

Plano de Projeto de Design Instrucional para o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Programa de Mestrado Profissional em Artes PROF-ARTES

Instructional Design Project Plan for the Virtual Learning Environment of the Professional Master's Program in Arts PROF-ARTES

Vânia de Moraes

Doutora em comunicação e Semiótica na PUC/SP. Atua no Mestrado em Linguística Aplicada da Universidade de Taubaté, SP, Brasil. Email: vania.unitau@gmail.com

Arlete dos Santos Petry

Doutora em comunicação e Semiótica na PUC/SP. Atua no Programa de Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Campus Lagoa Nova. Email: arlete.petry@ufrn.br

Marcos Andruchak

Doutor em Ciência da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – ECA/USP. Atua no Departamento de Artes - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Campus Lagoa Nova. Email: arte.andruchak@gmail.com

Reinaldo Portal Domingo

Doutor em Tecnologia Educativa pela Academia de Educação da Rússia. Atua no Programa de Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes – Universidade Federal do Maranhão. Email: sec.ppgartes@ufma.br

Resumo

Este artigo, a partir dos princípios do design instrucional, apresenta a proposta de um Plano de Projeto para o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) para as disciplinas ofertadas na modalidade a distância do Programa de Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes), tendo em vista as possibilidades do uso da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem de Arte. Atendendo a necessidade de disponibilizar ferramentas que auxiliem o desenvolvimento, a reflexão e a interação adequada ao processo de formação de professores de Arte da Educação Básica de todo o país, é apresentada a contribuição do design instrucional que visa a ampliação das diretrizes básicas do AVA do Prof-Artes. Espera-se que este trabalho contribua para o desenvolvimento de projetos de design instrucional voltados à área do ensino de Arte nos cursos de Pós-Graduação destinados à formação de professores na modalidade a distância. Este trabalho baseia-se na Teoria Geral do Sistema (BERTALANFFY, 1977), nos níveis de inserção e organização mais frequentes de AVA, focados no ensino da Arte (MORAES, 2014), no conceito de interatividade (LÉVY, 1999) e nos parâmetros que caracterizam sistemas abertos e fechados (VIEIRA, 2000; 2008).

Palavras-Chave

Ensino de Arte; Ambiente Virtual de Aprendizagem; Design Instrucional; Interatividade.

Abstract

This article, based on the principles of instructional design, proposes a Project Plan for the Virtual Learning Environment (VLE) for the disciplines offered in the distance modality of the Professional Master's Program in Arts (Prof-Artes), in view of the possibilities of using technology in the process of teaching and learning Art. Taking into account the need to provide tools that assist the development, reflection and proper interaction with the process of training Basic Art Teachers across the country, the contribution of instructional design that aims to expand the basic guidelines of AVA do Prof-Artes. It is expected that this work will contribute to the development of instructional design projects aimed at the area of Art teaching in Postgraduate courses aimed at training teachers in distance learning.

This work is based on the General Theory of the System (BERTALANFFY, 1977), on the most frequent levels of insertion and organization of AVA, focused on teaching Art (MORAES, 2014), on the concept of interactivity (LÉVY, 1999) and on the parameters that characterize open and closed systems (VIEIRA, 2000; 2008).

Keywords

Art Teaching; Virtual learning environment; Instructional Design; Interactivity.

Introdução

Usando princípios do design instrucional, propomos um Plano de Projeto para o Ambiente Virtual de Aprendizagem (doravante AVA) de disciplinas oferecidas na modalidade a distância do Programa de Mestrado Profissional em Artes (doravante Prof-Artes). Tendo em vista que o AVA lança mão das tecnologias de comunicação como ferramentas interativas entre os participantes dos cursos à distância, essa interação liga-se aos conteúdos teóricos e práticos disponibilizados pelo programa.

O Prof-Artes atende professores de Arte que atuam na Educação Básica das Escolas Públicas brasileiras. Contando com Instituições Federais e Estaduais, o curso estrutura-se de forma semipresencial, contemplando duas disciplinas de fundamentação, oferecidas na modalidade a distância, quatro disciplinas obrigatórias e duas optativas, ofertadas presencialmente. Este trabalho propõe um Plano de Projeto de Design Instrucional que amplie as diretrizes básicas do AVA, elaborado para atender as disciplinas oferecidas na modalidade a distância do Prof-Artes.

O design instrucional é um processo sistêmico e um corpo de conhecimento voltados para projetar ações adequadas ao ensino e aprendizagem, planejando, desenvolvendo, aplicando e avaliando métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas, buscando resultados de aprendizagem e considerando de que maneira a informação combina, processa e apresenta, criativa e eficazmente, um contexto histórico, social e organizacional mais amplo.

O design instrucional relaciona-se à criação dos AVA, pois estes compõem sistemas computacionais elaborados para mediar atividades educativas na *internet*, integrando múltiplas mídias e recursos digitais, interação entre pessoas e objetos de conhecimento. No que se refere aos AVA de ensino e aprendizagem da Arte, as perguntas colocadas compreendem dois enfoques: recursos tecnológicos e organização dos conteúdos.

Em Arte, é necessário garantir a ligação entre teoria e prática, já que problemas de qualidade do ensino da área vêm da dificuldade em destacar uma da outra, o que faz tender ora ao ensino verbalista e abstrato, ora ao prático e descontextualizado. O uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem da Arte no AVA do Prof-Artes evidenciaram a necessidade de ampliação dos recursos tecnológicos interativos, indispensáveis ao processo e à organização e estrutura dos conteúdos educacionais.

No atual contexto de ensino-aprendizagem dos AVA, as mudanças socioculturais decorrentes da pandemia causada pela *covid-19*, ampliaram a necessidade de propostas de design instrucional voltadas para o uso de recursos tecnológicos e organização de conteúdo. Num artigo na Revista Babel¹, a jornalista Iolanda Paz apresentou mudanças feitas pelo governo federal em decorrência da pandemia. Segundo ela, “o *Ministério da Educação* (MEC) autorizou, pela portaria N° 343, de 17 de março de 2020, que as classes presenciais fossem substituídas por meios digitais em universidades federais e instituições

¹ Disponível em <http://www.usp.br/cje/babel/?p=168> Acesso em 24 de fevereiro de 2021.

privadas de ensino superior”, algo já previsto na LDB de 1996, cujo artigo 80 diz que “o poder público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância”. Tais mudanças trazem mais relevância para o design instrucional.

Assim, este trabalho volta-se às disciplinas *Elaboração de Projetos e Tecnologias Digitais para o Ensino das Artes e Fundamentos Teóricos da Arte na Educação* do Prof-Artes e visa a contribuir para a melhoria dos projetos de design instrucional destinados aos cursos de Pós-Graduação para professores da área de Arte.

1. Ensino da Arte no Contexto do Prof-Artes

A Arte é uma maneira sensível de representação simbólica, propiciando diversas significações. Os signos artísticos são vistos como metáforas que impulsionam o ser humano a traduzir e a identificar significados, estabelecendo analogias a partir de suas memórias pessoais e culturais. Pela Arte, podemos articular expressões, ideias e compartilhar conceitos complexos – amor, ódio, alegria, dor –, percebendo pensamentos e sentimentos alheios, com os quais nos identificamos (COSTA, 2004), não de maneira passiva, mas por meio de contemplações que propiciem a reflexão.

Nos diferentes períodos da história, observamos as mutações nos critérios estéticos, seja pela produção ou apreciação artística, mediando a forma de ensinar Arte. Graças às discussões relativas ao papel da Arte na sociedade, nota-se que a transmissão das técnicas relacionadas ao uso de materiais, desvinculadas da teoria, não pode ser a premissa básica do ensino da Arte em quaisquer dos níveis de ensino (MORAES, 2014).

O ensino no Prof-Artes baseia-se no Projeto de Curso voltado aos procedimentos práticos, teóricos e metodológicos de ensino, mediação e aprendizagem em Arte. Estruturado de maneira semipresencial, as disciplinas que compõem o curso envolvem duas linhas de pesquisa²: “Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes” e “Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes”. A primeira trata da relação entre as expressões artísticas e os processos de ensino. A segunda volta-se para metodologias e práticas do ensino de Artes em sala de aula.

