

FaArtes virtual: Um Modelo de Ambiente Virtual para o Ensino de Artes na Universidade Federal do Amazonas

Jackson Colares da Silva
Universidade Federal do Amazonas
jackson.colares@gmail.com

Resumo

Implementar ambientes de ensino aprendizagem que integre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC obedece principalmente ao crescimento da difusão da informação e da comunicação em formato digital em âmbito mundial, assim como ao constante desenvolvimento das redes telemáticas que possibilitam maior interatividade e interconectividade entre os mais variados sistemas educativos. Neste sentido, a universidade tem a responsabilidade de desenvolver, disponibilizar e integrar recursos que venham atender as novas exigências sociais geradas pela presença das TIC's no contexto da sociedade e consequentemente no contexto educativo. O presente artigo tem como objetivo descrever um modelo de Universidade Virtual adaptado ao contexto amazônico. No primeiro momento, discutimos e apresentamos alguns conceitos pertinentes a estrutura e organização de uma universidade virtual, na sequência apresentamos uma proposta de projeto de universidade virtual, que torna este processo mais ativo, estimulante, autônomo e atrativo e consequentemente incrementa significativamente a oferta de formação no Estado e em toda a Região Amazônica.

Palavras-Chaves: Amazônia, FaArtes, Ambiente Virtual, Ensino-Aprendizagem, TIC.

1. Introdução

Implementar ambientes virtuais de ensino e aprendizagem obedece principalmente ao crescimento da difusão da informação e da comunicação em formato digital, bem como ao constante desenvolvimento das redes telemáticas que possibilitam maior interatividade e interconectividade entre os mais variados sistemas educativos. Segundo Salinas (1999), as possibilidades que oferecem as TIC, para o âmbito da formação, fazem que também apareçam novos tipos de usuários-alunos, caracterizados por uma nova relação com o conhecimento e com estratégias e práticas de aprendizagem que se adaptam a contextos em constantes transformações. Para Gilberto Prado (2003).

O acesso à complexidade do mundo se faz, de mais a mais, por essa intermediação tecnológica: formas de procedimento e de esquematização que, se para alguns vão desencadear uma uniformização do mundo e dar lugar a uma perda do sensível, para outros, ao contrário, serão as ferramentas e os instrumentos necessários para se aproximar e despertar o seu “próximo”, por mais longe que ele esteja. (Prado. 2003, pg. 24).

Neste sentido, a universidade como agente de desenvolvimento de tecnologia e conhecimento tem a responsabilidade de disponibilizar recursos que venham atender as exigências geradas pela presença das TIC no contexto da sociedade e conseqüentemente no contexto educativo. Colares (2011), comenta que:

A sociedade dos dias atuais, agora estereotipada de sociedade da informação ou multimídia, exige que as inovações atendam e facilitem as mais variadas tarefas do dia a dia, que se caracterizem pela simplicidade no manejo e pelas possibilidades de interatividade. (Colares. 2011, pg. 103)

Portanto, as pessoas apresentam necessidades educativas, sociais e emocionais de comunicar. A resposta a estas necessidades marcará em grande medida o êxito do sistema que estamos configurando.

2. Ambientes Virtual de Ensino e Aprendizagem – Conceitos e Modelos

2.1. Conceitos

As universidades vêm se transformando de diferentes maneiras, desde à integração da tecnologia “web” nos ambientes de formação de nível superior, por volta de 1995, uma ampla variedade de nomenclaturas emerge e passa se referir a este fenômeno, que vão desde aprendizagem e cursos em redes até “cyber” titulações e universidades virtuais.

Universidade Virtual, Campus Virtual, Colégio Virtual, Campus on-line, Universidade Eletrônica e Campus Eletrônico são termos utilizados para descrever empresas, instituições e projetos que se dedicam à distribuição de cursos na rede mundial de computadores. Encontramos desde instituições que apenas catalogam cursos oferecidos por outras instituições até aquelas instituições que distribuem seus próprios cursos oficiais plenamente certificados e reconhecidos. Em princípio podemos classificar em três categorias: “extensões virtuais” para

instituições existentes, “iniciativas colaborativas” que pressupõe a criação de consórcios colaborativos entre universidades; e instituições criadas especificamente para a distribuição de cursos on-line. Além dessas três categorias, devemos considerar dois outros tipos de instituições que também aparecem nesse cenário: As “clearing houses” que distribuem cursos de instituições oficiais e também aquelas empresas comerciais que distribuem cursos livres.

