

## II Jornadas de Historias de Vida en Educación

### Sujeto, diálogo y experiencia

Málaga, 9 y 10 de junio de 2011

---

#### Sesión: El espacio de la experiencia en las historias de vida

### O ESPAÇO DA EXPERIÊNCIA E AS HISTÓRIAS DE VIDAS: RELATOS DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS<sup>1</sup>

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Zeferina Ferreira Maio<sup>2</sup>  
Universidade Federal Do Rio Grande – Furg

#### O contexto do relato

O presente relato apresenta a minha trajetória acadêmica de investigação como coordenadora do Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais. O AVA-AV é um projeto de pesquisa, ensino e extensão do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande, o qual teve como origem a tese de doutorado – *Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação* – desenvolvida nos anos de 2001 a 2005, na Universidade Federal de Santa Catarina.

A finalidade deste relato é refletir sobre os significados desta investigação, bem como compreender os problemas e desafios com os quais me deparo ao lidar com histórias de vidas de profissionais da educação. As questões que orientam este processo reflexivo, podem ser assim definidas: Porque faço esta investigação, e o que me motivou? Quais são as posições que seguem a minha história na educação? Qual a relevância do biográfico na formação de professores? Que vetores sociais, culturais e acadêmicos estão presentes nesta pesquisa?

---

<sup>1</sup> Vincular este relato a sessão *El espacio de la experiencia en las historias de vida*.

<sup>2</sup> Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2005), Mestre em Artes Visuais - História, Teoria e Crítica pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1999). Professora Adjunta do Curso de Artes Visuais Licenciatura e Bacharelado, da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, desde 1992, e do Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Coordena o projeto de ensino e pesquisa *Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV)*. Coordena o projeto de ensino *Cinema, vídeo e tridimensionalidade: o AVA-AV na convergência do ensino presencial e a distância*, aprovado no Edital 15/2010 da CAPES. É integrante do projeto *Laptop na escola: um estudo da produção da imagem como estratégia de aprendizagem*, submetido ao Edital MCT/CNPq/CAPES/MEC-SEB nº 76/2010, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Desde 2001, é pesquisadora do Grupo de Pesquisa/CNPQ *Estudo de Ambiente Hiperídia voltado ao processo de ensino-aprendizagem*, e do Projeto de Pesquisa *Ambiente Virtual de Aprendizagem em Arquitetura e Design da UFSC*, no qual é coordenadora do Núcleo Virtual de Estudos Colaborativos (NUVEC) sobre Percepção Visual.

Com o intuito de responder estas perguntas, irei narrar as experiências educacionais vivenciadas no AVA-AV, com o objetivo de valorizar o significado dos processos – bem como, das subjetividades que os envolvem – das atividades propostas e das experiências constituídas. Para tanto, analisarei as histórias vividas nos Cursos de Extensão “Da janela da alma ao ciberespaço” e “Arte contemporânea e performance: poéticas em movimento”.

O AVA-AV é financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, no Programa de Iniciação Científica PIBIC, através da concessão de bolsas para estudantes, desde o ano de 2007. E, pela Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, em parceria com a Secretaria de Educação Superior (SESU) e a Secretaria de Educação a Distância (SEED), do Ministério da Educação – MEC, através do Edital 15/2010, de fomento ao uso das tecnologias de informação e comunicação nos cursos presenciais de graduação, com o objetivo de incentivar o desenvolvimento de práticas de ensino a distância – através do qual foram concedidas 06 bolsas de tutoria.

