



Conhecendo a história da fotografia através de um objeto de aprendizagem

Andrea Hofstaetter¹

andreafo@terra.com.br

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Míria Santanna dos Santos²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Resumo: Esta comunicação apresenta um projeto de criação de objeto de aprendizagem para o ensino de artes visuais, abordando aspectos e referências sobre a história da fotografia, especialmente na América Latina. Pretende-se, com este projeto, contribuir para a inserção de tecnologias na educação e para a reflexão sobre processos de aprendizagem em artes visuais.

Palavras-chave: Ensino de artes visuais; objeto de aprendizagem; fotografia.

O projeto aqui apresentado foi realizado com apoio da Secretaria de Educação a Distância da UFRGS, tendo sido selecionado no Edital 17, de 2012, na linha de trabalho de criação de objetos de aprendizagem. A proposta foi o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem que apresente um panorama sobre processos de produção de imagens, com enfoque principal na fotografia, desde o seu surgimento até a contemporaneidade.

O projeto situa-se num campo de pesquisa que envolve algumas importantes questões, tanto para o campo da produção artística quanto para o campo do ensino de artes visuais: a produção de imagens para usos diversos, a relação entre arte e tecnologia, a fotografia como produto artístico, a criação de objetos de aprendizagem e formas de aprender em artes visuais.

A intenção principal deste projeto foi a criação de um objeto de aprendizagem para o ensino de artes visuais na educação básica e para a formação continuada de professores da educação básica. O objeto também poderá ser utilizado em cursos de

¹ Doutora em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes (PPGAV / IA / UFRGS), em 2009. Atualmente é Professora Adjunta no Departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes da UFRGS.

² É bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2010), com ênfase em Fotografia. Atualmente cursando a licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e desenvolvendo trabalho em projeto de extensão para pesquisa e elaboração de Objetos Virtuais de Aprendizagem em Artes.



extensão para professores e público interessado em geral. A reflexão que está por trás deste projeto, no campo da educação, diz respeito às questões mais amplas da aprendizagem em arte, da elaboração de objetos de aprendizagem para ensino presencial e a distância e da utilização de tecnologias e novos meios no ensino de artes visuais.

Na área de artes visuais existem poucos objetos de aprendizagem desenvolvidos e disponibilizados para uso dos professores e estudantes, tanto em aulas presenciais como no ensino a distância. Há necessidade de produzir mais material de trabalho e de apoio para esta área de ensino.

O trabalho com processos fotográficos é um tema que atrai muito o interesse de crianças, jovens e adultos, sendo que atualmente existem maiores facilidades de acesso a diversos meios de produção. Entretanto, poucas pessoas conhecem a origem e a história dos usos que se fez de diferentes tecnologias no decorrer da história. As descobertas sobre estes processos originários de produção de imagens intermediada pelas tecnologias e toda a reflexão que surgiu a partir de seu desenvolvimento, pode oportunizar maior entendimento sobre o que vemos e fazemos na contemporaneidade. Pode também suscitar o desenvolvimento de um processo pessoal de criação poética, inclusive através do intercruzamento de diferentes meios e processos.

Há poucas pesquisas no sentido de verificar, no campo de ensino das artes visuais na educação básica, que efeitos a utilização de objetos de aprendizagem produz no processo de aprendizagem dos estudantes. Quase não se encontram materiais disponíveis nas escolas e também há pouca produção disponível para acesso livre na internet. E os estudantes também se sentem muito atraídos pelo uso das tecnologias como meio para aprender – fora e dentro da escola.

Considera-se, também, que atualmente a grande maioria das escolas privadas e públicas dispõe de um laboratório de informática com um mínimo de recursos necessários para a utilização de objetos de aprendizagem. Para a criação deste objeto foram consideradas as reais condições de estrutura e de operacionalização existentes no contexto da educação básica, de maneira geral.



Objetivos e metodologia

O objetivo geral do projeto foi a criação de um objeto de aprendizagem no campo do ensino de artes visuais abordando a utilização de tecnologias na produção de imagens, especialmente os processos fotográficos e seu uso na arte e na cultura visual, considerando-se os recursos e estrutura disponíveis em escolas da rede pública e privada para a inserção de novas tecnologias no planejamento escolar.

