

O ENSINO DE ARTE DIANTE DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS

Lidiane Fonseca Dutra
Ana Zeferina Ferreira Maio
Universidade Federal do Rio Grande – FURG

Resumo: O presente artigo consiste num relato acerca do desenvolvimento do *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV)*, iniciado a partir do projeto *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual*, financiado pelo Programa de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal do Rio Grande (PROBIC-FURG) entre outubro de 2007 e setembro de 2008. Busca-se, com este trabalho, ratificar a pertinência de um ambiente virtual capaz de contribuir para o ensino/ aprendizagem dos acadêmicos do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e para a formação continuada de professores de Arte da rede pública de ensino do Município de Rio Grande. Apresenta-se uma reflexão sobre as atuais práticas pedagógicas que caracterizam o ensino de Arte, aliadas às tecnologias contemporâneas, e finaliza-se com uma análise do processo que envolveu a criação, implementação e validação do AVA-AV, através de um Curso de Extensão.

Palavras-chave: ambiente virtual de aprendizagem, Artes Visuais, tecnologias contemporâneas.

1. Introdução

Este artigo apresenta o desenvolvimento do *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV)*, e está relacionado com o projeto de pesquisa de iniciação científica *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual* (PROBIC-FURG), coordenado pela Prof^a. Dr^a. Ana Zeferina Ferreira Maio¹. A pesquisa justifica-se através da implementação de um ambiente virtual capaz de contribuir para o ensino/ aprendizagem de graduados e graduandos do Curso de Artes Visuais e para a formação continuada de professores da rede pública de ensino do Município de Rio Grande, e visa despertar a capacidade crítica, estética e perceptiva, assim como promover a compreensão dos processos criativos, com base na aprendizagem colaborativa e na resolução de problemas.

Por conseqüência, o problema que norteou este estudo pode ser assim definido: *De que maneira o AVA-AV pode contribuir para o ensino/ aprendizagem*

¹ Professora do Instituto de Letras e Artes da FURG. Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina.

dos acadêmicos do Curso de Artes Visuais – Licenciatura da FURG e para a formação continuada de professores de Arte da rede de ensino do Município de Rio Grande? A partir disso, foram definidos os termos da pesquisa, a saber: ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais, percepção visual, processos de criação, educação estética e tecnologias contemporâneas.

Definido o problema e os termos, estabelecemos como objetivo geral desenvolver o AVA-AV, com vistas a contribuir para o ensino/ aprendizagem dos acadêmicos do Curso de Artes Visuais e para a formação continuada de professores de Arte da rede de ensino de Rio Grande, e como objetivos específicos:

- a) verificar a aplicabilidade e usabilidade das ferramentas colaborativas, como os fóruns de discussão, de avaliação e de notícias, entre outras;
- b) verificar a pertinência dos três módulos de conteúdos disponibilizados no AVA-AV: Percepção Visual, Processos de Criação e Educação Estética;
- c) oferecer um Curso de Extensão à distância para os acadêmicos de Artes Visuais e para os professores de Arte da rede pública de ensino;
- d) avaliar a aprendizagem dos participantes através do Curso;
- e) verificar o resultado do AVA-AV como ferramenta pedagógica e solucionar possíveis problemas em sua estrutura.

Com relação ao desenvolvimento e implementação do AVA-AV, o projeto se sustentou na metodologia utilizada por Maio (2005), que defende o referencial teórico-prático trabalhado a partir de uma aprendizagem colaborativa baseada na resolução de problemas (ABP), aliado ao potencial das tecnologias contemporâneas, através de oficinas de formação continuada.

A fundamentação teórica deste estudo está baseada na discussão promovida por Lévy (1993, p. 07), segundo o qual nossa inteligência depende “da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos”. Tal afirmação justifica-se pelo uso das tecnologias contemporâneas no ambiente, tais como as fotografias digitais que constituem o diretório de imagens, a hipertextualidade dos conteúdos digitalizados, a plataforma onde o ambiente encontra-se e os fóruns de discussão, que asseguravam a interação e a autonomia dos participantes.

A partir dessas considerações, elaboramos a estrutura desse estudo, no sentido de orientar as etapas de desenvolvimento do tema, assim como aprofundar os conteúdos, com a finalidade de alcançar os objetivos aqui estabelecidos. Na primeira parte, refletimos acerca do ensino de Arte diante das tecnologias contemporâneas. Na segunda, descrevemos e analisamos o projeto *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual*. Na terceira parte discorreremos sobre o desenvolvimento do ambiente, na quarta o seu processo de validação e concluímos com os resultados obtidos a partir do Curso de Extensão.

2. O ensino de Arte diante das tecnologias contemporâneas

Conforme Pimentel e Callegaro (2007), o ensino de Arte tem acompanhado a evolução do sistema educacional formal e não-formal, principalmente com a expansão da Educação à distância² e das chamadas tecnologias contemporâneas, entendidas como os processos de informatização acarretados pelo uso de computadores e, principalmente, pela rede mundial (*WWW*).

O ciberespaço – dimensão virtual da realidade na qual seres humanos, máquinas e programas computacionais interagem – tornou-se um dos meios mais utilizados para disseminação do conhecimento, no que Laurel (apud CALLEGARO, 2007) define como *diálogo coletivo*, estabelecido através de recursos como salas de bate-papo, fóruns de discussão, e-mail e outras ferramentas que potencializam a interação na dimensão virtual-real.

