



PRODUÇÃO DE MEIOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM ONLINE PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS: MURAI E JOGOS INTERATIVOS E ABERTOS PARA COLABORAÇÃO E CRIAÇÃO

Pablo Petit Passos Sérvio

Pablo.servio@ufma.br

UFMA

Resumo

Neste artigo, discuto sobre o uso da internet para a criação de sites voltados para o ensino de artes. Discuto sobre como professores vem aproveitando-se da internet, descrevo sites criados com intuito educativo, aponto características importantes para materiais didáticos online. Ressalto que para além de textos curtos, apropriação de recursos multimídia, materiais também podem ser interativos e promover espaços para a criação e colaboração. Termina com a descrição de atividade desenvolvida com alunos da licenciatura em artes visuais UFMA que requisitava a criação de um jogo online por meio da plataforma google forms. Apresento neste momento um dos jogos criados.

Palavras-chave:

Meio de ensino aprendizagem; internet; ensino de artes visuais;

Abstract

In this article, I discuss the use of the internet to create websites aimed at teaching arts. I discuss how teachers have been taking advantage of the internet, I describe sites created with an educational purpose, I point out important characteristics for online teaching materials. I emphasize that in addition to short texts, appropriation of multimedia resources, materials can also be interactive and promote spaces for creation and collaboration. I end with the description of an activity developed with students of the degree in visual arts UFMA that requested the creation of an online game through the google forms platform. I present at this moment one of the created games.

Keywords:

teaching and learning media; Internet; teaching visual arts;

Neste artigo, discuto sobre o uso da internet para a criação de sites educacionais voltados para o ensino de artes. Discuto sobre como professores vem aproveitando-se da internet, descrevo alguns sites criados com intuito educativo, aponto algumas características importantes para meios de ensino e aprendizagem online. Ressalto que para além de textos curtos, apropriação de recursos multimídia, materiais online também podem ser interativos e promover



espaços para a criação e até mesmo colaboração. Termino com a descrição de uma atividade desenvolvida com meus alunos da licenciatura em artes visuais que requisitava a criação murais online na plataforma padlet e de um jogo online por meio da plataforma google forms. Apresento neste momento trabalhos de um grupo de alunos.

Internet para o ensino de artes visuais

Para pensar como o ensino de arte pode se apropriar de novas tecnologias da informação e da comunicação quero debater sobre reflexões feitas por duas autoras: Adriana Portella (2012) e Tânia Callegaro (2012). O foco das duas está em como apropriar-se da internet, mas cada uma segue por um caminho bem diferente.

O foco provocações de Adriana Portella (2012) é nos chamados Museus Virtuais. De acordo com esta autora, inicialmente, no ensino de arte, a informática foi inserida com a utilização de softwares gráficos para a criação de desenhos. Contudo, na medida em que a internet entra como um potencializador do computador, novas possibilidades surgiram para contribuir com o universo da expressão artística. Nesse sentido, muitos professores passaram a ver no acesso a museus virtuais uma experiência enriquecedora para seus alunos.

A autora ressalta, contudo, que existem vários tipos de sites de museus. A maioria fornece exclusivamente informações sobre o museu físico, sobre exposições e horários. Já outros permitem, visitas a salas do museu como se o usuário estivesse passeando fisicamente por ele. É o caso do Louvre. Ou mesmo do MUVA, que não existe fisicamente, apenas online. Outros organizam e disponibilizam um banco de dados sobre o acervo que permite que se veja a coleção a partir de parâmetros definidos pelo usuário, como sequência cronológica, autores, estilos. Outros, com uma filosofia mais colaborativa, abre espaços para os visitantes sugerirem mostras virtuais.

Por fim, Portella (2012) concentra-se naquelas instituições que vão além da mera mostra, na medida em que, preocupam-se com o caráter didático de abordagem



da Arte. Aqui deixam de ser apenas bancos de dados, para serem espaços de educação. Portella (2012), ressalta o valor de sessões de sites de museus que se dedicam a orientar professores, “oferecendo a este profissional sugestões de atividades a serem desenvolvidas com seus alunos a partir do acervo disponível no museu” (p.148). Neste sentido, os sites dos museus podem servir como uma ponte entre esta instituição e a escola.

Devemos lembrar, contudo, que a educação se exerce não só no ensino formal, profissionais de educação também podem se dedicar a serem consultores ou mesmo executores/criadores de experiências educacionais, materiais didáticos, sites educativos, enfim, fora do ambiente escolar. Museus estruturados contam com seu setor educativo que pode funcionar em colaboração com as escolas, mas não depende disso para cumprir sua função. Esse educativo pode criar estratégias para os visitantes que se fazem presentes nos museus, mas também podem criar estratégias pedagógicas para os visitantes dos sites destes museus.