O projeto AVA-AV tem como objetivo estruturar – em termos conceituais, pedagógicos e tecnológicos –, ambientes virtuais de aprendizagem com vistas à contribuir para a melhoria da qualidade do ensino de graduação e pós-graduação em Artes Visuais, e promover a formação continuada de professores (as) da rede pública de ensino básico do Município de Rio Grande<sup>3</sup>. Identificamos nosso campo motivacional nas atuais transformações sociais e nas possíveis convergências das tecnologias de informação e comunicação às práticas educacionais de formação de professores. Desse modo, o desafio que orienta esta investigação, pode ser assim formulado:

*De que maneira o AVA-AV deve ser estruturado, em termos pedagógicos, conceituais e tecnológicos, para contribuir para o ensino e a aprendizagem dos estudantes do Curso de Artes Visuais da FURG, e para a formação continuada de professores de Artes da rede pública de ensino básico do município de Rio Grande?*

A partir disso, foram definidos os temas da pesquisa: percepção visual, processos de criação, educação estética, arte contemporânea e performance.

---

<sup>3</sup> Embora a clientela priorizada pelo AVA-AV seja municipal, o projeto já atendeu a demanda de outras cidades e regiões.

Os objetivos específicos do AVA-AV e, por conseguinte, nossos procedimentos metodológicos são:

- a) sistematizar referenciais teóricos de apoio aos fundamentos conceituais, ao processo de aprendizagem e a estrutura tecnológica;
- b) pesquisar o potencial educativo das tecnologias de informação e comunicação, que auxiliam a aprendizagem colaborativa;
- c) verificar a aplicabilidade e usabilidade das ferramentas do ambiente virtual, como os fóruns gerais (de discussão, notícias e avaliação), e os fóruns para atividades de aprendizagem;
- d) analisar a pertinência e a consistência teórica dos módulos de aprendizagem dos Cursos e das disciplinas implementadas no AVA;
- e) promover cursos de ensino e extensão para acadêmicos dos cursos de graduação e pós-graduação em Artes Visuais, e professores (as) de Artes da rede pública de ensino básico;
- f) avaliar a aprendizagem dos participantes;
- g) avaliar a estrutura tecnológica do ambiente virtual, e solucionar os problemas.

O AVA-AV busca uma aprendizagem baseada na resolução colaborativa de problemas, apoiada no uso integrado das TICs. Assim, os Cursos de formação continuada são destinados a estudantes do Curso de Artes Visuais da FURG e professores da rede pública de ensino básico, do município e da região sul. Constituem-se de uma carga horária de 40 horas/aula, ministradas na modalidade semipresencial, na qual, são previstos dois encontros presenciais (o primeiro e o último) e os demais à distância.

O AVA-AV está hospedado na plataforma *Moodle*<sup>4</sup> Institucional da Secretaria de Educação à Distância (SEaD)<sup>5</sup> da FURG, desde o ano de 2008, no endereço: <http://www.sead.furg.br/>. A principal ferramenta colaborativa do *Moodle* é o fórum de discussão, lugar de interação assíncrona onde os participantes trocam informações, debatem

---

<sup>4</sup> Sigla em inglês para Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, que 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 atividades educacionais e a criação de comunidades e ambientes virtuais com ênfase em aprendizagem colaborativa.

<sup>5</sup> A Universidade Federal do Rio Grande – FURG tem por missão “promover a educação plena, enfatizando uma formação geral que contemple a técnica e as humanidades”, através de atividades ligadas ao Ensino, à Pesquisa e à Extensão. Nesse propósito, a Instituição assumiu, como meta, desenvolver outras modalidades de ensino, dentre as quais a Educação a Distância (EaD). Esta Secretaria tem a atribuição específica de gestão administrativa e pedagógica das atividades de EaD na Instituição.

os problema e compartilham o aprendizado. Para cada problema é criado um fórum específico, onde os estudantes postam considerações aos textos de apoio, sugerem leituras, indicam links de sites, esclarecem dúvidas, anexam vídeos e fotografias, e solucionam situações-problemas. No fórum, os participantes são avaliados, a partir de indicadores qualitativos e quantitativos, como a consistência teórica das participações e o número de intervenções realizadas.

