

## PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL PARA O CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA E BACHARELADO<sup>1</sup>

Coordenação do Curso de  
Artes Visuais - Licenciatura e Bacharelado  
Coordenação do Programa de Pós-Graduação  
em Educação Ambiental

### Histórico e antecedentes

A origem deste projeto de ensino e extensão tem ressonâncias no contexto da acentuada demanda por formação e atualização profissional na área de Artes Visuais, no atual processo de avanço das tecnologias de informação e comunicação, e na internet com integração de serviços como dados, vozes e imagens.

A esse respeito Lévy diz que “o ser humano está provavelmente convergindo para a constituição de um novo meio de comunicação, de pensamento e de trabalho”.<sup>2</sup> Por conseqüência, nas últimas décadas, há uma espécie de consenso sobre o caráter revolucionário e sem precedentes das transformações tecnológicas e culturais que o período digital está trazendo para o mundo atual. Tal fato leva-nos a constatar que vivemos um período audiovisual mediado pela tecnologia digital.

Dentro deste cenário, as informações renovam-se com uma velocidade espantosa e a educação se torna um desafio sem precedentes na relação indivíduo-trabalho, pois estar em constante processo de atualização tornou-se condição obrigatória, tanto para o profissional se inserir no mercado de trabalho, quanto para nele permanecer.

Assim, as tecnologias de informação e comunicação, particularmente a integração das redes e das mídias digitais, buscam responder às atuais exigências de mercado – os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) exemplificam essa questão através da indissociabilidade com os recursos audiovisuais. Por efeito, no mundo todo, cresce o reconhecimento das potencialidades que a educação à distância oferece como alternativa e complemento à educação presencial.<sup>3</sup>

A demanda por formação e atualização profissional tem encontrado respaldo no ciberespaço, uma vez que a propagação das tecnologias digitais está gerando, paralelamente, a

---

<sup>1</sup> A coordenação do projeto é de responsabilidade das professoras Dr<sup>a</sup>. Ana Zeferina Ferreira Maio e Dr<sup>a</sup>. Teresa de Jesus Paz Martins Lenzi do Curso de Artes Visuais Licenciatura e Bacharelado do Instituto de Letras e Artes e do Prof. Dr. Humberto Calloni – Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental.

<sup>2</sup> LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998, p. 13.

<sup>3</sup> O artigo 80 da LDB (Lei 9.394/96) – primeira referência da EAD na legislação brasileira; a criação da Secretaria de Educação à Distância (SEED) pelo MEC, são indicadores deste reconhecimento.

chamada cibercultura.<sup>4</sup> Por essa razão, a aprendizagem mediada pela internet tem sido a preocupação de muitos professores-pesquisadores. Atraídos pelo potencial sócio-técnico dos ambientes que fazem do digital seu suporte, e pela possibilidade de constante atualização das informações, o Curso de Artes Visuais têm se utilizado do ciberespaço e de recursos audiovisuais digitais para a criação de metodologias inovadoras e a renovação de suas práticas pedagógicas.

Portanto, este projeto de ensino e extensão visa atender a demanda do desenvolvimento de tecnologias de informação e comunicação audiovisuais a serviço da educação e da formação coletiva; o aumento do número de indivíduos que dependem da atualização permanente para sobreviver nas sociedades complexas; e a nova ordem econômica, social e cultural, instaurada mundialmente pela era digital.