Como todo professor que pensa primeiro em qual é o seu público antes de estabelecer objetivos e metodologia, segundo Portela (2012), a equipe que elabora esses sites educativos de museus “precisa ter bem claro quem serão os usuários do sistema informatizado. Assim como em qualquer outra mídia, a clareza de objetivos perante o provável usuário é elemento fundamental para a garantia de consecução de proposta” (p.146). Então, por exemplo, se o site tem como objetivo ser educativo para o público infantil juvenil, deverá ter linguagem visual, verbal, enfim, tudo adequado a esse público. O conteúdo, também, claro.

Alguns sites desenvolvem propostas pedagógicas interativas, fundamentadas no ensino de artes visuais, mas executadas através das possibilidades trazidas por tais tecnologias, a linguagem multimídia, a interatividade. Como exemplo, ela cita uma das primeiras experiências no Brasil, Museu Portinari teve em seu site um projeto dedicado ao público infantil denominado “Viagem ao mundo de Candinho”. Esse site contava com alguns joguinhos que tinham como objetivo aproximar as crianças das obras de Candido Portinari contando a história da infância do artista. A responsável pelo museu descrevia assim a proposta: “Com



essa viagem as crianças vão descobrir sonhos, esperanças, alegrias e medos de Candinho. Vão ver como ele via o mundo infantil e como conseguiu transformar seus sentimentos em pinturas maravilhosas” (PORTELLA, 2012, p.142).

Um exemplo mais recente de site dedicado ao ensino de artes para o público infanto-juvenil é o site do Itaú cultural “O mundo de Bartô”. O site é guiado por este personagem animado chamado Bartô, um ratinho que adora as artes. Na sessão vídeos, Bartô entrevista artistas de várias linguagens. É interessante ressaltar como a produção dos vídeos, desde iluminação, ritmo, roteiro, dublagem é bastante profissional e apropriada para este objetivo educativo e para o público infantil. Na sessão favoritas, encontramos um glossário com a explicação de vários conceitos do universo das artes, alguns destes conceitos são bem avançados, mas a linguagem tenta ser a mais acessível possível com textos ricos, mas curtos. Seja por acessibilidade ou por preferirem não ler, essa sessão possui um player em que podemos ouvir a narração de Bartô. A criança pode ler e ouvir ao mesmo tempo. Na sessão zines, pais e educadores podem imprimir “fanzines” que trazem uma série de conteúdos e atividades para a criançada. Na sessão Baú Cultural, por fim, crianças, pais e educadores, tem acesso à agenda cultura voltada para crianças da cidade de São Paulo. Em termos de conteúdo, é definitivamente um site muito rico, divertido e valioso para aqueles preocupados com o ensino de arte.

Quando falamos sobre produção de meios de ensino e aprendizagem para o universo das novas tecnologias é preciso pensar sobre algumas características gerais. Uma primeira característica que se destaca é a proposta de textos, vídeos curtos, centrados em tópicos específicos, com linguagem mais prática e dinâmica.

Para Kenski (2012) para além dos textos longos com linguagem por vezes incompreensível para jovens, é importante a escola buscar outros tipos de linguagens, mais curtas, multimídia, que explorem a lógica do hiperlink. Para ela: “escola precisa investir na formação de leitores por diversos caminhos e



linguagens. Precisa também ampliar suas concepções de linguagem, de leitura e de escrita para incorporar as mediações textuais feitas por meio do uso das tecnologias digitais.” (p.62)

Uma segunda característica é a apropriação de várias mídias, os meios de ensino e aprendizagem digitais são multimídia. No passado tudo que os alunos tinham era um texto impresso, eventualmente o professor trazia a tv com o vídeo cassete para assistirem a um filme em sala de aula. Agora o professor pode criar material verdadeiramente multimídia, com textos, fotos, ilustrações, gráficos, vídeos, áudios.

Todos esses pontos, textos curtos e materiais multimídia são observados em Mundo de Bartô.

Uma última característica é que materiais didáticos, já não são simplesmente fechados, empacotados prontos para um consumo passivo. Por um lado, isso se desenvolve por meio de estratégias de interatividade. Conteúdos interativas, com questionários online, jogos, simuladores, e que propõem dinâmicas gameficadas.

