

A presente pesquisa tem por objetivos 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. Sua realização se dá no âmbito da rede pública municipal de educação básica, em Porto Alegre/RS. Pretende-se verificar também 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; identificar que tipos de programas e aplicativos são compatíveis com a estrutura disponível na maioria das escolas da rede pública, bem como com as condições de operacionalização pelo corpo docente e discente; indicar algumas alternativas de produção de Objetos de Aprendizagem neste contexto e produzir indicadores para verificação de efeitos da utilização de Objetos de Aprendizagem no processo de aprendizagem em artes visuais.

Considerando os recursos e estrutura disponíveis nesta rede de ensino, foi desenvolvido um Objeto Virtual de Aprendizagem que necessita do sistema operacional *Windows* e instalação de um programa gratuito (*Adobe Flash Player*). Este OVA foi elaborado utilizando o *software Flash CS5.5* e a linguagem *Action Script 3.0*, considerando a possibilidade de criar uma apresentação dinâmica e interativa, que utilizasse o lúdico como recurso de aprendizagem. A organização das informações foi feita de forma a dar uma boa visualização ao conteúdo e às imagens, buscando objetividade e clareza. No que se refere à acessibilidade, o objeto de aprendizagem foi pensado levando em conta a política de inclusão para alunos portadores de necessidades especiais. Os botões de navegação, por exemplo, são grandes, permitindo que os alunos que possuem deficiências motoras possam clicá-los com maior facilidade. Também foram disponibilizados jogos elaborados com o conteúdo trabalhado, que cumprem o papel de estimular o aprendizado de forma lúdica, facilitando a aprendizagem. O Objeto de Aprendizagem desenvolvido foi distribuído às escolas que participam da pesquisa em mídia gravável (CDs e DVDs), juntamente com questionários a serem respondidos por alunos e professores participantes. Segundo os primeiros relatos dos professores que utilizaram este objeto de aprendizagem, existe uma boa aceitação. A inclusão dos jogos despertou o interesse dos alunos e tem funcionado como um motivador.

Além dos aspectos relativos à produção e utilização experimental do Objeto de Aprendizagem, fazem parte da pesquisa o estudo teórico do conceito de Objeto de Aprendizagem e de estudos e pesquisas já realizados que apontam para formas de apresentação, acessibilidade e avaliação deste tipo de material educativo.