

cia que viabilizasse certa inclusão social e usos das TICs para construção de ambientes com possibilidades conectivas objetivando o estabelecimento de relações e interações entre o conteúdo dos cursos e possíveis receptores – no caso os alunos da graduação para que estes avaliem os conteúdos destinados aos curvintes da comunidade destinada.

Percebemos que só por meio da interdisciplinaridade é possível construir ambientes educacionais que vão além dos muros da escola, recolocando os ensinamentos em espaços na qual a necessidade do giz, lousa e professor passam a ser questionados. No rádio impera a voz, a imaginação, e isto demanda e reestrutura a organização didático-pedagógico, compreendendo as dimensões do meio e seus efeitos no ensino. Pois como o ensino e a educação exigem um tempo lento, aprendizagem cognitiva seletiva Baillo (2005), a aceleração do proposto no rádio precisa ser repensada. Percebemos também que os educadores devem ficar atentos aos processos de vulgarização propostos por Morin (1997), nos quais os conteúdos ao serem reconfigurados em outros ambientes podem ser despolitizados, binarizados, maniqueizados, sumando os conteúdos em algo meramente de consumo e de entretenimento, o que é um prejuízo aos fins educacionais, assim como para a formação ética e cidadã. Por outro lado, num mundo cada vez mais midiático, cujas informações geradas e difundidas são cada vez mais acessadas e compartilhadas por uma massa de pessoas, é preciso a escola aprender a se comunicar por este instrumento. Nunca condenar. Reconhecer que nossos alunos aprendem por outros meios, é necessário para compreendermos esses sujeitos midiáticos Fonteles (2008) para assim propor novas ações: Pedagogizar o meio é preciso. Desmassificar é preciso. Tornar essa audiência participativa e cidadã é uma exigência para que a comunidade interaja cada vez mais com a escola, que é um espaço comunitário, que deve impulsionar cada vez mais a participação dos que estão em seu entorno. Os meios, por outro lado, devem observar a importância da escola na geração e produção de bens simbólicos educacionais que tornem suas comunicações além de interativas, mais dialógicas. Isto permite que a informação veiculada seja sentida não apenas como uma mera participação estética Morin (1997), mas que os elementos de eticidade e politicidade Freire (200) provoquem desdobramentos sociais e de mudança na vida comunitária e escolar, consequentemente na vida em comunidade.



O ENSINO DE ARTE DIANTE DA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA: UM RELATO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS DA FURG

LIDWIE FONSECA DUTRA - Universidade Federal do Rio Grande - FURG - Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental, e Profa. Dra. ANA ZEFERINA FERREIRA MAIO - ANAMAI@TEFERRA.COM.BR - Coordenadora do Projeto Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais - Universidade Federal do Rio Grande - FURG

RESUMO: Este artigo consiste em um relato sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Para tanto, apresenta o referencial teórico e a estrutura tecnológica que apoiam o processo de aprendizagem colaborativa no ambiente. Fundamenta-se na aprendizagem baseada na resolução de problemas (ABP) e no potencial das tecnologias de informação e comunicação. Aborda a metodologia adotada no desenvolvimento do ambiente e finaliza analisando os resultados até aqui alcançados, tais como a criação dos módulos de percepção visual, processos de criação e educação estética, e a implementação do módulo de arte contemporânea e performance.

ABSTRACT: This article consists in a report about the Virtual Learning Environment in Visual Arts, of Universidade Federal do Rio Grande - FURG. For that, has the theoretical reference and technological structure that support the learning process in collaborative environment. It is grounded in Problem Based Learning and the potential of information technologies and communication. It addresses the methodology adopted in developing the environment and finishes analyzing the results so far achieved, such as the creation of the modules of visual perception, processes of creation and aesthetic education, and the implementation of the module of contemporary art and performance.

* **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** ambiente virtual de aprendizagem colaborativa, percepção visual, educação estética, processos de criação, tecnologias de informação e comunicação / virtual environment

for collaborative learning, visual perception, aesthetic education, creation processes, information and communications technologies.