Os módulos de aprendizagem são a essência do projeto. Assim, a proposta inicial do AVA-AV, implicou a criação do módulo de percepção visual, que reuniu em análise aspectos psíquicos, intelectuais, sociais, cognitivos e afetivos, pertinentes ao tema. Num segundo momento, foram criados os módulos de processos de criação e educação estética. Posteriormente, o projeto desenvolveu um estudo articulado entre arte contemporânea e performance. A partir disso, foram oferecidos dois Cursos de Extensão, intitulados *Da janela da alma ao ciberespaço* e *Arte contemporânea e performance: organismos de uma poética em movimento* – os quais passamos a analisar.

#### **Da janela da alma ao ciberespaço: a vivência pioneira do AVA-AV**

O módulo de percepção visual representou a experiência primeira do AVA-AV, acrescido dos módulos de processos de criação e educação estética. Os 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.

O módulo II compreende os conteúdos de processo de criação e discorre sobre os fundamentos conceituais do conceito de *poética*, relaciona percepção visual e criação, além de prática artística e docência em Artes. Dessa forma, os conteúdos foram, assim, estruturados:

- Poética do ato criador;
- Percepção e criação visual;
- As relações entre prática artística e docência em Artes Visuais.

O módulo III aborda a Educação Estética, em seus aspectos conceituais, históricos e classificatórios; enfatiza o estudo da imagem em situações de ensino e aprendizagem; apresenta metodologias de análise de imagem, e aborda a educação dos sentidos. O módulo III compreende os seguintes conteúdos:

- Histórico da imagem no ensino de Artes brasileiro e os Parâmetros Curriculares Nacionais;
- Os estágios do desenvolvimento estético;
- Experiência estética;
- Educação estética e ensino de Artes Visuais;
- O olhar em fragmentos.

Além dos conteúdos estruturados como textos base, o AVA-AV disponibiliza textos de apoio que compreendem artigos, resumos, resenhas de livros, entrevistas, projetos de pesquisa, legislações (como os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte), e um banco de imagens com fotografias e vídeos, com vistas a apoiar o processo de ensino e de aprendizagem no ambiente. Cumpre reiterar que os conteúdos dos módulos buscam a aprendizagem colaborativa baseada na resolução de problemas, na qual é enfatizado o trabalho coletivo, através das ferramentas *on-line*, disponibilizadas na plataforma *Moodle*. Os problemas implementados no AVA-AV foram concebidos a partir dos conteúdos dos módulos, e foram assim estruturados:

- O que podemos entender por percepção visual?
- A Teoria da Gestalt é válida para o debate sobre a percepção visual?
- Existem conexões entre o filme *Janela da Alma* e o estudo da percepção visual?

Os problemas do módulo II referem-se aos processos de criação, e foram assim definidos:

- Afinal, qual o papel que a percepção visual desempenha no processo criativo?
- Existirá 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 Artes, e foram sistematizados da seguinte maneira:

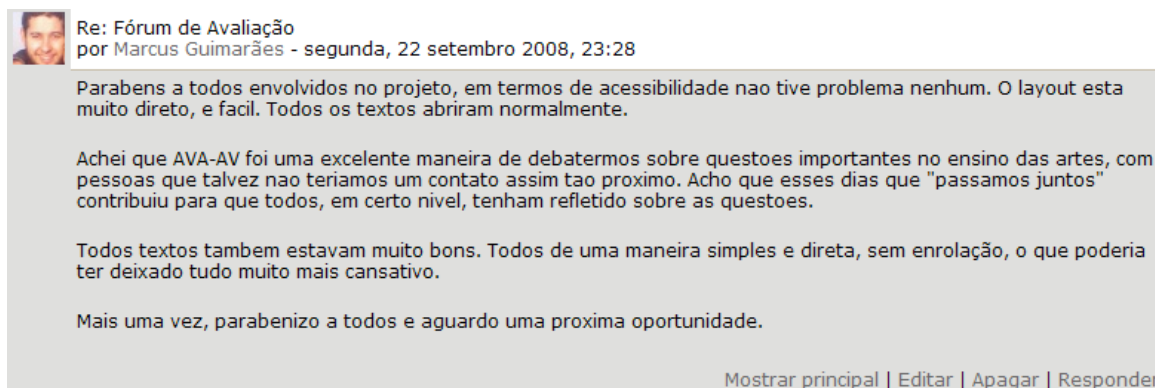
- A problemática da imagem no ensino de Artes brasileiro: o que mudou até agora?
- Quais conexões você estabelece entre educação estética e ensino de Artes?
- É possível educar o olhar?