Rallo (2005), chama a atenção para a diferença entre “sala virtual e campus virtual”. O primeiro se refere a um dos componentes do campus virtual mas que não deve ser confundido com o próprio conceito de campus. Uma sala virtual deve caracteriza-se pelo uso de um modelo de aprendizagem formal sujeito a umas restrições temporais sob uma sequência de conteúdos com a finalidade conseguir determinados objetivos instrutivos no contexto de um curso virtual. Por outro lado, um Campus Virtual representará um ambiente mais amplo e com um nível mais rico de interações entre diversos usuários, tanto professores como alunos.

2.2. Modelos

Nos últimos anos temos nos deparados com uma variedade de nomenclaturas que tentam caracterizar e definir modelos de universidades virtuais. Jordi Adell (1997), Hanna (1998), Salinas (1998), Auki e outros (1998), Salinas (2001), Colares (e 2006 e 2011) ao longo dos anos vêm estudando e chegaram a identificar alguns modelos de instituições ou organizações virtuais.

2.2.1. Universidades tradicionais “estendidas” – Extensões Virtuais

O mais comum é encontrarmos universidades que se enquadram na categoria de Extensões Virtuais. Muitas universidades convencionais organizaram programas de formação para atender a demanda e permitir o acesso ao ensino superior. As experiências vão desde cursos vinculados as estruturas curriculares já reconhecidas até cursos completamente novos com financiamento próprio.

Algumas Iniciativas concretas nesse modelo podem ser encontradas em varias partes do mundo: [Universidade Michigan](#) que disponibiliza seus programas de formação por meio de *Massive Open Online Course - MOOC's* ; [Universidades de Phoenix](#) nos Estados Unidos e a;

[Universidade Aberta da Grã Bretanha](#) que já distribuem seus cursos principalmente *online*. Caminhamos para a oferta de formação cada vez mais mediatizada.

No Brasil, é possível identificar muitas iniciativas entre as universidades privadas como é o caso da [Estácio](#) que mantém um campus virtual desde 2006. No Campus Virtual da Estácio o aluno tem acesso a salas de aula, bibliotecas e secretaria. É um espaço para comunicação, informação e cooperação, bem como para a promoção de educação continuada.

Nesse cenário, o Ministério da Educação em 2005 criou a Universidade Aberta do Brasil - UAB tendo como foco à expansão da educação superior, no âmbito do Plano de Desenvolvimento da Educação – PDE. A implementação da UAB fez com que aparecesse inúmeras universidades públicas nesse modelo, ampliaram suas ações e seus programas de formação por meio das TIC.

2.2.2. Universidades Consorciadas

Um segundo modelo seria a organização de consórcios entre universidades, que combina esforço e credibilidade entre as participantes. Um exemplo e uma das primeiras universidades virtuais da Europa, fundada em 1995 é a [Clyde Virtual University – CVU](#), fruto da colaboração entre algumas universidades de Glasgow, na Escócia no Reino Unido. Atualmente, disponibiliza módulos na rede, todos vinculados aos cursos de graduação reconhecidos por instituições tradicionais. A [Westen Governor’s University](#), fundada em 1997 com a participação de 16 instituições acadêmicas para a distribuição de novos cursos reconhecidos e certificados tanto pela nova organização como pelas universidades que a constituíram. A WGU se transformou em uma universidade nacional, atende mais de 80 mil estudantes de todos os 50 estados.

No Brasil, o marco inicial foi a [Universidade Virtual Pública do Brasil – UniRede](#), criada em dezembro de 1999, com apenas 07 Instituições Públicas de Ensino Superior – IPES participantes, atualmente reuni 58 IPES. Um dos importantes papéis da UniRede na sua trajetória foi a proposição de políticas públicas apresentados ao Ministério da Educação que deram suporte ao surgimento de Programas implantados em todo o país e a criação da [Universidade Aberta do](#)

[Brasil – UAB](#), cujo estudo e concepção de sua estrutura, contou com a participação ativa do Comitê Gestor e do Conselho de Representantes da UniRede.

