



CURSO VIRTUAL PARA ÁREA DE ARTE & CULTURA NO CONTEXTO AMAZÔNICO

VIRTUAL COURSE FOR THE AREA OF ART & CULTURE IN THE AMAZON CONTEXT

Araújo, Labibe¹; Colares, Jackson²;

¹Universitat de les Illes Balears – labibe.desouza1@estudiant.uib.es

²Universidade Federal do Amazonas - jackson.colares@gmail.com

Resumo: O Estado do Amazonas separado e cercado por florestas e rios que desenham barreiras, fronteiras, distâncias, dificuldades de comunicação, acesso a informação e conhecimento, em que vencer distâncias se faz um grande desafio é o contexto onde se desenvolve esta experiência educativa que teve como objetivo a criação do curso virtual “Arte e Cultura”. O público alvo foram os profissionais de educação da área das artes que atuavam em projetos vinculados a Secretaria de Estado da Cultura do Amazonas. A plataforma utilizada foi o *Moodle* com os planteamentos da *b-learning*. A integração TICs demonstrou a importância de se utilizar ferramentas capazes de vencer as intempéries impostas pela própria natureza da região amazônica. Os resultados apresentados no que diz respeito a avaliação global do curso e dos recursos didáticos desenvolvidos *ad hoc* com vistas a melhora do próprio curso foram obtidos a partir de um instrumento de coleta de dados em forma de questionário, utilizando escala tipo *likert* com perguntas abertas e fechadas. 88,7% dos cursistas avalia a experiência como positiva atribuindo nota acima de 8,0 sobre 10 pontos.

Palavras chave: Arte, Cultura, Educação, *b-learning*, material didático.

Abstract: The State of Amazonas, is landlocked by dense forests and rivers. These terrain features create barriers which result in communication difficulties, resulting in break downs in access to key information and knowledge. Our major challenge in overcoming these obstacles is to offer a virtual educational experience that we’ve created for “Art and Culture”. The target audience for this course was education professionals linked to the State of Culture of the State of Amazonas. The B-Learning plan, which used the platform Moodle, integrated ICT’s and demonstrated the importance of using tools capable of overcoming the bad weather, which is very common in the Amazon region. In order to evaluate the course effectiveness, a global evaluation was conducted of this course, which resulted in 88.7% of the course participants rating their experience as positive, giving a score above 8 out of 10 points. We gained this information from a questionnaire given to all participants, using a Likert scale with open and closed ended questions.

Keywords: Art, Culture, Education, B-Learning, teaching materials.



1. INTRODUÇÃO

Um dos elementos decisivos e mais importantes para o desenvolvimento de uma nação, de um país, de uma cidade e de uma comunidade é, sem dúvida alguma, a educação. A (Constituição Brasileira, 1988, p.166), em seu artigo de nº 205, estabelece que “a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Portanto, há um entendimento generalizado que é por meio da educação que um país alcança melhores resultados nas diferentes áreas do conhecimento.

Assim sendo, Dias & Pinto (2019) destacam que a educação é, desde a sua gênese, objetivos e funções, um fenômeno social, estando relacionada ao contexto político, econômico, científico e cultural de uma sociedade. Precisa ser compreendida como o maior de todos os investimentos que o Estado pode garantir para seus cidadãos e, conseqüentemente, para si mesmo. Guedes (2018), por sua vez ressalta que esta deve representar, ainda, melhorias no nível de renda, emprego e qualidade de vida para a população. Por isso, Pascoa, (2004) enfatiza que a educação e qualidade de vida estão intrinsecamente ligadas e uma propicia a outra; é um contínuo processo de interseção que o indivíduo estabelece com seu contexto circundante, que para ser compreendida exige uma contínua interpretação da realidade humana e das constantes transformações que provocam oscilação ao longo do tempo, tendo em conta as múltiplas demandas sociais prevalentes. Lenoir, (2012) ressalta:

