencial até o ensino online. Ele contribui para a construção de qualquer material que facilite o processo de educação e aprendizagem. O projeto ICD (Inovação, Competitividade, Design) simplifica o conceito de design educacional como a “aplicação do design na forma de dar aula e se estudar” (UFRGS, [200-?]).

É importante salientar que o design educacional também é conhecido como design instrucional. Não há de fato um consenso entre estudiosos de educação com relação às diferenciações entre as duas expressões, no entanto há dois conceitos importantes que são levados em consideração quando se reflete, de forma criteriosa, sobre os dois termos que são o conceito de instrução e de educação. O primeiro, instrução, diz respeito a apenas transmissão de conhecimento e formação de habilidade. O segundo, educação, refere-se à aplicação de métodos próprios para assegurar a

formação, desenvolvimento físico, intelectual e moral do indivíduo. Esses dois conceitos, de acordo com Mendonça (2016), podem levar a reflexão da diferenciação dos dois termos, porém, como dito anteriormente, os estudiosos consideram ambos sinônimos, sendo que o termo “design instrucional” é o mais utilizado. Segundo Mendonça (2016) o design educacional também é visto, por alguns outros estudiosos da educação que veem diferenciações nos termos, como um passo à frente do design instrucional onde o primeiro se mostra como uma evolução do segundo, pois preocupa-se em acompanhar se a aquisição de conteúdos, habilidades e capacidades, realmente aconteceu após o processo de aprendizado.

Como o Design Educacional trabalha com o objetivo de promover a aprendizagem do indivíduo a partir dos princípios de aprendizagem e facilitar o processo de aprendizagem em qualquer contexto, é importante que o designer tenha um conhecimento de quais são esses princípios de aprendizagem.

O Instituto Federal do Sul (IFSUL) abordou, de forma sucinta, alguns desses princípios de aprendizagem, trazendo características do cérebro/mente e elaborando perguntas que levam a reflexão do assunto. Quanto às características do cérebro/mente:

1. O cérebro tem a capacidade de funcionar simultaneamente em muitos níveis. Aprender envolve toda a fisiologia cerebral (pensamentos, emoções, imaginação, desejos, memorização etc.).
2. O processo ativo do cérebro acontece durante toda a vida e é decorrente de seu envolvimento com outros, seja interferindo ou sofrendo interferência. O cérebro é receptivo e versátil. Pode permanecer assim ou não, dependendo das condições envolvidas no desenvolvimento humano (são favoráveis ou não?).
3. A tendência da busca por um sentido é algo comum ao cérebro
4. Tudo o que aprendemos é influenciado e organizado por emoções. Chega-se ao sentido a partir das emoções.
5. O cérebro é capaz de perceber partes e todo.
6. Aprender envolve tanto a atenção focalizada, quanto a percepção

periférica.

7. Embora tenhamos o mesmo conjunto de aptidões neuronais, somos diferentes, em razão de questões de genética, de experiência, de contexto. As diferenças se expressam em termos de estilos de aprendizagem, talentos, inteligências diferentes, etc.
8. Os desafios fomentam e as ameaças inibem a aprendizagem.

Quanto as perguntas para reflexão:

1. O professor deve trabalhar um assunto de cada vez? Deve contar apenas com a capacidade intelectual do aluno? A resolução de tarefas deve contar apenas com a capacidade de memorização dos aprendentes? As respostas aos problemas propostos devem ser sempre conclusivas?
2. As condições oferecidas pela escola favorecem a versatilidade e receptividade características do cérebro?
3. Há conteúdos inseridos nos programas escolares que podem ser considerados sem importância ou significado para o aluno?
4. Quando se pensa no aspecto racional e emocional quando o professor planeja sua aula, qual desses é privilegiado? Desejos e necessidades dos alunos são considerados?
5. A percepção da complexidade é propiciada?
6. O ambiente escolar é rico em informação de modo a favorecer que o aluno possa aproveitá-las ao mesmo tempo em que mantém sua atenção focalizada na tarefa do momento?
7. O tempo de aprendizagem dos alunos é respeitado? Estratégias são desenvolvidas de modo que o ritmo de aprendizagem seja respeitado no tempo em que a escola disponibiliza para a aprendizagem.
8. A prova pode ser considerada como um desafio ou ameaça? A escola estimula a emoção produtiva que propicia aos alunos mobilizarem-se em direção à resolução de problemas?

Tais questionamentos levam a uma melhor reflexão do processo de ensino-aprendizagem, de forma que possibilite compreender o ponto de vista do aluno. Para o designer é importante compreender o ponto de vista do outro, conectar-se ao outro de maneira empática de forma que possa oferecer uma solução ao problema do outro encontrado.

### **7.1.2 Formação do ambiente voltado para o ensino aprendizagem**

Quando falamos sobre as contribuições que o design pode trazer para a educação, muitas vezes entende-se de uma contribuição por meio de novas tecnologias pedagógicas, como a informática ou o “desenvolvimento de objetos que possam ser utilizados em sala de aula” (TABAK, 2005). Tenho como exemplo próprio a reação de pessoas, universitárias de diversas áreas, que ao comentar sobre a presente temática do TCC onde o design poderia ser incluído como uma ferramenta de auxílio na educação, não conseguiram compreender de que forma seria possível além de uma contribuição por meio do desenvolvimento de objetos de uso educacional. Mas o design em sua amplitude pode ir muito além disto. Para Tabak (2005) o design pode ser abordado de forma que foque a importância do processo e do pensamento do design, em vez da valorização tradicional e exclusiva dos produtos concebidos pelos designers. O tipo de pensamento exercitado e aprendido durante a atividade do designer pode ser de grande valia para cooperar com os profissionais de diversas áreas, como os profissionais da área de educação. O designer busca compreender o ponto de vista do outro, olhar o mundo por meio do olhar do outro, de forma que possa oferecer uma solução relevante para o problema do outro. Na sua maneira de pensar o profissional de design pode se conectar ao de maneira empática e trabalhar com essa pessoa num processo de construção. Este profissional também tem uma maneira diferenciada de perceber as coisas e agir sobre elas. O Design Thinking diz o seguinte sobre o pensamento exercitado e forma de enxergar os problemas pelos designers:

O designer enxerga como um problema tudo aquilo que prejudica ou impede a experiência (emocional, cognitiva, estética) e o bem-estar na

vida das pessoas (considerando todos os aspectos da vida, como trabalho, lazer, relacionamentos, cultura, etc.). Isso faz com que sua principal tarefa seja identificar problemas e gerar soluções. (VIANNA et al., 2012, p. 13).

O designer investe tempo mapeando a cultura, contextos, experiências pessoais, processos de vida dos indivíduos para poder identificar causas e consequências das dificuldades e ser mais assertivo na busca por soluções (VIANNA et al., 2012). Este também está sempre experimentando novos caminhos e aberto a novas alternativas, ele não se retrai ante ao problema, mas utiliza dele para encontrar soluções, o erro gera aprendizados que o ajudam a traçar direções alternativas, além de identificar oportunidades para inovações (VIANNA et al., 2012). Essa habilidade, de se desvincular do pensamento lógico é que faz com que o designer venha a pensar “fora da caixa” e que pode ser de grande valia para outros profissionais, como os de educação.

Ao se desafiar a padrões de pensamentos, sentimentos e comportamentos os designers acabam por produzir soluções que geram novos significados e estimulam aspectos como cognitivos, emocional e sensorial, envolvidos na experiência humana (VIANNA et al., 2012). Não apenas os designers podem ou pensam dessa forma, mas os estes mantem esta forma de pensar ativa por conta de sua profissão. Observar o mundo e gerar novas soluções é uma habilidade coletiva humana, desenvolvida desde os primórdios, mas que apenas recentemente tem sido vista como algo que necessita de determinado talento excepcional (VIANNA et al., 2012).

Alguns teóricos contemporâneos como Cross (2007) e Dilnot (2007) citam a mudança no foco como o design pode ser explorado nos dias de hoje. O aspecto reflexivo do design é um dos valores cruciais apontados por Cross, o diálogo entre o processo mental e a expressão das ideias que permitem que sejam consideradas, revisadas e desenvolvidas, rejeitadas ou retomadas (TABAK, 2005, p. 2).

(...) os objetos e produtos projetados certamente são emblemas das capacidades específicas dos designers, porém um estudo mais aprofundado destas capacidades retrata o design como uma disciplina cheia de possibilidades, que pode ser de grande valia para outras áreas do conhecimento. (TABAK, 2005, p. 2).

Fontoura (2006) afirma que ao se fazer uso das ferramentas de design, dos seus fundamentos, suas metodologias de trabalho, o design torna-se um instrumento com grande potencial para cooperar de forma ativa na educação formal e informal de jovens e crianças nos tempos atuais. Trazendo um breve resumo para uma melhor compreensão desta afirmação, “na realização de projetos de design é necessário ao designer criar ou estabelecer métodos de projeto que o ajudem a atingir resultados eficientes” (MARTINS, MERINO, 2008, *apud* LOURENÇO, [200?]). Muitas são as metodologias em design, mas uma das mais conhecidas e utilizadas é a de Bruno Munari onde ele divide sua metodologia em partes para que o designer possa ter uma melhor compreensão de todo seu fluxo de trabalho, organização de ideias e processo de desenvolvimento do projeto. Seu método inicia com a definição do problema, para assim definir seu objetivo e, em sequência, divide-se o problema em partes para facilitar sua resolução e se chegar à solução. Em seu método 11 fases são abordadas, elas são: problema, definição de problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, solução. Tal metodologia de Munari pode ser usada para diferentes áreas do design (LOURENÇO, [200?]).



Figura 1 - Metodologia de Bruno Munari – Arroz Verde

Fonte: Lourenço, [200?].

É importante compreender como tais metodologias de trabalho em design funcionam e como o designer utiliza delas para melhor compreensão e organização do pensamento durante a atividade exercida por ele nos

desenvolvimentos de projetos e resoluções de problemas, já que tais “metodologias de trabalho em design possuem grande potencial para cooperar de forma ativa na educação” nos tempos atuais (FONTOURA, 2006).

Para cada área ou subcategoria dos métodos, existem métodos específicos, para que os resultados sejam cada vez mais eficazes e eficientes (LOURENÇO, [200?]).

Segundo Dilnot (2007) o design pode ser tratado como uma atividade reflexiva pois é “um modo de agir que é, ao mesmo tempo, um modo de aprender” (DILNOT, 2007, *apud* TABAK, 2005, p. 2).

Como citado anteriormente o design educacional, na prática, envolve planejamento, desenvolvimento e aplicação de métodos em diversas situações didáticas e específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. Ao designer educacional cabe, juntamente com profissionais de outras áreas, direcionar e executar estas atribuições (ARAÚJO, 2011). É importante relembrarmos que, o atual estado do ambiente escolar encontra-se cheio de respostas prontas cabendo ao educando apenas a sua assimilação, proporcionando assim o devaneio onírico. Como cita Duarte Junior (2008) o intelectualismo atual, reforçado no ambiente escolar, torna relevante apenas o que é concebido de forma racional e lógica, onde aprende-se conceitos prontos e objetivos sem levar em consideração as características existenciais de cada indivíduo. O ambiente escolar deve proporcionar ao aluno um ensino-aprendizagem que o ajude desenvolver suas próprias capacidades de raciocínio, crítica, opinião, reflexão, de forma que estimule o natural processo humano de aprendizagem e reflexão, e ao professor cabe compreender como o aluno aprende e como estimular ou facilitar o seu processo de aprendizagem. O designer educacional entra, trabalhando juntamente com outros profissionais, de forma que possa contribuir para a construção de qualquer material que facilite o processo de educação e aprendizagem do indivíduo.