Nesse sentido, os ambientes virtuais de aprendizagem, comumente chamados de AVA, representam a terceira geração de EaD³, que busca novas práticas pedagógicas associadas ao uso de dispositivos tecnológicos contemporâneos, com o objetivo de atender a uma demanda por formação continuada de professores e estudantes. Para Maio (2007, p. 06): “[...] os AVA

² O artigo 80 da LDB (Lei 9.394/96) foi a primeira referência sobre EaD na legislação brasileira – e a criação da Secretaria Especial de Educação à Distância (SEED) pelo MEC são indicadores deste reconhecimento e expansão.

³ Conforme Maio (2005), a primeira geração de EaD começou através dos cursos por correspondência, como o Instituto Universal Brasileiro, fundado em 1941. A segunda geração surgiu quando o rádio e a televisão uniram-se aos cursos por correspondência. Um exemplo disso é o Telecurso 2000, de 1994.

são lugares de aprendizagem que privilegiam a co-construção de conhecimento, a interatividade, a intersubjetividade, a autonomia dos aprendizes e o alcance de uma consciência crítica dos indivíduos”.

A esse respeito, a criação de um AVA em Artes Visuais busca afirmar este processo de aprendizagem mediado pelas atuais tecnologias de informação e comunicação. Para Pimentel:

O uso de novas tecnologias possibilita a/@s alun@s desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente, representando um importante componente na vida d@s alun@s e professor@s, na medida em que abre o leque de possibilidades para seu conhecimento e expressão ⁴. (PIMENTEL, 2007, p. 120).

Porém, o ensino de Arte na internet ainda está em fase experimental, já que os espaços virtuais vêm suprir uma antiga necessidade, a de democratizar a produção cultural, embora essa democratização seja um processo lento, já que a internet gratuita ainda não é um recurso socialmente consolidado.

Mesmo assim, instituições como a *Fundação Itaú Cultural* e o *Instituto Arte na Escola* têm adotado o uso das tecnologias contemporâneas a favor da disseminação do conhecimento sobre Arte, ao criar estratégias de elaboração de CD-ROMs, sítios especializados e DVDs, que procuram substituir as antigas coleções impressas, geralmente focadas nos *Grandes Mestres das Artes*⁵, que ofereciam pouco espaço para o debate da Arte contemporânea e o ensino de Arte. Na análise de Barbosa:

Antes do computador, nosso remoto acesso às obras de Arte dava-se apenas por meio de livros caríssimos, que no Brasil eram produzidos principalmente pelos bancos para presentear clientes no fim do ano, pois até os catálogos eram raros e em preto e branco. Nós, professores e alunos de Arte, ficávamos a ver navios. Que professor tem capital suficiente para ser considerado bom cliente de instituições financeiras, tão bom que justifique ganhar um presente do banco no fim do ano? (BARBOSA, 2005, p. 105).

⁴ A autora utiliza a grafia “@” para designar masculino e feminino.

⁵ Coleções que enfatizam, de modo mítico e romântico, a vida e a obra de artistas como da Vinci, Michelangelo, Caravaggio e Picasso, geralmente publicadas em edições de luxo.

Podemos notar, através da afirmação de Barbosa, que o acesso ao conhecimento sobre Arte com frequência caracterizou-se como uma barreira a ser transposta, e que o computador, associado ao uso das atuais tecnologias, preenche as lacunas deixadas pelo custo, acessibilidade e qualidade das antigas coleções impressas. Mas, a falta de qualidade também atinge o ensino de Arte nos meios virtuais, pois muitas instituições, na ânsia de oferecer novos recursos para auxiliar o trabalho dos professores e dos estudantes, produzem materiais audiovisuais teoricamente pobres, apesar da tecnologia utilizada. É o caso da *Midioteca Arte na Escola*, coleção de DVDs que mantém o romantismo acerca da obra dos artistas apresentados.

Caso semelhante acontece com alguns sítios eletrônicos, bons em conteúdos, mas péssimos em adequação do design gráfico, ou que possuem um bom visual, porém oferecem interpretações redutoras da Arte, e principalmente, da educação, a exemplo dos que não utilizam fontes bibliográficas seguras, como *Pitoresco e História da Arte*. “Poucos atentam para o fato de que, além de forma e cor imbricadas no tradicional design sobre papel, há outro elemento material das tecnologias contemporâneas que é a luz, a qual determina a legibilidade” (BARBOSA, 2005, p. 109).

Mesmo com a crescente disseminação de museus virtuais, o ensino de Arte na internet ainda é pouco explorado, pois o objetivo principal dessas instituições é, na realidade, promover e divulgar os seus acervos, ao relegar, muitas vezes, os projetos educacionais a condição de coadjuvantes de suas propostas. Diante disso, os AVA cumprem a importante função dos novos suportes pedagógicos para o ensino de Arte, como aponta Callegaro:

A internet, junto com as tecnologias de comunicação à distância, aponta possibilidades tecnológicas novas para a produção, circulação da Arte e do ensino da Arte que estão assentadas na capacidade da Internet de conjugar as funções de grande número de tecnologias [...] na flexibilidade da linguagem HTML⁶ de compactar, como um envelope, os dados digitais para a comunicação à distância; na justaposição e integração de “pedaços” de trabalhos de outros meios como desenhos, filmes,

⁶ HTML: *Hipertext Markup Language*: linguagem específica da rede mundial que permite a criação de páginas em hipertexto, ou seja, a interligação com outras páginas que contêm textos, imagens, som e animações.

pintura, texto, som, fotografia; na comunicação simultânea, global e em tempo real e à distância; na descentralização radical da informação e da interatividade. (CALLEGARO, 2007, p. 142).