[..] a educação desenvolve-se de forma difusa e diferenciada em todos os segmentos sociais, uma vez que as pessoas se comunicam a partir de objetivos que não vinculam somente o ato de educar em si, porém são educadas e educam-se de modo simultâneo. Resulta-se de tal fato, um processo de educação assistemática perante um procedimento pertencente à consciência irrefletida, paralelo a uma outra atividade desencadeada de modo intencional. (LENOIR, 2012, p.4)

Quando pensamos no lugar, no espaço e no tempo em que ocorre esse processo, nos deparamos efetivamente com a escola, uma vez que é nela que, tradicionalmente, se processa a relação ensino-aprendizagem. Entretanto, as constantes inovações e integração das Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs que nos acompanham em grande parte das nossas atividades diárias, desde o trabalho até em momentos de lazer, de estudo e de relaxamento, a popularização e acesso à internet fixa e móvel(Souza, 2019), e a forma como essa sociedade mediatizada segundo Sgorla, (2009) estabelece sua própria lógica, assim sendo a cultura midiática passa a orquestrar o curso da vida em sociedade, a partir de uma temporalidade, espacialidade, estética e etc., organizando-se em rede e adequando-se as características do ciberespaço, onde o lugar, o espaço e o próprio tempo ocorrem ao mesmo tempo.

Nesse ambiente, as hierarquias na comunicação se enfraquecem, os atores assumem diferentes papéis, diluindo a distância que separava emissor de receptor. Nos ambientes virtuais todos podem ser emissores e receptores ao mesmo tempo. Os atores encontram-se ligados por fluxos intensos de comunicação, estabelecendo relações dos mais variados tipos e intensidades. (SOUZA & COLARES, 2018, p. 1592).



Todas essas inovações são de tal magnitude que implicam em reinventar não somente metodologias e estratégias de ensinar e aprender, mas também os espaços onde ocorrem esses processos, possibilitando fazer uma simbiose entre educação presencial tradicional, educação presencial mediada, educação on-line e a educação a distância. Por isso, essas tecnologias se mostram como importantes ferramentas para obliterar distâncias, que inibem a implementação de programas de formação, o acesso à informação e ao conhecimento.

Nesse contexto, o Estado do Amazonas, inserido no coração do maior patrimônio de florestas e rios do mundo, com extraordinárias potencialidades naturais, em que os rios são os maiores responsáveis por aproximar as grandes distâncias entre centros urbanos e rurais, para os quais Droulers (2017) refere-se como verdadeiras estradas líquidas, que possibilitam os deslocamentos de sua população, mas também desenharam barreiras, fronteiras, distâncias e dificuldades de comunicação e acesso à formação. Por isso, vencer distâncias e fronteiras é um dos grandes desafios do século XXI, quando se pensa em educação e cultura, bem como vencer as intempéries impostas pela própria natureza da exuberante região amazônica foi o grande desafio do Curso Virtual Arte & Cultura, estruturado para capacitar arte-educadores do Projeto Jovem Cidadão e demais projetos voltados para a formação em artes vinculados à Secretaria de Estado de Cultura do Estado do Amazonas.

2. “ARTE & CULTURA” NAS NUUVENS

A concepção da arte e cultura nas nuvens, nesse espaço on-line implica em uma expansão do conceito de cultura, ou seja, toda e qualquer produção e as maneiras de conceber e organizar a vida social são levadas em consideração. Cada grupo inserido nestes processos se configura por seus valores e sentidos, e são atores na construção e transmissão dos mesmos. A cultura em permanente transformação, amplia-se e possibilita ações que valorizam a produção e a transmissão do conhecimento. Cabe, então, negar a divisão entre teoria e prática, entre razão e percepção, ou seja, toda fragmentação de vivência e do conhecimento. Nesse processo, buscase a dinâmica entre o sentir, o pensar e o atuar. Promove a interação entre saber e prática relacionadas à história, às sociedades e às culturas, possibilitando uma relação de ensino-aprendizagem de forma efetiva, a partir de experiências vividas, múltiplas e diversas, influenciadas pelos constantes avanços, popularização e acesso à internet. Podemos destacar que a computação em nuvem, nos abriu um campo impressionante para expandir e desenvolver propostas de formação de altos níveis de intercâmbio, interatividade e colaboração entre pares, o que indubitavelmente, implica uma clara instância de sustentação democrática. Então, o que podemos fazer com grandes quantidades de trabalhos produzidos pelos professores e alunos, a fim de que possamos compartilhá-los para que outros venham e os utilizem?