Os objetivos específicos foram: verificar o que se entende por objetos virtuais de aprendizagem no contexto da educação básica de caráter presencial, de maneira geral, e especificamente no campo do ensino de artes visuais; identificar que tipos de programas e aplicativos são compatíveis com a estrutura disponível na maioria das escolas da rede pública, bem como com as condições de operacionalização pelo corpo docente e discente; indicar algumas alternativas de produção de objetos virtuais de aprendizagem neste contexto; produzir indicadores para verificação de efeitos da utilização do objeto de aprendizagem no processo de aprendizagem em artes visuais; criar um objeto de aprendizagem com tema específico e de interesse geral para estudantes e outros interessados em arte e processos de produção de imagens com mediação de tecnologias; oferecer a professores e educadores de diferentes contextos um material didático de qualidade.

Para alcançar os objetivos propostos utilizaram-se os seguintes instrumentos: pesquisa com levantamento de fontes bibliográficas relativas às questões e discussões teóricas levantadas pelo tema; leitura e fichamento das fontes; pesquisa de materiais e imagens para a produção do objeto de aprendizagem; produção de um modelo experimental do objeto de aprendizagem; disponibilização do objeto de aprendizagem em ambiente virtual.

Descrição e avaliação do objeto de aprendizagem

O objeto se apresenta de duas maneiras: como um site interativo e num arquivo em Flash, utilizável pelo usuário a partir do Adobe Flash Reader, acessível gratuitamente pela web. A estrutura é de módulos, com sub-sessões, contendo galerias de imagens, de acordo com uma divisão de períodos históricos da produção de fotografias, referências a alguns fotógrafos/artistas relevantes em cada período, e



informações textuais a respeito de algumas das imagens e dos modos de proceder do artista/fotógrafo. O uso fora da web é possível, pelo arquivo em Flash, mas não possibilitará acesso aos *links* de algumas imagens.

O objeto de aprendizagem foi desenvolvido e disponibilizado no endereço eletrônico <http://noaufrgs.wix.com/fotografia>, estando disponível para uso de professores e demais interessados no assunto. Optou-se por disponibilizar este objeto no WIX, por se tratar de um Editor gratuito que permite a criação de sites baseados em Flash.

Inicialmente foram projetadas galerias de imagens que foram desenvolvidas em Flash CS5. Cada galeria de imagens foi concebida como um módulo a parte, podendo ser utilizada separadamente na forma de apresentação gravada em CD ou DVD.

A idéia geral foi colocar níveis de informação diferenciados que podem ou não ser acessados pelo usuário. Em primeiro plano aparecem as imagens com um menu de rolagem onde o usuário poderá escolher a imagem que deseja ver. Clicando dentro da própria imagem o usuário poderá visualizá-la em tamanho ampliado. Além das referências da imagem existe uma opção na forma de botão intitulado “*sobre a imagem*” que fornecerá dados mais aprofundados sobre aquela imagem. Estes dados, que estão disponíveis nas imagens de maior destaque ou que foram objeto de estudo por parte de críticos e historiadores consagrados, são análises, comentários ou pesquisas sobre como foi coletada a imagem, sua contextualização ou mesmo as impressões do próprio autor, sendo disponibilizadas as suas referências abaixo de cada comentário ou texto. Essa organização da informação foi escolhida para que o usuário tenha mais opções, evitando desta forma a poluição visual. Também favorece que este objeto de aprendizagem seja utilizado por diversos tipos de usuários, tanto de escolas públicas do ensino básico quanto de nível superior. A organização da informação em níveis de conhecimento visa favorecer a construção do conhecimento pelo próprio aluno que irá buscar as informações conforme sua própria necessidade ou curiosidade.

No que se refere à pesquisa das imagens, foram respeitados os princípios constantes na lei de direito autoral, utilizando-se imagens que já caíram em domínio público, conforme a Lei 9610/98, que regulamenta os direitos autorais. No Artigo 44



da referida Lei lê-se: O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais, fotográficas e coletivas será de setenta anos, a contar de 1.º de janeiro do ano subsequente ao de sua publicação. No que tange às imagens de autores estrangeiros aplica-se a convenção de Berna, cuja duração de proteção autoral para trabalhos fotográficos e obras de arte aplicada compreende a vida do autor e 50 anos após sua morte (Artigo 7º, Convenção de Berna).