Entre os objetivos do programa³, destacam-se qualificar os mestrandos para lidar com alunos nativos digitais, refletir a respeito das singularidades artísticas, instrumentalizar os professores para os diferentes níveis de competência encontrados em sala de aula e oferecer meios para elaborarem material didático de acordo com o contexto em que estejam inseridos. Busca-se habilitar o mestrando para a produção, a pesquisa, a crítica e o ensino da Arte. Em observância às diretrizes da área de Arte, compete destacar o Documento de Área do Plano Nacional de Pós-Graduação (2011-2020)⁴, que afirma incentivar a interdisciplinaridade pertinente ao pensar artístico e teórico, sem perder de vista a especialização na área de conhecimento de Arte e suas variadas linhas de pesquisa. Assim, o pós-graduado do Prof-Artes atuará como multiplicador do exercício da sensibilidade artística, seja ele docente, artista ou pesquisador.

2 As linhas de pesquisa são evidenciadas na p.9 do Projeto de Curso do Programa de Mestrado Profissional em Artes PROF-ARTES.

3 Os objetivos do programa são apresentados na p.6 do Projeto de Curso do Programa de Mestrado Profissional em Artes PROF-ARTES. Programa disponível em: <<http://secon.udesc.br/consuni/resol-anexos/2013/002-2013-cni-anexo-unico.pdf>> consultado em: 07/12/2020.

4 Documento de Área, referente ao Plano Nacional de Pós Graduação (2011-2020) disponível em <<https://eba.ufmg.br/pos/posbeta/wp-content/uploads/2019/11/Documento-%C3%A1rea-Artes-2019-1.pdf>> consultado em: 07/12/2020.

A seguir, apresentamos o arcabouço teórico utilizado para a elaboração desse plano de projeto, especificamente a *Teoria Geral do Sistema* e a *Interatividade*.

2. Design instrucional para AVA: Um percurso teórico sobre a Teoria Geral do Sistema, Interatividade e Gestão de Projetos

Discorrer sobre educação, comunicação e recursos tecnológicos é algo complexo, já que a prática educativa é também comunicativa, com a tecnologia presente em menor ou maior escala, como meios, apoio, ferramenta. Assim, visto que o fenômeno de qualquer área do conhecimento – biológicas, exatas ou humanas –, não deve ser analisado isoladamente, mas em interações envolvidas de forma abrangente e integrada, lançamos mão da Teoria Geral do Sistema, que Bertalanffy (1977) classifica em fechados ou abertos. Os sistemas fechados assinalam-se por inter-relações lineares e estáveis, suscetíveis à mesmice, ao enfraquecimento e ao definhamento, pela precariedade da troca de matéria, energia e informação. Os sistemas abertos caracterizam-se pelo intercâmbio com outros sistemas, relações complexas, dinâmicas e contínuas em sua organização.

Vieira (2000) diz que os sistemas abertos e fechados se constituem de três parâmetros: *permanência*, *ambiente* e *autonomia*. Para o autor, *permanência* é o principal, uma vez que ele gera condições para o surgimento e a manutenção de um sistema em um ambiente. Já o *ambiente* é um sistema que envolve outros sistemas. Nele, se encontram os recursos para traçar as interações, desde energia até cultura, conhecimento, afetividade, tolerância, matéria, informação. Todos esses itens garantem os estoques, a permanência e a *autonomia* do sistema.

Além dos parâmetros básicos, Vieira (2008) destaca parâmetros evolutivos: *composição*, *conectividade*, *estrutura*, *integralidade*, *funcionalidade*, *organização* e *complexidade*. A *composição* refere-se aos componentes formadores do sistema. A *conectividade* é a capacidade de estabelecer relações ou *links* entre si e entre outros sistemas. A *estrutura* é o número de relações no sistema durante um determinado instante de tempo. A *integralidade* possibilita o surgimento de subsistemas autônomos conectados no interior do sistema. A *funcionalidade* consiste na homogeneidade, ligando todos os subsistemas. A *organização* remete às articulações, à coerência e às ligações das partes com o todo. Se um sistema, a partir de uma determinada *composição*, desenvolve sua *conectividade*, ele passa a ser progressivamente *estruturado*, com *integralidade* e *funcionalidade*. *Complexidade* refere-se à quantidade de ligações e conexões do sistema.

Ao considerarmos os pressupostos teóricos, assumimos que quanto mais aberto o AVA do Prof-Artes, melhores condições de efetivar o processo de ensino-aprendizagem ele terá. Para se graduar o nível de abertura, é necessário projetá-lo para se relacionar, direta ou indiretamente, com outros sistemas, como o institucional – nível *macro* –, que se relaciona com outros sistemas: o educacional brasileiro; a legislação que rege o oferecimento e funcionamento do curso; o econômico, político, social e cultural das regiões em que é ofertado. Em um curso oferecido para todo território nacional, como o Prof-Artes, considera-se as diferenças culturais entre regiões. Os AVA destinados a uma realidade não são condizentes com a realidade cultural de outras regiões, sendo necessário adequá-los para tornar o processo de ensino e aprendizagem significativo.

Além das relações no nível *macro*, um AVA pode ser considerado nos níveis *meso* e *micro* de organização. No nível *meso*, estão os recursos tecnológicos da plataforma de ensino utilizada. O AVA do Prof-Artes, por exemplo, utiliza a versão mais recente do Moodle. As mais comuns são: Fórum, Glossário, Questionário, Tarefa, Wiki, Base de dados. Além dos recursos da plataforma, outros podem ser inseridos, como acesso a *links* externos, com conteúdos audiovisuais diversos. No nível *micro* de organização e inserção, explica Moraes

(2014), considera-se a organização, a estrutura, os conteúdos educacionais e o processo de avaliação de cada disciplina.

A interação é um ponto importante aos AVA. No Prof-Artes, para a formação de professores que lidarão com diversas realidades socioculturais, a interatividade é crucial e ela é formada pelo professor-principal, pelo tutor e pelo aluno (DOMINGO; MARTINS, 2019). Segundo Lévy (1999), a interatividade está ligada à participação efetiva do beneficiário em atividades informativas, independentemente de quaisquer recursos tecnológicos disponíveis. Os recursos disponibilizados no AVA permitem ao usuário consultar ou inserir novas informações, emitindo opinião à medida que estabelece diálogos e novos significados. A elaboração dos AVA para o Prof-Artes permite aos participantes percorrerem caminhos distintos, nós e conexões existentes em textos, hipertextos e imagens, transformando-os em receptores e emissores de informações, bem como leitores, escritores e comunicadores, criando outros nós e conexões.

2.1 Gestão de projetos instrucionais para o AVA

Todo projeto é composto por duas dimensões básicas: o *planejamento* e a *gestão*. Moura e Barbosa (2017) destacam que a ação gerencial de um projeto não se limita à execução do planejamento. Deve corrigir possíveis desvios e promover mudanças necessárias para a correção de rumo.

O planejamento, a execução e o controle da produção são subsidiados pela gestão do projeto, de modo a vincular custos, prazos, pessoas envolvidas, setor de comunicação e de contratos, permitindo a concretização do projeto. Um objetivo claro pode significar a diferença entre um bom e um mau projeto. Para que isso ocorra, é preciso definir objetivos reais, mensuráveis e os objetivos específicos de cada etapa.

A gestão de projetos contém os procedimentos necessários para acompanhamento e avaliação sistemática da execução do objetivo e dos resultados alcançados, estabelecendo procedimentos para verificar as condições e o *estado* em que se encontram os pontos estratégicos ao longo de sua execução (MOURA e BARBOSA 2017).

Todo planejamento requer um método para desenvolver soluções educacionais apoiadas em mídias e tecnologias e competências que extrapolem a clássica relação professor-aluno em sala de aula. A partir daí, desembocamos em um plano geral que pode ser adotado como ferramenta para gerir a produção de conteúdo: o Plano do Projeto.