Os módulos de percepção visual, processos de criação e educação estética do AVA-AV, foram desenvolvidos pela acadêmica do Curso de Artes Visuais Lidiane Fonseca Dutra, na condição de bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC/FURG (2007-2008)<sup>6</sup>. Os módulos foram disponibilizados na Plataforma *Moodle*, em 08 de setembro

---

<sup>6</sup> DUTRA após finalizar a sua formação como professora, fez mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da FURG, com bolsa CAPES (2009-2011) do Programa Institucional de Pós-Graduação REUNI de Assistência ao Ensino de Graduação e Educação Básica,

de 2008, e ofertados no Curso semipresencial, de 40 horas/aula, *Da janela da alma ao ciberespaço*. 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. 1**).



**Figura 1:** Depoimento do estudante Marcus Guimarães no Fórum de Avaliação.

Fonte: *Moodle* Institucional, 2008.

### **Arte contemporânea e performance:** poéticas em deslocamento

O Curso *Arte Contemporânea e performance: organismos de uma poética em movimento*, implicou um estudo teórico-prático sobre os referidos temas, em seus fatores constitutivos, históricos e estéticos. Em 09 de novembro de 2009, tivemos a aula inaugural, com exibição de *slides* de obras representativas da *performance*, do período compreendido entre o futurismo italiano e as produções atuais, constituindo um panorama histórico desta linguagem. A estruturação dos conteúdos, no que se refere aos textos base, entrevistas, resenhas e produções que dos textos de apoio, foi disponibilizada aos participantes no AVA-AV, da seguinte maneira:

#### **Arte Contemporânea**

##### **Textos Base**

1. Pós-modernidade
2. O final da história

##### **Textos de Apoio**

A arte contemporânea é (tornou-se) fotográfica

Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço

Entrevista com Jean Baudrillard

---

tendo assim, retornado ao Curso de Artes Visuais para exercer atividades de assistência ao ensino de graduação, através do *Projeto de Qualificação Audiovisual do Curso de Artes*, e continuou desenvolvendo atividades no AVA-AV. Atualmente a professora Lidiane Dutra é tutora do Projeto (por mim coordenado) *Cinema, vídeo e tridimensionalidade: o AVA-AV na integração do ensino presencial e a distância*, com bolsa CAPES.

Site-specific

Navegando na ciberarte: notas sobre arte e imaginário na contemporaneidade

### **Situações-problema relativas à Arte Contemporânea**

**Problema 1:** Existem elementos comuns que sugerem um entrecruzamento de conceitos entre a pós-modernidade e a arte produzida na atualidade?

**Problema 2:** Existem questões relevantes para a passagem da arte moderna para a arte contemporânea?

### **Performance**

#### **Textos Base**

3. Performance: algumas (in)definições
4. Corpo em questão: performance e linguagens confluentes
5. Corpos Discursivos
6. A pré-história da performance
7. Implicações ideológicas tangentes à arte da performance