O ensino de Arte na internet contrapõe uma antiga ideia de que esta está ligada exclusivamente à prática presencial, fato que desconsidera o potencial das atuais tecnologias, que colocam os estudantes em contato com o fluxo de informações de forma rápida e eficaz, ao promover uma verdadeira rede de comunicação entre professores e estudantes de diferentes camadas sociais (IAVELBERG, 2003), e favorecer a compreensão da pluralidade artístico-cultural, através de uma aprendizagem significativa nos espaços virtuais.

Após este panorama a respeito do ensino de Arte diante das tecnologias contemporâneas, analisaremos as possíveis contribuições pedagógicas de um *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais* no âmbito da EaD.

3. Do Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual ao Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais

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 Arte. 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.

A decisão de expandir os conteúdos do AVA-AV está relacionada com nossas experiências junto ao Curso de Artes Visuais, nas quais sempre buscamos articular diferentes linhas de pesquisas, amparados no fato de que a formação de estudantes e professores deve perpassar diferentes áreas do conhecimento.

A esse respeito, Lavelberg (2003, p. 52) diz que: “Todo professor deve conquistar autonomia progressivamente a fim de sentir-se capaz de buscar o aprimoramento de seus conhecimentos e pesquisar por si mesmo e com seus pares”. 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 norteador 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 (**fig. 01**).

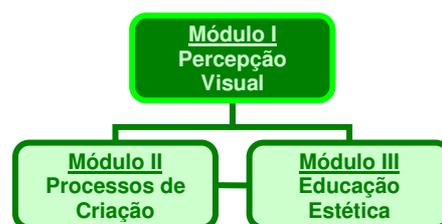


Figura 01: Estrutura dos módulos de aprendizagem do AVA-AV.
Fonte: DUTRA, L. 2008.

O Módulo I compreende estudos sobre a percepção visual, que juntamente com a sensação, é uma das principais vias de acesso ao conhecimento sensível. A respeito da percepção, Ostrower (1998, p. 73) diz que “não envolve apenas um ato fisiológico, mas um processo altamente dinâmico e característico da consciência humana”.

O módulo de percepção visual une os outros dois – processos de criação e educação estética –, e busca estabelecer conexões entre o sensível e os processos criativos, entre a apreensão da realidade e a relação com os sentidos. A coordenação do Módulo I é da Prof^ª. Dr^ª. Ana Zeferina Ferreira Maio, e seus conteúdos estão assim estruturados:

- Percepção visual: uma abordagem filosófica e psicológica;
- Processos visuais;
- Como abordar a percepção visual;
- Aprendizagem da percepção visual no AVA-AV.

Ainda com ênfase ao estudo da percepção, o Módulo I é ilustrado com imagens do fotógrafo e filósofo esloveno Evgen Bavcar (**fig. 02**), que mesmo cego, consegue captar o ambiente a sua volta e fazer imagens que tocam pela sensibilidade. Nas palavras de Lenzi (2002, p. 38) “Bavcar, com sua obra, nos oferece um espelho invertido que denuncia nossa pretensão de tudo ver... diante de suas fotografias ficamos cegos...”. Tal reflexão é pertinente ao estudo da percepção visual, sobre o que percebemos e como isso nos afeta.



Figura 02: Evgen Bavcar, **O olhar mais próximo**, fotografia, 2003.
Fonte: NOVAES, A. 2005.

O Módulo II compreende os conteúdos sobre processos de criação, discorre sobre a poética que os envolve, a percepção criativa e a relação entre

prática artística e docência em Artes Visuais. A criação é um dos pontos mais delicados dentro dos cursos de licenciatura, pois, geralmente, o estudante busca um equilíbrio entre ser artista e/ou professor. Para Meira:

Ao contrário do que se pensa, a criação envolve aprendizagem. Apesar de todos nascerem artistas, ninguém se forma artista sem luta e sem trabalho com a criação, com as informações, deformações e formações que os atos de criação propõem ao criador concretamente. (MEIRA, 2003, p. 122).

Para auxiliar professores e estudantes de Arte em seu percurso criador, o Módulo II é coordenado pela Prof^ª. Msc. Roseli Nery⁷, e apresenta a seguinte estrutura:

- Poética do ato criador;
- Percepção e criação;
- A relação entre prática artística e docência em Artes Visuais.

Como complemento aos conteúdos acima descritos, as imagens que ilustram o segundo módulo são de obras da Prof^ª. Roseli Nery (**fig. 03**), que além de desenvolver pesquisa em poéticas exerce a docência em Artes Visuais, o que exemplifica uma das propostas do AVA-AV nesta etapa. Ainda são apresentadas imagens da artista plástica e professora Carmela Gross que também relaciona criação e docência em seu trabalho.



Figura 03: Roseli Nery, **Sem Título**, escultura, 2007.
Fonte: DUTRA, L. 2008.

⁷ Artista plástica e professora do Instituto de Letras e Artes da FURG. Mestre em Poéticas Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

O Módulo III é destinado à educação estética, sua ênfase recai sobre o estudo da imagem em sala de aula, sobre as metodologias de análise imagética e, principalmente, sobre a educação dos sentidos em Artes Visuais. A educação do olhar é destacada por Alves como uma das principais funções do professor, quando diz:

[...] porque eu acho que a primeira função da educação é ensinar a ver, eu gostaria de sugerir que se criasse um novo tipo de professor, um professor que nada teria a ensinar, mas que se dedicaria a apontar para os assombros que crescem nos desvãos da banalidade cotidiana. [...] Sua missão seria partear “olhos vagabundos”. (ALVES, 2005, p. 25).

O Módulo III, sob a coordenação da Prof^a. Msc. Rita Patta Rache⁸, compreende os seguintes conteúdos:

- Histórico da imagem no ensino de Arte brasileiro e o que dizem os PCN;
- Os estágios do desenvolvimento estético;
- Experiência estética;
- Estética do cotidiano;
- Ensino de Arte.