Para que fosse possível também disponibilizar obras que representassem a fotografia contemporânea, entramos em contato com alguns autores que solicitaram o pagamento de direitos autorais. Em vista disso, como não dispomos de verbas que possam suprir esta demanda, optamos por disponibilizar *links* para imagens já disponíveis na Internet. Desta forma as imagens são carregadas, por meio de *links*, em tempo real.

Essa preocupação em disponibilizar o maior número possível de imagens não surge ao acaso. Ela é resultado de uma constatação feita em uma pesquisa anterior, quando desenvolvemos o objeto de aprendizagem Corpo, Impressões e Outros Registros. Neste trabalho foram aplicados questionários entre alunos e professores das escolas participantes da pesquisa e uma das sugestões e solicitações recorrentes dos alunos e mesmo dos professores foi a de que fossem disponibilizadas mais imagens. Percebeu-se, a partir desse primeiro retorno, a necessidade dos alunos terem um contato maior com imagens nas aulas de artes.

Considerando que as visitas a museus e galerias muitas vezes podem ser de difícil viabilização e não fazem parte da rotina dos alunos, ficou evidente para nós a necessidade de disponibilizar esse acesso através do objeto de aprendizagem. Esta preocupação se insere também no contexto atual de nossa sociedade, em plena era de globalização. E considerando que temos uma cultura fortemente visual, é possível afirmar que a imagem é um dos mais poderosos meios para veicular mensagens, transmitir informações, seja como forma de registro, de testemunho ou mesmo como corroboração/legitimação de um discurso. Conforme Maria Acaso, “tendo em conta que um cidadão urbano entre 18 e 22 anos consome cerca de 800 imagens diárias e dedica quase três horas para fazê-lo, podemos afirmar que, nos tempos atuais, a



informação de caráter visual é o tipo de informação que mais consome o cidadão ocidental” (Acaso, 2006, p.14).

Dentro de uma ideia de contextualização das imagens, procuramos resgatar autores locais e brasileiros, bem como da América Latina. Tem sido uma preocupação, presente inclusive nos Parâmetros Curriculares emitidos pelo MEC, que sejam abordados aspectos das culturas locais e regionais, em sua dimensão sócio-histórica, interagindo com o patrimônio internacional.

Pretende-se que o objeto seja disponibilizado em ambientes institucionais, e seja acessível a professores da educação básica e demais interessados sobre o tema. Poderá ser agregado a uma unidade maior que trate de questões da visualidade, de processos técnicos de trabalho sobre a imagem, das relações entre arte e tecnologia e da arte com o cotidiano. De qualquer forma, como é um site, já está disponível para acesso direto na *web* e poderá ter seu *link* indicado em ambientes virtuais de aprendizagem.

O objeto poderá ser utilizado tanto individualmente, sendo gravado em mídia digital (o arquivo em Flash), quanto poderá ser disponibilizado em ambiente virtual de aprendizagem. Através da disponibilização do objeto é possível propor situações de aprendizagem em que os aprendizes terão oportunidade de explorar o conteúdo do objeto, navegando pelos módulos e sessões, de acordo com o interesse e a proposta de investigação. A intenção é fornecer material que seja fonte de informações e imagens, que possibilite e estimule a pesquisa nesta área de interesse. O site poderá ser acrescido de mais galerias de imagens e informações, de acordo com demandas que surgirem com sua utilização.

Referências

ACASO, Maria. La construcción de los mundos visuales que nos rodeam. *Esto no son las Torres Gemelas*. Madrid: Catarata, 2006, p. 13-23.

BARBOSA, Rommel M. (org). *Ambientes virtuais de aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2005.



BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental*. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, SEF, 1998.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Brasília: MEC, 1999.

LEI 9610/98. Atualizada com as mudanças da Minuta de Anteprojeto de Lei que está em Consulta Pública. Disponível em:
<<http://www2.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2012.

SANTOS, Leila Maria Araújo; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. *A Importância do Estudo da Teoria da Carga Cognitiva em uma Educação Tecnológica*. Revista RENOTE, V. 5, N.1. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, 2007.