A solução que temos à mão com os extraordinários recursos é a computação na nuvem. (Buyya, Yeo, & Venugopal, 2008, p. 2) destacam: “uma nuvem é um tipo de sistema paralelo e distribuído que consiste em uma coleção de computadores virtualizados e interconectados que são provisionados de forma dinâmica e apresentados como um ou mais recursos computacionais unificados”. (L. Moreira, Machado, & Souza, 2009, p.3) ressaltam, ainda, que a nuvem “é uma representação para a internet ou infraestrutura de comunicação entre componentes arquiteturais, baseada em uma abstração que oculta a complexidade da infraestrutura”. O que



temos que fazer é operacionalizar, porque as possibilidades e os recursos são cada vez mais ricos neste campo.

Nesse sentido, (Santaella, 2003; Souza, 2019) destacam que precisamos entender o ciberespaço como um campo de possibilidades e que são as ocupações que fazemos nesse ambiente que podem contribuir para que a pluralidade de pensamentos e experiências tenham voz e vez na polifonia digital. Maia Alves, (2019) ressalta, ainda, que nos últimos dez anos, o Brasil experimentou uma forte expansão do contingente de usuários de Internet, o que teve como consequência uma intensa expansão dos serviços culturais-digitais, com destaque para os serviços de assinatura digital ancorados na tecnologia do *streaming* e impulsionada pelos seguintes aspectos: 1. uma profunda assimetria entre as clivagens de renda, escolaridade, faixa etária e região; 2. a ampliação geral do acesso aos conteúdos artísticos, culturais e de entretenimento, por meio dos dispositivos digitais móveis, especialmente os smartphones; 3. uma elevação paulatina do acesso e do consumo dos estratos mais pobres à Internet.

3. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O Curso Virtual Arte e Cultura teve como principal objetivo proporcionar conhecimentos históricos e teóricos sobre desenho, pintura, dança, teatro e música, abordando suas múltiplas possibilidades, formas de expressão, meios de produção e recepção, bem como suas aplicações práticas nas atividades pedagógicas. Nas aulas, foram abordados temas voltados à arte: desde a pré-história até a atualidade. A oferta gratuita do curso foi programada para 100 professores e organizada em quatro módulos de 30 horas: 1: Artes Visuais; 2: Teatro; 3: Dança 4: Música. Com uma carga horária total de 120 horas e duração de 12 semanas, todo o material didático foi pensado e criado exclusivamente para o Curso Virtual de Arte e Cultura.

Os cursistas foram monitorados por um grupo de tutores que tinham como atividade mediar a comunicação, acompanhar as atividades, motivar e manter a regularidade de acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Neste ambiente, os cursistas puderam acessar vídeo aulas, entrevistas e documentários pertinentes ao que estava sendo estudado. Todo o conteúdo esteve disponível aos cursistas por meio da plataforma *Moodle*, com acesso restrito. A equipe de desenvolvimento do curso foi formada por profissionais de diferentes áreas: profissionais com reconhecida formação na área das artes e da cultura, pedagogos, designers gráficos, produtor de audiovisual, analista de sistemas e produtor de materiais multimídia.