Fatos que antecedem o presente projeto:

- A vinculação do Curso de Artes Visuais – Licenciatura ao Programa de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), e conseqüente reforma curricular que implicou a criação da habilitação de Bacharelado<sup>5</sup> e a ampliação da oferta de disciplinas da área audiovisual, tais como: Introdução à Fotografia, Fotografia I, Fotografia II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e Cinema e Vídeo II<sup>6</sup>, de justificada demanda por apoio técnico-pedagógico de profissionais permanentemente atualizados nas tecnologias digitais;
- A criação do Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens como centro de pesquisa, produção e reflexão da imagem, que fornecerá suporte técnico e pedagógico às disciplinas da área de tecnologias audiovisuais digitais do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado;
- O Projeto de ensino, pesquisa e extensão “Ambiente virtual de aprendizagem em Artes visuais (AVA-AV)”<sup>7</sup>, que foi criado, implementado e validado através do Curso de Extensão “Da janela da alma ao ciberespaço”;
- O Projeto de pesquisa “Histórias de vidas vividas: uma pesquisa compartilhada sobre a cultura portuguesa da Ilha dos Marinheiros”<sup>8</sup>;

---

<sup>4</sup> O termo cibercultura foi originalmente usado pelo romancista William Gibson, em seu romance “Neuromancer”, e posteriormente utilizado por outras áreas de conhecimento para designar o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem paralelamente ao ciberespaço.

<sup>5</sup> Conforme dispõe a Deliberação do COEPE Nº 036/2008, de 12 de setembro de 2008.

<sup>6</sup> Ministradas pelas professoras efetivas Dr<sup>a</sup>. Ana Zeferina Ferreira Maio e Dr<sup>a</sup>. Teresa de Jesus Paz Martins Lenzi.

<sup>7</sup> Coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Zeferina Ferreira Maio, com concessão de bolsa PROBIC-FURG desde 2007, o AVA-AV é constituído de três módulos de aprendizagem: Percepção Visual, Processos de Criação e Educação Estética. O primeiro aborda a percepção visual em seus aspectos filosóficos e psicológicos, e diferencia os desempenhos da visão e do olhar. O segundo reúne questões relacionadas à criação em Artes Visuais, e o terceiro, dedicado ao estudo da Educação Estética, se destaca pela relação que faz entre produção artística, ensino de Artes e Educação Ambiental.

<sup>8</sup> Coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Teresa de Jesus Paz Martins Lenzi, com concessão de bolsa PROBIC-FURG desde 2008. O conceito ‘compartilhar’ no contexto do projeto significa a convergência entre a participação dos habitantes da Ilha dos Marinheiros, a participação dos

- A vinculação aos grupos de pesquisa do CNPq – Grupo de Estudo de Ambiente Hipermídia voltado ao processo de Ensino-Aprendizagem (UFSC) e Núcleo de Pesquisas em Artes Visuais (FURG) com linhas de trabalho na área de tecnologias audiovisuais digitais;
- A participação em eventos científicos e publicação de artigos em periódicos relativo aos temas propostos;
- O apoio técnico da Secretaria de Educação a Distância (SEaD) da FURG ao Projeto de ensino, pesquisa e extensão Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais;
- O Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental (PPGEA) recebe regularmente egressos do Curso de Artes Visuais, com interesse na referida área. Tal procura se deve ao fato de a Educação Ambiental ser um dos temas transversais dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de maior repercussão e impacto.

### **Objetivo Geral**

Com o intuito de otimizar o ensino de graduação do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado, atender as atuais demandas dos estudantes, e amenizar os problemas de retenção e evasão – que em muitos casos é indissociável do fato de que as atividades pedagógicas e os recursos tecnológicos se encontrarem aquém de suas expectativas –, nosso objetivo pode ser assim formulado:

*Atualizar e qualificar a área audiovisual do Curso de Artes visuais – Licenciatura e Bacharelado com vistas a melhorar a qualidade do ensino de graduação e promover a formação contínua da educação básica na rede de ensino público.*

