



Evento	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	FOTOGRAFIA: Uma história através de imagens
Autores	ANDREA HOFSTAETTER MIRIA SANTANNA DOS SANTOS

Proposta de criação de objeto de aprendizagem

O projeto aqui apresentado foi realizado com apoio da SEAD/UFRGS, tendo sido selecionado no Edital 17, de 2012, na linha de trabalho de criação de objetos de aprendizagem. A proposta foi o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem que apresente um panorama sobre processos de produção de imagens, com enfoque principal na fotografia, desde o seu surgimento até a contemporaneidade.

O projeto situa-se num campo de pesquisa que envolve algumas importantes questões, tanto para o campo da produção artística quanto para o campo do ensino de artes visuais: a produção de imagens para usos diversos, a relação entre arte e tecnologia, a fotografia como produto artístico, a criação de objetos de aprendizagem e formas de aprender em artes visuais.

A intenção principal deste projeto foi a criação de um objeto de aprendizagem para o ensino de artes visuais na educação básica e para a formação continuada de professores da educação básica. O objeto também poderá ser utilizado em cursos de extensão para professores e público interessado em geral. A reflexão que está por trás deste projeto, no campo da educação, diz respeito às questões mais amplas da aprendizagem em arte, da elaboração de objetos de aprendizagem para ensino presencial e a distância e da utilização de tecnologias e novos meios no ensino de artes visuais.

Parte importante do trabalho do professor na condução do processo de ensino-aprendizagem é a proposição de situações de aprendizagem, que envolvem a criação de objetos de aprendizagem, com os quais o aluno irá interagir para a construção de conhecimento. As situações de aprendizagem, diversamente do que ocorria na tradição escolar anterior, são propostas que solicitam a participação do aluno, fazendo dele o protagonista de seu próprio processo de aprendizagem.

Na área de artes visuais existem poucos objetos de aprendizagem desenvolvidos e disponibilizados para uso dos professores e estudantes, tanto em aulas presenciais como no ensino a distância. Há necessidade de produzir mais material de trabalho e de apoio para esta área de ensino.

O trabalho com processos fotográficos é um tema que atrai muito o interesse de crianças, jovens e adultos, sendo que atualmente existem maiores facilidades de acesso a diversos meios de produção. Entretanto, poucas pessoas conhecem a origem e a história dos usos que fez de diferentes tecnologias no decorrer da história. As descobertas sobre estes processos originários de produção de imagens intermediada pelas tecnologias e toda a reflexão que surgiu a partir de seu desenvolvimento pode oportunizar maior entendimento sobre o que vemos e fazemos na contemporaneidade. Pode também suscitar o desenvolvimento de um processo pessoal de criação poética, inclusive através do intercruzamento de diferentes meios e processos.

Há poucas pesquisas no sentido de verificar, no campo de ensino das artes visuais na educação básica, que efeitos a utilização de objetos de aprendizagem produz no processo de aprendizagem dos estudantes. Quase não se encontram materiais disponíveis nas escolas e também há pouca produção disponível para acesso livre na internet. E os estudantes também se sentem muito atraídos pelo uso das tecnologias como meio para aprender – fora e dentro da escola.

Considera-se, também, que atualmente a grande maioria das escolas privadas e públicas dispõe de um laboratório de informática com um mínimo de recursos necessários para a utilização de objetos de aprendizagem. Para a criação deste objeto foram consideradas as reais condições de estrutura e de operacionalização existentes no contexto da educação básica, de maneira geral.

Este projeto situa-se num contexto de estudos e pesquisa que vem sendo realizada, contando já com a produção de um objeto de aprendizagem para artes visuais, com outro tema, em fase de testagem.

Objetivos e metodologia

O objetivo geral do projeto foi a criação de um objeto de aprendizagem no campo do ensino de artes visuais abordando a utilização de tecnologias na produção de imagens, especialmente os processos fotográficos e seu uso na arte e na cultura visual, considerando-se os recursos e estrutura disponíveis em escolas da rede pública e privada para a inserção de novas tecnologias no planejamento escolar.

Os objetivos específicos foram: verificar o que se entende por objetos virtuais 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 virtuais de aprendizagem neste contexto; produzir indicadores para verificação de efeitos da utilização do objeto de aprendizagem no processo de aprendizagem em artes visuais; criar um objeto de aprendizagem com tema específico e de interesse geral para estudantes e outros interessados em arte e processos de produção de imagens com mediação de tecnologias; oferecer a professores e educadores de diferentes contextos um material didático de qualidade.

Para alcançar os objetivos propostos utilizaram-se os seguintes instrumentos: pesquisa com levantamento de fontes bibliográficas relativas às questões e discussões teóricas levantadas pelo tema; leitura e

fichamento das fontes; pesquisa de materiais e imagens para a produção do objeto de aprendizagem; produção de um modelo experimental do objeto de aprendizagem; disponibilização do objeto de aprendizagem em ambiente virtual.