No âmbito regional, podemos citar os consórcios: **1. O CampusNet Amazônia** criado em 2003, com o objetivo de ampliar as ações de ensino, pesquisa e extensão na Amazônia, sendo composta das seguintes instituições: a) Universidade Federal do Acre.; b) Universidade Federal do Amazonas; c) Instituto Federal de Educação Tecnológica do Amazonas; d) Universidade Federal do Amapá; e) Universidade Federal Rural da Amazônia; f) Universidade Federal do Pará; g) Universidade do Estado do Pará; h) Fundação Universidade Federal de Rondônia; i) Universidade Federal de Roraima; j) Universidade Federal do Mato Grosso. **2. O CEDERJ** – que congrega seis Universidades Públicas do Estado do Rio de Janeiro, atuando nos três níveis de formação: extensão, graduação e pós-graduação.

2.2.3. Universidades virtuais ou online centradas na tecnologia

Trata-se das universidades online onde o ensino é organizado em função da tecnologia, utiliza fundamentalmente sistemas síncronos e assíncronos. Com o desenvolvimento das redes telemáticas, essas universidades começam a implementar sistemas robustos e exploram as possibilidades das tecnologias da informação e comunicação, tanto na distribuição de conteúdos como na interação e atenção aos estudantes.

Um exemplo desse modelo é a [Universidade Aberta da Catalunha – UOC](#), criada especificamente para distribuir cursos online. Santacana (2006), descrevendo o modelo da UOC comenta que um campus virtual tem que permitir: **1.** A comunicação interativa entre estudantes e professores para todas as tarefas relacionadas com a docência e a aprendizagem; **2.** A comunicação entre estudantes, que estes possam criar seus próprios espaços para gerar informação, fóruns, salas de chat, e por fim salas de tutoria; **3.** O acesso aos serviços próprios da universidade: biblioteca e secretaria; **4.** O acesso as bases de dados internacionais, revistas, periódicos especializados e etc.

2.2.4. Instituições privadas dirigidas a adultos



A formação de adultos é uma das demandas emergentes para as universidades, organizações e empresas privadas já existentes dirigem suas ações para esse público, que apresentam necessidades de formação bem determinado, principalmente nas áreas de tecnologia, engenharia de produção e gestão, dedicam-se a implementar cursos customizados.

2.2.5. Universidades Cooperativas

Trata-se de organizações vinculadas às estratégias formação de recursos humanos de corporações empresariais. Suas ações têm como princípio desenvolver competências básicas para o exercício do posto de trabalho, integração da cultura de empresa, aumento da cooperação, da comunicação e as competências dos empregados de forma individual e de equipe.

2.2.6. Alianças estratégicas Universidade – Indústria

As alianças estratégicas, vão crescendo significativamente nos últimos tempos, movidos principalmente pelas possibilidades de lucro que estas ações podem resultar. Isso implica que a forma de relacionamento entre universidade e empresa transforme as culturas organizativas, se implementam com diferentes objetivos e princípios operativos.

2.2.7. Organizações de controle de reconhecimento e certificação

Com o surgimento desse extenso mercado de formação continuada, fez surgir a necessidade de organizações que se dediquem a certificar as competências individuais adquiridas autonomamente ou através de programas de formação.

2.2.8. Universidades Multinacionais e Globais

Essas universidades se estabelecem mais sistemáticas ultimamente, por meio de acordos de cooperação didático pedagógico com alguma universidade convencional. Trata-se de um serviço de formação superior de caráter internacional ou global. Esse tipo de formação

normalmente se apoia em programas complementares de formação de universidades de outros países.

2.2.9. Universidades "Clearing Houses" – Agência de Formação

Existem diferentes exemplos das chamadas universidades "clearing houses", um deles é a [Universidade Virtual da Califórnia - CVC](#) que cataloga cursos distribuídos e reconhecidos na internet. O Catálogo de cursos dessa universidade permite que o interessado encontre aulas e programas de graduação oferecidos por faculdades e universidades em toda a Califórnia. O aluno se inscreve nas aulas no próprio site da faculdade ou através do aplicativo: *California Community Colleges - CCC Apply*. Outro exemplo é a [Universidade Aberta da Finlândia](#) disponibiliza no seu site cursos das 17 universidades abertas finlandesas. Portanto, uma "clearing houses" não deve estar preza a uma região em particular, deve ser a academia da rede mundial.