Introdução

O Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV) é um projeto de ensino, pesquisa e extensão do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado, da Universidade Federal do Rio Grande, coordenado pela Prof.ª Dr.ª Ana Zeferrina Ferreira Maio, o qual foi concebido com base em sua tese de doutorado intitulada Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação.

O AVA-AV é financiado pelo CNPq, através do Programa de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC/FURG – período compreendido entre outubro de 2007 e setembro de 2009 – e do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica/PIBIC – de agosto de 2009 a julho de 2010.

O objetivo original do projeto era estruturar, em termos teóricos e metodológicos, um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) que desenvolvesse “estudos interdisciplinares da área de percepção visual, posto que esta não pode ser separada das demais funções [psíquicas, intelectuais, sociais, cognitivas e ativas]” (MAIO, 2007, p. 06). No entanto, identificou-se que o estudo da percepção visual melhor se completaria se a ele fossem acrescidos outros conteúdos de Artes Visuais, os quais agregassem conhecimento sobre os processos de criar e ensinar Arte. Assim, ao invés do desenvolvimento de um ambiente de aprendizagem sobre percepção visual, optamos pela criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV).

No primeiro projeto, a ênfase recaía sobre a aprendizagem interdisciplinar da percepção visual, já no segundo, priorizaram-se o estudo das Artes Visuais de modo a integrar o debate sobre percepção visual, processos de criação e educação estética. Assim, ao integrar diferentes conteúdos, o AVA-AV busca fomentar a pesquisa entre professores e estudantes, por meio de uma metodologia que desenvolve habilidades na resolução de problemas, competência intelectual e autonomia no processo de aprendizagem.

A ampliação da presente pesquisa implicou em um novo projeto, intitulado Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais, agregado ao projeto inicial. A partir disso, definiu-se que os conteúdos do ambiente seriam estruturados em módulos. A percepção visual permaneceu como eixo orientador do AVA, acrescido dos módulos de processos de criação, leitura de imagens e educação estética. Porém, com as constantes avaliações, os dois últimos módulos passaram a constituir um só, e o AVA-AV ficou estruturado em três módulos, a saber: percepção visual, processos de criação e educação estética.

DESENVOLVIMENTO DO AVA-AV

O Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais encontra-se hospedado na plataforma Moodle Institucional da FURG, que atende a todos os projetos em EAD da instituição. O Moodle – sigla em inglês para Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment – é um programa gratuito que dá suporte à aprendizagem em ambientes virtuais, criado em 2001, pelo professor e cientista estadunidense Martin Dougiamas, a fim de gerenciar tarefas educacionais e a criação de comunidades e ambientes virtuais focados na aprendizagem colaborativa.

A plataforma Moodle permite aos seus usuários interagir e se integrar através de cursos on-line, e para Dougiamas (2008): “[...] não só trata a aprendizagem como uma atividade social, mas focaliza a atenção na aprendizagem que acontece, enquanto construímos ativamente Artefatos, para que outros os vejam ou utilizem”.

Por consequência, o Moodle é uma ferramenta que auxilia as instituições, principalmente de Ensino Superior, a implementar não só cursos de formação à distância, como também cursos de apoio ao ensino presencial. A proposta do AVA-AV, dentro da Plataforma Moodle da FURG, é utilizar essa ferramenta para integrar ações de ensino de Artes na internet, ao fazer uso de um ambiente colaborativo que possibilite a interação de seus usuários, com vistas ao aproveitamento dos conteúdos disponibilizados.

Uma das preocupações de Dougiamas é de que a plataforma seja tão intuitiva e fácil de usar quanto possa parecer (MUNIZATTI, 2008). A esse respeito, realizamos uma oficina de capacitação em Moodle com a equipe da SEAD225

em setembro de 2008, na qual recebemos noções sobre: funcionamento e gerenciamento da plataforma; função do professor em cursos à distância; elaboração de tarefas e criação de fóruns de discussão, e avaliação em EAD. Essa oficina foi determinante para a finalização da página do ambiente, pois nos proporcionou melhor conhecer o funcionamento da plataforma e das ferramentas colaborativas, principalmente o fórum.