Segundo Moura e Barbosa (2017), atividades baseadas em projetos ocorrem em diferentes níveis nas organizações públicas e privadas da área da educação. Para eles, o crescimento dessas atividades deve-se a fatores como as inovações ocorridas nas organizações humanas em quaisquer ambientes, incluindo os AVA. De acordo com os autores, uma instituição educacional pode desenvolver projetos para alcançar finalidades como implantar novas metodologias, melhorar o rendimento ou capacitar professores no planejamento e gestão de projetos, o que vai ao encontro do Prof-Artes.

O projeto instrucional não aceita improvisos. Ele deve ter um plano de ação para alcançar o objetivo final, denominado *escopo* (MOURA e BARBOSA, 2017), que é o motivador do projeto, sua importância. Para que esse objetivo seja alcançado, elencam-se os seguintes elementos: definição do problema, justificativa, objetivos gerais e específicos, resultados esperados e abrangência do projeto. No AVA, ele pode ser a criação de conteúdo.

A produção de conteúdo educacional só é possível por meio de atividades essenciais, que vão da análise do contexto ao planejamento educacional, considerando a produção, avaliação e trabalho em equipe. Lembremo-nos de que ao propormos estruturas arquitetônicas específicas aos AVA, pensamos a educação como um processo *continuum*, de construir e

desconstruir, adaptando conteúdos e métodos à realidade de cada grupo de usuários constantemente.

3. Plano de Projeto de Design Instrucional para o AVA do Prof-Artes

O objetivo do Plano de Projeto de Design Instrucional proposto é ampliar as diretrizes básicas do AVA do Prof-Artes elaborado para as disciplinas *Elaboração de Projetos e Tecnologias Digitais para o Ensino das Artes e Fundamentos Teóricos da Arte na Educação*; tanto no uso das tecnologias interativas no processo de ensino e aprendizagem, quanto no caráter organizacional dos conteúdos teóricos e práticos.

Por meio de uma abordagem sistêmica, propomos um projeto de sistema aberto que pode ser alimentado e reestruturado a partir dos mecanismos de interação e das relações dialógicas que perpassam o evento comunicativo nos níveis *macro*, *meso* e *micro* que compõem a sistematização do AVA do Prof-Artes.

A seguir, apresentamos uma proposta do projeto para o AVA do Prof-Artes, dividida em duas etapas: a primeira consiste na identidade visual; a segunda, na estruturação dos conteúdos educacionais que compõe as disciplinas oferecidas pelo Programa na modalidade a distância.

3.1 Primeira etapa: IDENTIDADE VISUAL DO AVA5

Com o intuito de orientar tanto os profissionais envolvidos na elaboração das salas virtuais, incluindo o professor principal e o tutor (DOMINGO; MARTINS, 2017) – e, consequentemente, os alunos –, no que se refere à identificação dos conteúdos e atividades propostas no AVA, foram criados ilustrações e ícones para compor a identidade visual do Prof-Artes, seguidos da especificação de seu uso.

Procuramos seguir o que Vieira (2008) chama de composição – segmentos que formam o sistema – já que estes são compostos por uma série de itens, cujos elementos dividem características e atendem aos quesitos que envolvem qualidade, quantidade e diversidade.

A identidade visual é a combinação de elementos que refletem um nome, uma ideia, um produto, uma empresa ou serviço. As ilustrações e ícones criados para compor a proposta de projeto de design instrucional para o AVA do PROF-ARTES foram produzidos tomando como base a identidade visual do Programa.

Figura 1: Identidade visual do Prof-Artes



Fonte: Prof-Artes

O logotipo do Prof-Artes é composto por uma letra fantasia – na cor verde (RGB:

5 Cabe ressaltar que neste trabalho o intuito não é apresentar o manual de identidade visual do Programa de Mestrado Profissional em Artes PROF-ARTES; mas, sim, os elementos de design norteadores para a elaboração do projeto aqui apresentado.

R 77; G 168 e B 114) –, que remete a pinceladas soltas, seguido da identificação do Programa “Mestrado Profissional em Artes” (com a fonte Museo San).

A seguir, temos a ilustração que servirá como base para as aplicações das identificações dos conteúdos educacionais que compõe o AVA.

Figura 2: Ilustração básica

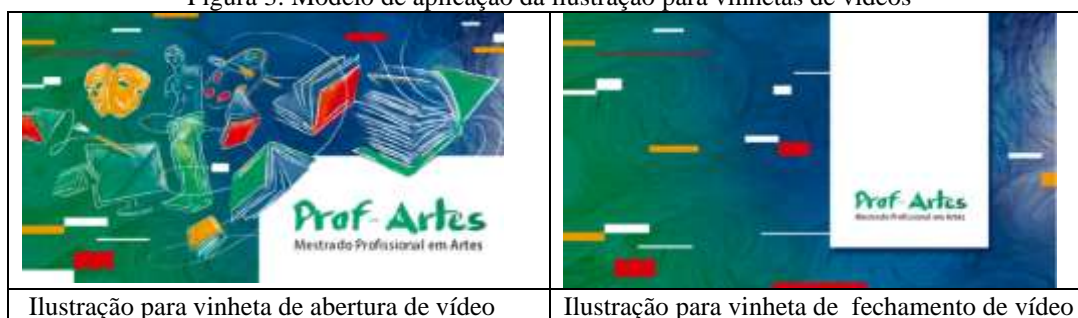


Fonte: Prof-Artes

As figuras que compõem a ilustração básica representam modalidades da Arte e recursos midiáticos usados em ambiente escolar. Os elementos foram organizados em um campo visual, cuja textura do fundo remete a pinceladas soltas (tal como o logotipo que caracteriza o Prof-Artes). Com o intuito de respeitar a identidade visual das universidades que oferecem o Prof-Artes, as cores escolhidas para compor as ilustrações constam no logotipo das instituições, mantendo a identidade visual.

A ilustração pode sofrer variações na organização dos elementos visuais, mas as cores, os desenhos e as texturas deverão permanecer para manter a unidade, conforme o exemplo a seguir:

Figura 3: Modelo de aplicação da ilustração para vinhetas de vídeos



Fonte: Prof-Artes

Observa-se que na proposta de vinhetas de abertura/fechamento dos vídeos os elementos de composição visual da ilustração básica caracterizam a unidade nas aplicações.

3.2 Segunda etapa: Conteúdos educacionais no nível *macro*, *meso* e *micro*

Este tópico apresenta os conteúdos educacionais inseridos nos níveis *macro*, *meso* e *micro* do design instrucional do AVA do Prof-Artes. O nível *macro* está integrado a um ambiente institucional de amplo alcance, já que envolve o sistema educacional da instituição em si, o sistema educacional brasileiro, a legislação pertinente à área, além de aspectos sociais e políticos. O nível *meso* do AVA do Prof-Artes trata dos conteúdos educacionais, dos recursos


tecnológicos disponíveis na plataforma, como o acesso a *links* externos. No nível *micro*, segundo Moraes (2014), encontra-se a organização de cada disciplina, incluindo seus processos avaliativos.

A seguir, apresentamos algumas características de cada um dos três níveis e sua importância para o AVA do Prof-Artes.

3.2.1 Nível *Macro*

No nível *macro*, apresentamos um panorama geral do Prof-Artes. Este panorama será descrito no *Quadro 1*. As informações levantadas por meio deste quadro devem guiar a Proposta de Design Instrucional da página inicial do AVA.