### **Objetivos específicos**

a) otimizar e consolidar o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens enquanto plataforma de formação e investigação audiovisual com vistas à melhoria do ensino, da extensão e da pesquisa em Artes Visuais de forma que este espaço seja um ambiente de convergência e propagação de experiências e conhecimentos;

b) estruturar, em termos pedagógicos e tecnológicos, ambientes virtuais de aprendizagem com o intuito de promover a atualização constante dos acadêmicos de Artes Visuais e a formação continuada de professores da rede pública de ensino na área audiovisual digital;

c) fomentar pesquisas na área das tecnologias audiovisuais digitais – reúne atividades relacionadas às disciplinas de Introdução à Fotografia, Fotografia I, Fotografia II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e Cinema e Vídeo II, bem como *webdesign*, produção gráfica, – e promover cursos de ensino e extensão através de atividades presenciais, semi-presenciais e a distância com apoio pedagógico de ambientes virtuais de aprendizagem;

d) promover a inclusão digital através de atividades pedagógicas relacionadas à atualização das tecnologias audiovisuais digitais com fins educativos;

---

proponentes do projeto e a utilização de recursos audiovisuais por todos os envolvidos na pesquisa.

- e) proporcionar aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais mediado pelo uso de suportes digitais, sensibilizando os usuários ao potencial das tecnologias de informação e comunicação, através de processos vinculados ao saber, saber fazer, saber ser e saber conviver;
- f) formar profissionais aptos para o mercado de trabalho.

### **Justificativas**

É indiscutível a necessidade de permanente atualização no âmbito das tecnologias digitais em qualquer área do conhecimento – seja no campo do ensino ou da pesquisa - em qualquer setor da sociedade. Em se tratando da formação de profissionais na área de Artes Visuais, esta é uma questão *sine qua non*, pois não é possível ensinar, refletir e fazer arte, sem recursos tecnológicos e conhecimentos atualizados.

A universidade brasileira tem investido muito neste quesito através da atualização de seus profissionais e do investimento contínuo em equipamentos e áreas físicas, mas, apesar deste esforço, as defasagens permanecem, porque é praticamente impossível acompanhar o ritmo da demanda tecnológica do mundo externo às instituições universitárias. Uma alternativa de enfrentamento à problemática da atualização pode ser encontrada em processos de retroalimentação: todos e quaisquer processos e procedimentos que se nutram de seus próprios resultados.

Na proposta apresentada, retroalimentar significa fazer aproveitamento de valores humanos, projetos e bens materiais já existentes na universidade. Significa promover o diálogo e o intercâmbio entre os atores sociais, atividades e espaços já consolidados na FURG – tais como aqueles já estruturados para as atividades pedagógicas, equipamentos, disciplinas, projetos, e estudantes egressos de cursos de graduação em etapas mais qualificadas –, para a partir desta interação, implantar novas metas e otimizar aquelas já estabelecidas como o Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens e as atividades de projetos como o Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais, além de promover discussões atualizadas nas disciplinas que compõe a área audiovisual do Curso de Artes Visuais.

A concessão de dois bolsistas vinculados ao Programa de Pós-graduação em Educação Ambiental, egressos do Curso de Artes Visuais, como assistentes para o ensino de graduação, é uma ferramenta de retroalimentação potente dado que estes detêm qualidades importantes, como: são conhecedores da realidade do Curso e agora se encontram em uma etapa de formação mais avançada. São acadêmicos que participaram durante sua graduação, de atividades relacionadas às questões audiovisuais, as quais deram continuidade depois de formados. Estes bolsistas são capacitados para serem os elos da cadeia de retroalimentação pretendida, e estão qualificados para colaborar em questões teóricas e práticas no âmbito audiovisual. Assim, entendemos que a consolidação do Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens, com o auxílio dos bolsistas, pode alcançar excelentes resultados, e que isto, além de atualizar e potencializar as condições de ensino do Curso de Artes Visuais poderá contribuir com outros setores da nossa universidade.