#### **Textos de Apoio**

Breve histórico da performance art no Brasil e no mundo

Tec-no-corpo da performance

#### **Vídeos**

### **Situações-problema relativas à Performance**

**Problema 3:** Existem aspectos a serem observados em uma obra de arte para esta ser considerada performática?

**Problema 4:** Como estabelecer uma comunicação utilizando o corpo como elemento artístico?

Performances orientadas para vídeo e/ou fotografia

**Problema 5:** Existiria um legado da performance moderna para a performance dos anos subsequentes?

**Problema 6:** Existiria um impacto da performance no sistema artístico contemporâneo?

#### **Atividade de encerramento**

A linguagem da performance

#### **Fórum de avaliação final**

### **Da estruturação dos conteúdos**

Os conteúdos foram hierarquizados de modo a possibilitar a compreensão do contexto sócio-cultural que envolve a arte produzida na atualidade, além de aspectos históricos de produção, recepção e crítica de arte, bem como elementos constitutivos da linguagem da *performance*. Para cada núcleo de conteúdos foi elaborado um problema, e para cada problema um fórum específico. Nos fóruns, os estudantes podiam visualizar e responder as contribuições postadas, a partir de uma lista de discussão.

A arte contemporânea se fundamentou em autores<sup>7</sup> que abordam a história de um ponto de vista pós-moderno. Para tanto, fez-se referência a temas, como a dissolução do projeto moderno, as transformações ocasionadas pelas tecnologias de informação e comunicação, e a cultura do consumo. A partir da observação de certos princípios do contexto sócio-cultural pós-moderno, buscou-se aproximar o debate da pós-modernidade, do conceito de arte *pós-histórica* elaborado por Arthur Danto<sup>8</sup>.

Na seqüência do estudo da pós-modernidade, abordou-se a tese sobre o *fim da história da arte*. O texto-base apresentava a dissolução da narrativa progressiva, e o início de um período de produtividade experimental, no qual a história da arte esteve alheia a uma narrativa histórica desenvolvimentista. A situação-problema deste texto-base foi, assim, elaborada: *Existem elementos comuns que sugerem um entrecruzamento de conceitos entre a pós-modernidade e a arte produzida na atualidade?*

O objetivo da aprendizagem consistiu em refletir sobre a condição sócio-cultural pós-moderna e as relações desta com a arte contemporânea. O texto *Pós-modernidade* apresentava características da sociedade pós-moderna, referências à dissolução do projeto moderno, às transformações geradas pelas tecnologias da informação e comunicação, e a cultura do consumo.

Nesse contexto, propunha-se a observação da arte contemporânea numa relação com a cultura e a identificação de elementos comuns que sugerem uma permeabilidade de conceitos entre ambas.

Para exemplificar a discussão instaurada a partir deste referencial teórico, transcrevo o relato da historiadora Aline, postado no fórum de discussões do AVA-AV, quando comenta um dos temas recorrentes ao debate da pós-modernidade, e narra a forma como pensa a relação com a arte contemporânea:

---

<sup>7</sup> O texto-base intitulado *Pós-modernidade* foi elaborado a partir de leituras realizadas nos livros “Pós-modernidade”, de David Lyon; “A condição pós-moderna”, de Jean-François Lyotard; “Moderno pós-moderno”, de Teixeira Coelho, e “Condição pós-moderna”, de David Harvey.

<sup>8</sup> DANTO, Arthur Coleman. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus, 2006.



Talvez o trecho que segue seja interessante para se pensar a cultura na contemporaneidade e por extensão a arte. Ele me pareceu bem significativo quando li. “...a diferença entre a verdade e o erro deixa de existir. [...] sem uma verdade absoluta que lhes dê sustentação, os significados flutuam e se fragmentam. Só são compreendidos na relação de um com o outro, vistos em diferentes discursos...” (p.4) Dessa forma, pode-se perceber que a cultura, que antes podia ser compreendida a partir de uma metaexplicação estruturante, agora necessita de uma visão que abarque os discursos e as retroalimentações. O que vem a incidir na idéia de que toda expressão contemporânea é pastiche, é imagem da imagem e isso é um efeito de *desconstrução*, como bem colocado por Derrida.