Quadro 1: Nível *macro* em que o AVA se insere

	MESTRADO PROFISSIONAL (STRICTO SENSU) EM ARTES Aprovado: 20/10/2015
Carga Horária: 420 horas	Área de concentração: Ensino de Artes
Linhas de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e mediação em artes Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes	
Coordenação: Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)	
Objetivo do Programa: Proporcionar formação continuada a docentes de Artes da educação básica pública, propondo discussões sobre o papel do ensino da arte na escola e na comunidade.	
Modelo: Semipresencial	
Disciplinas: <ul style="list-style-type: none"> • 04 disciplinas obrigatórias; • 02 disciplinas de fundamentação • 02 disciplinas optativas • 01 trabalho de conclusão (orientado de forma presencial) 	
Disciplinas Obrigatórias: <ul style="list-style-type: none"> • Elaboração de projetos e tecnologias digitais para o ensino das artes (AVA) • Fundamentos teóricos da arte na educação (AVA) • A experiência artística e a prática do ensino de artes na escola - Metodologias de pesquisa • Poéticas e processos da criação em artes • Projeto de trabalho de conclusão final (Orientação) 	
Universidades Participantes <ul style="list-style-type: none"> • Universidade Estadual Paulista (UNESP) • Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) • Universidade de Brasília (UnB) • Universidade Federal do Ceará (UFC) • Universidade Federal da Bahia (UFBA) • Universidade Federal do Maranhão (UFMA) • Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) • Universidade Federal do Pará (UFPA) • Universidade Federal da Paraíba (UFPB) • Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) • Universidade Federal de Uberlândia (UFU) • Universidade Regional do Cariri (URCA) • Universidade Federal do Amazonas (UFAM) • Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) • Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS) • Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) 	

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM – Plataforma MOODLE	
Universidade responsável pelo gerenciamento: UFMA – Universidade Federal do Maranhão	Pr. Dr. Reinaldo Portal Domingo
Disciplinas: 02	
Carga horária: 30h/a	Tempo médio: 5 semanas
1) ELABORAÇÃO DE PROJETOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DAS ARTES	
2) FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA ARTE NA EDUCAÇÃO	

Fonte: Os autores

Ao analisarmos o nível *macro*, *Quadro 1*, notamos que o AVA deverá ter um grau de abertura em relação aos sistemas de outras universidades participantes: a) em relação à interconexão, sistema de legislação que rege o Programa, normas, procedimentos, sistema de comunicação e características socioculturais; b) em relação à comunicação entre ex-alunos, alunos e interessados. Tal abertura nos remete à Teoria Geral do Sistema, em que Bertalanffy (1977) trata dos sistemas fechados e abertos. Para ele, um sistema fechado tende a ficar enfadonho e definhado. Já o sistema aberto gera maior complexidade e dinamismo, numa organização contínua. O design instrucional que apresentamos para o Prof-Artes busca essa abertura para uma evolução permanente.

Segundo Vieira (2000), os sistemas abertos e fechados são compostos por três parâmetros fundamentais: *permanência*, definida como a geradora de condições para o surgimento e a manutenção de um sistema em um dado ambiente; o *ambiente*, que é um sistema que envolve outros sistemas e é o local em que se encontram os recursos de interação; a *autonomia*, resultante dos dois outros parâmetros.

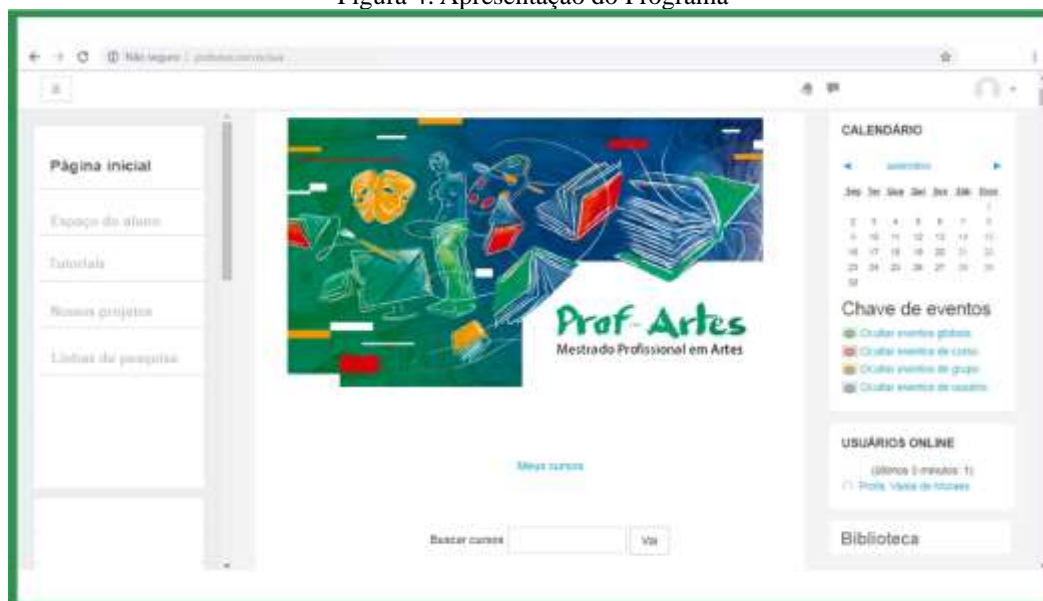
É importante frisar que para dar *permanência* ao Projeto Instrucional, integrantes da equipe responsável pelas disciplinas oferecidas na modalidade a distância do Prof-Artes estabeleceram o *Moodle*, que é uma plataforma gratuita e dispõe de recursos empregados com *autonomia* para a produção e veiculação de conteúdos educacionais, como *ambiente* usado para todas as disciplinas oferecidas na modalidade EAD. Entre eles estão espaço para inserção de *links* de acesso, postagem de materiais impressos ou digitalizados, vídeos, áudio, ilustrações, produções midiáticas usadas como materiais didáticos. A plataforma oferece ferramentas que auxiliam o processo de avaliação do ensino e propiciam interações de forma assíncrona (não simultânea) e síncrona (interação simultânea).

A seguir, apresentaremos o design instrucional do programa nos níveis de interação *macro*, *meso* e *micro*.

3.2.2. Nível Macro: Design do espaço destinado a página inicial

Ao entrar no AVA, o aluno visualiza uma página contendo o cabeçalho com o logotipo e a ilustração que identifica o Programa.

Figura 4: Apresentação do Programa



Fonte: Prof-Artes

Nesta página, constarão informações institucionais (atendimento online, portal do aluno, biblioteca), conteúdo multimídia, calendário e avisos pertinentes ao andamento do curso e das disciplinas oferecidas. Durante o acesso, ficará disponível para os alunos a lista de todos os usuários que estão online no AVA, possibilitando ao aluno enviar e receber mensagens sincronicamente, transformando-se em um espaço de interação.

A interação síncrona que ocorre nesse espaço deve gerar a troca de experiências entre os participantes. Sugerimos que a página contemple *links* que possibilitem abertura de outras páginas, com conteúdo diversos, como uma página destinada ao “Espaço do aluno”, na qual o estudante matriculado disponibiliza seus dados de identificação: nome, matrícula, turma, semestre, fotografia. Estes dados personalizam as ações e atribuem ao aluno um grau de pertencimento ao ambiente virtual. Podem constar também páginas para apresentação de projetos do programa ou tutoriais para o uso de aplicativos tecnológicos.

3.2.2.1 Nível *Meso*

No nível *meso*, apresentamos os parâmetros evolutivos encontrados nas armações do sistema (VIEIRA, 2008): *composição*, *conectividade*, *estrutura*, *integralidade*, *funcionalidade*, *organização* e *complexidade*. Esses parâmetros são responsáveis pela formação do sistema a partir de um conjunto de elementos compartilhados (*composição*), da relação que estabelecem com outros sistemas (*conectividade*), do número de relações ocorridas em determinado tempo (*estrutura*), da possibilidade de surgirem novos subsistemas interconectados (*integralidade*), da forma homogênea com que os subsistemas surgidos se ligam (*funcionalidade*), da coerência dessas ligações (*organização*) e das conexões possíveis dentro desse sistema (*complexidade*).

Estes parâmetros são pertinentes; pois, no Projeto Pedagógico do Prof-Artes, evidencia-se a necessidade da integração dos conteúdos teóricos e práticos de forma contextualizada. Para atender essa necessidade, desenvolvemos uma lista de ícones, que apresentaremos como sugestões para a organização dos conteúdos educacionais que podem ser trabalhados no AVA.

Para além do caráter do design instrucional, os AVA fazem parte de um sistema integrado, o que nos permite recorrer à Teoria Geral do Sistema (BERTALANFFY, 1977), segundo a qual qualquer fenômeno de uma dada área do conhecimento está envolto a

inúmeras interações (MORAES, 2014). Nota-se, assim, a relação intrínseca entre os ícones que especificam as atividades teóricas e práticas do curso do Prof-Artes.