O desenvolvimento do AVA-AV no Moodle, coordenado pela bolsista mestrandia Lidiane Fonseca Dutra, implicou, basicamente, na resolução de dois problemas: o primeiro referente aos aspectos teórico-metodológicos, e o segundo a disponibilização do ambiente em rede, o que incluiu a criação do layout e hospedagem do mesmo. Nesta etapa, contamos com a colaboração da equipe técnica da SEAD da Furg.

Os aspectos teórico-metodológicos adotados para a execução do projeto foram os seguintes: definição dos conteúdos a serem implementados nos módulos de aprendizagem do ambiente; levantamento do referencial teórico, do material iconográfico e dos textos de apoio aos conteúdos; trabalho em equipe com a coordenação dos módulos para sistematização do material; elaboração dos problemas e do projeto de extensão do Curso à distância para validar o ambiente.

A disponibilização do AVA-AV na Plataforma Moodle Institucional ocorreu em maio de 2008. A partir disso, o ambiente foi hospedado nos endereços www.sead.furg.br ou www.moodle.furg.br. No início de setembro de 2008, foi implementada a versão final do AVA-AV, através da área de Projetos de Extensão, sob o título do Curso de extensão Da janela da alma ao ciberespaço.

Validação do AVA-AV

A partir da disponibilização do ambiente na Plataforma Moodle, a fim de validar o projeto AVA-AV, foi oferecido um Curso de Extensão com carga horária de 40 horas/ aula, na modalidade semi-presencial, intitulado Da janela da alma ao ciberespaço, o curso objetivou a formação continuada de graduandos e graduados em Artes, com ênfase nos estudantes do Curso de Artes Visuais da FURG e nos professores da rede pública de ensino do Município de Rio Grande. Buscou ainda, verificar a aplicabilidade e usabilidade da ferramenta fórum dentro do ambiente, a pertinência dos três módulos de conteúdos oferecidos, além de avaliar a aprendizagem dos participantes, e analisar o resultado do AVA-AV como ação pedagógica.

O preenchimento das vagas se deu através da inscrição dos interessados, no período compreendido entre final de agosto e início de setembro de 2008, a partir da disponibilização de dez vagas para estudantes de Artes Visuais e dez vagas para professores e/ou graduados. Em 08 de setembro teve início o curso, com uma aula presencial, na qual foi exposto o plano de ensino, cronograma e metodologia de trabalho, além de navegação no ambiente a fim de esclarecer aspectos técnicos como login, senha e acesso à página da SEAD. Também foi exibido o filme Janela da alma, de João Jardim e Walter Carvalho, que compunha o Módulo I de Percepção Visual.

A principal ferramenta colaborativa que deu suporte ao ensino/ aprendizagem das Artes Visuais no AVA-AV foi o fórum de discussão, que na definição de Silva (apud BATISTA e GOBARA, 2006, p. 251) “é a área de interação assíncrona onde os participantes podem trocar opiniões e debater temas propostos – ‘provocações’”. Para entender o conceito de fórum, primeiramente é necessário esclarecer os termos síncrono, assíncrono, on-line e off-line.

A comunicação síncrona ou on-line é aquela que acontece em tempo real, e exige uma resposta rápida aos questionamentos propostos. Um exemplo dessa situação são as salas de bate-papo, nas quais vários atores interagem simultaneamente. Já na comunicação assíncrona ou off-line, na definição de Maio (2005, p. 124): “[...] as aulas não acontecem em tempo real, portanto, são independentes de tempo e lugar, reforçando o domínio de autonomia dos aprendizes”. O AVA-AV ao adotar a comunicação assíncrona em seu fórum de discussão, defende a aprendizagem de acordo com as necessidades dos estudantes, que podem acessar os conteúdos em qualquer lugar, sem precisar estar necessariamente em uma sala de aula presencial.