Por efeito, propomos um projeto de atualização e qualificação da área audiovisual do Curso de Artes Visuais com vistas a melhorar a qualidade do ensino de graduação e promover a formação contínua da educação básica na rede de ensino público, e defendemos que este se justifica por atender a natureza acadêmica de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão; pela produção e difusão de novos conhecimentos através de metodologias inovadoras; pela sua natureza interdisciplinar, confirmada na interação de saberes complementares; pelo impacto (técnico, científico, pessoal e social) na formação de aproximadamente 200 estudantes e 80 professores da Educação Básica; pelo uso intensivo e inventivo de tecnologias audiovisuais digitais de suporte ao ensino e a aprendizagem; pela articulação com o Projeto Político Pedagógico do referido Curso; por buscar promover a flexibilização e a integralização curricular; pela geração de produtos como publicações, monografias e dissertações; pela relação bilateral com os outros setores da sociedade; pela interação do conhecimento e experiência acumulados na academia; pela articulação com organizações de outros setores da sociedade, e principalmente pela integração entre a graduação e a pós-graduação.

Nesse sentido, as atividades acadêmicas previstas para os bolsistas constituir-se-ão em atividades de assistência a docência em sala de aula, sistematização de material didático, atendimento ao discente, e outras posteriormente detalhadas no corpo desse projeto. Conta-se ainda com o Ambiente Virtual de aprendizagem em Artes Visuais, que buscará ampliar e transformar as práticas pedagógicas, favorecendo o atendimento às atuais demandas de formação e atualização constantes.

Assim, o projeto viabilizará tanto aos estudantes de graduação (aproximadamente 200 acadêmicos) quanto aos professores de Artes da educação básica da rede pública de Rio Grande (aproximadamente 25 do município e 55 do estado) o acesso a temas emergentes no setor audiovisual contemporâneo, através de atividades extensionistas como cursos de extensão e ciclos debates, que irão compor o projeto, todas com ênfase nos processos de ensino-aprendizagem e na formação integral dos atores sociais envolvidos neste processo.

Com esta proposta se busca colaborar nas formas de socialização da cultura digital e no registro histórico-contemporâneo da educação à distância no Brasil, reforçando a necessidade de pesquisas sobre as contribuições dos fenômenos que envolvam aspectos técnicos e sociais nas novas maneiras de constituição e transmissão do conhecimento.

As tecnologias de informação e comunicação audiovisuais e os ambientes virtuais de aprendizagem, sintonizados com os atuais paradigmas epistemológicos da educação, são ferramentas que favorecem a socialização do conhecimento, a interatividade, a subjetividade e a autonomia dos aprendizes, portanto, implicam em uma nova concepção do que vem a ser o conceito de aprendizagem.

### **Metas**

- a) Proporcionar formação especializada, contínua e de qualidade aos acadêmicos de Artes Visuais e professores de Artes da rede pública de ensino básico relacionada à área

audiovisual com apoio técnico-pedagógico do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem;

- b) Promover encontros, cursos e debates centrados nas novas tecnologias audiovisuais digitais com vistas à atualização permanente do tema;
- c) Levantar referenciais teóricos que apoiem o processo de aprendizagem e a estrutura tecnológica do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem;
- d) Pesquisar o potencial educativo das tecnologias de informação e comunicação audiovisuais, para promover a produção e pós-produção de imagens e a aprendizagem colaborativa no AVA-AV;
- e) Estruturar e implementar o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e os ambientes virtuais de aprendizagem;
- f) Contribuir para a produção, sistematização e disseminação do ensino, da pesquisa e da extensão em Artes Visuais.

#### **Indicadores de avaliação dos resultados**

Serão considerados como indicadores de avaliação dos resultados dos objetivos do projeto:

1. O grau de envolvimento e participação dos estudantes nas atividades regulares das disciplinas relacionadas com o setor audiovisual;
2. A redução da evasão e retenção dos estudantes;
3. Índices de atividades desenvolvidas;
4. A adesão dos estudantes, egressos e professores do Ensino Básico às atividades de ensino e extensão propostas;
5. Índices de publicações de artigos científicos e participação em congressos, seminários e periódicos.

