



Ficha Observação 14ª Aula

Identificação Aula

Disciplina: Arte e Design

Data: 06/01/2012 **Aula nº:** 14 **Semestre:** 1º **Ano:** 8º **Turma:** B

Estagiário: Francesco Pignatelli

Professor Cooperante: João Paulo Trigueiros

Resumo Síntese

Apresentação PowerPoint dos conteúdos didáticos

Aula: Introdução ao conceito de Design

Atividade de realização de um candeeiro Eco-design.

Comentários Pessoais e Reflexões Críticas Simples

A aula, que nos introduz no pleno dos conteúdos didáticos da disciplina foi sumariamente positiva. Apesar dos alunos serem ainda adormecidos pelas férias de natal, a apresentação em PowerPoint (depois repetidos estímulos e convites à participação) foi eficaz para transmitir os conteúdos prefixados, dinamizando e não favorecendo a monotonia da linguagem e visual. A multiplicidade de imagens projetadas absorve os alunos e os deixa curiosos e críticos em frente ao tema proposto.

Os conselhos do professor cooperante, e o seu intercalar explicativo ajuda os alunos em compreender melhor as questões abordadas.

A atividade desenvolvida, deixa os alunos com mais liberdade e capacidade de exprimir, a nível pessoal, as opiniões e criatividade de designer que esta em cada um de nós.

No desenvolver a atividade, foi tomada a decisão de deixar liberdade (apesar de seguir regras gerais) pela criação do candeeiro. Esta é uma aposta nos alunos em verificar e testar as capacidades e as criatividades assim como o trabalho de grupo.

Particular atenção e relevância será dada a planificação e fase de projeção da peça assim como a metodologia de execução aplicada pelos alunos.

Foi atingido o objetivo de mostrar os conteúdos e as planificações da disciplina de forma dinâmica e direta por experiência.

Elementos relevantes

Fatores Positivos

Participação dos alunos;

Formação de grupo para realização da atividade que alimenta contestações mas gera novas amizades;

Realização dos objetivos prefixados;

Conselhos do professor que ajudam a forma de dirigir a atividade: é preciso deixar mais tempo para o processamento e organização dos alunos;

Discussão entre alunos dos temas do bonito na arte e no design.

Fatores negativos

Gestão do tempo; deve ser mais simples nas explicações.

Valiosos elementos e



**Suggerimentos para
investigação**

**Modelos de aprendizagem
racional e estética**

Aproveita-se este espaço para reflexionar e debater sobre uma importante metodologia a utilizar nas aulas de artes visuais: a projeção.

A fase do projeto no ensino do design é uma atividade tanto espontânea, como transitável ou induzível.

Escola e ensino são organismos complexos, e como todos os organismos é preciso que sejam organizados e estudados para que possam funcionar bem. Podem-se então resumir dois simples conceitos, complementares e contrapostos ao mesmo tempo, que tencionam encontrar e explicar um modelo metodológico de ensino à projeção. Estes dois conceitos / modelos de aprendizagem são definidos como a aproximação racional mais pratica e, aproximação estética mais teórica. Ambas as duas teorias pressupõem uma visão da naturalidade do trabalho do designer.

O modelo racional baseia-se na ideia que seja possível “pilotar” o processo de design que transforma uma “situação problemática em uma situação desejável com a ajuda de métodos e percursos predefinidos” (Anceschi 2006). Sustenta-se que é difícil descobrir elementos racionais na prática profissional e por isso é preciso uma guia autónoma dentro do processo de projeção, que o conduza à encontrar uma racionalidade. Esta guia deve ser elaborada por um experto e interpretada por os estudantes. Esta aproximação é fortemente vocacionada ao “processo” na ideia que controlando-o, controla-se também o resultado. Se o processo é conduzido de forma correta, o resultado será consequentemente certo como derivação de um justo ou errado método.

Em contraposição e de forma complementar, o modelo estético é aparentemente irracional e pressupõe uma aproximação educativo estético-criativa. Scott Klinker defende que a autonomia criativa do designer é igual a um pintor ou ceramista, onde experimentam-se as conexões entre forma e significados através da imaginação (Klinker & Alexis, 2009).

Este modelo, defende a ideia que o projetista é conduzido no projeto de design para as suas ideias e sentimentos. Existe de facto na prática profissional uma racionalidade latente, que deve ser condicionada em cada instante por a capacidade de guiço estético, e não por regras teóricas. Este processo é focalizado no produto final sem dar principal importância ao processo atuado ou sem ser condicionado por tecnologias. Neste processo de criação não existem metodologias corretas ou erradas, mas sim consciência de que todas as soluções devem ser objetivadas pelo designer em quanto artista criador.

Estes modelos pedagógicos são aplicáveis a todos as disciplinas, mas em particular às disciplinas artísticas que nos encontramos a lecionar, pois o interesse pela arte e pelo estímulo de uma fantasia artística é fundamental. Portanto é indispensável que o professor verifique que o alunos irão planificar e projetar aquilo que é mesmo necessário e importante aprender. É cada professor, com a sua metodologia e habilidades de ensino que forjará um bom ou cativo projetista ou designer.¹

¹ Reflexões partilhadas com o trabalho de investigação que faz parte do Relatório de estagio.