3. Sistema Organizacional

Sclater, (1998) e Colares (2006) recomendam que para se organizar, implantar instituições ou projetos de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, independentemente do modelo que se adote, deve-se ter em conta três elementos ou níveis organizacionais, são eles:

1. Nível Administrativo; 2. Estrutura Técnica; 3. Sistema de distribuição de conteúdos.

Tabela 1- Sistema Organizacional de Um Campus Virtual.

| Níveis Organizacionais para Implantação de uma Universidade Virtual | |
|---|--|
| ADMINISTRATIVO | <ul style="list-style-type: none">• Estrutura organizacional – Modelo• Registro de propriedade – Publicação dos Conteúdos• Garantias de qualidade – Avaliação |
| INFRAESTRUTURA TÉCNICA | <ul style="list-style-type: none">• Administração e matrícula.• Serviço de apoio aos alunos.• Mecanismos de avaliação.• Mecanismos de discussão.• Registro de estudantes.• Sistemas e plataformas de gestão de cursos |
| SISTEMA DE DISTRIBUIÇÃO DOS CONTEÚDOS | <ul style="list-style-type: none">• Produção de Recursos Didáticos• Ambientes interativos de aprendizagem• Avaliação |

Fonte: Sclater, (1998) "A Virtual University Model" reelaboração da tabela feita pelo do autor – 2006

4. Infraestrutura Técnica

Pensar na infraestrutura tecnológica a ser disponibilizada por uma Universidade Virtual é na verdade buscar disponibilizar os mesmos serviços básicos de um portal na web, possibilitando ainda o acesso aos diversos serviços de registro e controle acadêmicos, utilizados por universidades tradicionais em cursos presenciais.

4.1. Administração de Matrícula

Dependendo da como está organizado o campus virtual, a forma adotada para gestão acadêmica sofre algumas variações. Entretanto, independente do modelo adotado, sempre será necessário identificar os alunos, o que implica em utilizar algum mecanismo de registro. Por isso é necessário, um plano de gestão, para que a quantidade de documentos gerados e exigidos, não se transforme em problema, a exemplo das universidades tradicionais que necessitam de uma quantidade significativa de recursos humanos para emitir e gerar documentos e fazer funcionar a máquina administrativa. Hoje praticamente todas as universidades já possuem mecanismos *online* de cadastro de seus alunos, o que não implica em novo investimento.

4.2. Serviço de apoio aos estudantes

Ainda que possa parecer redundante a existência de um serviço específico para atendimento aos alunos, este apoio e a existência de guias explicativos devem ser considerados como uma estratégia de garantia de qualidade de serviço, uma vez que a ideia é realmente desenvolver toda uma cultura de utilização dos recursos disponibilizados no Campus Virtual.

4.3. Sistemas de avaliação

Qualquer experiência educativa deve ter em conta a avaliação formativa e contínua, a primeira relacionada principalmente aos conteúdos, verificando se os mesmos realmente disponibilizam informações úteis que possam gerar algum tipo de conhecimento; a segunda dedicando-se principalmente ao acompanhamento periódico dos alunos, ou seja, que habilidades são adquiridos ou que mudanças de comportamentos são produzidos no decorrer do

curso. Por isso, os Campus Virtuais devem oferecer sistemas de avaliação que possam comprovar a aprendizagem dos alunos e ao mesmo tempo avaliá-los continuamente, propiciando uma integração mais estreita entre a avaliação dos conteúdos e do processo de aprendizagem.

4.4. Mecanismos de discussão

O sistema de comunicação em ambientes virtuais deve garantir a comunicação e discussão entre os usuários, permitindo a realização de atividades que potencializem as aulas. Neste sentido, a utilização de e-mail, que já não é a ferramenta mais sofisticada, é a primeira estratégia de comunicação, na sequência vamos encontrar as redes sociais como: *facebook, instagran, twitter direct, e etc.*, um enorme potencial de comunicação. Ferramentas mais antigas como os blogs, mensagens Instantâneas, salas de Bate-Papos, listas de distribuição, sistemas de discussão assíncrona de grupos entre outros inúmeros serviços disponibilizados na Internet gratuitamente ainda são bastantes utilizadas. Quando vamos para ferramentas síncronas, encontramos uma variedade de aplicativos de *videochamadas* como: *Facetime, Google Hangouts, Skype Viber, Imo, Tango, ooVoo, Booyah e Soma.*