4. METODOLOGIA

O trabalho teve como escopo principal os pressupostos da Pesquisa em Processo de Desenvolvimento de Tecnologia Educacional – PPD-TE (tradução do espanhol *Investigación Basada en Diseño de Tecnología Educativa – IBD-TE*) originária da Pesquisa de Processo de Desenvolvimento – PPD (tradução do inglês *Design-Based Research – DBR*). Se por um lado, segundo a Collective (2003), a DBR ajuda a criar e ampliar estratégias sobre o planejamento, desenvolvimento, a utilização e a manutenção de ambientes de aprendizado inovadores, por outro a PPD-TE tem sua ênfase na produção de conhecimento com o objetivo de melhorar os processos educativos, seu desenvolvimento e avaliação. Amiel & Reeves (2008) entende essa metodologia numa perspectiva de processo de desenvolvimento de recursos didáticos, tendo



como objetivo a construção de uma efetiva conexão entre pesquisa educacional e os problemas concretos do contexto em que se trabalha. Enfatiza o processo de pesquisa interativa que não avalia apenas um produto ou uma intervenção inovadora, mas, sistematicamente, tenta refinar a inovação enquanto também produz princípios de estruturação e desenvolvimento de tecnologia educacional. Podemos dizer, ainda, segundo Yin, (2014) que esse trabalho é uma pesquisa qualiquantitativa, de caráter descritivo e exploratório e um Estudo de Caso, por tratar de um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real.

Para a realização do curso, foi implementado um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA dentro da plataforma *Moodle*, combinando sessões presenciais, trabalhos individuais e em grupos, propostas em cada unidade temática, que eram acompanhadas por tutores dentro do AVA, em consonância com a abordagem pedagógica da aprendizagem combinada, em que a aprendizagem se constrói mesclando atividades individuais on-line; em pequenos grupos em ambientes on-line compartilhados, via transmissão ao vivo e aprendizado presencial em sala de aula. Combina a eficácia da socialização da sala de aula presencial com o potencial que as tecnologias propiciam para uma aprendizagem mais ativa (Hartman et al, 2005; Moreira et al., 2019; Ruokonen & Ruismäki, 2016). A avaliação das aprendizagens teve como referência a realização por parte dos cursistas das atividades propostas por unidade de conteúdo, o grau de implicação, participação e a realização de uma prova objetiva no AVA.

Para a discussão dos resultados e avaliação global do curso, foi elaborado um instrumento de verificação em formato de questionário que fosse capaz de coletar dados sobre a percepção dos usuários do curso com vistas a melhorias do AVA e dos materiais desenvolvidos e utilizados no curso. O formato de questionário é de escala tipo *likert*, por meio do qual é possível ordenar as perguntas em diferentes níveis como: 1: Muito em desacordo, 2: Em desacordo, 3: De acordo e 4: Muito de acordo. A escala utilizada foi entre 1 e 10. Também se utilizou esta última escala para medir a avaliação global do curso. Para avaliar os materiais do curso, perguntou-se aos cursistas se os materiais do utilizados eram de qualidade, em que o aluno dispôs de um formato de questionário de escala tipo *likert*, que permite ordenar as respostas em diferentes níveis e onde deveria responder nas seguintes escalas: 1: Muito em desacordo; 2: Em desacordo; 3: De acordo e 4: Muito de acordo. Além da qualidade dos materiais, outro item estudado foi sobre a avaliação dos materiais e como o aluno avalia globalmente o curso. Para estas duas perguntas, o aluno deveria pontuar na escala entre 1 e 10 para medir as avaliações dos materiais e fazer uma análise global do curso. E para identificar propostas e sugestões para a melhoria do curso, quando demandado aos usuários sobre sugestões e propostas de melhoras, utilizou-se o questionário com pergunta aberta, por meio do qual os usuários podiam discorrer tendo como referência sua experiência no curso.