Conteúdo aberto à colaboração

Uma crítica que pode ser feita a materiais didáticos mesmo multimídia ou interativos é não desafiarem a lógica tradicional do ensino em que o conteúdo já está pronto e fechado predefinido para o aluno. Já argumentamos que importância de pensarmos no conhecimento como uma obra aberta.

Kensky (2012) conta a história do professor que digitalizou os textos que antes disponibilizava na xerox e encaminhou estes textos para os alunos por email. Ao contrário do que imaginava, nenhuma grande revolução surgiu daí. Kenski defende que é necessário mudar a própria concepção de educação, “é preciso uma transformação estrutural em sua metodologia de ensino” (p.132). Ela comenta sobre a diferença entre um livro impresso e um digital. Ao contrário do impresso que é fixo, “não se altera, expande ou se atualiza a não ser em uma



nova edição”, no caso do livro digital, “posso acrescentar novas informações e fazer atualizações permanentes” (p.134). Ele permanece aberto à edição.

Mais do que isso, como um site aberto para a colaboração, “o leitor torna-se parceiro do autor e recria os escritos e as atividades. O livro didático virtual pode ser permanentemente ampliado, atualizado e completado pelos leitores. Essas possibilidades geram novos modos de produção e difusão de documentos, informações e ações” (p.136).

Uma ressalva que pode ser feita tanto a “o mundo de bartô” quanto a “Viagem ao mundo de Candinho” é que o conteúdo dos dois sites está sobre total controle dos criadores. Não há qualquer espaço em que o público possa atuar como co-criador ou colaborador. É nesse sentido que proponho que pensemos com mais uma autora: Tânia Callegaro (2012).

Em sua análise sobre as propostas de ensino de arte na internet, Callegaro (2012) afirma ter que no geral os sites se dedicam à divulgação de informações, mas dão pouco espaço para a criação artística ou participação colaborativa. Ela diz:

“Na maioria, são informativos que permitem a pesquisa bibliográfica, visitas a museus e galerias e a prestação de serviços. Observamos que as propostas contidas nos sites são semelhantes às de muitos artistas ou dos museus e galerias que mais divulgam a Arte do que possibilitam espaços para a criação e participação coletiva. Como afirma Prado há muitos trabalhos de outras linguagens dentro da Internet que a utilizam como meio de divulgação e não de realização artística. (CALLEGARO, 2012, p.161)

Callegaro (2012) associa essa tendência a outras formas de relação de poder presentes nesses sites, que segundo a autora caracterizam historicamente o ensino de artes. Ela ressalta que no geral esses sites também reforçam uma noção de criação individual, centrada na noção de gênio, e uma estética formalista, todos valores eurocêtricos, que não fazem jus à realidade da experiência e produção artística de outras culturas. Afirma ainda que estes sites no geral também “abordam com superficialidade a arte das culturas africanas,



japonesa e latino-americanas, funcionando como vitrines, daquele que olha e fala sobre o outro sem se aproximar dele” (idem).

Stumpenhorn (2018) defende que as tecnologias digitais de informação e comunicação têm valor para a educação que vai além de permitir consumir informação, mas também porque possibilitam criar, conectar, compartilhar, entre outros pontos. De certa forma, o que a crítica de Callegaro (2012) aponta que é as estratégias pedagógicas de sites devotados para o ensino de arte mantém-se na lógica tradicional de pensar a educação com transmissão de conteúdo para que o usuário apenas consuma este conteúdo. É claro é fundamental ter acesso a bons materiais, conteúdos. Porém, será que estes sites não poderiam ser pensados como plataformas para conectar e para promover colaboração também? Como sites devotados ao ensino de arte, poderiam criar meios de conectar pessoas? Como poderiam criar projetos educacionais que permitissem colaboração entre os usuários? Como poderiam ser meios para os usuários atuassem também como criadores?

Segundo, Callegaro (2012), a inspiração para esta proposta surge da análise das obras dos artistas contemporâneos que trabalham com novas tecnologias. Para compreendermos melhor o que a autora está afirmando é preciso entrar no conteúdo de Arte e Novas tecnologias.

Segundo Priscila Arantes (2005), as práticas artísticas que utilizam recursos computacionais poderiam se dividir em duas grandes tendências: Na primeira estão “os trabalhos que concentram seus estudos muito mais nos resultados fixados sobre a tela do monitor, como as produções em computer art e as experimentações em animação e cinema de animação” (p.64). Por exemplo, podemos citar as esculturas e telas de Yoichiro Kawaguchi ou os quadros de Harold Cohen. Todos trabalhos fixos, o artista os expõe prontos, cabendo ao público apenas contemplar.