4.5. Monitoramento dos estudantes

Seja qual for o sistema ou modelo de gestão acadêmica que utilize as universidades, sempre será necessário investir no acompanhamento e monitoramento dos estudantes. Esse acompanhamento não pode ser uma exceção. Na verdade, os resultados de uma avaliação contínua e ao final dos cursos, proporcionam bastante informação sobre como os alunos interagem com os conteúdos. Na maioria das vezes, tanto os servidores de web como as ferramentas de gestão de cursos on-line já nos proporcionam dado sobre acesso, todavia analisar estes acessos como o objetivo de recolher informação útil referente aos estudantes continua sendo uma meta dos gestores nessa modalidade de ensino.

4.6. Plataformas de Gestão de Cursos

Nos dias atuais, podemos encontrar plataformas de gestão de cursos que integram um grande número de funções, que disponibilizam ferramentas que auxiliam o professor a criar e desenvolver automaticamente seus conteúdos, assim como distribuí-los na rede, incluso com mecanismos de avaliação e discussão. Plataformas mais avançadas além das funções básicas, integram sistemas de matrícula, de pagamento de taxas e da organização de conteúdos. Possibilitam ainda a intervenção do designer digital de elaborar uma interface e um sistema de navegação mais atrativo.

Quadro 1 - Quadro Comparativo Plataformas de Gestão de Cursos ‘A”

| Plataforma | Sistema de Distribuição | Aprendizagem colaborativa | Interatividade |
|------------------------|--|--|--|
| Tel Educ | <ul style="list-style-type: none"> • Pode ser redistribuído ou modificado nos termos da GPL(General Public License) | <ul style="list-style-type: none"> • Grupos de discussão | <ul style="list-style-type: none"> • Correio eletrônico • Mural • Portfólio • Diário de bordo • Bate-papo • Enquetes |
| Edu web/Aulanet | <ul style="list-style-type: none"> • Disponibilizado gratuitamente • | Propõe atividade colaborativa | Não informa |
| Amadeus | <ul style="list-style-type: none"> • Pode ser redistribuído ou modificado nos termos da GNU • | <ul style="list-style-type: none"> • Fórum • Wiki • Jogos multiusuários (resolução colaborativa de problemas) | <ul style="list-style-type: none"> • Chat • Discussão síncrona • Micromundos (ambientes síncronos) |
| Eureka | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvido para comunidade acadêmica da PUCPR | <ul style="list-style-type: none"> • Propõe atividade Colaborativa • Fórum e Listas de discussão | <ul style="list-style-type: none"> • Correio eletrônico |
| e- Proinfo | <ul style="list-style-type: none"> • Disponibilizado para Entidades e Instituições conveniada. | <ul style="list-style-type: none"> • Fórum de discussão • Banco de projetos • Estatística de atividade dos alunos | <ul style="list-style-type: none"> • Tira dúvidas • Diário • Biblioteca • Correio eletrônico • Chat |
| Moodle | <ul style="list-style-type: none"> • Pode ser redistribuído ou modificado nos termos da GNU • (General Public License) | <ul style="list-style-type: none"> • Fórum de discussão • Gestão de conteúdos • Blogs • Wikis | <ul style="list-style-type: none"> • Videoconferência • Certificados digitais |

| | | | |
|----------------------|--|---|--|
| WebCT | <ul style="list-style-type: none"> • Software proprietário provedor de e-learning para instituições de ensino | <ul style="list-style-type: none"> • Oferece ferramentas educacionais que auxiliam o aprendizado, a comunicação e a colaboração | <ul style="list-style-type: none"> • Chat • Sistema de conferência • Correio eletrônico |
| LearningSpace | <ul style="list-style-type: none"> • Pode ser redistribuído ou modificado nos termos da GNU • (General Public License) | <ul style="list-style-type: none"> • Fórum de discussão • Chat • Avisos • Estimula uso de redes sociais | <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza redes sociais da web como ferramenta de interação |