O módulo de educação estética é ilustrado com imagens do artista plástico brasileiro Vik Muniz (**fig. 04**), que se apropria de objetos cotidianos como lixo, comida e até mesmo diamantes para montar suas obras, que depois são fotografadas, pois a fotografia é o produto final de seu trabalho.



Figura 04: Vik Muniz, **Bette Davis**, série **Divas de Diamantes**, fotografia, 2004.
Fonte: <<http://www.fortesvilaca.com.br/imagens/804.jpg>>. Acesso 13 ago. 2008.

⁸ Professora do Instituto de Letras e Artes e Mestre em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG.

Além dos conteúdos que representam a essência dos módulos, o AVA-AV disponibiliza textos de apoio que compreendem artigos, resumos, resenhas de livros, entrevistas, e os Parâmetros Curriculares Nacionais de Artes Visuais, com vias a auxiliar o processo de aprendizagem dos estudantes.

Elaboramos todos os textos que compunham os módulos, desde a pesquisa dos conteúdos mais pertinentes, a estrutura e hierarquização dos mesmos até a diagramação e formatação final disponibilizada no AVA-AV. A coordenação de cada módulo se responsabilizou pela correção dos textos, e também contribuiu com produções próprias.

Cumpramos destacar que os conteúdos dos módulos buscam garantir uma aprendizagem colaborativa baseada na resolução de problemas (ABP)⁹, proposta pedagógica do *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual*, mantida no AVA-AV.

No aprendizado baseado na resolução de problemas, o estudante deixa de ser um mero receptor de conteúdos para ser o gestor dos seus estudos. A ABP busca, ainda, ampliar a capacidade de trabalho em grupo, através das ferramentas colaborativas *on-line*, ao mesmo tempo em que respeita os diferentes tempos de aprendizagem dos estudantes. A adoção da ABP no AVA-AV justifica-se, principalmente, por atender à demanda por novos pressupostos metodológicos em EaD, conforme aponta Maio:

[...] postulamos que a ABP é um método pedagógico adequado para atender os novos paradigmas educacionais, a atual demanda de alunos adultos por qualificação profissional, a necessidade de metodologias aplicáveis a EaD, a expectativa das sociedades modernas no que se refere à valorização de mudanças, e principalmente à tendência social à prática de individualização. (MAIO, 2005, p. 116).

A ABP preenche uma lacuna criada por métodos pedagógicos ultrapassados, nos quais o professor era o portador de conhecimento, repassado ao estudante de forma autoritária, impessoal, sem análise crítica e sem a

⁹ Método de aprendizagem desenvolvido na década de 1960, na Escola de Medicina da Universidade de McMaster, no Canadá, e que foi adotada por várias instituições de ensino, dentre elas a Escola de Medicina de Harvard (EUA).

participação desse em seu processo de aprendizagem. Ao integrar os diversos módulos, a ABP exige iniciativa dos estudantes frente aos conteúdos do AVA-AV.

Nesse sentido, os problemas disponibilizados no AVA-AV foram concebidos de acordo com os conteúdos dos módulos, a fim de favorecer a aprendizagem dos participantes. No Módulo I, a ênfase dos conteúdos recaiu sobre o estudo da percepção visual, e estão assim estruturados:

- O que podemos entender por percepção visual?
- A Teoria da Gestalt é válida no debate sobre percepção visual?
- Existem conexões entre o filme *Janela da Alma* e o estudo da percepção visual?

Os problemas do Módulo II dizem respeito ao estudo dos processos de criação, e estão assim hierarquizados:

- Afinal, qual o papel que a percepção desempenha no processo criativo?
- Existe uma possível “arte da docência em arte”?

Por fim, os problemas do Módulo III direcionaram-se à educação estética e às discussões acerca do ensino de Arte, e estão sistematizados da seguinte maneira:

- A problemática da imagem no ensino de Arte brasileiro: o que mudou até agora?
- Quais conexões você estabelece entre Educação Estética e ensino de Arte?
- É possível educar o olhar?

Buscamos, então, através dos problemas oferecidos no AVA-AV, a autonomia do estudante e a apreensão significativa dos conteúdos propostos em cada um dos módulos de aprendizagem.

4. Desenvolvimento do AVA-AV

O *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais*, a princípio, seria uma página independente, registrada sob o domínio da FURG com a extensão

furg.br, porém, a Universidade conta com uma plataforma específica, que atende a todos os projetos em EaD da instituição, que é o *Moodle* Institucional.

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 Arte 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 SEaD¹⁰ em 04 de 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

¹⁰ 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. Endereço de acesso: www.sead.furg.br.

incluía a criação do layout e hospedagem do mesmo. Para isso, contamos com a colaboração do designer Rodrigo Chaves de Souza¹¹ e 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 ocorreu em 15 de maio de 2008. A partir de então, a coordenação do projeto contactou designers interessados em montar o layout do ambiente.

No início de setembro de 2008, foi disponibilizada a versão final do AVA-AV, através da área de Projetos de Extensão da SEaD, sob o título do Curso *Da janela da alma ao ciberespaço*. Composto por uma página de apresentação (**fig. 05**), o ambiente foi dividido em quatro blocos, a saber:

- Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais;
- Módulo I – Percepção Visual;
- Módulo II – Processos de Criação;
- Módulo III – Educação Estética.

Cada módulo recebeu um tratamento cromático diferenciado, nesse caso, foram divididos em azul, laranja e verde, respectivamente, com imagens relacionadas aos conteúdos abordados e com uma estrutura organizacional de tópicos (**fig. 06 a 08**).