Já na segunda tendência, Arantes aponta “aqueles que, atentos à teoria da cibernética e às possibilidades de feedback oferecidas pelas tecnologias



informacionais, enfocam o campo da interatividade, isto é, a participação do interator a partir da mediação de uma interface” (idem). Um exemplo seria a obra de “Unnumbered Sparks” de Janet Echelman e Aaron Koblin, aberta na medida em que se constrói na interação com o público a partir de um aplicativo de celular. Ou obra de Edmond Couchot e Michel Bret em que o público pode intervir por meio do sopro, ou de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau em que o público intervém através do toque em plantas. Em tais obras, o artista cede o poder sobre a obra na medida em que ela se realizará a depender da interação com outras pessoas, o público não só contempla, em certa medida é co-criador.

Voltemos à Callegaro (2012). Para esta autora, agora o “artista é um criador de ambientes interativos que promovem eventos, ações, cuja participação fica diluída e descentralizada nos nós de uma rede de comunicação” (p.157). A seu ver, a educação na internet deve inserir-se nessa mudança de paradigma, que deixa de entregar objetos prontos e passa a propor espaços de relação e conexão.

Segundo ela: “Os projetos colaborativos que estamos a sugerir se ajustam a uma visão de sociedade democrática e justa porque lida com os conflitos e busca a construção de uma política de consolidação de alianças em que as pessoas podem sonhar juntas e serem solidárias” (p.163). A provocação de Callegaro (2012) nos faz pensar sobre como muitas vezes pensamos a educação como um processo focado excessivamente em um conteúdo.

Mas será que o educador não deveria ser menos um transmissor de conteúdo e mais um orientador que conecta os alunos em torno de projetos de colaboração que promovem aprendizado através da prática?

Uma proposta de criação de materiais didáticos abertos e interativos

Ministrando a disciplina “Tecnologia da informação e da comunicação para o ensino de artes visuais” provooco os licenciandos em artes visuais a produzir muitas formas de materiais didáticos. Uma das propostas é a criação de jogos.



Com novas tecnologias, objetos de aprendizagem podem ser cada vez mais interativos. E a interatividade importa, pois sabemos que quanto mais ativa é a participação do aluno na experiência pedagógica maior a probabilidade de estimular sua atenção. Neste sentido, os games tornaram-se uma das inspirações nesta busca de profissionais ligados à educação por construir materiais didáticos, objetos de aprendizagem, interativos.

Professores sonham com a eficiência dos games em estimular motivação e engajamentos em crianças, jovens e adultos também. Presumimos todos que tais atributos tem tudo para, não só proverem entretenimento, mas também auxiliar no aprendizado.

Calleggaro (2012) já indicava a presença de interatividade gamificada em sites antigos como Mundo de Candinho. Um exemplo, mais ligado às artes, à cultura material e imaterial, é o jogo “Huni Kuin: os caminhos da jiboia”, criado na Universidade de São Paulo para servir como um meio de ensinar sobre a cultura indígena Huni Kuin.

Toda este foco nos jogos costuma estar acompanhado do termo gamificação. Gamificação tornou-se uma das novas palavras-chave nos meios de reflexão em educação. Gamificação é o processo de utilizar a lógica de jogos em atividades que não estão necessariamente dentro do contexto dos jogos. Segundo Alves, Minho e Diniz (2014, p.80), “desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo, mediante as estratégias que mobilizam funções cognitivas e subjetivas.” No desenrolar dos desafios, o jogador precisa de feedbacks, mensagens que orientem a ação e o motivem. Pontuações podem servir como feedback. “o sistema de feedback é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos” (idem). Por fim, “a premiação é a recompensa pela tarefa ou subtarefa realizada” (idem).



Ao trabalharmos o conceito de gamificação apresento aos alunos sites que permitem de forma simplificada a produção de jogos didáticos, como o Wordwall e o Genial.ly. Porém, já há alguns semestres desenvolvo com eles jogos a partir de uma ferramenta que em princípio não foi pensada para isso. Falo do google forms, site voltado para a produção de formulários e testes online. A inspiração para tanto veio de um canal do youtube chamado EduCanvas que em um de seus vídeos apresentou a possibilidade de se produzir jogos inspirados nos modelos RPG (role player game) e Scape Room. Os pontos fundamentais destas propostas são: 1) Criar testes inseridos dentro de uma história, uma narrativa lúdica, como fazem a maioria dos jogos digitais. 2) Permitir que os jogadores escolham, como em jogos RPG, os caminhos dessa narrativa. 3) Lançar desafios/perguntas ao jogador que este precisa responder corretamente para avançar na história. 4) Criar sistemas de feedback de modo que ao acertar ou errar uma pergunta os jogadores são informados imediatamente sobre isso. 5) Criar desafios para os jogadores que estimulem a criatividade.