Fonte: GABARDO, P; QUEVEDO S. R. P. Vânia Ribas ULBRICHT, V. R. Estudo Comparativo das Plataformas de Ensino-aprendizagem. (2010)

Quadro 2 - Quadro Comparativo Plataformas de Gestão de Cursos 'B'

| Plataforma | Multimídia | Usabilidade | Acessibilidade |
|------------------------|---|---|---|
| Tel Educ | <ul style="list-style-type: none"> • Não informa | <ul style="list-style-type: none"> • Facilidade de uso • Explicativa quanto ao uso | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo e visual |
| Edu web/Aulanet | <ul style="list-style-type: none"> • Não informa | <ul style="list-style-type: none"> • Explica uso, mas texto é "cortado" na primeira tela e barra de rolagem não funciona | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo e visual |
| Amadeus | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo • Recursos web 2.0 | <ul style="list-style-type: none"> • Informação parcial de uso | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo e visual • Só avança com login e senha |
| Eureka | <ul style="list-style-type: none"> • Oferece áudio com o texto | <ul style="list-style-type: none"> • Facilidade de uso • Explicativa quanto ao uso | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo • Parcialmente acessível ao deficiente visual (só áudio, sem leitor de tela) |
| e- Proinfo | <ul style="list-style-type: none"> • Não informa | <ul style="list-style-type: none"> • Lnks não funcionam • Não explicativa quanto ao uso | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo e visual |
| Moodle | <ul style="list-style-type: none"> • Não informa | <ul style="list-style-type: none"> • Permite acesso ao visitante • Oferece ferramenta para deficiente visual | <ul style="list-style-type: none"> • Parcialmente acessível • Para deficiente visual (com leitor de tela) |

| | | | |
|----------------------|--|--|--|
| WebCT | <ul style="list-style-type: none"> • Não informa | Exige cadastro de acesso ao ambiente | <ul style="list-style-type: none"> • Não acessível a deficiente auditivo e visual |
| LearningSpace | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeos • Recursos web 2.0 | <ul style="list-style-type: none"> • Explicativa quanto ao uso • Possui fóruns sobre funcionalidades | <ul style="list-style-type: none"> • Afirma cumprir diretrizes de acessibilidade do W3C |

Fonte: GABARDO, P; QUEVEDO S. R. P. Vânia Ribas ULBRICHT, V. R. Estudo Comparativo das Plataformas de Ensino-aprendizagem. (2010)

5. Produção e Distribuição de Conteúdos

O sistema de distribuição de conteúdo constitui-se um importante tema quando se fala em material didático para cursos on-line e a distância. Produzir e distribuí-los pela e para rede é o que deve caracterizar as atividades dessas instituições. Na verdade, estas existem graças à efetiva distribuição e produção conteúdos, que a princípio foram pensados para atender pequenas demandas e a pequenos cursos. Todavia, essa atividade embrionária, acabou se transformando na responsável pelo desenvolvimento de todo um processo de configuração de sistemas e modelos de distribuição de conteúdo.

5.1. Conteúdo “Estático” e “ Dinâmico”

A maioria dos cursos desenvolvidos para a rede, começou com a implementação de uma coleção de simples páginas web, isto é, desenvolviam e produziam conteúdos estáticos. Nesse início, a equipe de produção estruturava os conteúdos, sem a preocupação com sistemas de navegação, itinerários de aprendizagem, interface de usuário.

Com o desenvolvimento de softwares mais interativos, que propiciaram maior facilidade na manipulação das ferramentas de desenvolvimento, o planejamento e estruturação dos conteúdos, a construção da interface e dos sistemas de navegação, começaram a ter mais integração. Com isso o desenvolvedor de conteúdo “conteudista” poderia garantir a homogeneidade e consistência dos conteúdos, sem deixar de considerar o uso de ferramentas mais sofisticadas que permitiriam disponibilizar recursos didáticos mais atrativos e interativos.

6. FaArtes Virtual - Ambiente Virtual para o Ensino de Artes

Propor um modelo de um campus virtual para o ensino das artes, com base nos modelos descritos, considerando ainda os aspectos geográficos, as tecnologias e a competência instalada para a produção de conteúdos, é uma tarefa desafiadora. Implantar um campus virtual significa, portanto, contribuir para ampliação de um conjunto de ações que extrapolam as atividades de ensino, da pesquisa e da extensão, extrapolam os cursos presenciais de graduação e pós-graduação, possibilita a produção sistemática de conteúdos para os cursos regulares, propiciam modelos de formação mais flexíveis e integram tecnologias digitais de Informação e da comunicação – TIC nos processos de ensino e aprendizagem.

