

Introdução

Esta pesquisa insere-se na reflexão sobre formas de aprender, em geral, e especificamente na área de artes visuais. Realizou-se no âmbito da rede pública municipal de educação básica, em Porto Alegre/RS. Foi um trabalho de produção e utilização experimental de um Objeto de Aprendizagem (OA) para o ensino de artes visuais.

Objetivos

Objetivo Geral

A presente pesquisa tem por objetivo geral investigar possibilidades de construção e formas de utilização de Objetos Virtuais de Aprendizagem na educação em artes visuais, discutindo os efeitos de sua utilização nos processos de aprendizagem em arte.

Objetivos Específicos

Verificar o que se entende por Objetos de Aprendizagem no contexto da educação básica de caráter presencial, de maneira geral, e especificamente no campo do ensino de artes visuais;

Verificar as condições reais de utilização de recursos tecnológicos e Objetos de Aprendizagem no ensino público;

Indicar algumas alternativas de produção de Objetos de Aprendizagem neste contexto;

Produzir indicadores para verificação de efeitos da utilização de Objetos de Aprendizagem no processo de aprendizagem em artes visuais.

Metodologia

- Houve contato com as escolas campo da pesquisa para realização de observações e entrevistas;

- Foi definido o tema do Objeto de Aprendizagem;

- Desenvolveu-se um Objeto de Aprendizagem em equipe (orientadora e bolsistas);

- O OA foi distribuído em mídia gravável (CDs e DVDs) juntamente com questionários para os alunos e professores participantes;

- Realizou-se observação da utilização, bem como posterior entrevista com os professores e análise dos questionários.



Tela inicial do OA.

Resultados

Com relação ao Objeto de Aprendizagem experimental produzido, através dos questionários e entrevistas pode-se levantar alguns apontamentos, tais como:

- de maneira geral, existe boa aceitação ao uso do OA;
- a maioria dos alunos tem facilidade em lidar com novas tecnologias. Estas podem e devem ser utilizadas pelos docentes objetivando maior motivação dos alunos na construção do conhecimento;
- A inclusão dos jogos no OA despertou o interesse dos alunos e tem funcionado como um motivador;
- a maioria dos alunos prefere interagir com imagens em detrimento aos textos, deixando de ler os mesmos, por mais que estes sejam geralmente curtos, com um ou dois parágrafos;

- alguns alunos solicitam que haja mais imagens;
- nota-se grandes dificuldades com a língua portuguesa nas respostas dos questionários aplicados, quando podemos observar diversos erros gramaticais, de concordância, bem como frases extremamente simples;
- alguns alunos com necessidades especiais tiveram maiores dificuldades com os textos. A partir desta constatação foi realizada a inserção da locução dos textos. A utilização do áudio é opcional e disponibilizada através de um menu que possibilita a execução ou interrupção conforme desejo do usuário/aluno, minimizando a sobrecarga cognitiva (Santos e Tarouco, 2007, p.7). Os leitores de telas tradicionais fazem uma leitura contínua do que aparece no vídeo com voz sintetizada pelo sistema e a intenção, neste caso, foi dar aos textos uma narração viva, com entonação que chame a atenção do aluno;
- as atividades com o OA em laboratório de informática desencadearam



outras propostas de atividades fora deste ambiente, ou mesmo fizeram parte de um projeto mais amplo. Um exemplo claro foi a visita à exposição "A poesia do fio" de Arthur Bispo do Rosário. Dois professores

envolvidos no projeto levaram seus alunos para ver a mostra e a relacionaram com o tema do OA;

- os professores elogiaram a interface e diagramação utilizadas, principalmente em aspectos como a limpeza da interface e a escala dos textos, observando que desta maneira facilitava-se a interação com o aluno;

- possibilidade de sua utilização com alunos portadores de necessidades especiais é um aspecto importante que está sendo aprofundado;

- foi enaltecido o potencial do OA em propiciar a interação entre os alunos, em valores como espírito de companheirismo e solidariedade com o próximo.



Conclusão

Foi possível, através da produção deste OA, verificar a importância de trabalhar em conjunto com escolas da rede pública. Existem condições básicas de utilização. Através da observação dos resultados ressalta-se a necessidade deste tipo de proposta e a contribuição que se dá na aprendizagem. A utilização experimental permitiu uma avaliação e reformulação deste OA, bem como indicou novas possibilidades para futuras produções.

Referências

- (1) SANTOS, Leila Maria Araújo; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. A Importância do Estudo da Teoria da Carga Cognitiva em uma Educação Tecnológica. Revista RENOTE, novas tecnologias na Educação. V. 5, N.1, 2007. CINTED/UFRGS