¹¹ Graduado em Artes Visuais – Licenciatura desde 2007, autor do artigo *Poéticas da Vila Virtual: paradigmas da arte tecnológica a partir da concepção do ambiente em realidade virtual*, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Ana Zeferina Ferreira Maio. Atualmente é professor do Colégio Técnico Industrial Prof. Mário Alquatti.

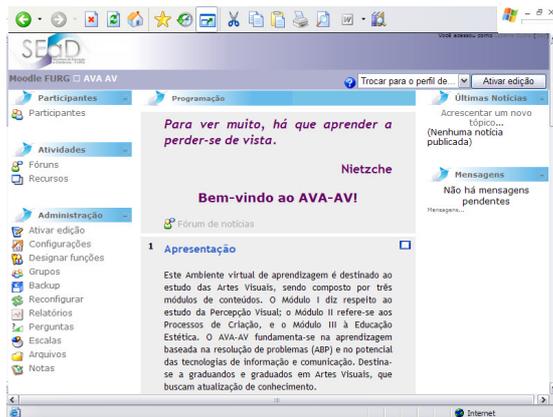


Figura 05: Interface da página de apresentação do AVA-AV.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

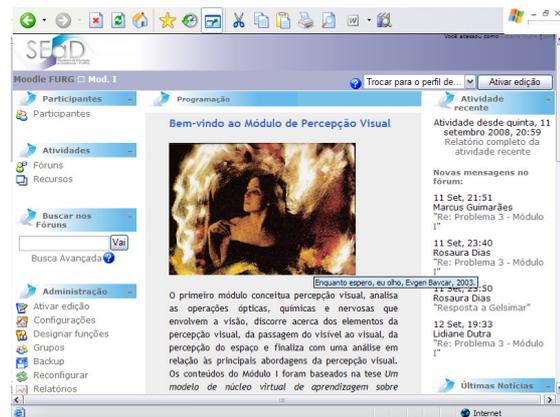


Figura 06: Interface da página inicial do Módulo I – Percepção Visual.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

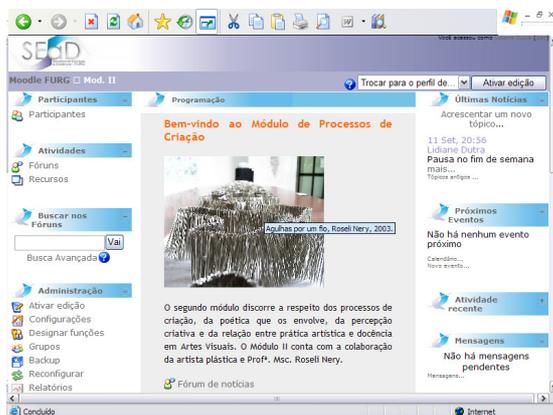


Figura 07: Interface da página inicial do Módulo II – Processos de Criação.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

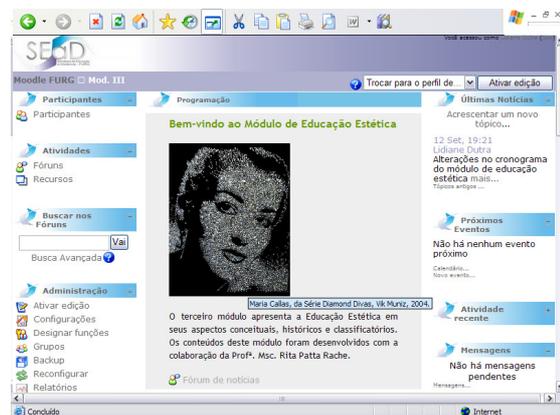


Figura 08: Interface da página inicial do Módulo III – Educação Estética.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

Apesar de, inicialmente, a página do AVA-AV não atender às nossas expectativas, o layout disponibilizado pela Plataforma Moodle cumpriu sua função de ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais, ao demonstrar preocupação com os elementos gráficos, tais como: disposição das imagens na página, tamanho e tipo de fonte utilizada, e uso de links para baixar os arquivos em formato PDF. A esse respeito, cumpre lembrar que a Plataforma Moodle constitui-se num programa pronto, utilizado por diferentes instituições, e que os conteúdos disponibilizados devem adequar-se da melhor maneira possível ao seu padrão. Por isso, postulamos que o AVA-AV representa um desafio de adequação do ensino de Arte no contexto da EaD, e vice-versa.

5. 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 Arte, 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 25 de agosto e 01 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.

Ao término do primeiro encontro, toda a comunicação entre os participantes do curso passou a ser realizada através da Plataforma *Moodle*. Ao entrar na página da SEaD, os estudantes efetuavam seu *login* e através do *link Extensão* podiam acessar o Curso, no qual tinham a opção de escolher o módulo de trabalho, através de uma estrutura em tópicos (**fig. 09**). Na página de apresentação, era exposto o plano de ensino do Curso (**fig. 10**), bem como o cronograma de atividades e os sete passos da ABP. Os participantes contavam com um *link* para o perfil dos professores, no qual constava e-mail de contato e horários de atendimento, e também com um fórum de notícias atualizado diariamente com informações relevantes sobre as atividades desenvolvidas.

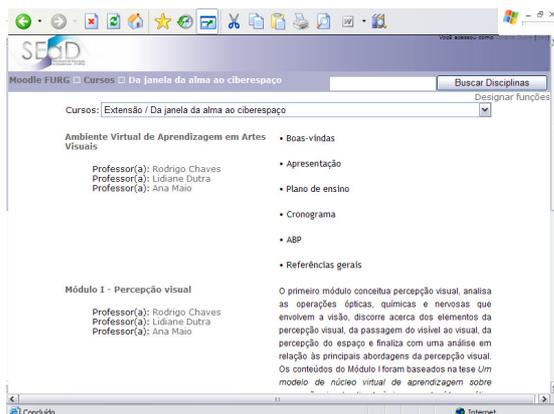


Figura 09: Interface da página em estrutura de tópicos do AVA-AV.