Descrição e avaliação do objeto de aprendizagem

O objeto se apresenta de duas maneiras: como um site interativo e num arquivo em FLASH, utilizável pelo usuário a partir do Adobe Flash Reader, acessível gratuitamente pela web. A estrutura é de módulos, com sub sessões, contendo galerias de imagens, de acordo com uma divisão de períodos históricos da produção de fotografias, referências a alguns fotógrafos/artistas relevantes em cada período, e informações textuais a respeito de algumas das imagens e dos modos de proceder do artista/fotógrafo. O uso fora da web é possível, pelo arquivo em Flash, mas não possibilitará acesso aos links de algumas imagens.

Este objeto de aprendizagem foi feito inicialmente para ser publicado na plataforma PLONE, onde são desenvolvidos os sites da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Entretanto, devido a questões técnicas, o CPD desta Universidade recomenda que apresentações em FLASH sejam baixadas e executadas no computador do próprio usuário. Isto equivale dizer que o usuário faria o download da apresentação, devendo então ter em seu computador os recursos necessários para executá-la, no caso o programa FLASH CS5. Tal fato inviabilizaria a utilização direta por parte dos professores da rede pública de ensino. Em vista disso, o objeto de aprendizagem foi desenvolvido e disponibilizado no endereço eletrônico <http://noaufrgs.wix.com/fotografia>. Optou-se por disponibilizar este objeto no WIX, por se tratar de um Editor gratuito que permite a criação de sites baseados em FLASH.

Inicialmente foram projetadas galerias de imagens que foram desenvolvidas em FLASH CS5. Cada galeria de imagens foi concebida como um módulo a parte, podendo ser utilizada separadamente na forma de apresentação gravada em CD ou DVD.

A idéia geral foi colocar níveis de informação diferenciados que podem ou não ser acessados pelo usuário. Em primeiro plano aparecem as imagens com um menu de rolagem onde o usuário poderá escolher a imagem que deseja ver. Clicando dentro da própria imagem o usuário poderá visualizá-la em tamanho ampliado. Além das referências da imagem existe uma opção na forma de botão intitulado “*sobre a imagem*” que fornecerá dados mais aprofundados sobre aquela imagem. Estes dados, que estão disponíveis nas imagens de maior destaque ou que foram objeto de estudo por parte de críticos e historiadores consagrados, são análises, comentários ou pesquisas sobre como foi coletada a imagem, sua contextualização ou mesmo as impressões do próprio autor, sendo disponibilizadas as suas referências abaixo de cada comentário ou texto. Essa organização da informação foi escolhida para que o usuário tenha mais opções, evitando desta forma a poluição visual. Também favorece que este objeto de aprendizagem seja utilizado por diversos tipos de usuários, tanto de escolas públicas do ensino básico quanto de nível superior. A organização da informação em níveis de conhecimento visa favorecer a construção do conhecimento pelo próprio aluno que irá buscar as informações conforme sua própria necessidade ou curiosidade.

No que se refere à pesquisa das imagens, foram respeitados os princípios constantes na lei de direito autoral, utilizando-se imagens que já caíram em domínio público, conforme a Lei 9610/98, que regulamenta os direitos autorais. No Artigo 44 da referida Lei lê-se: O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais, fotográficas e coletivas será de setenta anos, a contar de 1.º de janeiro do ano subsequente ao de sua publicação. No que tange às imagens de autores estrangeiros aplica-se a convenção de Berna, cuja duração de proteção autoral para trabalhos fotográficos e obras de arte aplicada compreende a vida do autor e 50 anos após sua morte (Artigo 7º, Convenção de Berna).

Para que fosse possível também disponibilizar obras que representassem a fotografia contemporânea, entramos em contato com alguns autores que solicitaram o pagamento de direitos autorais. Em vista disso, como não dispomos de verbas que possam suprir esta demanda, optamos por disponibilizar links para imagens já disponíveis na Internet. Desta forma as imagens são carregadas, por meio de links, em tempo real.