Marinho cita que:

O profissional que fornece matéria para o trabalho da mente dos alunos precisa ser bem preparado e para isso ele precisa informa-se, saber observar, experimentar, comparar, analisar, encontrar problemas, buscar e desenvolver soluções, estabelecer uma

visão de mundo da qual decorrerá uma visão da educação (MARINHO, 2001, p. 7).

Por muitos anos a educação estruturava-se colocando o professor como centralizador do conhecimento e o estudante como apenas aquele que deve ser preenchido com informações e conteúdos transmitidos pelo docente. Entretanto, nas últimas décadas tem-se havido um deslocamento do eixo pedagógico, mudando a valorização de como e quem ensina, para a preocupação de quem aprende e de como se aprende (LOPES, [200?]). Conforme Castell (2017) hoje ser professor implica em “assumir uma profissão que se encontra em constante processo de redefinição e ressignificação”. Nos últimos anos a educação tem passado por profundas e diversas mudanças com elevado impacto na vida dos profissionais de educação e dos estudantes. Com tantas mudanças é necessário que também se atualize o ensino para que sejam atendidas as demandas atuais. Hoje, somente a experiência profissional docente não é mais suficiente. O professor encontra-se em um processo não apenas de ensino, mas também de aprendizagem, aprendendo sobre e com seus alunos, aprendendo novas técnicas, novas didáticas, postura profissional, adquirindo novos conhecimentos e experiências, atualizando-se (CASTELL, 2017). Desta forma, o professor tem reavaliado o método e visto formas de ensinar e estimular seus alunos a serem pensadores e não apenas repetidores de informações.

Segundo Tabak (2005) no atual contexto de mudanças de paradigmas quanto a aprendizagem, ao papel da escola e a função do professor, cita-se a ideia da formação de professores reflexivos como uma contraposição a formação tecnicista do profissional de educação, muito discutida atualmente pelos educadores, que muitas vezes se revela insuficiente em situações de confusão e incertezas enfrentadas durante o desempenho de suas atividades diárias. Shön (SHON, 2000, *apud* TABAK, 2005, p.3) reforça que nesses casos, de momentos complexos e instáveis da prática, o profissional acaba por experimentar uma surpresa que o leva a repensar seu processo de conhecimento e o leva a ir além de regras, fatos e operações disponíveis fazendo-o responder àquilo que é inesperado através da reestruturação de suas estratégias de ação ou forma de conceber o problema e inventa experimentos imediatos para testar suas novas compreensões. Esse profissional acaba por comporta-se

mais como um pesquisador tentando modelar um sistema especializado do que como um “especialista” com comportamento modelado. Necessita-se aos profissionais de educação autonomia, refletir sobre suas práticas e rever teorias que a embasam, encontrar alternativas didáticas para situações inesperadas do dia-a-dia. Tal comportamento refere-se à ideia de **reflexão-sobre-a-ação** citada por Tabak (2005). Por ter que lidar, na prática e no ensino do design, diariamente com problemas mal definidos e estruturados o designer acaba por ter ferramentas intuitivas e implícitas de **reflexão-na-ação**, capacidades que são úteis para qualquer profissional (TABAK, 2005). Nos designers, tais habilidades surgem de lidar com momentos imprevisíveis que se tornam comuns na sua maneira de pensar nas situações diárias. Schon (1997) também levanta a questão sobre a **reflexão-na-ação**, acreditando-se que o Design possa oferecer uma grande contribuição para a formação de professores reflexivos (SCHON, 1997, *apud* TABAK, 2005, p. 4). Segundo Tabak (2005) os tipos de problemas paradoxais que os profissionais de design lidam fazem com que a reflexão-na-ação seja uma tarefa diária. Este processo contribuído na formação de professores reflexivos, pela forma como o profissional de design pensa surgiria da seguinte maneira: durante um problema o processo de reflexão-na-ação partiria como um diálogo onde pode surgir um questionamento “se o aluno não consegue aprender tal assunto da forma como normalmente ensino, de que outras formas poderiam ajudá-lo a aprender? ”. Em tais problemas o processo segue por uma série de perguntas e conexões que levem a possibilidades que resolvam os problemas paradoxais, levando também a experimentos que apontem outros caminhos para se lidar com os problemas. De acordo com Tabak (2005) através de “um olhar reflexivo, o estudante pode chegar a resultados muito mais interessantes e ricos do que os que seriam atingidos se apenas fosse tentado se adequar ao modo padronizado de aprendizado” (TABAK, 2005, p.8).

Segundo Mendonça (2016) o designer instrucional faz parte dos profissionais que de fato se preocupam com o verdadeiro propósito no que diz respeito à capacitação e desenvolvimento de competências em geral, principalmente dos que buscam formas mais dinâmicas e interativas de aprendizagem ele pode ser trabalhado de diversas formas de acordo com seus

objetivos. A ideia é buscar alcançar os melhores resultados nos processos de aprendizagem e oferecer a melhor experiência educacional. Cada objetivo busca tratar da melhor forma possível os diversos aspectos do processo de aprendizagem, para que os educandos tenham uma experiência eficaz.

A escolha dos objetivos de aprendizagem, feitos por meio do designer educacional, é essencial e central para todo o processo. “Todo o processo de educação é feito a partir do foco na necessidade do público alvo, tendo como objetivo o aprimoramento de habilidades, competências e desempenhos” (MENDONÇA, 2016). É fundamental que o designer educacional conheça o perfil distinto do público alvo a ser trabalhado. Para isso é necessário compreender alguns conceitos importantes atrelados ao design educacional. O primeiro conceito é o da pedagogia, que tem como objetivo o estudo da educação e processo de aprendizagem como um todo, tendo o ser humano como sujeito. Suas atribuições e conteúdos são destinados a crianças, logo é importante compreender que “as crianças possuem uma forma de aprendizagem diferente dos adultos, pois as experiências obtidas por elas se dão a partir de observações e repetições de ações” (MENDONÇA, 2016). Logo cabe ao designer educacional atentar-se a esta questão caso execute algum trabalho para tal público. Outro conceito, o de andragogia, diz respeito ao ensino de adultos. De acordo com Mendonça (2016) os adultos buscam aprender o que lhes faz sentido conhecer mais, que lhes caiba em situações que se encontrem em dificuldade ou se depare com algo que demande melhorias. Também é importante ao designer educacional compreender tal conceito para trabalhar de forma eficaz com o este público.

Como o design educacional é uma tecnologia utilizada na educação, são necessários métodos que sustentem sua aplicação de forma prática. Um desses métodos mais conhecidos é o modelo ADDIE que significa: análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação (MENDONÇA, 2016). Cada uma dessas etapas está direcionada às fases do planejamento educacional.

Na etapa de **análise** “o problema educacional é entendido para que seja elaborada uma solução adequada” (ARAÚJO, 2011). Também é “analisado

o público alvo, suas necessidades e objetivos de aprendizagem” (MENDONÇA, 2016). Filatro (2008) reforça que o problema educacional é entendido “por meio da análise contextual, que abrange o levantamento das necessidades educacionais propriamente ditas, a caracterização dos alunos e a verificação de restrições” (FILATRO, 2008, *apud* ARAUJO, 2011, p. 56). Segundo Mendonça (2016) algumas perguntas podem ser essenciais para o processo como: Qual o meu público alvo? Quais os resultados atuais e os resultados esperados? Entre outras.

Na etapa do **design** é feito o planejamento e desenho didático do curso, ou disciplina, por meio de um mapeamento ou sequenciamento dos conteúdos que serão trabalhados, além da definição das estratégias e atividade de aprendizagem que serão utilizados para alcançar os objetivos traçados e a descrição dos materiais que deverão ser produzidos para utilização dos alunos e professores (ARAUJO, 2011, p. 55). Alguns questionamentos podem ser feitos nesta etapa de design, como: “o que precisa ser ensinado? Como esse público aprende? Quais teorias e técnicas utilizar? Quais os principais objetivos da aprendizagem? Quanto tempo será necessário? Entre outras” (MENDONÇA, 2016).

Na etapa de **desenvolvimento** tudo que foi elaborado na fase de análise e design é posto em prática. Nessa fase é produzido todos os conteúdos e feito experimentos de aceitação do mesmo para melhor aproveitamento do público alvo.

Na etapa de **implementação** tudo que foi desenhado é executado pelos alunos. Nesta etapa é “preciso comparar e verificar se o processo de implementação está de acordo com o planejado” (ARAUJO, 2011).

Na última etapa de **avaliação** é verificada e efetivada a proposta e feita à revisão das estratégias implementadas avaliando os resultados de aprendizagem dos alunos, analisando se os objetivos de aprendizagem foram atingidos, também podendo, de acordo com Araujo (2011), ser realizada antes da execução do curso por permear todo o processo de desenho verificando também as características dos educandos, a fim de perceber as características existenciais de cada um. Nesta fase também pode-se levantar alguns

questionamentos como: O que foi aprendido? é necessário alguma ação complementar? Os objetivos foram alcançados? Entre outros (Mendonça, 2016).

Segundo Mendonça (2016) neste contexto, a utilização do design instrucional de forma prática e eficiente demanda que o designer instrucional avalie de forma bastante criteriosa cada um dos passos e método ADDIE para que se possa gerar uma melhor experiência educacional e fazer com que o processo de aprendizagem seja otimizado de maneira eficaz. Tal modelo e avaliação por parte do designer educacional contribuirá para um ambiente educacional com melhor didática que facilite e estimule o processo natural de aprendizagem do educando.

O design educacional é essencial e eficaz para criar um ambiente de aprendizado que ajude os educandos no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação de competências e habilidades do indivíduo.

### **7.1.3 O Design Emocional como ferramenta potencializadora no ensino-aprendizagem**

Neste capítulo trataremos do design emocional como uma ferramenta que potencialize o design educacional juntamente com a arte-educação contribuindo para um melhor processo de ensino-aprendizagem. O design emocional é uma linha de pesquisa que trata dos sentimentos humanos com o objetivo de adequar determinado produto ao resultado emotivo a que foi destinado. A arte-educação possibilita expor o que se sente e se percebe, e a partir daí construir o processo de ensino-aprendizagem de outros conhecimentos (SALES; MARIÑO, 2015). A arte atua como um meio que habilita a imaginação e a memória emotiva através dos sentimentos. E o design emocional tem como prioridade aplicar as propriedades do design para construção de uma conexão afetiva entre o usuário e o produto, e este produto pode ser tanto um objeto quanto um ambiente, neste caso trataremos do produto relacionado ao ambiente educacional. Ambos; arte-educação e o design emocional, lidam com sentimentos e emoções em prol de um fim determinado (SALES; MARIÑO, 2015).

Segundo Cella ([200-?]) o design emocional trata de uma perspectiva, a partir da qual o design considera, inicialmente, o usuário e o modo como ele se relaciona com os objetos que o cerca. Considerar o usuário e/ou indivíduo desde o início é uma maneira de gerar princípios que despertem uma ligação afetiva entre tal com o produto gerando uma experiência emocional do usuário com o produto. A experiência emocional é alcançada graças à união do design e da psicologia, devido a pesquisa direta com o usuário, ou seja, trata-se de uma pesquisa holística das necessidades desejadas pelo usuário e não um mero mecanismo de manipulação (SALES; MARIÑO, 2015). O desafio para o designer é descobrir as verdadeiras necessidades do usuário que nem mesmo ele consegue formular, nem manifestar com clareza. A maioria das pessoas não têm consciência de suas verdadeiras necessidades, por isso descobri-las exige observação cuidadosa em seu ambiente. Para Norman (2008) um observador treinado pode identificar dificuldades e soluções inconscientes ao usuário.