Observando que as organizações dos conteúdos se relacionam entre si, o design instrucional do AVA do Prof-Artes possibilita que os alunos construam conhecimento voltado para o produzir, o apreciar e o contextualizar Arte e ampliação das reflexões relativas ao ensino de Arte.

a) Especificação das atividades propostas para o curso

Os ícones indicam propostas de atividades para o aluno. No caso do AVA do Prof-Artes, propõem-se a instrumentalização e o fornecimento de elementos teóricos e práticos para que o professor expanda seus conhecimentos, contribuindo com o ensino de Arte no contexto em que atua. Devemos ressaltar que toda atividade prática pressupõe elementos teóricos, mesmo que ao desenvolver a atividade, o indivíduo, enredado no processo, não tenha consciência disto (MORAES, 2014).






Para Barreto (2007), as atividades práticas de maior valor educacional favorecem o desenvolvimento de capacidades cognitivas decorrentes de comportamentos analíticos e investigativos, os quais estimulam o pensamento crítico e criativo, a resolução de problemas e a organização e reorganização de informações.

Moraes (2014) evidencia que as atividades práticas correspondem a um aspecto característico das modalidades artísticas, auxiliando os alunos a conhecerem tipos de materiais e técnicas vinculados a variadas manifestações artísticas, a partir das quais poderão relacionar suas próprias experiências com contextos socioculturais diversos.

Visando a um processo de ensino-aprendizagem que não seja estanque, procurou-se seguir o que dizem Carvalho e Ferrarezi Jr (2018), para os quais todo conteúdo programático deve se basear em três dimensões: *método*, *continuidade* e *progressividade*. Para eles, as três dimensões sistematizam o processo das atividades.

As atividades práticas em Arte “possibilitam ao aluno realizar experimentos que facilitam a compreensão de determinados fenômenos ou conceitos mais complexos, o que não ocorreria por meio de exercícios somente descritivos” (MORAES, 2014, p. 159). Por outro lado, tais atividades não fariam sentido sem o teor teórico.

Quadro 2: Ícones para especificar as atividades teóricas e práticas propostas para o curso

	Atividade: Análise de Produções Artísticas
	Atividades destinadas à leitura crítica de produções artísticas diversas.
	Atividade de Aprofundamento
	Atividades que exigem a leitura de textos (livros, artigos, resumos etc.) que complementem os conceitos apresentados no livro-texto.
	Atividade Conceitual
	Atividades que trabalham diretamente com os conceitos teóricos que compõem as disciplinas.
	Clipping
	Atividade que propõe o processo de seleção de notícias e informações em sites, revistas, jornais entre outros meios; resultando num aparato de recortes sobre um determinado assunto.
	Atividade: Entrevista

Atividade que sugere ao aluno entrevistar uma ou mais pessoas de modo a obter informação necessária por parte do(s) entrevistado(s).	
	Atividade em Grupo
Atividades que indicam trabalhos em equipe.	
	Atividade Interdisciplinar
Atividades que envolvem, de forma direta, conteúdos de disciplinas das várias áreas do conhecimento.	
	"Mãos na massa"
Atividades de criação, experimentação, manipulação e produção artística, em que o aluno tem a oportunidade de desenvolver habilidades e competências artísticas mediante experimentos teóricos e práticos, orientados pelo professor. Neste espaço, deve ser incentivada a postagem que registra o processo de produção dos trabalhos.	
	Atividade de Pesquisa
Atividade que indica ou sugere pesquisa na Internet ou em materiais impressos.	
	Atividade: Produção Acadêmica
Atividade sugerindo ao aluno produzir textos acadêmicos para a divulgação em eventos e publicações diversas.	
	Atividade: Produção de Texto
Atividades que exigem graus de planejamento e reflexão para a elaboração de textos escritos.	
	Questionário
Atividades formuladas por questões de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, por exemplo, com a opção de serem corrigidas automaticamente pelo sistema.	

Fonte: Prof-Artes

A construção do quadro 2 empregou as três dimensões apontadas por Carvalho e Ferrarezi Jr (2018) à medida em que o *método* apresenta a coerência do sistema de trabalho com o que foi proposto, a *continuidade* traz regularidade às atividades e a *progressividade* amplia o grau de complexidade proposto a cada etapa.



b) Possibilidades de Interação Assíncrona e Sincrônica

Os ícones indicam espaços de comunicação assíncrona (não simultânea) e síncrona (simultânea), nos quais professores, tutores, alunos e quaisquer outros participantes podem discutir questões diversas (MORAES, 2014).

A elaboração desses ícones parte da afirmação de Lévy (1999), de que para nos referirmos às mídias é necessário que a interatividade receba a participação eficiente dos envolvidos no processo comunicacional a despeito da tecnologia disponibilizada.

Pensar os processos interativos nos AVA implica considerar a integração tanto da ênfase no objeto – o computador, o programa, recursos técnicos que transmitem as informações –, quanto os sistemas de comunicação – a rede de relações humanas com as inúmeras possibilidades comunicativas e de interação perpassadas pelos sistemas midiáticos (ROSSETTI, 2007). Assim, a interação entre indivíduos é o elemento de maior relevância nessa trama tecnológica.

Quadro 3 – Especificação das interações assíncronas e síncronas

 Chat	Espaço de comunicação síncrona, que permite a conversação entre duas ou mais pessoas. Pode ficar sempre aberto aos participantes do AVA ou ainda funcionar em períodos pré-determinados.
 Fórum	Espaço para comunicação assíncrona, em que professores e alunos postam questões para serem discutidas e acompanhadas por todos os envolvidos, ampliando as possibilidades de interação.

Fonte: Prof-Artes

c) Divulgações de Leitura, Filme e Eventos

Os ícones abaixo indicam a leitura de livros, artigos, filmes, novelas, peças teatrais, visita a museus e demais acervos culturais. Os materiais produzidos por professores e alunos do Programa e outros autores que liberarem os direitos autorais de suas produções para este fim remete a um parâmetro do sistema, chamado *conectividade* (VIEIRA, 2008), uma vez que os elementos estabelecem relações entre si, organizando-se a partir destes ícones.

Quadro 4 – Divulgações de leitura, filmes e eventos diversos

 Livros	Indicações de livros que abordam a temática relativa ao conteúdo da aula.
 Textos para Leitura	Indicações de textos que abordam a temática relativa ao conteúdo da aula.
 Leitura Complementar	Engloba leituras complementares à unidade. *Importante: Sempre acompanhado de um texto síntese, apresentando o conteúdo indicado.
 Acervo Digital	Disponibiliza <i>links</i> de acesso a bibliotecas e livros digitalizados. *Importante: Sempre acompanhado de um texto síntese, apresentando a obras indicadas.
 Museus	Disponibiliza <i>links</i> de acesso aos sites de museus. *Importante: Sempre acompanhado de um texto síntese, apresentando o museu indicado.
 Vamos assistir!	Espaço para sugestão de material audiovisual *Importante: Sempre acompanhado de um texto síntese, apresentando a ficha técnica da obra (nome, ano de produção, resumo), assim como alguns comentários críticos.
 Agenda Cultural	Espaço de divulgação de eventos na área de educação, arte e cultura.
 Links	Links externos que abordam conteúdos relacionados aos temas tratados em aula.

Fonte: Prof-Artes

d) Divulgações de Conteúdo Específicos da Área de Arte

Estes ícones indicam conteúdos do universo artístico/cultural. Relacionam-se às artes cênicas, produções multimídias, manifestações folclóricas, artes visuais, à dança, à música, à fotografia. São apresentados por meio de textos catalogados e referenciados.