Fonte: Moodle Institucional, 2008.

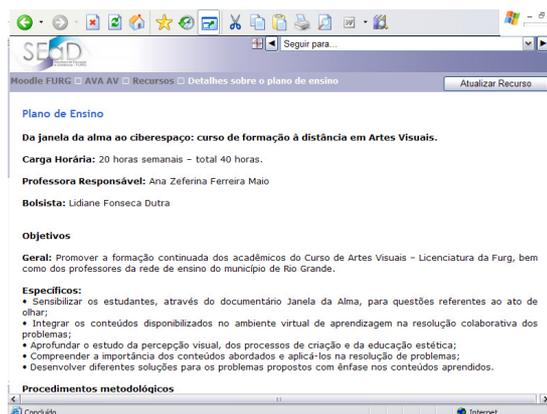


Figura 10: Interface do Plano de ensino do AVA-AV.

Fonte: Moodle Institucional, 2008.

Ao entrar em qualquer um dos três módulos de aprendizagem, o estudante poderia visualizar todos os conteúdos. Cabe ressaltar que a estrutura de conteúdos disponibilizada, além de contar com a colaboração das professoras do Curso de Artes Visuais – Licenciatura, também foi utilizada para a realização de nosso estágio presencial em Ensino Médio¹².

A utilização dos conteúdos nessa modalidade teve como finalidade verificar como públicos diferentes, em situações pedagógicas diferentes, reagem quanto aos assuntos abordados, a fim de auxiliar na elaboração dos problemas desenvolvidos dentro do AVA-AV. Essa situação encontra aporte nas ideias de Kerr Junior (2002, p. 143) quando diz: “Embora se considere que aprender requer disciplina, organização, atenção, trabalho, concentração, é preciso pensarmos que este tipo de organização pede outra estrutura, em que o prazer deve assumir mais importância do que em outras décadas”. Com isso, é importante pensar que as modalidades presencial e à distância, apesar de lidarem com os mesmos conteúdos, requerem estratégias pedagógicas diferenciadas para satisfazer suas clientelas.

A fim de dinamizar as atividades e facilitar a aprendizagem no ambiente, os estudantes encontravam ainda na tela inicial de cada módulo o *link* para o diretório de imagens, com reproduções das obras dos artistas que compunham cada módulo (**fig. 11**) e também o detalhamento das situações-problema,

¹² Estágio realizado entre abril e maio de 2008, através do Curso de Extensão *Oficinas de Artes Visuais preparatórias para o vestibular*, que contou com a orientação das Professoras Ana Zeferina Ferreira Maio e Rita Patta Rache e supervisão pedagógica da Professora Arlete da Costa.

enunciados através do título, da descrição e do respectivo fórum de discussão. Na área de detalhamento, o estudante encontrava todas as informações relevantes para a resolução do problema, bem como os objetivos da aprendizagem e o cronograma de atividades (fig. 12).

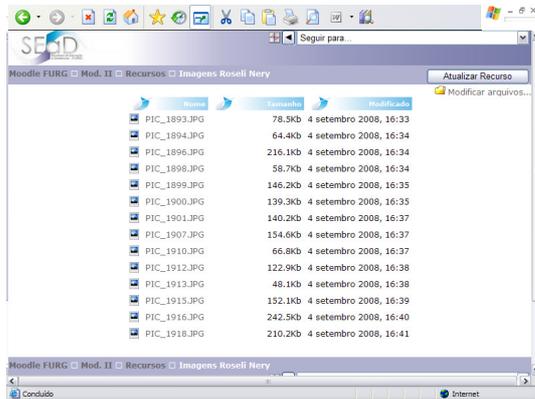


Figura 11: Interface da tela do diretório de imagens do AVA-AV.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.



Figura 12: Interface da tela do Problema 1 do Módulo II.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

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*.

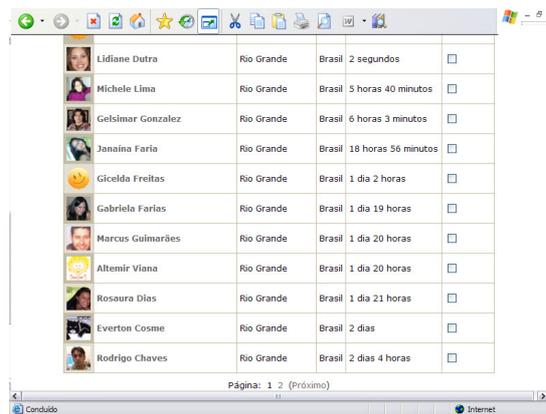
A comunicação síncrona ou *on-line* é aquela que acontece em tempo real, e exige uma resposta rápida aos questionamentos propostos. Um exemplo dessa situação são as salas de bate-papo, nas quais vários atores interagem simultaneamente. Já na comunicação assíncrona ou *off-line*, na definição de Maio (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.

Apesar do AVA-AV fazer uso da comunicação assíncrona, muitas vezes os estudantes deixavam seus depoimentos no fórum nos horários em que estávamos conectados, a fim de oportunizar uma conversa síncrona, fato que encontra resposta nas relações desenvolvidas via rede através de sítios de relacionamentos e salas de bate-papo. Esse tipo de prática foi recorrente durante o Curso, mas a maioria dos estudantes preferiu escolher seus horários, de acordo com suas necessidades. Cabe ressaltar que o fórum de discussão não é a finalidade de um AVA, mas antes uma ferramenta colaborativa na mediação do processo de ensino/ aprendizagem, conforme assinalam Batista e Gobara:

Nesse sentido, o seu uso deve ter a função de gerar um produto, o conhecimento, pela criação de um debate coletivo, de um texto coletivo, de uma discussão intelectual a respeito de determinado tema de uma disciplina, sob a orientação e cooperação de um professor ou de um aluno, parceiro de curso. (BATISTA e GOBARA, 2006, p. 251).