A principal função do google forms que permite esse tipo de abordagem é a criação de sessões e a definição de perguntas que o criador do jogo pode definir sessões para onde o jogador é direcionado a depender de sua escolha.

Um exemplo de jogo desenvolvido na disciplina é “O MISTÉRIO DA FAZENDA BANDEIRA DE AÇO” ([link](#)) dos alunos Beatriz Pires, Letícia Martins, Lucas Ferreira e Walison de Lima. O jogo conta a história de um aluno do ensino médio que se perde em um museu e sem querer acaba entrando na história do bumba meu boi. A história conta que apenas resolvendo os desafios lançados por vários personagens do bumba meu boi, como o amo e o cazumbá, o jogador conseguirá sair daquele mundo mágico e voltar à sua vida normal.

Um ponto interessante do jogo criado pelos alunos para além da narrativa foi aproveitarem-se da possibilidade do google forms de se adicionar imagens em especial gifs animados. Eles também adicionaram músicas em vídeos youtube. Dessa forma, aproveitaram-se da possibilidade multimídia da plataforma.



Logo no início os alunos da disciplina criaram a possibilidade dos jogadores definirem três caminhos narrativos. Podem escolher se vão encontrar o Pai Francisco e Catirina e vão ajudá-los a pegar a língua do boi, se vão a ajudar o boi já sem vida e tentarão revivê-lo ou se vão tentar fugir.

Seja qual for a decisão do caminho narrativo tomada pelo jogador, ele sempre será desafiado a responder a algumas perguntas sobre o bumba meu boi. Aqui observamos que uma das principais qualidades deste modelo de jogo é sem dúvida a imersão que a história provoca. Ao contrário de um simples teste de múltipla escolha, aqui há todo um contexto lúdico no qual as questões são inseridas que dão um sentido de missão mais rico.

Meu convite aos alunos foi que produzissem jogos que em alguma medida convocasse os jogadores a não apenas responder perguntas de múltipla escolha, mas também responder a desafios de criatividade e assim fazer do jogo também um provocador da criação de conteúdo. Em “O MISTÉRIO DA FAZENDA BANDEIRA DE AÇO”, ao escolher reviver o boi o jogador acaba sendo desafiado pelos cazumbas a criar um desenho de um maracá. Em seguida precisam criar um desenho/pintura/fotografia que expresse em alguma medida as memórias trazidas pela música “Boi da Lua” de Papete. Assim o jogo não apenas convoca os jogadores a responder questões com respostas objetivas. Também a um espaço aberto para o não pré-determinado pelos criadores do jogo. Esta função pode ser desenvolvida no forms por meio de caixas de upload.

Junto com estes jogos sempre estímulo a criar propostas de atividades em murais padlet também no sentido de criar ambientes virtuais abertos para a colaboração. O site padlet permite a criação de uma série de “murais” abertos para a colaboração dos visitantes. Estes murais podem ter vários formatos, linha do tempo, mapa, colunas. Também é um site com funcionalidades gratuitas.

O mesmo grupo que criou o jogo “Mistério da Fazenda Bandeira de Aço” também criou padlet “Arte e Tradições Brasileiras - O Bumba meu boi do Maranhão” ([link](#)) em que não só publicaram uma série de informações sobre o bumba meu boi



quanto também levantam perguntas convocando os visitantes a comentarem postando suas posições.

Professores precisam ser capazes de produzir seus próprios materiais didáticos. Minha provocação a meus alunos é que considerem, contudo, a produção de materiais que sejam lúdicos, interativos e abertos à colaboração e que convoquem a criar, não apenas a reproduzir conhecimento.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Roseda Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs.) Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.74-97.

ARANTES, Priscila. @arte e mídia. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

CALLEGARO, Tânia. Ensino da arte na internet: contextos e pontuações. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologia e ensino presencial e à distância/ Vani Moreira Kenski. - 9º ed. - Campinas, SP: Papirus, 2012.

PORTELLA, Adriana. Aprendizagem da arte e o Museu Virtual do projeto Portinari. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012. p.139-154.

STUPENHORST, Josh. A nova revolução do professor: práticas pedagógicas para uma nova geração de alunos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

MINI-CURRÍCULO

Pablo Petit Passos Sérvio é professor do departamento de artes visuais UFMA, doutor e mestre em arte e cultura visual pela UFG.