O designer trabalhará o público alvo baseando-se nos três níveis cerebrais presentes no ser humano, segundo Norman (2008), são eles: visceral, comportamental e reflexivo. O nível visceral trata-se de um comportamento pré-programado geneticamente, forma como o ser humano reage de forma natural aos estímulos dado pelo ambiente. O afeto positivo é manifestado no nível visceral, neste nível os aspectos físicos dominam fazendo com que o indivíduo deseje determinado produto, objeto, material ou ambiente. O nível comportamental produz prazer e efetividade do uso. O indivíduo analisa a situação e altera seu comportamento de acordo com ela. O design comportamental diz respeito ao uso, a aparência é o que menos importa, o desempenho sim, é o que importa. Segundo Norman (2008) quatro componentes são atribuídos ao nível comportamental: função, compreensibilidade, usabilidade e sensação física. Um dos passos do design comportamental é compreender as necessidades do usuário e para isso pode-se: listar os problemas encontrados durante execução de tarefas e métodos rotineiros, perceber sequência de atividades desempenhadas pelo usuário e quais tarefas necessitam auxílio, prestar atenção a sequência de ações desempenhadas para alcançar a meta final, verdadeiras necessidades. “O design comportamental inicia com a

compreensão das necessidades do usuário, idealmente descobertas através da condução de estudos comportamental relevantes em lares, escolas, trabalhos etc.” (NORMAN, 2008). Tanto a reação visceral, quanto comportamental, são subconscientes fazendo com que o ser humano seja inconsciente de suas verdadeiras reações e suas causas. O nível reflexivo atribui significado e trabalha a memória. O design reflexivo possui vasto território, “tudo nele diz respeito, por um lado, ao significado das coisas, das lembranças pessoais e, por outro lado, a autoimagem e a mensagem que um produto envia as pessoas” (NORMAN, p. 107, 2008). A essência do design reflexivo é que tudo encontra-se na mente do observador, dizendo respeito a experiência de longo prazo do indivíduo. Segundo Norman (2008) uma vez que o sistema reflexivo falha, a sedução também tende a desaparecer. A distinção entre os três níveis encontra-se no tempo. Enquanto o nível visceral e comportamental refere-se ao agora, o nível reflexivo pode estender-se por muito mais tempo.

Segundo Damásio (2006, *apud* SILVA e CAVALCANTI, 2015) “as emoções são responsáveis pelas tomadas de nossas decisões, atitudes e escolhas”. Com isso alguns objetos acabam por transforma-se em estímulos emocionais competentes ao longo de nossas vivências pessoais. Para Norman (2008) emoções positivas podem auxiliar o aprendizado, pois ampliam o processo de raciocínio e facilitam o pensamento criativo, tornando o indivíduo mais eficiente em encontrar soluções alternativas e mais tolerante quanto a pequenas dificuldades. A cognição e/ou razão contribuem para a interpretação e compreensão do mundo, enquanto que a emoção permite que tomemos decisões mais rápidas quanto a estes (SILVA; CAVALCANTI, 2015). Os aspectos emocionais são percebidos primeiro, já os funcionais demoram mais, pois dependem do uso. Como as emoções comandam nossas escolhas, o designer emocional deve saber equilibrar os dois conjuntos de fatores, emocionais e funcionais. Ao educador cabe oferecer meios que impulsione o processo de aprendizagem do educando e para isso pode-se utilizar, auxiliado pelo designer, recursos desenvolvidos sob os princípios do design emocional. Gerar um material pedagógico com apelo emocional ganha destaque, pois, além da sua função principal, poderá oferecer vínculos emotivos entre quem o

consome e o seu conteúdo (SALES; MARIÑO, 2015). O designer pode disponibilizar meios de auxiliar o educador a desenvolver um ambiente educacional que auxilie no desenvolvimento do processo criativo do educando, e o design emocional é um desses meios de auxílio.

## 8 RECOMENDAÇÕES

Como citado por Santos ([200?]) o professor tem deixado de ser um mero transmissor automatizado de conhecimentos para ser um orientador, um estimulador dos processos que levam os alunos a aprendizagem, a construção de conceitos, atitudes, autonomia, habilidades, sensibilidade, etc., que lhe permitam crescer como pessoas, cidadãos e futuros profissionais, desempenhando uma influência verdadeiramente construtiva.

O ato de ensinar e aprender requer criatividade, sensibilidade, habilidades, disposição e claro, amor por aquilo se faz. Como acredita Duarte Junior (2008) apesar de a nossa civilização viver uma separação entre sentimentos e emoções de nosso raciocínio e inteligência, as emoções e sentimentos podem não atrapalhar no nosso desenvolvimento intelectual e aprendizado, mas desenvolver-se mutuamente, dialeticamente e a educação através da arte é uma educação baseada naquilo que sentimos. Atualmente existem estudos sobre inteligência emocional que comprovam que a emoção tanto não atrapalha, como também é fundamental para o desenvolvimento intelectual e aprendizado, tais estudos mostram a importância do controle emocional, os quais não vamos decorrer nesta pesquisa, pois requer um maior aprofundamento e ficará para pesquisas futuras. É com diálogo e trocas que o educador contagia seus alunos e é contagiado, aprendendo novos padrões e percepções (CASTELL,2017). Quanto a criatividade Albert Einsten já dizia, é a inteligência se divertindo. Não é à toa que, quando pensamos na criatividade a imaginamos como algo inédito, diferente e para poucos. Mas em toda situação que enfrentamos precisamos ser criativos para encontrar uma solução, por isso “muitos especialistas definem a criatividade como capacidade para resolver problemas” (MONTANO, 2016

Na construção dessa pesquisa percebeu-se um direcionamento para um levantamento de recomendações a professores da disciplina de artes, foco da pesquisa, aplicando o Design Educacional em prol de levar a uma reflexão da didática trabalhada e dos métodos utilizados na disciplina de maneira que facilite o processo de ensino-aprendizagem e ajude na compreensão das dificuldades e problemas encontrados, por meio de um levantamento de parâmetros e

características observados que o professor de artes precisa ter. Também foram levantados questionamentos que levem a tais reflexões, seguidos de respostas para que o profissional de educação consiga, além de refletir sobre os questionamentos levantados, aplicar com a ajuda do Design Educacional as soluções encontradas na sua diária educacional.

Ressalta-se sobre o Design Educacional que:

1. Na prática é uma ação sistemática e intencional de ensino, que envolve planejamento, desenvolvimento, aplicação de métodos, técnicas, atividades, etc, em situações didáticas específicas (ARAÚJO, 2011, P. 3);
2. Objetiva facilitar o processo de aprendizagem a partir dos princípios de aprendizagem e instrução;
3. Contribui com a construção de qualquer material que facilite o processo de educação e aprendizagem do indivíduo;
4. Segundo Mendonça (2016) o designer educacional faz parte dos profissionais que de fato se preocupam com o verdadeiro propósito no que diz respeito à capacitação e desenvolvimento de competências em geral, principalmente daqueles que buscam formas mais dinâmicas e interativas de aprendizagem;
5. Pode ser trabalhado de diversas formas de acordo com os objetivos traçados, e cada objetivo, feitos por meio do designer educacional, busca tratar da melhor forma possível os diversos aspectos do processo de aprendizagem;
6. Todo o processo de educação é feito a partir do foco na necessidade do público alvo, tendo como objetivo o aprimoramento de habilidades, competências e desempenhos.

A partir desses pontos ressaltados sobre o Design Educacional, o levantamento feito para possibilitar sua aplicação por meio do profissional de educação, parte do método ADDIE, citado no capítulo dois sobre a “formação do ambiente voltado para o ensino-aprendizagem”, que sustenta e contribui para

que o professor consiga refletir e aplicar as soluções encontradas e avaliar os resultados obtidos.

## **8.1 PARÂMETROS E CARACTERÍSTICAS QUE O PROFESSOR DE ARTES PRECISA TER PARA UM MELHOR ENSINO-APRENDIZAGEM**

### **8.1.2 Compreender e explicar a função e importância da arte para o indivíduo e a sociedade, antes de saber explicar a importância da arte na educação.**

Ferraz (1995) levanta uma questão importante sobre a compreensão, por parte do professor de arte, da função e importância da arte para indivíduo e sociedade. Segundo Ferraz (1995) o papel da arte na educação é afetado, na maioria das vezes, pela forma como o próprio professor ver o papel da arte fora da escola. Compreendendo a importância e função da arte na sociedade, no desenvolvimento e capacitação do indivíduo, será muito mais claro para o professor, como também para o aluno, entender a importância da arte na formação escolar. Consequentemente tal compreensão por parte de professor e aluno afetará numa valorização e melhor desenvolvimento e didática em sala de aula e no currículo escolar.

Muitas vezes a falta de valorização da disciplina de artes por parte do aluno vem da falta de compreensão da importância e função da arte para o seu desenvolvimento e capacitação como indivíduo e para a sociedade. Essa falta de entendimento também por parte do professor acaba por afetar no desenvolvimento da disciplina no ambiente educacional e no aluno.

Com base nisto seguiram-se as seguintes questões levantadas para reflexão:

#### **1. Qual função da arte para indivíduo e sociedade?**

A arte tem acompanhado a humanidade desde os primórdios mostrando sua contribuição no desenvolvimento da humanidade e na

compreensão da cultura de nossos antepassados. Pela arte pensamentos tomam forma e ideais de cultura e etnias têm a oportunidade de serem apreciados pela sociedade. A arte está ligada a história do homem e do mundo, mas não presa a determinado contexto, é mutável (EDUCAÇÃO, 2012). Por meio da arte as culturas exprimem o seu “sentimento de época”, forma como sentem a sua realidade num dado momento (DUARTE JUNIOR, 2008).

De acordo com Koellreutter (1997) um novo tipo de sociedade condiciona um novo tipo de arte:

A função da arte varia de acordo com as exigências colocadas pela nova sociedade; porque uma nova sociedade é governada por um novo esquema de condições econômicas; e por mudanças na organização social e, portanto, mudanças nas necessidades objetivas dessa sociedade, resultam em uma função diferente de arte (KOELLREUTTER, 1997, *apud* EDUCAÇÃO, 2012).

A arte está ligada aos fatores históricos e sociais, mas dialoga ativamente com a sociedade, criando os estilos de época, e acompanhando a evolução do homem e da tecnologia (EDUCAÇÃO. 2012).

## **2. Qual o papel da arte na educação e qual a importância da arte para o desenvolvimento e capacitação do indivíduo?**

Como citado no capítulo um sobre “o significado da arte na educação”, a arte está relacionada à expressão humana, a criatividade, a percepção, a imaginação, a cultura, a história, a estética, a inovação, a música, a dança, entre outras coisas. Reforça-se que a arte na educação não tem o objetivo de transformar o aluno em artista, ou simplesmente fazer com que desenvolva habilidades técnicas artísticas, mas contribuir no desenvolvimento de uma sensibilidade para com o meio. A arte na educação parte da expressão de sentimentos e emoções é uma educação baseada naquilo que sentimos. Aquilo que sentimos parte de nossas experiências, da forma como nos relacionamos com o meio, e a arte nos possibilita a compreensão desses sentimentos e sensibilidade com o mundo em que vivemos.