A situação-problema da resenha *O final da história*, foi assim definida: *Existem questões relevantes na passagem da arte moderna para a arte contemporânea?* E, o objetivo da aprendizagem foi baseado na reflexão sobre as mudanças ocorridas no desenvolvimento interno da história da arte. O texto *O final da história* trazia questões pertinentes às transformações do período pós-histórico, no qual a arte abandonou uma narrativa progressiva desenvolvimentista marcando uma separação com a filosofia. *O que faz a diferença entre uma obra de arte e algo que não é uma obra de arte quando não se tem nenhuma diferença perceptual entre elas? Qual o tipo de crítica que seria legítimo praticar quando qualquer objeto ou imagem pode ser elevado à categoria de obra de arte?* São exemplos de questões que fomentaram a discussão no fórum de debates on-line do AVA-AV.

Já na segunda parte do curso, o estudo enfatizou os aspectos que constituem a linguagem híbrida da *performance*, a história dos precursores modernos, e as produções artísticas que têm o corpo como expressão. A primeira situação-problema do estudo da *performance* foi elaborada com base nos textos *Performance: algumas (in)definições* e *Corpo em questão: performance e linguagens confluentes*, da seguinte maneira: *Existem aspectos a serem observados em uma obra de arte para esta ser considerada performática?*

Os textos suscitavam questões referentes aos aspectos conceituais que permeiam a linguagem da *performance*, como uma ação multimídia, tendo o corpo como suporte. O fórum convidava os participantes a analisar se as realizações performáticas, em suas múltiplas formas, possuem fatores comuns. Este fórum contou com uma expressiva mobilização dos participantes.

Já o texto *Corpos Discursivos* não dava origem a um fórum de discussão, como os anteriores, e sim a produção de *performances* orientadas para o vídeo e/ou fotografia e, a conseqüente postagem no AVA-AV para análise coletiva. O objetivo da aprendizagem

baseava-se em analisar as imagens como obras performáticas. A situação-problema, foi assim elaborada: *Como estabelecer uma comunicação utilizando o corpo como elemento artístico?*

A situação-problema seguinte baseou-se no texto *A pré-história da performance*, da seguinte maneira: *Existiria um legado da performance moderna para a performance dos anos subseqüentes?* Nesse caso, a aprendizagem buscava refletir sobre as ações performáticas produzidas no período da arte moderna. O texto apresentava um panorama da *performance* do período anterior, e a sua categorização como fenômeno artístico independente. A contribuição da gravurista Letícia foi exemplar do debate instaurado no fórum:

Percebo que as *performances*, durante o decorrer do tempo, foram bastante influenciadas pelos primórdios desta prática. Na atualidade - assim como em cada momento deste meio de arte - as questões relacionadas ao contexto da época deram e ainda tendem a dar o tom à citada prática. Hoje, graças às experimentações e vivências dos precursores, temos este vasto histórico que nos serve como ferramenta para as manifestações performáticas contemporâneas.

O último fórum de discussão, baseado no texto *Implicações ideológicas tangentes à arte da performance*, teve a seguinte situação-problema: *Existiria um impacto da performance no sistema artístico contemporâneo?* O objetivo da aprendizagem era compreender as implicações ideológicas da performance. Como exemplo das colaborações postadas no fórum, destaco a contribuição da estudante de Artes Visuais da UNILAGOS/PARANÁ:

No texto, Goldberg coloca que *"a performance é o meio pelo qual os artistas de todas as linguagens, em diferentes tempos históricos, tornam públicas suas idéias mais transgressoras"*. A performance caracteriza-se pelo seu forte poder impactante. A procura necessária ao ser humano, principalmente através do seu olhar, na tentativa de equilíbrio, estabilidade, de dono da situação, é algo difícil e geralmente prolongado, quando este ser está diante de uma performance. Conseguir, neste mundo mercantilizado, abster-se de questões mercadológicas é algo muito difícil. Mas diferentemente de algumas artes, a performance possui em sua raiz, a capacidade de romper com paradigmas e conceitos, ou seja, a expressão performática basal, tende a ser algo inovador, de vanguarda no sentido da discussão e por isso, talvez resida neste fator uma possibilidade de negação a um comércio mercantilista. Evitando assim que esta arte sofra alterações em seus referenciais e conseqüentemente sua perda de função, sua morte.