#### **Metodologia**

Para o planejamento, desenvolvimento e consolidação das propostas previstas para o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e os ambientes virtuais de aprendizagem, serão necessárias as seguintes etapas:

1. Elaboração de referencial teórico sobre os seguintes temas: tecnologias de informação e comunicação audiovisuais, ensino e aprendizagem de Artes Visuais, ambientes virtuais de aprendizagem colaborativa.
2. Definição e desenvolvimento de estratégias pedagógicas e tecnológicas para o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens;
3. Criação de layout e website para o projeto em questão;
4. Consolidação dos espaços de ensino, pesquisa e extensão e atividades pedagógicas do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens;
5. Viabilização de mecanismos de interação que visem dar suporte às atividades pedagógicas do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem: espaço para publicação de projetos, fórum de discussão, e-mail e *chat*.
6. Publicações de artigos científicos e participação em congressos, seminários e periódicos das áreas envolvidas.

### **Resultados esperados**

Espera-se através do Projeto de qualificação audiovisual para o Curso de Artes Visuais Licenciatura e Bacharelado em reestruturação:

1. Oferecer aos estudantes do Curso de Artes Visuais Licenciatura e Bacharelado, bem como aos professores de Artes do Ensino Básico a consolidação de um centro audiovisual de pesquisa, produção e reflexão qualificado e atualizado no âmbito artístico, tecnológico e pedagógico, através de atividades permanentes de ensino regular, projetos de pesquisa e atividades de extensão, como: cursos, encontros, e ainda o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem;
2. Garantir a formação atualizada e especializada em programas audiovisuais de produção e pós-produção de imagens;
3. Ampliar a área audiovisual do Curso de Artes Visuais com vistas à inclusão social e digital dos estudantes e professores do Ensino Básico;
4. Desenvolver metodologias de ensino-aprendizagem inovadoras, com o apoio pedagógico e tecnológico do Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais;
5. Desenvolver, aprofundar e difundir pesquisas em ambientes virtuais de aprendizagem;
6. Criar grupos de discussão sobre o potencial educativo das tecnologias de informação e comunicação audiovisuais;
7. Atender as atuais demandas dos acadêmicos de Artes Visuais, e amenizar os problemas de retenção e evasão.

### **Cronograma de execução**

Os bolsistas beneficiados pela Bolsa REUNI de Assistência ao Ensino deverão, durante todo o período de recebimento da bolsa, desenvolver atividades acadêmicas de assistência à graduação através de auxílio à docência na unidade acadêmica do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado da FURG com as professoras responsáveis pelo projeto, tais como:

1. Sistematização de referencial teórico das disciplinas envolvidas nesse projeto, produção de materiais didáticos; realização de atividades complementares específicas da graduação;
2. Estruturação de conteúdos para o ensino de programas de produção e pós-produção audiovisuais atualizados dos alunos do Curso de Artes Visuais;
3. Assistência ao ensino (através de disciplinas como Introdução à Fotografia, Fotografia I e II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e II, e co-orientação de trabalho de conclusão), pesquisa (através de atividades de iniciação científica) e extensão (através de cursos de atualização e aperfeiçoamento);
4. Participação na organização e desenvolvimento de seminários, cursos e ciclo de debates centrados em temas sobre as novas tecnologias audiovisuais digitais;
5. Captação e organização de recursos audiovisuais (fotografia, cinema e vídeo) para utilização na aprendizagem baseada em problemas; pau a pixel/ circuitos compartilhados
6. Estruturação e modelagem de ambientes virtuais de aprendizagem para as disciplinas envolvidas nesse projeto (envolve aspectos hipertextuais, gráfico-visuais, desenvolvimento de interfaces considerando fatores ergonômicos, como usabilidade, funcionalidade e estética);
7. Criação de layout e *website* para o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens; disponibilizar na rede
8. Implementação, divulgação e disponibilização de ambientes virtuais de aprendizagem para os acadêmicos do Curso de Artes Visuais e professores de Artes da rede pública de ensino;
9. Divulgação dos resultados do projeto em eventos científicos através da publicação de artigos;
10. Apresentação de relatórios semestrais das atividades relacionadas ao Programa de Bolsas REUNI de Assistência ao Ensino, para o Conselho do Curso de Graduação e o Colegiado do Programa de Pós-Graduação que o indicou.