O fórum de discussão do AVA-AV viabilizou os debates provocados pelas situações-problema dos módulos de aprendizagem. Para cada problema era disponibilizado um fórum específico, no qual os estudantes postavam suas opiniões, dúvidas e respostas aos questionamentos. Os estudantes foram avaliados através de indicadores qualitativos e

o gerenciamento das atividades na Plataforma Moodle Institucional, na qual está hospedado o AVA-AV.

quantitativos, tais como a consistência teórica de suas participações e o número de intervenções realizadas nos fóruns dos três módulos. Ao final do Curso, foi feito um levantamento do acesso ao ambiente, foram analisadas as mensagens postadas e o fórum de avaliação, buscando-se compreender a relevância do projeto AVA-AV para o ensino de Artes Visuais, em suas instâncias pedagógica e tecnológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos com o projeto Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais apontam para uma nova perspectiva em relação ao ensino de Arte, ao mesmo tempo em que fortalecem o debate sobre EaD e tecnologias contemporâneas junto ao Curso de Artes Visuais da FURG.

O referido projeto apresentou uma série de desafios a serem superados, tais como lidar com o ensino de Arte à distância, a projeção do projeto e consequente estruturação dos conteúdos, o que implicou os módulos de Processos de Criação e Educação Estética. Acrescenta-se a isso, o desenvolvimento do AVA-AV, a disponibilização do ambiente na Plataforma Moodle e a elaboração do layout. No entanto, tais problemas foram resolvidos com a implementação de um ambiente que privilegiou o ensino de Artes Visuais na Internet, otimizado pelas ferramentas do Moodle, representando assim, um marco de pioneirismo da área de Arte em EaD, na FURG.

Por fim, o Curso de extensão Da janela da alma ao ciberespaço, que em duas semanas disponibilizou os conteúdos referentes à percepção visual, aos processos de criação e à educação estética a graduandos e graduandos de Artes Visuais, no qual dez dos vinte estudantes inscritos concluíram o Curso, com regularidade nos acessos, participação ativa nos fóruns de discussão e compreensão das atividades desenvolvidas no AVA-AV. Cumpre destacar que os estudantes que não concluíram o Curso nunca acessaram o ambiente, levando-nos a crer que não estavam convencidos acerca de sua decisão em participar do projeto.

O fórum de avaliação realizado nos dois últimos dias do Curso analisou o AVA-AV como uma ação pedagógica positiva, no qual os estudantes mostraram-se satisfeitos com a iniciativa, a flexibilidade dos horários, a pertinência e profundidade dos conteúdos dos módulos de aprendizagem, e com a modalidade à distância. Neste sentido, o AVA-AV representa um momento particular para o Curso de Artes Visuais, ao integrar ensino, pesquisa e extensão através de novos dispositivos educacionais.

Atualmente, o AVA-AV apresenta-se em fase de finalização do módulo de Arte Contemporânea e Performance, coordenado pela acadêmica, pesquisadora e bolista Daniele Quiriga. Os conteúdos estruturados, num primeiro momento, abordarão o desenvolvimento do projeto moderno até o seu desdobramento em pós-modernidade, bem como a passagem do modelo de arte vasariano para o modelo greenbergiano. Segue-se então, um estudo sobre a história da linguagem da performance, desde seus precursores modernos até as propostas mais recentes; produções artísticas que têm o corpo como núcleo expressivo, bem como referências teóricas que distinguem a noção de performance em diferentes categorias, exemplificadas em estudos de caso. Estima-se que, em setembro de 2009, o módulo já se encontre implementado e disponível para cursos de formação continuada em Artes Visuais, na modalidade à distância.