Segundo Sganzerlla (2011) a arte na educação possibilita transportar

o educando da dimensão onírica à realidade, preparando-o para o exercício da reflexão crítico-criativa dos valores éticos e culturais diários, que dão origem a humanidade. Possibilita ao educando, de acordo com Duarte Junior (2008) uma consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica.

“Aprender é um processo que mobiliza os significados, os símbolos, quanto os sentimentos, as experiências a que eles se referem” (DUARTE JUNIOR, 2008, p. 25). Nós seres humanos, extraímos significado das experiências que vivemos, transformando-as num símbolo que a represente. Isso acaba por ajudar a agir em situações a partir de tais experiências. A arte-educação permite ao indivíduo atenção a seu próprio processo de sentir, contribuindo para conhecimento e desenvolvimento de experiências e sentidos onde a linguagem tradicional falha. Segundo Lowenfeld (1976) a arte pode constituir o equilíbrio necessário entre intelecto e emoções, podendo ser um apoio procurado naturalmente quando as palavras se tornam inadequadas. A educação por meio da arte incentiva o desenvolvimento intelectual por meio da expressão criadora.

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

Segundo Vianna (2012) o designer enxerga como problema tudo que possa prejudicar ou impedir a experiência emocional, cognitiva, estética, etc. e o bem-estar na vida das pessoas. Isso acaba por fazer com que a principal tarefa do designer seja identificar problemas e gerar soluções. Como citado no capítulo dois sobre a “formação do ambiente voltado para o ensino aprendizagem” o designer está sempre experimentando novas alternativas e não retrai ante ao problema, mas utiliza dele para encontrar soluções. O erro acaba por gerar aprendizados que ajudam a traçar direções alternativas.

Na metodologia em design de Munari, seu método inicia com a definição do problema para assim definir os objetivos, para em sequência dividir o problema em partes para facilitar sua resolução e chegar a uma solução.

Podemos ver a falta de compreensão, por parte do professor,

sobre a importância da arte para o indivíduo e sociedade como um problema a ser solucionado. Segue-se então a etapa de análise, no método ADDIE no Design Educacional, onde o problema educacional é entendido para que assim seja elaborada uma solução adequada. Tanto no processo de reflexão-na-ação, quanto na etapa de análise do método ADDIE, o professor pode levantar uma série de perguntas que podem ser essenciais para todo o processo de compreensão do problema.

### **8.1.3 Compreender que a educação por meio da arte tem a arte como principal aliada na educação, permitindo uma maior sensibilidade para com o mundo.**

Segundo Duarte Junior (2008) ao contrário do que se é imaginado, a educação por meio da arte não objetiva o desenvolvimento de habilidades técnicas e artísticas para o ramo da arte, ou transformar alguém em artista, mas sim ter a arte como aliada no desenvolvimento da sensibilidade. De acordo com Lowenfeld (1976) um dos mais importantes atributos de qualquer atividade criadora é a construção da sensibilidade para com o meio. Acredita-se na arte como uma educação baseada naquilo que sentimos por isso uma grande aliada na construção e desenvolvimento da sensibilidade para com o mundo. A atuação da arte-educação no ambiente escolar contribui para que o aluno desperte sua maneira de sentir, direcionando assim os demais processos racionais. Segundo Lowenfeld (1976) é um desenvolvimento do pensamento e dos sentimentos equilibradamente, transformando os educandos em seres humanos que utilizam, benéficamente, o pensamento, o sentimento e a percepção. Esta educação dos sentimentos acaba-se por estimulá-los a se expressar e vibrar diante daquilo que lhe é significativo. Esta é uma construção da sensibilidade para com o meio.

Cabe ao professor de artes trabalhar numa didática que possibilite o desenvolvimento da sensibilidade do aluno e para isso é importante compreender como a arte atua no desenvolvimento da sensibilidade, mutuamente com a razão, e não apenas compreender técnicas artísticas, compreender que o que sentimento parte das nossas experiências, da forma

como nos relacionamos com o meio e que a arte possibilita a compreensão desses sentimentos. Vale ressaltar que “a arte proporciona uma vasta gama de possibilidades, e seu desenvolvimento não está limitado às áreas que foram predeterminadas pelo sistema educacional” (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p. 50).

Nesta questão vale lembrar que o tipo de pensamento exercitado, aprendido e desenvolvido pelo designer pode ser de grande valia para contribuir na construção da sensibilidade do professor para com o aluno. Como citado anteriormente o designer busca compreender o ponto de vista do outro e olhar o mundo por meio do olhar do outro. Na sua maneira de pensar se conecta de maneira empática ao outro e trabalha com este num processo de construção.

Neste parâmetro as seguintes questões foram levantadas:

### **1. Qual objetivo pretende-se alcançar no trabalho com os alunos?**

Levantamos algumas recomendações a respeito de objetivos que possam ser definidos para o trabalho com os alunos

- Possibilitar através da arte-educação a construção da sensibilidade do aluno para com o próprio ambiente;

Como o ser humano desenvolve suas capacidades intelectuais, motoras e emocionais a partir da forma como se relaciona com o meio, a “arte-educação atua como referencial para o ensino-aprendizagem, pois contribui com potencial sensibilidade na construção da sensibilidade” (SALES; MARIÑO, 2015, p.3). E a arte possibilita a compreensão dos sentimentos.

- Possibilitar o desenvolvimento emocional e expressivo do aluno;

De acordo com Lowenfeld (1976) à medida que o indivíduo aumenta sua capacidade de representar suas próprias experiências, sua tensão e ansiedade diminuem gradativamente. A arte-educação parte dessa expressão de sentimentos e emoções.

- Possibilitar ao educando o desenvolvimento da consciência estética

Ressaltando que segundo Duarte Junior (2008) uma consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica, que possibilite ao aluno não apenas a submissão à imposição de valores e sentidos, mas poder selecioná-los e recriá-los segundo sua situação existencial.

De acordo com Sganzerlla (2011) um exercício de reflexão crítico-criativa dos valores éticos e culturais que surgem do dia-a-dia.

- Possibilitar ao aluno atenção ao seu próprio processo de sentir;

A arte-educação contribui para que o indivíduo desenvolva uma atenção ao seu próprio processo de sentir, e contribui para conhecimento e desenvolvimento de experiências e sentidos onde a linguagem tradicional falha. Reforça-se que, como citado no capítulo um sobre Arte Educação, o ser humano extrai significado de experiências vividas, transformando-as em símbolos que a represente, fazendo com que tenha mais sentido e importância para sua vivência, contribuindo agir em determinadas situações com base em tais experiências.

O educando constrói sua visão de mundo a partir de suas experiências, sentimentos e percepções e a arte-educação contribui para que o educando desperte tal maneira de sentir, contribuindo assim para direcionar os demais processos racionais.

- Possibilitar o desenvolvimento da criatividade;

A arte-educação trabalha as dimensões psicológicas e educacionais do aluno quando o encoraja a criatividade. De acordo com especialista a criatividade pode ser definida como capacidade de resolver problemas (MONTANO, 2016). A capacidade criativa permite assumir riscos, tentar algo novo, perseverar em meio a dificuldades e não ter medo das falhas (HENNESSEY, *apud* MONTANO, 2016). Ela deve ser motivada, alimentada para que não se perca e seja tomada apenas pelo pensamento racional.

## **2. Têm-se trabalhado uma didática objetivando apenas o desenvolvimento de habilidades e técnicas artísticas?**

É importante para o professor compreender que uma atividade

criadora desenvolvida pelo estudante vai muito além apenas das técnicas utilizadas e habilidades do aluno. É uma expressão total do estudante no momento em que está criando. De acordo com Lowenfeld-Brittain (1977) o importante é o processo de criação onde o pensamento, os sentimentos, as percepções e reações ao seu ambiente são colocados, construído e desenvolvidos. Na atividade criadora o estudante revela seus interesses, sua capacidade, seus recursos e seu envolvimento na arte e isso, muitas vezes, têm pouca relação com a “beleza” (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p.22).

Lowenfeld-Brittain (1977) ainda reforçam que embora os padrões artísticos do professor devam estar subordinados às necessidades do educando na educação artística, isso não significa que suas atividades desenvolvidas não devam conter uma beleza intrínseca, pelo contrário, por meio do processo artístico a arte se desvenda, e o estudante pode construir seus próprios padrões de beleza artística.

### **3. Têm-se conhecimento de que a arte trabalha com os sentimentos e como desenvolver a sensibilidade do aluno para com o mundo?**

De forma resumida a arte-educação possibilita através da atividade criadora a construção da sensibilidade para com o mundo, para com o meio em que vivemos, desperta uma compreensão dos sentimentos, possibilitando ao indivíduo sensibilidade para resolver problemas, agir em situações específicas com base nas experiências adquiridas e conhecidas por meio da sensibilidade construída, vibrar e se expressar diante do que lhe é significativo.

#### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

O Design educacional trabalha de acordo com os objetivos de aprendizagem escolhidos, que é essencial para todo o processo. De acordo com Mendonça (2016) cada objetivo busca tratar da melhor forma possível os diversos aspectos do processo de aprendizagem e busca alcançar os melhores resultados nesse processo e oferecer a melhor experiência educacional.

Ressalta-se que todo o processo é feito a partir do foco nas

necessidades do público alvo. No método ADDIE, na etapa de análise, o público alvo é analisado, além das suas necessidades e objetivos de aprendizagem. Alguns questionamentos também podem ser levantados pelo professor nesta etapa para um maior conhecimento e compreensão do seu público alvo e dos objetivos traçados.

#### **8.1.4 Compreender que a arte-educação tem a finalidade de desenvolver uma consciência estética, ou seja, consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica.**

Como Duarte Junior (2008) afirma uma consciência com capacidade de escolha e crítica possibilitando não apenas se submeter a imposição de valores e sentidos, mas seleciona-los e recria-los segundo sua situação existencial.

Por muitos anos a educação estruturou-se pondo o professor como centralizador do conhecimento e o aluno como aquele deve apenas receber a informação e conteúdos transmitidos pelo docente. O sistema educacional tornou-se um local onde encontra-se respostas prontas e com dificuldade de espaço para o desenvolvimento de habilidades para reflexão crítica e autocrítica dos conhecimentos aprendidos. A estética pode ser definida como o meio de organizar o pensamento, a sensibilidade e a percepção, numa expressão que comunica a outrem tais pensamentos e sentimentos (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977).

Cabe ao professor compreender que o ser humano possui consciência reflexiva e é capaz de pensar por si mesmo. O professor precisa reavaliar seus métodos e encontrar formas de ensinar e estimular seus alunos a serem pensadores e não apenas repetidores de informações.

O designer enxerga como um problema tudo aquilo que prejudica ou impede a experiência emocional, cognitiva, estética (VIANNA et al., 2012, p. 13). O designer tem facilidade em identificar problemas e gerar soluções, sendo mais difícil a acomodação a respostas prontas e não desenvolver uma consciência reflexiva.

