

APRENDIZAGENS EM ARTE

Profa. Dra. Maria Cristina V. Biazus ¹
Carolina Rodrigues Poll ²
Tiago Fernandes Spolavori ³
Leonardo Centeno Selbach ⁴

Introdução: O projeto “APRENDIZAGENS EM ARTE” é decorrente do projeto APRENDI. Esse projeto desenvolve-se em duas linhas. A “Linha A” destina-se a construção de Objetos de Aprendizagem, enquanto a proposta da “Linha B” é a criação de disciplina a distância. Quanto à Linha A, esses objetos, em princípio, irão funcionar em cooperação com a plataforma APRENDI, complementando-a e aproveitando sua estrutura. É importante ressaltar, todavia, que esses objetos devem possuir independência para funcionarem isoladamente, isto é, serem reutilizáveis. Para tanto, pensamos que as ferramentas a serem desenvolvidas necessitam ser completas quanto a possibilidade de instigar a busca do conhecimento e de oferecer tais recursos aos usuários. Quanto à disciplina, esta se volta para o ensino e tecnologia na construção do conhecimento em arte; para as reflexões metodológicas acerca da epistemologia da arte; e para as investigações sobre o sujeito do conhecimento na interlocução artística. Além disso, estamos trabalhando com o enfoque da cultura visual na qual a cultura do aprendiz, o seu meio, as formas e imagens que fazem parte de seu entorno são fundamentais na maneira como ele se comunica com seu mundo. Portanto, é importante que esta cultura seja problematizada para que ele saiba buscar e analisar material disponibilizado na Internet e elaborar seus próprios materiais.

Objetivos: Os objetos devem promover o contato do usuário aprendiz com a arte, causando nesse usuário certo estranhamento que o levará a problematizar esse encontro. Dessa forma, esses objetos serão ferramentas de aprendizagens para o estudante, possibilitando a esse tornar-se mais autônomo no seu processo de

¹ Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, PGIE, UFRGS.cbiazus@ufrgs.br

² Instituto de Letras, Bacharelado em Letras, UFRGS, tspolavori@yahoo.com.br

³ Departamento de Design, Curso de Design, Habilitação Design Visual, UFRGS, carolpoll@uol.com.br

⁴ Departamento de Design, Curso de Design, Habilitação Design Visual, UFRGS, yorae_silvermoon@hotmail.com

aprendizagem. Em contrapartida, quando conjugados com o hipertexto e com a disciplina citados acima, constituirá também como ferramenta de ensino para o educador, na medida em que facilitará ao mesmo auxiliar e/ou intervir pedagogicamente, tanto nos processos presenciais, bem como e, principalmente, nas atividades a distância.

Metodologia: O método de trabalho desenvolve-se em: interação, desenvolvimento de produtos e aplicação piloto. Esta nossa primeira fase, comum a todos os participantes, constituiu-se na pesquisa de objetos de aprendizagens e na ambientação com os conceitos de comunidade virtual e com os desenvolvimentos da Informática Educativa na área do ensino da arte, buscando desenvolver competências quanto ao acesso aos Bancos de Dados sobre este assunto disponíveis na Internet. Nesse sentido, a interação e a troca de experiências com a turma de Laboratório de Arte e Ensino I, disciplina ART 2066 (laboratório) foi de grande valia.

Resultados: Os resultados até o presente são parciais e muito mais sobre o processo que estamos desenvolvendo do que sobre resultados que são esperados. As atividades citadas no tópico anterior nos capacitaram a propor alternativas tanto para analisar as mudanças de paradigmas no ensino da arte face aos avanços tecnológicos, quanto sobre o desenvolvimento de habilidades.

As atividades de ensino às quais os objetos estão vinculados são:			
Código	ART02066	ART02877	ART02876
Nome da Atividade	Laboratório de Arte e Ensino I	Artes Plásticas na Educação II	Artes Plásticas na Educação I
Professor Responsável	Maria Cristina V. Biazus	Maria Cristina V. Biazus	Maria Cristina V. Biazus
Curso	Licenciatura em Artes	Licenciatura em Artes	Licenciatura em Artes

Resultados esperados: planejamos desenvolver hipertexto que incluem links para animações visando atender a súmula desta disciplina de graduação a distância. Os enfoques que estão sendo trabalhados e serão mais desenvolvidos são: Ensino e tecnologia na construção do conhecimento em arte; Reflexões metodológicas

acerca da epistemologia da arte; Investigações sobre o sujeito do conhecimento na interlocução artística. Para desenvolver estas idéias iremos problematizar o conhecimento propondo discussões dos novos paradigmas que relacionam arte/ tecnologia / educação. A proposta pedagógica envolve o desenvolvimento de:

Competências

- discutir os conceitos de comunidade virtual, relacionando com as plataformas utilizadas atualmente;
- Conhecer os desenvolvimentos da Informática Educativa na área do ensino da arte;
- Analisar os sites sobre ensino da arte disponibilizados na Internet e propor alternativas;
- Viabilizar o acesso do aluno aos Bancos de Dados sobre este assunto disponíveis na Internet;
- Discutir as mudanças de paradigmas no ensino da arte face aos avanços tecnológicos. Quanto ao desenvolvimento de Habilidades iremos:

- Desenvolver objetos dentro das possibilidades disponíveis ao trabalho no ambiente informatizado.
- desenvolver os processos de busca e análise do material disponibilizado na net com a finalidade de elaboração de seus próprios materiais;
- Desenvolver trabalhos integrados e interdisciplinares.
- Conhecer e desenvolver processos de criação no ambiente digital

Palavras-Chave: aprendizagem em arte, educação a distância, objetos de aprendizagem, ambiente virtual de aprendizagem, interfaces digitais, processos cognitivos e criativos