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.

O Módulo I foi composto por quatro fóruns, três para as situações-problema e um para o filme *Janela da Alma* (solicitado pelos estudantes), o Módulo II contou com dois fóruns, e o Módulo III com três. Todos os fóruns foram estruturados através da modalidade *discussão simples*, ou seja, os estudantes podiam visualizar e responder a todas as contribuições postadas. O gerenciamento das atividades foi feito por um *link* específico da Plataforma *Moodle*, no qual constavam as operações realizadas pelos participantes, através do monitoramento dos dias e horários de acesso, o que permitiu, inclusive, a verificação dos estudantes que nunca haviam acessado o ambiente (**fig. 13**).



	Lidiane Dutra	Rio Grande	Brasil	2 segundos	<input type="checkbox"/>
	Michele Lima	Rio Grande	Brasil	5 horas 40 minutos	<input type="checkbox"/>
	Gelsimar Gonzalez	Rio Grande	Brasil	6 horas 3 minutos	<input type="checkbox"/>
	Janaina Faria	Rio Grande	Brasil	18 horas 56 minutos	<input type="checkbox"/>
	Gicelda Freitas	Rio Grande	Brasil	1 dia 2 horas	<input type="checkbox"/>
	Gabriela Farias	Rio Grande	Brasil	1 dia 19 horas	<input type="checkbox"/>
	Marcus Guimarães	Rio Grande	Brasil	1 dia 20 horas	<input type="checkbox"/>
	Altemir Viana	Rio Grande	Brasil	1 dia 20 horas	<input type="checkbox"/>
	Rosaura Dias	Rio Grande	Brasil	1 dia 21 horas	<input type="checkbox"/>
	Everton Cosme	Rio Grande	Brasil	2 dias	<input type="checkbox"/>
	Rodrigo Chaves	Rio Grande	Brasil	2 dias 4 horas	<input type="checkbox"/>

Figura 13: Interface da página de estatísticas de acesso do AVA-AV.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

Toda vez que uma mensagem era postada no fórum, a Plataforma Moodle exibiu uma lista de discussão, iniciada pela mensagem mais antiga, na qual o estudante podia visualizar a sua e a dos demais, acompanhada da foto de cada um (fig. 14). A visualização da foto do colega junto à mensagem é um ponto importante no processo de ensino/ aprendizagem em EaD, pois reforça a ideia de que há um sujeito do outro lado, disposto a dialogar. Desse modo, retira a impressão do estudante de conversar com a máquina, que é apenas mediadora do processo. Ao postar as mensagens no fórum, os estudantes tinham a opção de editar seu texto, através da alteração de cores e fonte, bem como inserção de links, caracteres e imagens (fig. 15).

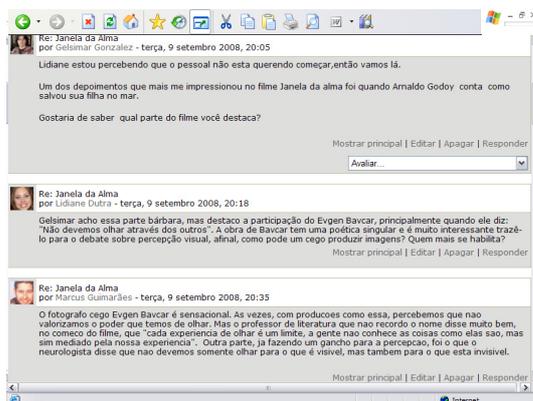


Figura 14: Interface do Fórum Janela da Alma, do Módulo I.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

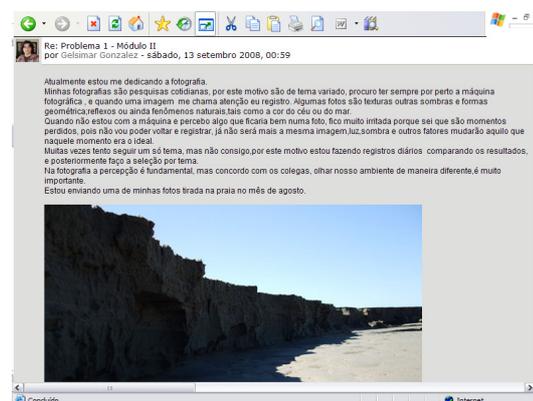


Figura 15: Interface do Fórum 1 – Módulo II com imagem postada.
Fonte: Moodle Institucional, 2008.

Nos dois últimos dias de Curso os estudantes puderam, através do fórum de avaliação, analisar a proposta do AVA-AV e elaborar sugestões e críticas, que foram retomadas e discutidas presencialmente no último encontro (**fig. 16 e 17**).

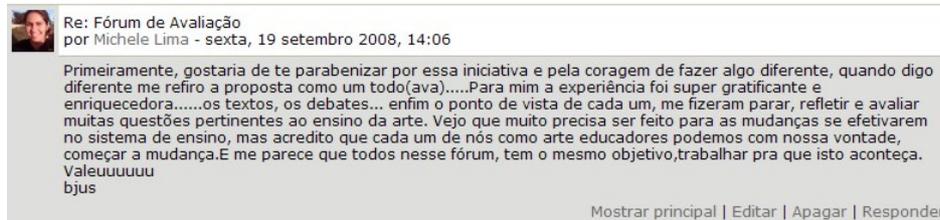


Figura 16: Depoimento de Michele Lima no Fórum de Avaliação.
Fonte: *Moodle* Institucional, 2008.