A partir deste parâmetro as seguintes questões foram levantadas:

## **1. Como estimular o pensamento reflexivo, crítico, criativo através da arte?**

Segundo Lowenfeld-Brittain o desenvolvimento estético é frequentemente considerado um ingrediente básico de qualquer experiência artística (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p.47). Lembramos que o desenvolvimento estético, ou a consciência estética, é aquela com, segundo Duarte Junior (2008), capacidade de escolha e crítica. Para Lowenfeld-Brittain a “organização das nossas aptidões mentais, o desenvolvimento da nossa capacidade perceptiva e a estreita relação com a nossa capacidade emocional podem ser consideradas desenvolvimento estético” (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p.370).

Santos (2017) reforça que:

É essencial ao professor propiciar aos alunos condições para o desenvolvimento da capacidade de pensar crítica e logicamente, fornecendo-lhes meios para a resolução dos problemas inerentes aos conteúdos trabalhados interligados ao seu cotidiano, fazendo com que ele compreenda que o estudo é mais do que mera memorização de conceitos e termos científicos transmitidos pelo professor ou encontrados em livros (SANTOS,2017).

A arte-educação proporciona esse desenvolvimento da consciência estética, onde transporta o educando da dimensão onírica a realidade, preparando-o para o exercício da reflexão crítico-criativa dos valores que surgem do dia-a-dia, de uma forma que vai além de apenas apreciar a arte, mas desenvolver uma capacidade de escolha e crítica, de pensar por si mesmo, de incentivar uma consciência própria, uma consciência reflexiva que vai além da simples acomodação a respostas prontas.

## **2. Como contribuir para construção de uma consciência estética no aluno?**

De acordo com Lowenfeld-Brittain (1977) “possivelmente, o método mais adequado para desenvolver a consciência estética seja através do refinamento da sensibilidade dos jovens e do fortalecimento da sua capacidade de auto-expressão” (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p.393). A consciência

estética não é uma imposição de normas ou de regras, mas sim o desenvolvimento da capacidade íntima de diferenciar e escolher. Para Lowenfeld-Brittain (1977) a beleza é algo que muda através da cultura, e dar oportunidade aos estudantes de expressarem seus sentimentos e emoções sobre o seu meio torna-se mais essencial que o desenvolvimento de gostos de acordo com os padrões atuais.

É importante compreender que um trabalho artístico carece de significado, se o espectador não se relacionar com ele (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p. 396). Segundo Lowenfeld-Brittain o objetivo de mostrar obras de artes ao educando não é ensiná-lo a analisar quadros, reconhecer obras de arte, fazer coro às palavras do professor ou estar de acordo as suas simpatias e antipatias quanto a tais obras ou artistas. Mais importante do que compreender uma obra de arte é compreender os impulsos e motivações do artista e a consciência estética será desenvolvida através do aumento da conscientização do estudante quanto a seu próprio eu e da maior sensibilidade para com seu próprio meio.

De acordo com Lowenfeld-Brittain o estudante deve sentir-se livre para rejeitar ou aceitar os valores do professor e para desenvolver padrões compatíveis com seu próprio desempenho. “É mais essencial sentir que a arte é algo importante do que ignorá-la ou aceitá-la passivamente (LOWEFELD-BRITTAIN, 1977, p.397).

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

De acordo com Vianna (2012) a principal tarefa do designer é identificar problemas e gerar soluções. Tudo que possa prejudicar ou impedir a experiência emocional, cognitiva, estética, pode ser identificado pelo designer como um problema a ser solucionado. O designer não se retrai ante ao problema, mas utiliza do problema para encontrar soluções, ele está sempre experimentando novos caminhos e aberto a novas alternativas, essa habilidade de desvencilhar-se do pensamento lógico é o que faz o designer pensar de forma diferenciada e não se acomodar a respostas prontas ou acomodar-se a uma dificuldade encontrada ou problema. Essa habilidade e forma de pensar do

designer é de grande valia para o professor em momentos de devaneio onírico no ambiente educacional, ou no processo de desenvolver no educando a consciência estética, reflexiva, crítico, criativa, não se acomodando ou retraindo-se durante as dificuldades encontradas em tais processos. É importante ao professor rever seus métodos e buscar formas de ensinar e estimular seus alunos a serem pensadores e não apenas repetidores de informações.

No método ADDIE do Design Educacional, na etapa de **design** é feito o planejamento da disciplina por meio de um sequenciamento dos conteúdos que serão trabalhados e definida as estratégias e atividades de aprendizagem que serão utilizadas para alcançar os objetivos traçados. Tendo como objetivo o desenvolvimento, construção, da consciência estética, cabe então construir e definir as estratégias e atividades que serão utilizadas para alcançar tal objetivo e quais materiais deverão ser produzidos para utilização de professor e alunos.

#### **8.1.5 Compreender como se dá o processo de desenvolvimento humano e o processo de ensino-aprendizagem.**

O professor precisa compreender que a aprendizagem é um processo individual, natural e que necessita estímulos, compreender como os educandos aprendem, como estimular ou facilitar o processo de desenvolvimento e aprendizagem. A eficácia do processo de ensino-aprendizagem se encontra na resposta que este dá à apropriação do conhecimento, ao desenvolvimento intelectual, a autonomia desenvolvida, os objetivos gerais e específicos propostos e alcançados nos níveis de ensino. De acordo com Giovanella ([200-?]) a maneira como é proposta as situações de ensino e aprendizagem serão decisivas para que uma aprendizagem significativa concretize-se e esta aprendizagem pressupõe que o educando encontre-se com uma predisposição positiva para aprender, dando um sentido pessoal as experiências de aprendizagem, relacionando com as novas aprendizagens o que já sabem.

Uma das características do cérebro na aprendizagem, que o professor de arte deve levar em consideração, é que tudo que aprendemos é influenciado e organizado por emoções. Chega-se ao sentido a partir das emoções. Ressalta-

se que, na aprendizagem, o processo ativo do cérebro acontece durante toda a vida e decorre do seu envolvimento com outros, seja interferindo ou sofrendo interferência. O cérebro pode permanecer receptivo e versátil, dependendo das condições envolvidas no desenvolvimento humano, se são favoráveis ou não.

Como citado no capítulo um, sobre “a importância da arte-educação na formação do indivíduo”, nos componentes do processo de ensino-aprendizagem encontram-se: o aluno, onde o professor deve levar em consideração quem é, o próprio professor, o problema, onde deve ser vista a necessidade do aluno, o objetivo, onde responde-se “para que ensinar”, o conteúdo, onde é refletido “o que aprender”, os métodos, onde reflete-se “como desenvolver o processo”, e os recursos, onde responde-se “como que”.

Duarte Junior afirma que “aprender é um processo que mobiliza os significados, símbolos, quanto os sentimentos, as experiências a que eles se referem” (DUARTE JUNIOR, 2008, p.24), e que “inicialmente sentimos, e depois elaboramos de forma racional os nossos sentimentos”. Como citado acima é preciso compreender que o mundo a nossa volta não é percebido apenas de forma lógica, neutra ou objetiva, mas emocional.

Com base nisto as seguintes questões foram levantadas neste parâmetro:

### **1. Como estimular o processo de ensino-aprendizagem?**

A aprendizagem é um processo individual, natural e que necessita estímulos para um maior e melhor desenvolvimento. É importante que, apesar do tempo que a escola disponibiliza para a aprendizagem, o tempo de aprendizagem de cada aluno também seja respeitado e para isso é necessário que o professor desenvolva estratégias que facilite a aprendizagem do aluno dentro do tempo proposto. Como citado no capítulo um sobre Arte-Educação, a eficácia do processo de aprendizagem dá-se na resposta a apropriação de conhecimento, ao desenvolvimento intelectual, a autonomia e objetivos alcançados. Marinho (1988) afirma que a aprendizagem é uma modificação duradoura do comportamento por meio do treino, experiência e observação. A arte possibilita a abrangência do processo de aprendizagem como um todo.

De acordo com Santos (2017) é de suma importância que o professor também tenha competência humana para valorizar e estimular os alunos em cada momento do processo de ensino-aprendizagem. Para isso a motivação é imprescindível para o desenvolvimento do aluno, pois os bons resultados de aprendizagem virão à medida que o professor proporcionar um ambiente com estímulo para que o estudante possa criar, perguntar, comparar, discutir, ampliar ideias, etc. De acordo com Fialho (2007) para se despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência. Santos (2017) também reforça que no processo de ensino-aprendizagem conceitos, ideias e métodos devem ser abordados mediante a exploração de problemas, desenvolvendo no aluno competências para a interpretação e resolução dos mesmos, sendo que tal resolução não se dê por meio de exercícios produzidos de forma mecânica, mas uma orientação para a aprendizagem.

## **2. Quem é seu aluno? Quais suas dificuldades, habilidades e necessidades?**

De acordo com Duarte Junior (2008) no ambiente educacional atual tem sido trabalhado conceitos prontos e objetivos sem levar em consideração as características existenciais de cada indivíduo. Segundo Fialho (2007) a falta de motivação é a principal causa do desinteresse de muitos alunos, quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor em sala de aula. Muitas vezes o professor não entende seus alunos, simplesmente porque não os conhece. De acordo com Fialho (2007) a necessidade de repassar todos os conteúdos acaba por fazer o professor esquecer que seus alunos também possuem seus problemas e emoções.

Um dos componentes do processo de ensino-aprendizagem identificado pela UNIFAP (2012) é o próprio aluno, onde deve-se responder a pergunta “quem?”. É importante ao professor de artes lembrar que a arte-

educação valoriza a identidade dos educandos e conseqüentemente eleva sua autoestima acentuando valores humanísticos.

O designer trabalha com foco nas necessidades do seu público, é fundamental para ele conhecer o público alvo com que será trabalhado. Assim também o professor deve preocupar-se e procurar conhecer seus alunos para poder trabalhar de forma eficaz com estes, elaborar métodos, estratégias de ensino e aprendizagem que sejam eficazes para se trabalhar com a diversidade em sala de aula. De acordo com Giovanella ([201?]) é imprescindível na formação do professor atualmente levar em consideração os aspectos e requisitos diversos, de naturezas diversas, que vêm constituindo as instituições escolares e a realidade cultural do seu contexto. Giovanella ([200-?]) reforça que somente quando o professor conhece bem as possibilidades de aprendizagem dos alunos, os fatores que a favorecem e suas necessidades específicas é que poderão adequar as metodologias pedagógicas ao processo de construção e aprendizagem pessoal de cada aluno (GIOVANELLA, [200-?], p. 3). Para Coll (COLL, 2004, *apud* GIOVANELLA, [200-?]) conhecer bem os alunos implica em uma interação e comunicação intensa com eles, além de uma observação constante de seus processos de aprendizagem e uma revisão da resposta educativa que lhe é oferecida. É possível atingir as mesmas competências e objetivos por vários caminhos diferenciados, sem que os alunos sejam trabalhados como se fossem todos iguais. Segundo Giovanella ([200-?]) diferenciar é estar disposto a encontrar estratégias para se trabalhar como as diversidades de cada aluno, é ter consciência e aceitar que não existem receitas prontas, nem uma única solução, é um processo que envolve negociação, revisão constante e iniciativa de seus atores. É preciso ao professor estar disposto a modificar, reinventar novas possibilidades, experimentar e não temer assumir o risco de errar e está pronto para corrigir e recomeçar se for preciso.