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) PARA ARTE-EDUCAÇÃO

LIANA CARPOMANO - LIANACARPOMANO@GMAIL.COM.BR - ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, MESTRANDA DO PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, PESQUISADORA DO GRUPO COERENÇA PEDAGÓGICA, AVA ALICE VILAS BOAS, E LUCAS MASSAROPPE



RESUMO: As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) oferecem recursos para favorecer e enriquecer as aplicações e processos da área de educação. Muitas universidades e escolas oferecem seus cursos também por meio das TIC's. Os recursos de ensino-aprendizado baseado nas TIC's incluem aprendizado baseado em Web, aprendizado baseado em computadores, aulas virtuais, colaboração digital (conteúdo é enviado por Internet/extranet),

áudio, vídeo, TV por satélite e CD-ROM.

A adoção dos recursos das TIC's para arte-educação abre novas possibilidades para complementar a educação formal, beneficiar pessoas de comunidades que não têm acesso a escolas, bibliotecas, museus e outros equipamentos culturais.

Eshet-Alkatali, em seu texto *Digital Literacy* (2004), formulou uma estrutura conceitual fundamentada em sua experiência acadêmica e profissional em planejar ambientes de ensino e aprendizagem para empresas e para a academia. O Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkatali inclui as literacias sócio-emocional, foto-visual, de pensamento hipermídia, de reprodução e de informação. A estrutura fornece ferramentas para os professores e desenvolvedores construir ambientes digitais adequados às necessidades dos usuários. Sugere-se a aplicação dessa estrutura para o desenvolvimento de AVA's para arte-educação.

Propõe-se que a concepção do AVA para ensino-aprendizado de arte considere a possibilidade de torná-lo atrativo para que as novas gerações acostumem-se a incluir o estudo e fruição da arte em suas atividades. OS AVA's de arte-educação podem atuar de maneira positiva o processo de transformação do ensino-aprendizado beneficiando os alunos e os professores.

Abstract: Information and Communication Technology (ICT) offers resources to support and enrich education efforts. Many universities and schools are now offering some of their academic courses through various ICTs. Applications and processes of e-learning include web-based learning, computer-based learning, virtual classrooms, and digital collaboration, where content is delivered via the internet, intranet/extranet, audio/land or video tape, satellite TV and CD-ROM.

The adoption of the ICT resources for Art Education can open new possibilities to complement the formal education, benefit people from communities that do not have access to schools, libraries, museums and other cultural resources.

YORAM ESHET-ALKATALI (2004, p.93) developed a conceptual framework for digital literacy which includes photo-visual literacy; reproduction literacy; branching literacy; information literacy; and socio-emotional literacy. It provides scholars and developers with a more effective means of communication in designing better user-oriented environments.

It is proposed the Eshet-Alkatali's framework to design digital environments (Virtual learning environment - VLE) for art-education. The design of a VLE for art education have to consider the possibility to make it very attractive so that the students are going to get used to include the study and enjoyment of art in their normal activities.

* **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** TIC - AVA - Arte-Educação - Literacia Digital - Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkatali / ICT - VLE - Art-Education - Digital Literacy - Eshet-Alkatali's framework

LITERACIA DIGITAL EM AVAS DE ARTE EDUCAÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) oferecem recursos para favorecer e enriquecer as aplicações e processos da área de educação.

A maior parte dos autores define literacia digital como habilidades necessárias para realizar tarefas com computadores, comunicar-se e obter informações em ambiente digital. Gilster, literato e pesquisador que cunhou o termo, define literacia digital como a "habilidade de entender e usar a informação que apresenta-se em múltiplos formatos e provém de variadas fontes quando apresentada por meio de computadores" (1997, p.1) e estende os limites do conceito ao afirmar que "literacia digital é igualmente sobre contexto" (1997, p.35).

ESTRUTURA DE LITERACIA DIGITAL DE YORAM ESHET-ALKATALI

Eshet-Alkatali, em seu texto *Digital Literacy* (2004), formulou uma estrutura conceitual fundamentada em sua experiência acadêmica e profissional em planejar ambientes de ensino e aprendizagem para empresas e para a academia. A estrutura fornece ferramentas para professores e desenvolvedores construir ambientes digitais adequados às