Ao término do Curso solicitou-se a avaliação do cronograma, plano de ensino, bibliografia, conteúdos, problemas, ferramentas colaborativas, navegabilidade do ambiente virtual, acessibilidade da plataforma *Moodle*, e o desempenho intelectual da bolsista no apoio pedagógico aos fóruns de debate e a proposta em geral.

As etapas de desenvolvimento dos módulos de arte contemporânea e performance do AVA-AV, foram realizadas pela acadêmica do Curso de Artes Visuais Daniele Quiroga Neves<sup>9</sup>, na condição de bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC/FURG (2008-2009).

### **Considerações Finais**

Os resultados, até aqui alcançados, com o *Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais* expressam que a articulação entre o ensino presencial e à distância, através do uso integrado de tecnologias de informação e comunicação, por meio da plataforma *Moodle* da SEaD, como apoio pedagógico ao Curso de Artes Visuais - Licenciatura e Bacharelado da FURG, responde ao problema que norteia o projeto.

No entanto, dos objetivos propostos pelo AVA-AV, no que se refere à qualificação permanente dos professores de Artes da rede pública de ensino básico, o projeto tem tido dificuldade em atender, pois a participação desses profissionais, ainda, é pouco expressiva. Tal fato justifica-se, entre outros aspectos, pela falta de incentivo dos órgãos públicos à formação continuada de seus professores, e pela reduzida motivação destes, o que sinaliza à necessidade de outras formas de abordagens junto a essa clientela, tais como ações do projeto dentro do próprio espaço de trabalho dos professores, ou seja, a escola.

O AVA-AV, também lida, com outros desafios, como: a estruturação de conteúdos motivadores; a elaboração de problemas que propicie a aprendizagem colaborativa; a disponibilização de ferramentas na plataforma *Moodle*, que promova a autonomia dos usuários; a criação de interface que reúna estética e ergonomia; a transformação de processos que sustentam a exclusão digital, como o acesso pago à internet e, principalmente, a superação da resistência com formação continuada e a educação à distância.

Contudo, nos fóruns de avaliação realizados nos cursos do AVA-AV, o projeto foi avaliado como uma ação pedagógica positiva, na qual os participantes ressaltam: a consistência teórica e a relevância dos módulos de aprendizagem; a flexibilidade espaço-temporal da proposta – atende a demanda de formação continuada à distância; a motivação no uso das ferramentas tecnológicas; e a pertinência da aprendizagem colaborativa para a autonomia dos participantes.

Diante disso, pode-se afirmar que o AVA-AV responde à um espaço de experiência em educação, a partir das histórias vividas pelos seus participantes. Sendo assim, atende a

---

<sup>9</sup> QUIROGA, atualmente é bolsista CAPES do Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria, e sempre reconhece a relevância da experiência vivida junto ao AVA-AV para a sua formação como professora e pesquisadora.

questão norteadora do estudo, em termos conceituais, pedagógicos e tecnológicos, para que a aprendizagem concernente às Artes Visuais se efetive no referido contexto.

### **Referências**

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

BELLONI, Maria Luiza. **Educação à distância**. Campinas: Autores Associados, 1999.

CHAUI, Marilena. **Janela da alma, espelho do mundo**. In: NOVAES, Adauto (org). O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 31-63.

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

MAIO, Ana Zeferina Ferreira. **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.

OSTROWER, Fayga. **Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte**. In: BARBOSA, Ana Mae (org). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 2007.