**Número de bolsas pretendidas:** 02 bolsistas

### **Perfil do(s) bolsista(s)**

Os bolsistas deverão ser graduados em Artes Visuais, estar regularmente matriculados no Programa de Pós-graduação em Educação Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande,



bem como comprovar em sua trajetória curricular, formação e experiência em atividades audiovisuais relacionadas à fotografia, cinema, vídeo e ambientes virtuais de aprendizagem (AVA).

#### Plano de atividades do(s) bolsista(s) 2009 – 2010

O presente projeto prevê 480 horas de atividades para os bolsistas, a serem desenvolvidas de segunda à sexta-feira, com uma carga horária de 40 horas semanais dedicadas à assistência ao ensino das disciplinas de Introdução à Fotografia, Fotografia I, Fotografia II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e Cinema e Vídeo II; co-orientação de trabalho de conclusão; apoio às atividades de iniciação científica e organização e desenvolvimento de cursos de extensão no âmbito da atualização e aperfeiçoamento, conforme mostra o quadro abaixo:

Atividades	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ag o	Set	Out	No v	Dez	Jan	Fev
1. Sistematização de referencial teórico, produção de materiais didáticos, realização de atividades da graduação												
2. Estruturação dos conteúdos para o ensino-aprendizagem de programas audiovisuais fotografia												
3. Assistência ao ensino, pesquisa e extensão na área audiovisual												
4. Participação na organização e desenvolvimento de seminários, cursos e ciclo de debates												
5. Captação e organização de recursos audiovisuais (fotografia, cinema e vídeo)												
6. Estruturação e modelagem de ambientes virtuais de aprendizagem para as disciplinas do projeto												
7. Criação de layout e <i>website</i> para o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens												
8. Implementação e disponibilização de ambientes virtuais de aprendizagem												
9. Divulgação dos resultados do projeto em eventos científicos através da publicação de artigos												
10. Apresentação de relatórios semestrais												

#### Viabilidade técnica-científica de execução da proposta

A adesão do Curso de Artes Visuais – Licenciatura ao REUNI exigiu sua ampliação e conseqüente reformulação e criação do Bacharelado em Artes Visuais. Tal processo demandou a criação de disciplinas capazes de atender as características e exigências predominantes do momento histórico que é indissociável das novas mídias e tecnologias. Figuram no contexto das novas

disciplinas criadas, a Introdução à Fotografia, Fotografia I e II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e II e o Cinema digital, por exemplo. Tais disciplinas nascem sob o signo da mobilidade tecnológica, um fato sobre o qual não temos ingerência, e que por esta razão, exigiram atualizações e reflexões contínuas.

Para enfrentar esta situação uma das metas estabelecidas para a nova estrutura do Curso de Artes Visuais, foi a criação de um Laboratório de Produção e Pós produção de Imagens, um espaço de trabalho permanente com condições de atender as necessidades do ensino e da pesquisa no âmbito das Artes Visuais e de produzir informações e tecnologias atualizadas que impeçam que o conhecimento se torne obsoleto.

Este espaço, um compromisso constante firmado na Reforma Curricular, é a garantia da viabilidade técnica e científica do projeto proposto, pois ele deverá oferecer todas as condições materiais e humanas para as atividades que propomos. Por outro lado, os projetos de pesquisa em andamento, já citados, através do histórico que detêm, da experiência de seus coordenadores e bolsistas, bem como o conjunto de interesses do corpo docente do Curso de Artes Visuais, constituem garantias técnicas e acadêmicas para viabilizar os objetivos do projeto.

Rio Grande, 27 de fevereiro de 2009.

Profª Drª Ana Zeferina Ferreira Maio

Profª Drª Teresa de Jesus Paz Martins Lenzi

Prof. Dr. Humberto Calloni

(a via original encontra-se assinada)