Essa preocupação em disponibilizar o maior número possível de imagens não surge ao acaso. Ela é resultado de uma constatação feita em uma pesquisa anterior, quando desenvolvemos o Objeto de Aprendizagem Corpo, Impressões e Outros Registros. Neste trabalho foram aplicados questionários entre alunos e professores das escolas participantes da pesquisa e uma das sugestões e solicitações recorrentes dos alunos e mesmo dos professores foi a de que fossem disponibilizadas mais imagens. Percebeu-se, a partir desse primeiro retorno, a necessidade dos alunos terem um contato maior com imagens nas aulas de artes. Considerando que as visitas a museus e galerias muitas vezes podem ser de difícil viabilização e não fazem parte da rotina dos alunos, ficou evidente para nós a necessidade de disponibilizar esse acesso através do objeto de aprendizagem. Esta preocupação se insere também no contexto atual de nossa sociedade, em plena era de globalização, e considerando que temos uma cultura fortemente visual, é possível afirmar que a imagem é um dos mais poderosos meios para veicular mensagens, transmitir informações, seja como forma de registro, de testemunho ou mesmo como corroboração/legitimação de um discurso. Conforme Maria Acaso, “tendo em conta que um

cidadão urbano entre 18 e 22 anos consome cerca de 800 imagens diárias e dedica quase três horas para fazê-lo, podemos afirmar que, nos tempos atuais, a informação de caráter visual é o tipo de informação que mais consome o cidadão ocidental” (ACASO, 2006, p.14).

Dentro de uma ideia de contextualização das imagens, procuramos resgatar autores locais e brasileiros, bem como da América Latina. Tem sido uma preocupação, presente inclusive nos Parâmetros Curriculares emitidos pelo MEC, que sejam abordados aspectos das culturas locais e regionais, em sua dimensão sócio-histórica, interagindo com o patrimônio internacional.

O projeto se relaciona ao contexto da disciplina de Laboratório de Construção de Material Didático, do curso de Licenciatura em Artes Visuais. Também tem relação com outras disciplinas do curso, como Oficina de Arte e Processos Educativos I e Laboratório de Projetos de Ensino em Artes Visuais, do mesmo curso. Além disso, está vinculado mais diretamente ao projeto de extensão Núcleo de Criação de Objetos de Aprendizagem para Artes Visuais, e ao projeto de pesquisa Criação de Objetos de Aprendizagem para o Ensino de Artes Visuais: Processos de Construção, Uso e Avaliação, ambos cadastrados pelo Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes.

Pretende-se que o objeto seja disponibilizado em ambientes institucionais, e seja acessível a professores da educação básica e demais interessados sobre o tema. Poderá ser agregado a uma unidade maior que trate de questões da visualidade, de processos técnicos de trabalho sobre a imagem, das relações entre arte e tecnologia e da arte com o cotidiano. De qualquer forma, como é um site, já está disponível para acesso direto na web e poderá ter seu link indicado em ambientes virtuais de aprendizagem.

O objeto poderá ser utilizado tanto individualmente, sendo gravado em mídia digital (o arquivo em Flash), quanto poderá ser disponibilizado em ambiente virtual de aprendizagem. Através da disponibilização do objeto é possível propor situações de aprendizagem em que os aprendizes terão oportunidade de explorar o conteúdo do objeto, navegando pelos módulos e sessões, de acordo com o interesse e a proposta de investigação. A intenção é fornecer material que seja fonte de informações e imagens, que possibilite e estimule a pesquisa nesta área de interesse. O site poderá ser acrescido de mais galerias de imagens e informações, de acordo com demandas que surgirem com sua utilização.

O objetivo geral, de criação de um objeto de aprendizagem focando especialmente os processos fotográficos na produção de imagens com uso de tecnologia, considerando possibilidades de utilização no contexto da rede pública de ensino, foi atendido. De maneira geral, os objetivos específicos também foram atendidos, no sentido de que se criou um objeto acessível, utilizável (e reutilizável) no âmbito da educação e por outros interessados no tema da produção de imagens e da fotografia e sua contextualização histórica.

Não foi possível fazer a testagem do objeto até o momento. O objeto continuará sendo ampliado, com acréscimo de novas galerias e informações, e com a utilização experimental em alguns contextos educativos. Esta utilização será viabilizada através do projeto de pesquisa já mencionado, que tem como foco não só a produção, mas o uso e avaliação de novos objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais.

A avaliação da qualidade e usabilidade do objeto em diferentes situações de aprendizagem se dará através de observação e entrevistas com os usuários. Os indicadores para a avaliação serão: clareza, flexibilidade, interatividade, possibilidade de uso em diferentes situações de aprendizagem, com diferentes públicos e por diversas áreas de conhecimento, eficiência para a aprendizagem, qualidade dos conteúdos (conceitos, fatos, princípios, imagens, referenciais artísticos, entre outros) e qualidade visual.

Referências:

- ACASO, Maria. La construcción de los mundos visuales que nos rodeam. In: *Esto no son las Torres Gemelas*. Madrid: Catarata, 2006. P, 13-23
- BARBOSA, Rommel M. (org). *Ambientes virtuais de aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental*. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, SEF, 1998.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Brasília: MEC, 1999.
- MUZIO, J; HEINS, T; MUNDELL, R.. *Experiences with reusable e learning objects: from theory to practice*. Victória, Canadá, 2001.