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

Como citado no capítulo dois sobre “Design Educacional” todo o processo de educação no design educacional é feito a partir do foco na necessidade do público alvo, tendo como objetivo o aprimoramento de

habilidades, competências e desempenhos (Mendonça, 2016). Assim é fundamental ao designer educacional conhecer o perfil distinto do público alvo com que será trabalhado, assim como é importante ao professor conhecer o perfil distinto dos alunos com que desenvolve seu trabalho. Alguns conceitos atrelados ao design educacional é importante de serem conhecidos durante o trabalho com o público alvo, estes conceitos são o de pedagogia e andragogia. Na pedagogia suas atribuições e conteúdos são destinados a crianças e sobre este público é importante compreender que possuem uma forma de aprendizagem diferenciada dos adultos, suas experiências são obtidas por meio de observação e repetição de ações (Mendonça, 2016). Já na andragogia o público é adulto, e tal público, de acordo com Mendonça (2016) buscam aprender o que lhes faz sentido conhecer, que lhes ajude em situações diárias de dificuldades ou que demande melhorias.

No método ADDIE do design educacional, na etapa de análise, o público alvo é analisado juntamente com suas necessidades, objetivos de aprendizagem e dificuldades. Segundo Filatro (2008) o problema educacional é entendido por meio de análise contextual onde abrange um levantamento das necessidades educacionais além da caracterização dos alunos e verificação das restrições. Um dos questionamentos que podem ser levantados neste processo é “qual o meu público alvo” para seguir-se á uma análise deste público e elaboração de uma solução adequada.

#### **8.1.6 Compreender que a arte-educação trabalha as dimensões psicológicas e educacionais do estudante quando o encoraja a criatividade.**

Permitir, por meio da arte, uma maior vivência dos sentimentos possibilita uma abrangência do processo de aprendizagem como um todo. Cabe ao professor possibilitar ao estudante elaborar sua visão de mundo, que parte de suas experiências, sentimentos e percepções.

Lowenfeld-Brittain (1977) citam a criatividade como flexibilidade de raciocínio, fluência de ideias, podendo também ser a capacidade de transmitir

novas ideias ou de ver as coisas em novas relações, até mesmo, em alguns casos, é definida como a capacidade de pensar de forma diferente de outras pessoas. “Em geral, considera-se a criatividade como um comportamento produtivo, construtivo, que se manifesta em ações ou realizações” (LOWENFELD-BRITTAİN, 1977, p. 62).

De acordo com Montano (2016) se olharmos para o cérebro de maneira simples aprendemos que o lado esquerdo é responsável pela ação e atividade lógica (ler, escrever, etc), enquanto que ao lado direito competem emoção, sensibilidade e senso artístico. Montano (2016) também afirma que a capacidade criativa seria a junção de tudo isso, decorrente do uso integrado do cérebro, tanto hemisfério direito e esquerdo. Infelizmente ao longo do tempo não se privilegia o uso do hemisfério direito e este acaba por necessitar estímulos, motivação intrínseca para a criatividade.

Segundo Lowenfeld-Brittain (1977) é possível propiciar o máximo de oportunidades para o pensamento criativo com experiências artísticas, e estas oportunidades devem ser uma parte planejada de cada atividade criadora pelo professor. Estes ainda citam que há vários fatores que podem envolver qualquer processo de criação os quais podem ser os ambientais, onde o professor exerce controle direto e abrange não só a estrutura física da sala de aula, ou materiais, mas também o ambiente psicológico, os valores sociais, onde o professor também pode desempenhar papel essencial e a personalidade do aluno.

Neste parâmetro a seguinte questão foi levantada:

### **1. Como contribuir para o desenvolvimento da criatividade?**

Segundo Lowenfeld-Brittain (1977) em geral, a criatividade é considerada como um comportamento produtivo, construtivo, manifestado por meio de ações ou realizações.

O professor constitui um elemento chave para facilitar o desenvolvimento criador dos alunos. Segundo Alencar (ALENCAR, 2002, *apud* OLIVEIRA; ALENCAR, 2009) e Martinez (MARTINEZ, 1988, *apud* OLIVEIRA; ALENCAR, 2009) o desenvolvimento da criatividade na educação passa pelo nível de criatividade dos profissionais de educação, pois para favorecer o

desenvolvimento criativo dos alunos são necessários professores motivados a utilizar métodos pedagógicos criativos e dinâmicos, estimulando assim o desenvolvimento criativo dos alunos. A criatividade deve ser estimulada, incentivada, é importante ao professor incluir em seu planejamento objetivos que visem contribuir no desenvolvimento da criatividade do educando.

A criatividade necessita ser alimentada também pelo ambiente no qual o educando está inserido. Criar um ambiente de aprendizagem estimulador da participação individual e coletiva, proporciona momentos privilegiado de interação e trocas de experiências e de soluções de problemas, favorecendo assim o desenvolvimento do potencial criador (OLIVEIRA; ALENCAR, 2009).

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

Como citado no capítulo dois sobre “Design Educacional”, o design educacional é definido como uma ação sistemática e intencional de ensino onde envolve-se planejamento, desenvolvimento, aplicação de métodos, técnicas, atividades, etc. objetivando a aprendizagem. Reforça-se que o projeto ICD (Inovação, Competitividade, Design) simplifica o design educacional como a aplicação do design na forma de dar aula e estudar e com certeza a criatividade encontra-se inclusa neste processo. O designer tem a habilidade de desvencilhar-se do pensamento lógico, utilizando sempre do processo criativo para encontrar soluções para os problemas e dificuldades encontrados.

No método ADDIE do design educacional encontra-se a etapa de **design** onde o planejamento da disciplina é feito, por meio também de estratégias e atividades definidas para alcançar os objetivos que foram traçados, além dos materiais necessários para utilização de professores e alunos durante a execução de tais atividades. Tendo como um dos objetivos o desenvolvimento da criatividade do aluno, o professor poderá definir estratégias e atividades para alcançar este objetivo, utilizando de materiais e métodos dinâmicos e criativos com seus alunos. Nesta etapa o professor pode questionar-se e refletir sobre o tempo necessário para executar e atingir tal objetivo. Também na etapa de **desenvolvimento** tudo o que foi elaborado na etapa de design poderá ser posto em prática, produzindo os conteúdos necessários e aplicando experimentos de

aceitação para um melhor aproveitamento dos educandos.

**8.1.7 Ser bem preparado e saber informar-se, observar, experimentar, comparar, analisar, encontrar problemas, buscar e desenvolver soluções, estabelecer uma visão de mundo da qual decorrerá uma visão da educação.**

Como citado no capítulo sobre Design Educacional “formação do ambiente voltado para o ensino aprendizagem”, ser professor hoje implica assumir uma profissão que se encontra em constante processo de redefinição. Somente a experiência profissional docente não é mais suficiente. Ressalta-se que hoje o professor encontra-se num processo não só de ensino, mas também de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades educacionais. É necessário que o professor construa sensibilidade quanto ao seu ambiente educacional e alunos.

Na arte-educação o professor é um fator de maior importância. “O professor tem a importante tarefa de proporcionar uma atmosfera conducente às expressões de inventiva, de exploração e realização” (LOWENFELD- BRITTAİN, 1977, p. 78). Assim, no ensino artístico, é possível a um professor despreparado causar sérios danos ao desenvolvimento criativo do aluno sendo, segundo Lowenfeld-Brittain (1977) pior que não haver professor algum.

Como a produção dos alunos provém, muitas vezes, das experiências e as experiências mudam constantemente, de um dia para o outro, a expressão artística torna-se um processo dinâmico, em perpétua transformação. Com isso o professor de artes precisa ser uma “pessoa flexível, capaz de abandonar seus próprios planos e capitalizar o entusiasmo e interesses dos alunos” (LOWENFELD-BRITTAİN, 1977, p. 80). Muitas vezes a necessidade de repassar todos os conteúdos propostos é tamanha que o professor esquece que seus alunos também possuem seus problemas e emoções e estar sensível a isto é fundamental para um melhor desenvolvimento do processo criativo e expressão artística.

Lowenfeld-Brittain (1977) também citam que professores de artes que

nunca experimentaram de experiências artísticas, de produção, que jamais tenham passado pelo processo de criar com um material artístico específico, seja ele madeira, tinta, barro, argila, jamais compreenderá o tipo peculiar de raciocínio, de reflexão necessário para trabalhar com tais materiais. Isto significa que não é bastante ao professor ter apenas conhecimento adquirido pela leitura, ou pela realização mecânica de algum projeto, mas um verdadeiro envolvimento de criação. O professor de artes precisa possuir uma verdadeira experiência criadora e sentir-se competente com alguma área de expressão, ou será difícil a ele compreender a significação do pensamento dos alunos quanto a tais experiências.

Por tais razões, é de suma importância ao professor saber-se informar, observar, experimentar, analisar, desenvolver sensibilidade educacional, estabelecer uma visão de mundo da qual, como citado por Marinho (2001), decorrerá uma visão educacional.

Com base nisto as seguintes questões foram levantadas neste parâmetro:

### **1. Têm-se sido um professor flexível e sensível, capaz de capitalizar o entusiasmo e interesse dos alunos?**

Como citado neste parâmetro o professor é o fator de maior importância no ensino da disciplina de artes. O ingrediente básico artístico provém do próprio aluno. Cabe ao professor a importante tarefa de proporcionar um ambiente de estímulo, exploração, realização para a atividade criadora.

Segundo Zabala (1998, *apud* OLIVEIRA; ALENCAR, 2009) a capacidade de observação e a elasticidade na forma de atuação do professor torna possível o acompanhamento e a intervenção diferenciada, de forma que atenda às necessidades apresentadas pelos alunos. Zabala (1998, *apud* OLIVEIRA; ALENCAR, 2009) reforça que para as interações educativas em sala de aula aconteçam de forma que favoreça a aprendizagem dos alunos, é necessário ao professor algumas funções e entre elas estão: planejar sua atuação no ambiente educacional de forma flexível, adaptando-a às necessidades dos alunos.

De forma resumida reforça-se citado por Lowenfeld-Brittain (1977) que as experiências mudam dia-a-dia e a expressão artística converte-se num processo em perpétua transformação. Assim também o professor deve estar sensível a essas mudanças das experiências, sentimentos e emoções cotidianos dos alunos e mostrar-se flexível, de forma que seja capaz de deixar de lado seus planos feitos para determinadas aulas e capitalizar o entusiasmo, mudança, sentimento e interesse dos alunos, facilitando assim ao educando a oportunidade de expressar-se livremente, tanto em palavras quanto em expressão artística. Com efeito, isto se converterá numa troca bilateral (LOWENFELD-BRITTAİN, 1977, p. 80).

## **2. Até que ponto andam suas próprias experiências artísticas como professor e em quais áreas considera-se mais competente?**

De acordo com Santos (2017) é necessário saber para ensinar. O professor deve mostrar-se competente em sua área de atuação, demonstrando domínio na disciplina que se propõe a ensinar, do contrário, irá “despejar” os conteúdos “decorados” sobre os alunos.

Segundo Lowenfeld-Brittain (1997) um professor deve possuir uma verdadeira experiência criadora e sentir-se competente em alguma área de expressão. Será difícil para um professor de artes que nunca passou por verdadeiras experiências artísticas compreender a significação do pensamento do aluno, durante um processo de criação.

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

A visão do designer pode contribuir para que o professor exerça sensibilidade para compreender o ponto de vista dos alunos, olhar o mundo por meio do olhar do aluno, de forma que contribua para desenvolver soluções relevantes para os problemas destes alunos, ou encontrados durante a diária educacional. Na sua maneira de pensar o designer conecta-se ao outro de forma empática podendo trabalhar com este num processo de construção.