Quadro 5 – Divulgações de conteúdos na área de arte

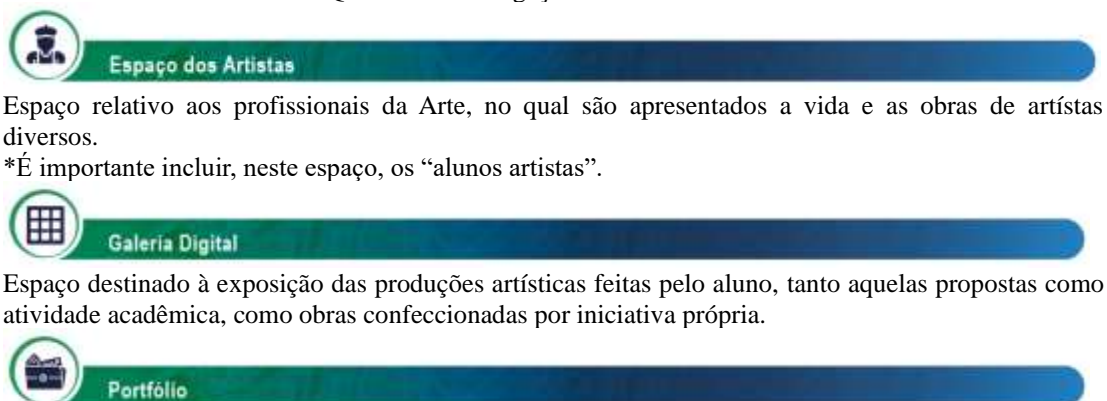


Fonte: Prof-Artes

e) Espaços Relativos à Divulgação de Artistas e Obras

Os ícones indicam espaços para a divulgação da vida e obra de artistas. Apontam o local no qual o aluno pode organizar e expor produções artísticas, pesquisas, textos, exercícios, vídeos, músicas e demais atividades relacionadas ao universo artístico-cultural produzidas por ele ou por outros.

Quadro 6 – Divulgações de artistas e obras



Local para disponibilizar materiais que orientem e incentivem os alunos na organização de materiais diversos (artísticos, pesquisa, textos, exercícios, vídeos, músicas), tanto os produzidos por eles como por outros. Neste espaço, os alunos também são incentivados à produção de um portfólio pedagógico.

Fonte: Prof-Artes

f) Material Didático Complementar

Ícones que direcionam os alunos para materiais didáticos complementares, produzidos pelo Prof-Artes. Neste espaço, o professor pode disponibilizar as aulas gravadas.

Quadro 7 – Material didático complementar

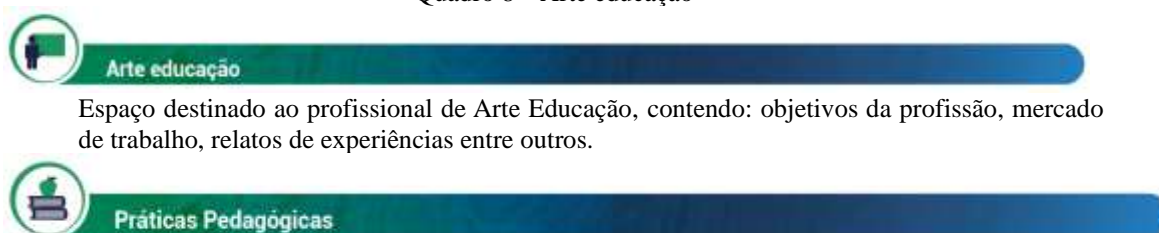


Fonte: Prof-Artes

g) Espaços Destinados à Arte Educação

As atividades interligadas devem favorecer o registro e a organização de observações, análises e intervenções feitas pelo aluno em ambientes escolares e não escolares (espaços culturais, projetos sociais com a comunidade). Propostas de sequências didáticas e projetos didáticos em Arte devem ser explorados amplamente neste espaço.

Quadro 8 – Arte educação



Propostas de sequências e projetos didáticos em Arte devem ser divulgados neste espaço.



Boas Ideias

Espaço que possibilita ao discente indicar sugestões relativas à Arte e à Prática em Arte para serem compartilhadas com colegas de todas as turmas do Curso.

Obs.: As sugestões são encaminhadas para o professor, que avalia e posta neste espaço.



Oficinas

Muitas atividades ligadas à Arte para serem feitas necessitam, literalmente, de que seja colocada a **MÃO NA MASSA**. Entre elas, estão as que usam materiais e técnicas como colagem, dobradura, escultura, grafite, gravura, pintura (com tinta, lápis de cor, aquarela), xilogravura entre outras.

Para estas atividades, propomos, além das oficinas presenciais, este espaço de interação no qual os conteúdos das oficinas são apresentados e divulgados *eletronicamente*.



Compartilhando Experiências

Espaço para compartilhamento de materiais colaborativos.

Fonte: Prof-Artes

h) Espaços Avaliativos

Os ícones seguintes indicam os espaços destinados às avaliações. Eles apresentam uma avaliação sistemática da execução e dos resultados das etapas realizadas (MOURA e BARBOSA, 2017). Essa avaliação compreende etapas formativas e processuais, possibilitando ao aluno reconstruir o conhecimento numa dinâmica autônoma e constante, tornando o processo um instrumento de aprendizagem. Para isso, os AVA devem disponibilizar um espaço com estratégias e instrumentos para autoavaliação.

Quadro 9 – Avaliação



Avaliação de Desempenho

Espaço destinado a avaliar as expectativas dos alunos e verificar como eles percebem sua própria aprendizagem.



Notas

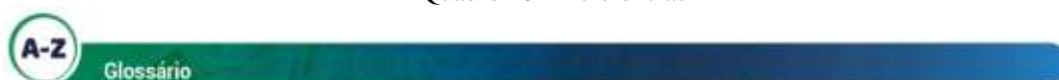
Espaço destinado à divulgação de notas dos alunos.

Fonte: Prof-Artes

i) Referências

Indicam o espaço destinado ao glossário e à divulgação das referências usadas na elaboração da plataforma. Sugerimos que as universidades envolvidas no Programa trabalhem com a produção de textos colaborativos, cuja diversidade de temas seja produzida por professores, alunos, artistas e demais pessoas interessadas. A organização dos textos comporia o glossário.

Quadro 10 – Referências



Lista alfabética de termos de um determinado conteúdo com a definição destes termos.



Indicação das referências usadas para a confecção da plataforma.

Fonte: Prof-Artes

j) Sub-ícones

Os sub-ícones indicam espaços de acesso a conteúdo dentro dos ícones principais.

Quadro 11 – Sub-ícones



Espaço destinado à abertura de janelas com textos curtos (verbais e não verbais), que complementam o conteúdo (trechos de livro, definição de conceitos, ilustrações).

A abertura da janela deve ocorrer por meio da indicação: **clique aqui!**



Espaço destinado à abertura de janelas que indiquem textos com noções técnicas relativas à utilização de materiais, reaproveitamento e materiais alternativos usados na produção de atividades práticas.

A abertura da janela deve ocorrer por meio da indicação: **clique aqui!**



Abertura de uma janela de acesso à lista de materiais necessários para fazer uma determinada atividade.

A abertura da janela deve ocorrer por meio da indicação: *Para conferir a lista de materiais necessários para esta atividade, **clique aqui!***

Fonte: Prof-Artes

O conjunto dos ícones – que são sugestões – foi elaborado com o intuito de indicar as atividades levantadas, discutidas e desenvolvidas no AVA. A escolha e organização dos ícones depende da necessidade de cada instituição, respeitando os objetivos da disciplina e o contexto institucional em que ela é oferecida. É fundamental que os conteúdos sejam retroalimentados no ambiente a partir dos conhecimentos e vivências dos alunos participantes, permitindo a troca de experiências e situações transportáveis para o ambiente escolar em que atuam.