5. RESULTADOS

O instrumento de coleta de dados registrou um total de 88 respostas completas, para um total de 97 alunos que finalizaram o curso, contamos, portanto, com a opinião de 90,72% dos cursistas. No item qualidade dos materiais do curso, 90% dos cursistas estão de acordo ou muito de acordo sobre a qualidade dos materiais didáticos. Eles também os avaliam positivamente. A nota média é de 8,35 de 10 pontos (gráficos 1 e 2). Enquanto a avaliação global do curso também



foi positiva, 88,7% avalia o curso com uma nota acima de 8,0 sobre 10 pontos. (Gráfico 3). Somente houve uma avaliação negativa com uma nota de 4,0 sobre 10 pontos.

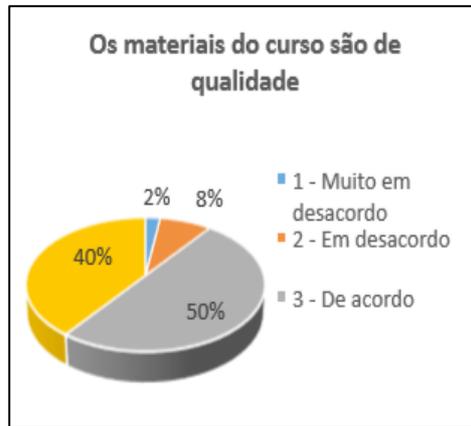


Gráfico 1: Materiais do curso: qualidade



Gráfico 2: Materiais do curso: avaliação dos materiais.



Gráfico 3: Avaliação global do curso.

Como propostas de melhoria no conteúdo, a sugestão é a elaboração de materiais sobre a cultura amazônica e estes devem ser voltados para a impressão e a ampliação dos formatos da informação. Identificamos, ainda, que o público-alvo indicou a necessidade de mais encontros presenciais. (Figura 1). As propostas foram agrupadas em tipologia como: atividades, tutor, conteúdo e material, e metodologia.



Figura 1: Propostas ou sugestões de melhorias.

Vale ressaltar que neste último item avaliado no que se refere ao conteúdo e material, uma das propostas sugeridas pelos usuários foi a de ampliar o conteúdo e incluir mais informação sobre a cultura amazônica e artistas locais.

- “Na Amazônia, existem muitas diversidades culturais além de seus ritmos... o teatro... etc... seria bom explorá-los mais”.
- “trabalhar mais o regionalismo, digo com mais tempo e informação”.
- “expandir a outras categorias de artistas que estão no ostracismo de suas atividades”.
- “mais materiais da nossa região, pois temos grandes artistas”.
- Além de sugerirem uma versão para baixar o material (fazer download).
- “Seria ótimo se pudessem disponibilizar o material do curso em forma de apostilas”.
- Outra sugestão é a de adequar os conteúdos ao nível dos participantes.
- “A maioria das pessoas que estavam cursando não tinham noções básicas sobre artes, e, em algumas atividades, era exigido pesquisas, tornando o curso muito cansativo”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maioria dos estudantes avalia positivamente os diferentes aspectos do curso. As respostas e avaliações negativas pertencem a um reduzido grupo de alunos. No entanto, nas sugestões, os cursistas realizaram uma série de propostas que devem ser levadas em consideração em um curso futuro, para melhorar a qualidade global, principalmente combinar sessões presenciais (assim que resulta importante a realização de uma reunião introdutória presencial para explicar o funcionamento do curso e do *Moodle*, em geral), trabalhos individuais e em grupos, materiais digitais e físicos, ou seja, combinar a eficácia da socialização da sala de aula presencial com o



potencial que as TICs podem propiciar para uma aprendizagem mais ativa, participativa e combinada. Reunindo aspectos *on* e *off-line*,