Reforça-se que o design educacional se preocupa com a capacitação e desenvolvimento de competências em geral e o design educacional, de acordo

com Mendonça (2016), trabalha seu processo educacional tendo como objetivos o aprimoramento de habilidades, competências e desempenhos.

A etapa de **análise** do método ADDIE do design educacional, aplica-se nestes parâmetros na compreensão do problema, onde o professor poderá refletir e compreender sobre sua prática educacional, suas experiências e capacitações artísticas.

#### **8.1.8 Compreender que na arte-educação o que importa não é o produto final obtido, ou a produção de boas obras de arte, mas o processo de criação.**

Como citado por Duarte Junior (2008) a arte-educação não tem o objetivo de transformar o aluno em artista, ou simplesmente desenvolver habilidades artísticas, por esta questão o produto final obtido durante o processo de criação não é o mais importante, mas o processo de criação em si.

Segundo Lowenfeld-Brittain (1977) um exame do produto artístico deve estar, primordialmente, mais interessado na experiência que o motivou do que no próprio trabalho realizado. Mais do que avaliar o produto final com o objetivo de avaliar para classificar o estudante, mostrando suas virtudes e fraquezas, suas habilidades ou falta delas, ou seu grau de aptidão artística, deve-se levar em consideração o seu processo de criação, ter uma ideia mais profunda do seu crescimento e desenvolvimento quanto à sensibilidade, expressão, autonomia, compreender suas emoções, sentir a extensão exata de seus interesses, problemas e experiências.

Para Lowenfeld-Brittain (1977) a classificação não tem valor educacional, e acreditar ser mais importante classificar os pontos fracos ou certas virtudes do aluno, baseando-se na opinião do professor, não constitui nenhuma ajuda a aluno ou professor, principalmente quando se trata de crianças. Dirigir a atenção para o produto final manifestando interesse exclusivo

apenas nas aptidões técnicas é uma grande injustiça. O professor deve ter em mente que nem todo aluno possui aptidão artística, ou interesse de desenvolver aptidão artística, por isso o processo criativo é o mais importante a ser observado e levado em consideração.

“Cada obra de arte deve ser considerada, em suas próprias bases, um princípio válido para todos os níveis do ensino” (LOWENFELD-BRITTAIN, 1977, p. 99).

Com base neste parâmetro tais questões foram levantadas:

### **1. Qual tem sido o objetivo ao avaliar o trabalho do estudante?**

#### **Têm-se levado em consideração o processo de criação destes?**

De acordo com Barreto-Almeida ([200-?]) ao falar, escrever ou produzir algo o estudante é autor e têm sua marca pessoal. O professor, durante a avaliação da produção do aluno, encontra-se numa posição daquele que qualifica e avalia. É importante, segundo Barreto-Almeida ([200-?]) que o professor, durante a avaliação das produções do aluno, valorize e incentive a dedicação deste, pois faz parte de um processo de construção de saberes cognitivos, procedimentais e atitudinais do estudante.

É importante ao professor de artes compreender, ao avaliar produção do aluno, que o valor da experiência artística está muito mais no processo de criação do que no produto final, que um exame do produto artístico deve estar, segundo Lowenfeld-Brittain (1977), mais interessado na experiência que o motivou do que no próprio trabalho realizado. De acordo com Lowenfeld-Brittain (1977) o produto artístico do aluno pode ser muito mais valioso para que o professor possa compreender o seu crescimento, desenvolvimento criativo, emocional, para sentir a extensão exata de seus interesses, problemas e experiências.

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

Na última etapa de **avaliação** do método ADDIE do design educacional é onde os resultados de aprendizagem dos alunos são avaliados, analisando se os objetivos de aprendizagem foram atingidos. De acordo com

Araujo (2011) está etapa permeia todo o processo de planejamento da disciplina, verificando as características dos educandos, a fim de perceber as características existenciais de cada um.

#### **8.1.9 Tornar-se um profissional reflexivo.**

Como citado por Tabak (2005) uma contraposição à formação tecnicista, insuficiente em situações de confusão e incertezas enfrentadas durante desempenho de atividades diárias educacionais.

Ressalta-se a necessidade do professor desenvolver autonomia, refletir suas práticas e rever teorias que a embasam, encontrar alternativas didáticas para as situações de confusão e incertezas enfrentadas. Necessita-se ao professor sensibilidade, para em situações diárias saber refletir e questionar métodos alternativos que ajudem o aluno nas dificuldades encontradas. Diante de tais problemas enfrentados o professor deve levantar questões e conexões que levem a experimentos que apontem outros caminhos para se lidar com estes problemas, de maneira que leve o estudante a chegar a resultados muito mais ricos do que os que seriam atingidos caso apenas fosse posto a se adequar ao modo padronizado de aprendizado. De acordo com Santos (2017) o professor deve assumir o seu papel de mediador do processo ensino-aprendizagem, favorecendo a postura reflexiva e investigativa. Desta forma contribuirá para a construção da autonomia do pensamento, da ação, ampliando a possibilidade de participação social, além de desenvolvimento mental, capacitando os educandos a exercerem seu papel de cidadão.

No design, de acordo com Cross (2007, *apud* TABAK, 2005), o aspecto reflexivo do design é um dos valores cruciais, o diálogo entre o processo mental e a expressão das ideias permitem com que sejam consideradas, revisadas, desenvolvidas, rejeitadas ou retomadas. Para Dilnot (2007, *apud* TABAK, 2005) o design pode ser considerado uma atividade reflexiva pois é um modo de agir que ao mesmo tempo é um modo de aprender.

Neste parâmetro uma questão foi levantada para reflexão e resposta do próprio professor a respeito de como exercer uma postura de reflexão-nação durante uma situação específica no ambiente educacional:

**1. Se o aluno não consegue aprender determinado assunto da forma como normalmente ensino, de que outras formas poderia ajudá-lo?**

### **Refletindo e aplicando o Design Educacional**

Nos designers as habilidades de reflexão-na-ação surge de lidar com momentos imprevisíveis que se tornam comuns na sua maneira de pensar nas situações diárias.

Ressalta-se de forma resumida, para melhor compreensão do professor na resolução da questão levantada neste parâmetro, que no processo de reflexão-na-ação, durante um problema, o processo de resolução pode seguir por uma série de perguntas e conexões que levem a possibilidades para se resolver tais problemas levantados e a experimentos que possibilite apontar a novos caminhos para se lidar com tais problemas.

Resumindo as questões levantadas anteriormente segue quadro esquemático que as apresenta.

Quadro 1 - Parâmetros e características que o professor de artes precisa ter para um melhor ensino-aprendizagem

<b>A. Compreender e explicar a função e importância da arte para o indivíduo e a sociedade, antes de saber explicar a importância da arte na educação.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Qual função da arte para indivíduo e sociedade?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A arte contribui para o desenvolvimento e compreensão da humanidade e das culturas;</li> <li>- A falta de compreensão da importância da arte por parte do professor pode ser visto como um problema a ser solucionado;</li> <li>- Uma série de perguntas podem ser levantadas para compreensão deste problema.</li> </ul>
2. Qual o papel da arte na educação e qual a importância da arte para o desenvolvimento e capacitação do indivíduo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A arte não objetiva transformar alguém em artista, mas contribuir no desenvolvimento da sensibilidade;</li> </ul>
<b>B. Compreender que a educação por meio da arte tem a arte como principal aliada na educação, permitindo uma maior sensibilidade para com o mundo.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Qual objetivo pretende-se alcançar no trabalho com os alunos?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada objetivo busca tratar da melhor forma possível os diversos aspectos do processo de ensino-aprendizagem e busca alcançar os melhores resultados nesse processo.</li> </ul>
2. Tem-se trabalhado uma didática objetivando apenas o desenvolvimento de habilidades e técnicas artísticas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No processo de criação o pensamento, sentimentos e percepções são colocados e desenvolvidos;</li> </ul>
3. Tem-se conhecimento de que a arte trabalha com os sentimentos e como desenvolver a sensibilidade do aluno para com o mundo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sendo um dos objetivos de aprendizagem o desenvolvimento da sensibilidade o design educacional poderá com o tal;</li> <li>- Todo o processo baseará nas necessidades do público alvo.</li> </ul>

<b>C. Compreender que a arte-educação tem a finalidade de desenvolver uma consciência estética, ou seja, consciência com capacidade de escolha e capacidade crítica.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Como estimular o pensamento reflexivo, crítico, criativo através da arte?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O desenvolvimento estético é um ingrediente básico de qualquer experiência artística;</li> <li>- No planejamento da disciplina é feito por meio de um sequenciamento dos conteúdos que serão trabalhados</li> </ul>
2. Como contribuir para construção de uma consciência estética no aluno?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A consciência estética é a capacidade íntima de diferenciar e escolher, e não uma imposição de normas e regras;</li> <li>- Estratégias e atividades podem ser definidas para alcance de tais objetivos.</li> </ul>
<b>D. Compreender como se dá o processo de desenvolvimento humano e o processo de ensino-aprendizagem.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Como estimular o processo de ensino-aprendizagem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importância de respeitar o tempo de aprendizagem de cada aluno;</li> <li>- Todo o processo de educação é feito com foco nas necessidades do público alvo.</li> </ul>
2. Quem é seu aluno? Quais suas dificuldades, habilidades e necessidades?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- É importante ao professor procurar conhecer seus alunos para poder trabalhar de forma eficaz com estes;</li> <li>- Durante a etapa de análise o público alvo passa a ser analisado, fazendo um levantamento das necessidades educacionais e caracterização dos alunos.</li> </ul>

<b>E. Compreender que a arte-educação trabalha as dimensões psicológicas e educacionais do estudante quando o encoraja a criatividade.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Como contribuir para o desenvolvimento da criatividade?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- É importante professores motivados e criativos, pois o desenvolvimento da criatividade em sala passa pelo nível de criatividade do professor;</li> <li>- Sendo um dos objetivos de aprendizagem o desenvolvimento da criatividade, estratégias e atividades podem ser definidas para alcance de tal;</li> <li>- Conteúdos são produzidos e aplicados experimentos de aceitação na etapa de desenvolvimento.</li> </ul>
<b>F. Ser bem preparado e saber informar-se, observar, experimentar, comparar, analisar, encontrar problemas, buscar e desenvolver soluções, estabelecer uma visão de mundo da qual decorrerá uma visão da educação.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS À REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Tem-se sido um professor flexível e sensível, capaz de capitalizar o entusiasmo e interesse dos alunos?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O professor deve estar sensível às mudanças emocionais cotidianas dos alunos e mostrar-se flexível a mudanças no seu plano de aula;</li> <li>- A visão desenvolvida pelo designer pode contribuir para desenvolvimento da sensibilidade do professor as necessidades e emoções de seus alunos.</li> </ul>
2. Até que ponto andam suas próprias experiências artísticas como professor e em quais áreas considera-se mais competente?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- É importante ao professor mostrar-se competente em sua área de atuação e domínio a disciplina que propõe ensinar;</li> <li>- Durante a etapa de análise compreende-se a prática educacional do professor, além de suas experiências e capacitações.</li> </ul>