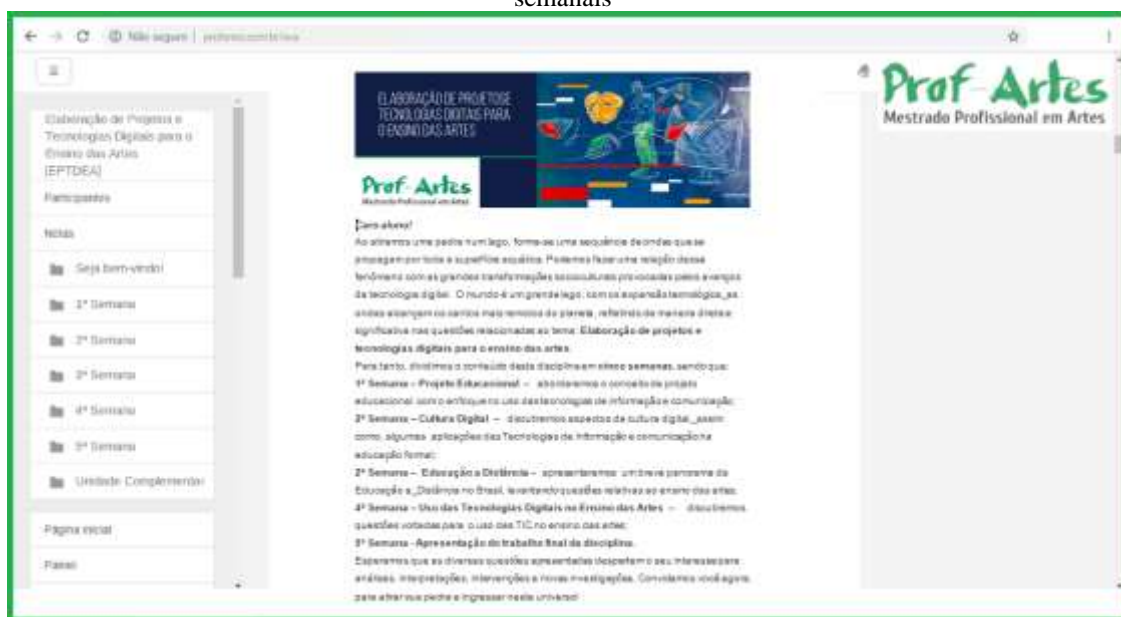
3.2.3 Nível *Micro*

As disciplinas *Elaboração de Projetos e Tecnologias Digitais para o Ensino das Artes e Fundamentos Teóricos da Arte na Educação* possuem uma carga horária de 30h cada uma delas. Oferecidas separadamente, seus conteúdos – trabalhados por meio da metodologia de projetos – serão divididos em cinco semanas. Ao longo de cada semana, os alunos poderão levantar e discutir os conceitos da disciplina e, por intermédio de atividades teóricas e práticas, desenvolver as etapas de um projeto aplicado à arte/educação, que será apresentado ao término da disciplina. A seguir, temos um exemplo da estrutura básica da primeira semana de uma sala.

3.2.3.1 Sugestão para organização da apresentação geral da disciplina

As salas diferenciam-se por um cabeçalho composto por ilustração, o nome da disciplina e o logotipo do programa. Na sequência, há um texto introdutório, os objetivos da disciplina e os conteúdos que serão trabalhados em cada uma das cinco semanas.

Quadro 12 – Sugestões para Apresentação da Disciplina: texto introdutório com exposição dos conteúdos semanais



Fonte: Prof-Artes

Sugerimos que a apresentação da disciplina seja iniciada com mensagens como “Caro(a) aluno(a)” “Bem-vindo!”, que agregam um sentido de humanização às relações mediadas pela tecnologia. Além disso, deixar claro o objetivo da disciplina, a metodologia, os recursos educacionais, os sistemas de avaliação que serão usados ao longo das cinco semanas permitem delinear um eixo do processo de aprendizagem como um todo. No próximo quadro (quadro 13), indicamos outros conteúdos e recursos que podem complementar a apresentação da disciplina.

Quadro 13 – Sugestões para Apresentação da Disciplina: vídeos, matriz curricular e espaço interativo



Fonte: Prof-Artes

Sugerimos a disponibilidade de vídeos nos quais professores do Prof-Artes oferecem um panorama geral das disciplinas e da matriz curricular do curso. O professor é sempre uma referência para o aluno e essa aproximação produz um processo de interação efetivo, como nos diz Lévy (1999).

O conteúdo destes ícones inclui os vídeos apresentados por professores do programa, o que amplia a referência dos alunos e estreitam as relações entre docentes e discentes. Há também o fórum, uma ferramenta interativa, empregada tanto de forma assíncrona, quanto síncrona. Além disso, o espaço oferece a Matriz Curricular, documento norteador da disciplina e ponto de partida da organização pedagógica. A disponibilização deste documento permite ao aluno conhecer os componentes curriculares que serão ensinados ao longo das semanas, assim como os materiais e métodos. A interação entre os participantes permite que emitam opiniões, favorecendo a ampliação do conhecimento, baseado em disciplinas estruturadas em referencial teórico pertinente.

3.2.3.2 Sugestões para os Conteúdos Semanais

O AVA do Prof-Artes das disciplinas *Elaboração de Projetos e Tecnologias Digitais para o Ensino das Artes e Fundamentos Teóricos da Arte na Educação* possui uma Matriz Curricular com duração de cinco semanas. Ela serve, sobretudo, para o planejamento do processo de ensino-aprendizagem na modalidade a distância, que possui especificidades diferentes das presenciais. Sua organização é focada no aluno do curso e funcionará como um guia organizacional. O aluno das disciplinas ministradas à distância deve perceber, claramente, o embasamento didático da disciplina e que todos os elementos estão em função dele, sendo a tecnologia um instrumento de mediação, bem como a figura do tutor, que segundo Becker, Ferretti e Domingues (2019), é responsável pela qualidade de ensino, uma vez que ele é um mediador, um facilitador no processo de ensino-aprendizagem e deve cumprir o que foi planejado.

Para que a Matriz Curricular seja vista como um Planejamento empregado no processo de tomada de decisões sobre as ações a serem realizadas nas disciplinas, as informações a respeito de sua composição devem ser bastante claras. No Prof-Artes, a matriz curricular das disciplinas da modalidade a distância está dividida da seguinte forma: i) Dados de identificação: nome do curso, nome da disciplina, polo, professor (titulação e dados de contato), carga horária, ementa, objetivos gerais e específicos; ii) Referências: bibliografia básica e complementar; iii) A organização detalhada da disciplina, dividida em seis colunas: I) data e carga horária; II) modalidade; III) conteúdos; IV) atividades; V) materiais didáticos; VI) avaliação.

Essa divisão serve como orientação geral para todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem e deixa claro o formato de organização do curso, a disponibilidade da mediação do tutor e o contato com o professor principal, bem como o papel do próprio aluno.

Os ícones escolhidos para cada semana indicam espaços para ações pedagógicas que colaborem para a construção de um processo formativo, que englobe os resultados concretos de vivências escolares, de leituras, de observações e de relações estabelecidas nos contextos socioculturais, repletas de intenções, sentidos, crenças pessoais e conceitos elaborados a partir da matriz curricular da disciplina, que será o planejamento de todo o processo de ensino-aprendizagem na tomada de decisões sobre as ações a serem realizadas.

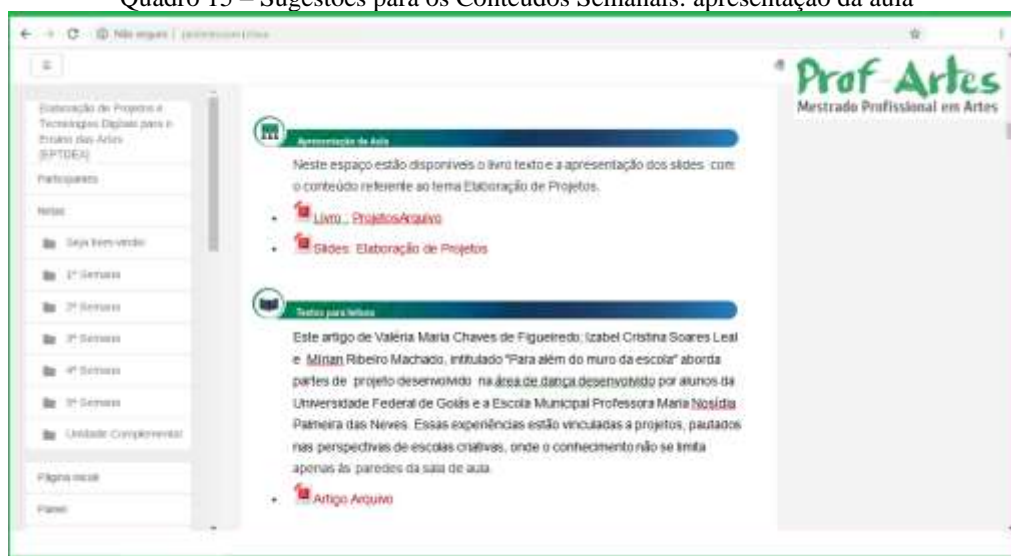
Quadro 14 – Sugestões para os Conteúdos Semanais: apresentação do projeto



Fonte: Prof-Artes

Segundo Moura e Barbosa (2017), para o sucesso do projeto educacional é necessário um objetivo claro. Eles apresentam duas ações básicas e norteadoras: i) definir objetivos reais e mensuráveis; ii) objetivos específicos para cada etapa. Os autores também afirmam que os projetos passam por cinco etapas: inicialização, planejamento, execução, controle e encerramento. As orientações para todas essas etapas ficarão disponíveis para os alunos, logo no primeiro momento. No quadro 15, apresentamos os ícones nos quais sugerimos que os conteúdos das aulas sejam apresentados, semanalmente, por meio de livros, slides, vídeo aula.