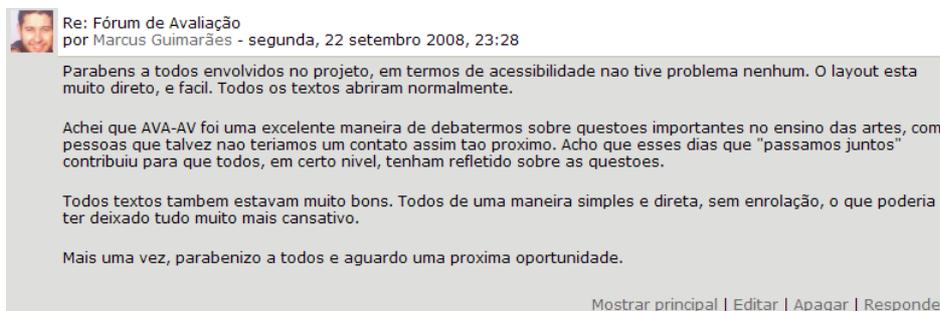


Figura 17: Depoimento de Marcus Guimarães no Fórum de Avaliação.
Fonte: *Moodle* Institucional, 2008.

Os estudantes foram avaliados através da participação e número de intervenções nos fóruns dos três módulos. Ao final do Curso, em 19 de setembro, 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 Arte. Tais resultados serviram de base para a elaboração do relatório final do projeto de pesquisa, apresentado no XVII Congresso de Iniciação Científica durante a VII Mostra da Produção Universitária da FURG, em 23 de outubro de 2008.

6. 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 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 como, por exemplo, lidar com o ensino de Arte à distância, e com a ampliação do projeto e consequente estruturação dos conteúdos, o que implicou os módulos de Processos de Criação e Educação Estética, coordenados por professoras do Instituto de Letras e Artes da FURG.

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. Dos vinte participantes inscritos, dez 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.

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.

Dos objetivos propostos pelo AVA-AV, o que se refere à atualização permanente dos professores da rede pública de ensino não foi atendido, pois a procura desses profissionais foi pouco expressiva, o que sinaliza para que no futuro, a abordagem frente a essa clientela seja maior. A respeito do uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Arte, é relevante concluir com auxílio das palavras de Pimentel:

Inovações são sempre desestabilizadoras, causam estranheza e tiram a certeza de que já sabíamos tudo o que poderia acontecer. Nossas idéias pré-concebidas e tão fortemente certas correm risco quando algo de novo acontece. Mas se pensarmos em nossa função de artistas contemporâneos, como poderemos ter esse comportamento? Quais são as características do mundo de hoje? O que estamos fazendo nele? Qual é a nossa contribuição para a construção de conhecimentos em Arte? Qual nossa contribuição para a formação de professor@s de Arte? O que as tecnologias contemporâneas têm a ver com isso? (PIMENTEL, 2007, p. 03).

Nesse caso, defendemos a necessidade de pensar o ensino de Arte associado às tecnologias contemporâneas, pois essas representam um movimento natural de desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos criados para favorecer os processos de ensino. O questionamento perante a prática e a curiosidade frente ao novo possibilitam ao arte/educador entender o mundo de hoje como um processo em constante transformação.

Nesse sentido, o conhecimento edificado em Arte auxilia a transformar os estudantes, muitas vezes “anestesiados” (DUARTE JUNIOR, 2003) em indivíduos críticos, capazes de contextualizar e refletir acerca desse mundo repleto de informação. 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. Esperamos que as ações desenvolvidas a partir do projeto *Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual* extrapolem os limites da Universidade, e alcancem a Rede Básica de ensino onde se encontram os profissionais que mais necessitam deste tipo de formação.

7. Referências

ALVES, R. *A educação dos sentidos e mais*. Campinas: Verus Editora, 2005.

BARBOSA, A. M. *Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas*. In: _____ (org). *Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005. Cap. 2. p. 98-112.

BATISTA, E. M.; GOBARA, S. T. 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.

CALLEGARO, T. *Ensino da Arte na internet: contexto e pontuações*. In: BARBOSA, A. M. (org). *Inquietações e mudanças no ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 12. p. 139-49.

DUARTE JUNIOR, J. F. *O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível*. Curitiba: Criar Edições, 2003.

IABELBERG, R. *Para gostar de aprender Arte: sala de aula e formação de professores*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

KERR JUNIOR, D. H. B. *matheus@kerr.com.br*. In: MOTA, M. R. A.; ALBUQUERQUE, S. S. (org). *Educação infantil em debate: Quais políticas? Quais pedagogias?* Rio Grande: NEPE/ DECC/ FURG, 2002. p. 141-5.

LENZI, T. A indagação como via de acesso à obra de Evgen Bavcar, um fazedor de imagens. *Artexto*, Rio Grande, n. 13, p. 35-42, 2002.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MAIO, A. Z. F. *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.

MEIRA, M. *Filosofia da criação: reflexões sobre o sentido do sensível*. Porto Alegre: Mediação, 2003.

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

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

OSTROWER, F. *A sensibilidade do intelecto*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

PIMENTEL, L. G. Formação de professor@s: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas. In: I Congresso de Educação, Arte e Cultura, 2007, Santa Maria. *Anais*. Santa Maria: UFSM, 2007.

_____. *Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte*. In: BARBOSA, A. M. (org). *Inquietações e mudanças no ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 10. p. 113-121.