

UM RELATO SOBRE O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS DA FURG

Lidiane Fonseca Dutra¹
Ana Zeferina Ferreira Maio²

Palavras-chave: ambiente virtual de aprendizagem colaborativa; tecnologias de informação e comunicação; Artes Visuais.

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 apóiam 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, como a criação dos módulos de percepção visual, processos de criação e educação estética.

Introdução

O *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais* é um desdobramento do projeto de pesquisa *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual*, financiado pela Universidade Federal do Rio Grande no período compreendido entre outubro de 2007 e setembro de 2008, através do Programa de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC-FURG, sob a coordenação da Prof^a. Dr^a. Ana Zeferina Ferreira Maio, com base em sua pesquisa de Doutorado intitulada *Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação*.

O objetivo original do projeto era estruturar, em termos teóricos e metodológicos, um 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 afetivas]” (MAIO, 2007, p. 06). No entanto, identificamos que o estudo da percepção visual melhor se completaria se a ele fossem somados outros conteúdos significativos para as Artes Visuais, que agregassem conhecimento sobre o criar e o ensinar Artes.

¹ Universidade Federal do Rio Grande – FURG (lidydutra@gmail.com)

² Universidade Federal do Rio Grande – FURG (anamaio@terra.com.br)

Assim, ao invés do desenvolvimento de um ambiente de aprendizagem sobre percepção visual, optamos pela criação de um AVA em Artes Visuais. No primeiro, a ênfase recai sobre a aprendizagem interdisciplinar da percepção visual, já no segundo, prioriza-se o estudo das Artes Visuais de modo a integrar o debate sobre percepção visual, processos de criação e educação estética. Ao integrar diferentes conteúdos, o AVA-AV busca fomentar a pesquisa entre professores e estudantes, por meio de uma metodologia que desenvolva habilidades para lidar com problemas e adquirir competência e autonomia para gerir o seu próprio 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, definimos 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. 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”.

Assim, o *Moodle* é uma ferramenta que auxilia as instituições, principalmente as 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 integralizar 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 ofertados.

Uma das preocupações de Dougiamas é de que a plataforma seja tão intuitiva e fácil de usar quanto possa parecer (MUZINATTI, 2008). No entanto, realizamos uma oficina de capacitação em *Moodle* com a equipe da SEaD³ 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 conhecer melhor o funcionamento da plataforma e das ferramentas colaborativas, principalmente o fórum.

O desenvolvimento do AVA-AV no *Moodle* implicou, basicamente, na resolução de dois problemas: o primeiro refere-se aos aspectos teórico-metodológicos, e o segundo a disponibilização do ambiente em rede, o que incluía a criação do layout e hospedagem do mesmo. Para isso, contamos com a colaboração da equipe técnica da SEaD.

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.

Quanto à disponibilização do ambiente em rede, contamos com a equipe da SEaD para colocar o AVA-AV na Plataforma *Moodle* Institucional, o que

³ Secretaria de Educação à distância da FURG, composta por uma equipe multidisciplinar que auxilia tutores, professores e estudantes no gerenciamento das atividades na Plataforma *Moodle* Institucional, na qual está hospedado o AVA-AV.

ocorreu em maio de 2008. A partir de então, o ambiente foi hospedado nos endereços *www.sead.furg.br* ou *www.moodle.furg.br*. No início de setembro de 2008, foi disponibilizada a versão final do AVA-AV, através da área de Projetos de Extensão, sob o título do Curso *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 aprendentes”. O AVA-AV ao adotar a comunicação assíncrona em seu fórum de discussão, postula a favor da 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 da participação e número de intervenções nos fóruns dos três módulos. Ao final do Curso, foi feito um levantamento do acesso ao ambiente e das mensagens deixadas, bem como do fórum de avaliação, para compreender a relevância do AVA-AV como ação pedagógica e do uso das tecnologias no ensino de Artes.

Considerações Finais

Os resultados obtidos com o projeto *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual* e seus desdobramentos apontam para uma nova perspectiva em relação ao ensino de Artes, 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 como, por exemplo, lidar com o ensino de Artes à distância, e com a ampliação do projeto e conseqüente estruturação dos conteúdos, o que implicou os módulos de Processos de Criação e Educação Estética.

Também representou um desafio o desenvolvimento do AVA-AV, a disponibilização do ambiente na Plataforma *Moodle* e às dificuldades frente à elaboração do layout. Tais problemas foram resolvidos com a implementação, visto que o *Moodle* ofereceu o subsídio necessário para a criação de um ambiente que privilegiasse o ensino das Artes visuais na Internet, através das ferramentas disponibilizadas, e representou um marco de pioneirismo em EaD na FURG.

Por fim, o Curso *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 graduados 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 de participar do projeto.

O fórum de avaliação realizado nos dois últimos dias do Curso analisa 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 relevância dos conteúdos dos módulos de aprendizagem e com a modalidade à distância para um Curso que visa à formação continuada. Assim, o AVA-AV representa um momento particular dentro do Curso de Artes Visuais, ao integrar ensino, pesquisa e extensão através dos novos dispositivos educacionais.

Referências

BATISTA, Erlinda Martins; GOBARA, Shirley Takeco. As concepções de professores de um curso à distância sobre o papel do fórum on-line. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 87, n. 216, p. 249-61, agosto 2006.

MAIO, Ana Zeferina Ferreira. **Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação.**

Florianópolis: UFSC, 2005. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção),
Universidade Federal de Santa Catarina, 2005.

_____. **Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual**. Rio
Grande: FURG, 2007. Projeto de Pesquisa.

MOODLE. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle>>, acesso em 03
set. 2008.

MUZINATTI, Clausia Mara Antoneli. **Mundo Moodle**: conhecimento em
construção. Disponível em <<http://cidade.usp.br/redemoinhos/?2005-03/ferramental>>, acesso em 03 set. 2008.