Quadro 15 – Sugestões para os Conteúdos Semanais: apresentação da aula



Fonte: Prof-Artes

Os materiais de apresentação da aula são selecionados e/ou elaborados pelo(s) professor(es) responsáveis pela disciplina. Esses materiais devem ser adequados ao contexto sociocultural em que a disciplina é oferecida. *Links* que complementam o conteúdo também podem ser propostos, conforme indicado no quadro 16.

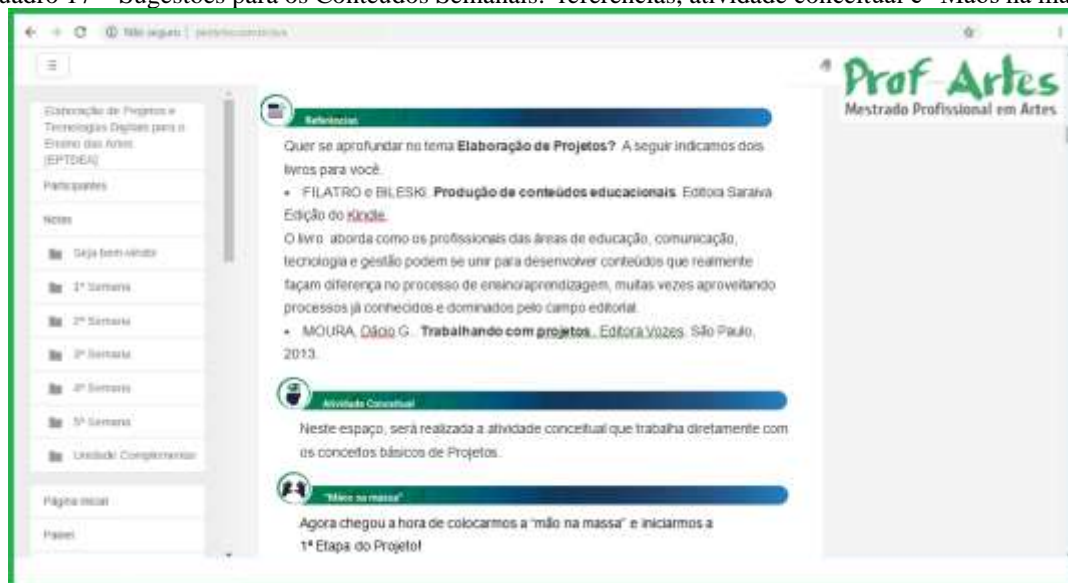
Quadro 16 – Sugestões para os Conteúdos Semanais: links externos que complementam os conteúdos



Fonte: Prof-Artes

Referências bibliográficas ampliam as possibilidades de pesquisa, e as atividades teóricas e práticas serão exploradas semanalmente.

Quadro 17 – Sugestões para os Conteúdos Semanais: referências, atividade conceitual e “Mãos na massa”



Fonte: Prof-Artes

O indivíduo, imerso no processo de criação, não tem a exata noção de que a prática artística pressupõe elementos teóricos. Simples atividades consideram métodos e objetivos que parecerão naturais ou até evidentes, mas que demonstrarão, quando analisadas, fundamentação teórica. A junção da teoria com a prática é importante no ensino de Arte, pois auxilia o aluno a inteirar-se de variados tipos de material e técnicas ligadas a manifestações artísticas como pintura, escultura, desenho, colagem, gravura, xilogravura, arte digital e fotografia, capacitando o indivíduo para relacionar as próprias experiências em contextos socioculturais.

Atividades práticas favorecem as análises e investigações que acionam o pensamento crítico e a criatividade (BARRETO, 2007). Tais atividades em Arte proporcionam ao aluno a realização de experimentos que “facilitam a compreensão de determinados fenômenos ou conceitos mais complexos, o que não ocorreria por meio de exercícios somente descritivos”

(MORAES, 2014, p. 159).

Um curso para professores deve promover os dois processos, e os objetivos de cada aula devem atender, claramente, a ambos. No Prof-Artes, as atividades pautam-se tanto em conceitos teóricos quanto práticos para que os professores em formação propaguem conhecimentos no dia a dia da sala de aula. Para Barreto (2007, p.195), “o professor em formação precisa, antes, aprender melhor um conceito, para posteriormente poder aplicar as práticas que o ajudarão a ensiná-lo”.

Conclusão

Neste trabalho, mostramos a relevância do emprego de um Plano de Projeto de Design Instrucional para o AVA do PROF-ARTES. Apoiamo-nos na Teoria Geral do Sistema (BERTALANFFY, 1977; VIEIRA, 2000, 2008) e na contribuição de Moraes (2014), buscando demonstrar a importância do Design Instrucional, baseado num Plano de Projeto, para o ensino e aprendizagem na formação de professores de Arte do Ensino Básico.

A ideia foi criar um modelo para duas disciplinas obrigatórias dentro do Prof-Artes e demonstrar que o trabalho com planos de projetos permite adaptações. Para que este modelo pudesse servir para a construção de um plano de projeto, seguimos o tempo estipulado pela matriz curricular das disciplinas oferecidas na modalidade a distância do Prof-Artes, permitindo comprovar a possibilidade de execução e de possíveis adaptações a cada situação de aprendizagem.

A variedade de empregos da tecnologia durante o percurso de ensino e aprendizagem da Arte, as conexões teóricas e práticas, a análise do AVA e das disciplinas oferecidas a distância no Prof-Artes demonstraram que os recursos tecnológicos e a disposição e sistematização dos conteúdos educacionais requerem ser ampliadas para que possam colaborar para a formação do profissional diplomado pelo curso.

Referências

BARRETO, C. C. Atividades – Praticando a boa prática! In: RODRIGUES, S. et al, **Planejamento e elaboração de material didático impresso para educação a distância**. Fundação CECIERJ: Rio de Janeiro, 2007.

BECKER, K. A. W.; FERRETTI, P.C.; DOMINGUES, M. J. C. de S. **EaD: O Perfil Desejável do Professor Tutor e o Uso dos Recursos Tecnológicos**. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, V. 18, n. 1.2019.

BERTALANFFY, L. V. **Teoria Geral dos Sistemas**. Editora Vozes: Petrópolis, 1977.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

CARVALHO, R. S. de., FERRAREZI JR, C. **Oralidade e educação básica: o que saber, como ensinar**. Parábola: São Paulo, 2018.

COSTA, C. **Questões de Arte**. Moderna: São Paulo, 2004.

DOMINGO, R.P., MARTINS, F.M.. **XXIII CIAED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância – Metodologias Ativas e Tecnologias aplicadas à Educação**, 2017, Foz do Iguaçu. Anais. São Paulo: Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, 2017. p. 1 – 8.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Editora 34: São Paulo, 1999.

MORAES, V. de. **A comunicação dos processos artísticos nos ambientes virtuais: análises e perspectivas**. 2014. 200 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo.

MOURA, D. G., BARBOSA, E. F. **Trabalhando com Projetos: Planejamento e gestão de projetos educacionais**. Editora Vozes: Petrópolis, 2017.

ROSSETTI, A. G.; MORALES, A. B. T. **O papel da tecnologia da informação na gestão do conhecimento**. Ci. Inf. Brasília, v. 36, n. 1, p. 124 – 135, jan./abri., 2007.

VIEIRA, J. A. A informática na Educação: **Teoria & Prática**. V.3 n.01. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2000.

_____. **Ontologia sistêmica e complexidade: formas de conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.