<b>G. Compreender que na arte-educação o que importa não é o produto final obtido, ou a produção de boas obras de arte, mas o processo de criação.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS Á REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Qual tem sido o objetivo ao avaliar o trabalho do estudante? Têm-se levado em consideração o processo de criação destes?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O valor da experiência artística está muito mais na experiência que a motivou do que no próprio trabalho realizado;</li> <li>- Na etapa de avaliação os resultados de aprendizagem são avaliados e analisados se os objetivos de aprendizagem foram atingidos;</li> <li>- As características existências de cada aluno são verificadas durante o processo.</li> </ul>
<b>H. Tornar-se um profissional reflexivo.</b>	
<b>QUESTÕES NORTEADORAS Á REFLEXÃO DO PROFESSOR</b>	<b>REFLETINDO E APLICANDO O DESIGN EDUCACIONAL</b>
1. Se o aluno não consegue aprender determinado assunto da forma como normalmente ensino, de que outras formas poderia ajuda-lo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sugere-se o processo de reflexão-na-ação;</li> <li>- Nos designer a habilidade de reflexão-na-ação surge de lidar com momentos imprevisíveis comuns a sua maneira de pensar;</li> <li>- Buscar alternativas didáticas para as situações de confusão e incertezas enfrentadas na pratica educacional diária</li> <li>- Sugere-se levantar uma serie de perguntas e conexões que levem a possibilidades de resolução dos problemas encontrados.</li> </ul>

Fonte: Próprio autor.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esta pesquisa acreditando, e buscando apresentar, que o pensamento exercitado durante a utilização das metodologias de design pode contribuir para uma melhor atuação dos professores da área de artes e um melhor desenvolvimento da disciplina, contribuindo para uma melhor aprendizagem e interesse do aluno durante as aulas. Para apresentar tal pensamento acreditamos que precisávamos, como ponto de partida, trazer a importância da arte na educação, observar como encontra-se o atual estado do ensino da arte nas escolas e apresentar a arte-educação e sua importância na formação do indivíduo e contribuição para a aprendizagem.

Durante a construção do capítulo sobre Arte-Educação foi possível ver como a arte tem estado presente na história da humanidade e como vem lutando pelo seu espaço na educação comprovando assim, como o ensino da arte vem sendo, na maioria às vezes, apresentado de forma limitada no ensino escolar. O papel da arte na educação muitas vezes é afetado pela própria forma como professor e aluno veem o papel da arte fora da escola (FERRAZ, FUSARI, 1995). Tal afirmação nos levou a compreender a importância que tem o professor de artes entender e saber explicar a função e importância da arte no desenvolvimento e capacitação do indivíduo contribuindo assim para que, tanto professor quanto aluno, entendam a importância da arte na formação escolar de forma que tal compreensão influencie num melhor desenvolvimento e didática em sala de aula.

O encontro com o design educacional nos trouxe respostas a nossa busca sobre a interação do design na educação. O design educacional é “compreendido como o planejamento do ensino-aprendizagem, incluindo atividades, estratégias, sistemas de avaliação, métodos e materiais instrucionais” (FILATRO; PICONEZ, 2004). O design educacional tem o objetivo de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução, a aprendizagem do indivíduo e isso envolve planejamento, desenvolvimento, aplicação de métodos, técnicas, atividades, e produtos educacionais em situações didáticas específicas

(ARAUJO,2011). Tais afirmações nos trouxeram entendimento da forma como o design atua contribuindo na educação, partindo da forma como o designer pensa durante a execução da atividade do design. Como cita Tabak (2005)

(...) os próprios designers muitas vezes desconhecem a possibilidade de lidar com o design como um campo de conhecimento que vai além dos objetos a fim de um entendimento mais aprofundado dos valores intrínsecos da profissão. Isto acaba tornando a tarefa de multiplicar essas noções sobre o Design ainda mais difícil, mas não menos importante (TABAK, 2005).

O design em sua amplitude pode ser abordado de forma que foque a importância do processo e do pensamento do design, confirmando que o tipo de pensamento exercitado e aprendido durante a atividade do designer pode ser de grande valia para cooperar com os profissionais de educação.

Também, durante a construção do capítulo sobre o Design Educacional, pode-se perceber características no designer, construídos por conta de sua profissão, que poderiam ser de grande valia para os profissionais de educação em artes, trazendo a ideia de possibilitar uma construção, no professor de artes, de tais características por meio de indicações e recomendações ao professor.

Indo mais além nas pesquisas, buscando agregar o design de mais alguma forma a educação, percebemos que o design emocional também pode ser de grande valia para contribuir para um melhor processo de ensino-aprendizagem podendo atuar como uma ferramenta que potencialize o design educacional juntamente com a arte-educação, por tratar-se de uma linha de pesquisa que trata dos sentimentos humanos adequando determinado produto ao resultado emotivo destinado.

Com o objetivo de fortalecer as afirmações apresentadas nos capítulos desenvolvidos, partiu-se para o levantamento de recomendações, trazendo parâmetros e características necessárias ao professor de artes, construídos por meio das observações coletadas sobre a importância da arte na educação, as falhas no ensino da arte nas escolas, os problemas

encontrados no ensino das disciplinas por parte do professor, as características observadas no designer que contribuiriam de grande forma para um melhor desenvolvimento do professor e da didática educacional e a forma como o designer educacional poderia ser aplicado.

Foi de grande importância para nós poder confirmar como o pensamento exercitado e aprendido pelo designer durante a metodologia do design pode realmente contribuir para a educação e para auxílio e desenvolvimento do professor. Durante a construção das recomendações percebemos que muitos outros parâmetros e características poderiam ser mostrados, e mais reflexões ao professor poderiam ser trazidas e construídas, sendo limitado por levar um tempo muito mais extenso, mas sendo levados em consideração para uma continuação da pesquisa.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Pedrina Rosa. **Concepções do designer educacional sobre a aprendizagem para o desenvolvimento de recursos multimídia**, n. 89, 2011. Artigo. – PUC, São Paulo.

BRASIL. **Ensinar e Aprender: o processo de ensino e aprendizagem**. Relator: Empresa Faber Castell. 2017. Disponível em: < <http://educacao.faber-castell.com.br/professores/trocando-ideias/ensinar-e-aprender-o-processo-de-ensino-e-o-processo-de-aprendizagem/> > Acesso em: 18/04/2017

BARRETO, Sandra Rodrigues. ALMEIDA, Ana Paula. **O ensino de arte e o papel do professor**, n. 3, [200-?]. Artigo. – UNIVAP, SP.

CELLA, Karyn. **Design Emocional: Contribuindo para uma nova forma de projetar**, n. 2, [200-?]. Artigo. – Departamento de Artes e Design.

DUARTE JÚNIOR, Joao Francisco. **Por que arte-educação**. 19 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2008

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Rezende e. **Metodologia do Ensino de Artes**. 2 ed. SP: Cortez, 2009.

FILATRO, Andrea; PICONEZ, Stela Conceição Bertholo. **Design Instrucional Contextualizado**, n. 9, 2004. Artigo. –USP, São Paulo.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**, n. 9, 2007. Artigo. – FACINTER, Curitiba.

GIOVANELLA, Maria Cecília M. N. **A diversidade em sala de aula**, n. 12, [200-?]. Artigo. – PUCPR, PR.

LOPES, Rita de Cassia Soares. **A Relação Professor Aluno e o Processo Ensino Aprendizagem**, [200-?]. Artigo. – Rede Publica Estadual.

LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte**. 1 ed. SP: Mestre Jou, 1976.

LOWENFELD, V. BRITTAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. 1 ed. BR: Mestre Jou, 1977.

MATO GROSSO DO SUL. **A arte e sua influencia na sociedade e na**

**cultura.** Relator: Portal Educação. 2012. Disponível em: < <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-arte-e-sua-influencia-na-sociedade-e-na-cultura/10635> > Acesso em: 02/06/2017

MARINHO, Gerson. **Psicologia da Aprendizagem.** 4 ed. SP: Ática, 1988.

MONTANO, Fernanda. Criativos e curiosos. **Revista Crescer.** São Paulo. v. 1, p. 72-75, set. 2016.

NORMAN, Donald A. **Design Emocional porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia.** 1 ed. SP: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Edileusa Borges Porto. ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. **Importância da criatividade na escola e no trabalho docente segundo coordenadores pedagógicos,** n. 12, 2009. Artigo. – Universidade Católica de Brasília, BSB.

**Qual seu método? Metodologia no Design.** Relator: Eduardo Lourenço. [200?]. Disponível em: < <http://movadesign.com.br/qual-seu-metodo-metodologia-no-design/> > Acesso em: 24/04/2017

RIO GRANDE DO SUL. **Você Já OuvIU Falar Sobre Design Educacional?.** Relator: UFRGS. Rio Grande do Sul, [200-?]. Disponível em: < <https://www.ufrgs.br/icd/voce-ja-ouviu-falar-sobre-design-educacional/> > Acesso em: 6/10/2016

SÃO PAULO. **Design Instrucional: Tudo Sobre o Design Educacional.** Relator: Bruno Mendonça. São Paulo, 26 de abril de 2016. Disponível em: < <http://www.edools.com/design-instrucional/> > Acesso em: 6/10/2016

SÃO PAULO. **Especialistas discutem intervenções do design na educação.** Relator: Joao Paulo Freire Santos. São Paulo, 11 de abril de 2014. Disponível em: < <http://www.usp.br/aun/exibir.php?id=5877> > Acesso em: 8/08/2016

SALES, Edson Nascimento; MARIÑO, Suzi Maria. **Design emocional aplicado na arte-educação: formas de abordar cantigas de roda por meio da animação.** 2015. 12 f. Dissertação – Prédio da Pós-graduação em Educação, Letras e Arte São Paulo. Universidade Estadual de Feira de Santana.

SÃO PAULO. **São Paulo ganha escola britânica focada em arte e economia criativa.** Relator: Brunella Nunes. São Paulo, 28 de abril de 2016. Disponível em: < <http://www.hypeness.com.br/2016/05/sao-paulo-tera-escola-britanica->

focada-em-arte-e-economia-criativa/> Acesso em: 03/04/2017

SÃO PAULO. **O professor como mediador no processo ensino aprendizagem.** Relator: Elenir Souza Santos. Disponível em: <[http://www.udemo.org.br/RevistaPP\\_02\\_05Professor.htm](http://www.udemo.org.br/RevistaPP_02_05Professor.htm)> Acesso em: 06/2017

SILVA, Rita Caroline da. **Debater sobre as metodologias de projeto em design e os princípios do design universal para garantir a acessibilidade de moveis: um recorte para armários de guarda roupas.** 2016. p78. Tcc (Graduação em Design) – UNEB, Ba.

SILVA, Washington Ferreira; CAVALCANTI, Virginia Pereira. **Modelo de Análise do Design Emocional Aplicado ao Desenvolvimento de Produtos de Moda,** n. 12, 2015. Artigo. – UFPE; USP, São Paulo; Pernambuco.

SGANZERLLA, Evelin Sibebe Ramalho. **A influência da arte-educação nas histórias de vida dos alunos de escolas públicas do ensino fundamental II e médio na região metropolitana de Salvador.** 2011. 85 f. Dissertação – Escola Superior de Teologia Programa de Pós-graduação, Ética e Gestão São Leopoldo. Escola Superior de Teologia.

TABAK, Tatiana. **Diálogos possíveis entre Design e Educação: contribuições para a formação de professores reflexivos,** n. 9, 2005. Artigo. – PUC, Rio.

VIANNA, Mauricio. VIANNA, Ysmar. ADLER, Isabel K. LUCENA, Brenda. RUSSO, Beatriz. **Design Thinking Inovação em Negócios.** 1ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.