7. REFERÊNCIAS

- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-Based Research and Educational Technology : Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11(4), 29–40. <https://doi.org/10.1590/S0325-00752011000100012>
- Brasil. (1988). [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Supremo Tribunal Federal, 2019*. Brasília.
- Buyya, R., Yeo, C. S., & Venugopal, S. (2008). Market-oriented cloud computing: Vision, hype, and reality for delivering IT services as computing utilities. *Proceedings - 10th IEEE International Conference on High Performance Computing and Communications, HPCC 2008*, 5–13. <https://doi.org/10.1109/HPCC.2008.172>
- Collective, T. D.-B. R. (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Research*, 32(1), 5–8. <https://doi.org/10.3102/0013189X032001005>
- Dias, É., & Pinto, F. C. F. (2019). Educação e Sociedade. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 27(104), 449–454. <https://doi.org/10.1590/s0104-40362019002701041>
- Droulers, M. (2017). Fazer Territó-rios na Amazônia. *Confins-Revue Franco-Brésilienne de Géographie-Revista Franco-Brasileira de Geografia*, 31, 0–22. <https://doi.org/10.4000/confins.1206>
- Guedes, J. (2018). O impacto da educação na economia e no desenvolvimento social de áreas rurais : novas definições de políticas públicas nos recortes dos municípios de Água Branca e Delmiro Gouveia (Alagoas). *e-Revista - Periódicos Estácio, 01*, 1–10.
- Hartman, J., Moskal, P., & Dziuban, C. (2005). Preparing the Academy of Today for the Learner of Tomorrow. In D. G. Oblinger & J. L. Oblinger (Orgs.), *Educating the Net Generation* (EDUCAUSE-, p. 6.1-6.15). <https://doi.org/10.1016/j.scijus.2008.03.007>
- Lenoir, L. S. (2012). RELAÇÕES ENTRE QUALIDADE DA EDUCAÇÃO NO BRASIL E DESENVOLVIMENTO Luciana Santos Lenoir Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Social - PPGDS. *Anais CODE 2011*, 1–21.
- Maia Alves, E. P. (2019). The digitalization of the symbolic and the cultural-digital capitalism: The expansion of cultural-digital services in Brazil. *Sociedade e Estado*, 34(1), 129–157. <https://doi.org/10.1590/S0102-6992-201934010006>
- Moreira, D., Freitas, R., & Colares, J. (2019). Integración y uso de apps en el proceso de formación de maestros de música. In E. V. Tío, E. B. Baiges, J. L. C. Rodríguez, & F. X. C. Ferran (Orgs.), *EDUcación con TECnología: un compromiso social. Iniciativas y resultados de investigaciones y experiencias de innovación educativa* (1º ed, p. 2179). <https://doi.org/10.21001/edutec.2019>
- Moreira, L., Machado, J., & Souza, F. R. C. (2009). Computação em Nuvem: Conceitos, Tecnologias, Aplicações e Desafios. In *ERCEMAPI 2009* (EDUFPI, p. 2–27).



- Pascoa, M. (2004). LIFE QUALITY AND EDUCATION. *Revista de Educação - PUC - Campinas*, 1(1988), 37–45.
- Ruokonen, I., & Ruismäki, H. (2016). E-Learning in Music: A Case Study of Learning Group Composing in a Blended Learning Environment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 109–115. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.039>
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo - SP: Paulus.
- Sgorla, F. (2009). Discutindo o “processo de midiaticização”. *Mediação*, 9(8), 1–10.
- Souza, R. de L. (2019). Ciência na rede: popularização da ciência no canal Nerdologia. Programa de Pósgraduação em Ciência da Comunicação - Universidade Federal do Amazonas.
- Souza, R. de L., & Colares, J. (2018). CULTURA NERD E CIÊNCIA: POPULARIZAÇÃO CIENTÍFICA NO AMBIENTE ONLINE. In F. X. C. Ferran, F. M. Sánchez, J. L. C. Rodriguez, E. B. Baiges, & E. V. Tió (Orgs.), *EDUcación con TECnología Un compromiso social: Aproximaciones desde la investigación y la innovación* (p. 1590–1596). <https://doi.org/10.21001/edutec.2018>
- Yin, R. K. (2014). *Estudo de Caso - Planejamento e Métodos* - (5ª Ed.; R. K. Yin, Org.). Bookman.