6.1. Qual modelo adotar? Extensão Virtual?

A extensão virtual é a opção mais apropriado a ser adotado, considerando a capacidade tecnológica já instalada na UFAM. A ideia é ir desenvolvendo conteúdos interativos para as disciplinas presenciais, permitindo que alunos de outros campi se matriculem nessas disciplinas e o professor comece a adquirir competência ou mesmo tempo em que se amplia os serviços de apoio e atenção acadêmico online, potencializando a distribuição e acesso a recursos didáticos e a comunicação entre os envolvidos nos processos de ensino e aprendizagem.

6.2. Clientela

- Discentes dos cursos regulares de artes da UFAM;
- Pessoas da comunidade em geral interessadas em ter acesso a recursos de aprendizagem baseados nas TIC's;
- Empresas e profissionais que necessitem de cursos de atualização e capacitação e programas de formação continuada nas áreas das Artes;
- Demandas provenientes do ensino básico aptos a ingressar no ensino superior, que tenham dificuldades de acesso à centros de ensino superior e que necessitem de uma metodologia mais aberta, flexível e individualizada.

6.3. Funcionalidade e Procedimentos Metodológicos - Aspectos gerais:

É importante destacar que a funcionalidade de um campus virtual, esta diretamente ligada a diversidade da clientela que se pretende atingir. No contexto amazônico, é muito mais concreto, não se pode utilizar de um modelo ou uma metodologia fechada, pelo contrario, deve-se adotar, procedimentos que favoreçam toda variedade de publico, reconhecendo e considerando onde, como e quando o usuário tem acesso as TIC.

Por isso, esse campus deve prevê além do material *online*, seções presenciais, semipresenciais e utilizar diferentes mídias e formatos de material didático e uma variedade de ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas. Caberá os professores de cada disciplina, desenvolverem seus próprios conteúdos e os recursos didáticos, envolvendo sempre que necessário os especialistas em tecnologia educacional, designers, pedagogos e etc., sem perder de vista que paulatinamente deve se ir implantando unidades multidisciplinares para produção e gestão do curso online. Cada curso de deve implementar seu próprio núcleo ou grupo de tecnologias educacionais - GTE, que além de ser um gestor local seria o fórum permanente de discussão e construção de políticas de integração das tecnologias da informação e comunicação no âmbito da faculdade de artes, propor cursos e programas de formação, além de promover as capacitações necessárias para continuar crescendo. Nesse sentido, descrevemos alguns conceitos e estratégias devem ser considerados para esses cursos:

Flexibilidade: Os cursos disponibilizados no âmbito da FaArtes Virtual, devem ser caracterizados pela flexibilidade tanto de tempo quando de espaço e ter estrutura modular, facilitando ao usuário a temporalização de seu processo de aprendizagem, elegendo os conteúdos prioritários e emergentes.

Ferramentas de Comunicação e Colaboração: Já que a ideia é favorecer o acesso ao ensino superior e a programas de formação continuada aos que não podem assistir às aulas em classes presenciais, o enfoque do ambiente estará centrado no sistema de comunicação, nas ferramentas síncronas e assíncrona tais como: fóruns de discussão, grupos de distribuição de conteúdos, repositórios e etc., objetivando maior interatividade entre estudante – docente, estudante – estudante e docente – docente.

O atendimento ao aluno: independente da modalidade do curso, se presencial, ou *online*, a tutoria eletrônica deve ser potencializada utilizando as ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas desde as mais tradicionais até as avançadas que emergem com a integração das TIC.

7. Considerações Finais

Nesse trabalho procuramos descrever experiências de projetos e iniciativas que nos serviram para a formulação de conceitos e modelos de ambientes virtuais de aprendizagem baseados no uso das TIC, considerando a filosofia de como se deve organizar esse tipo de instituição e sua interação com a sociedade, considerando também os elementos como o registro de propriedade intelectual e garantias de qualidade, passando pela à infraestrutura e que tipo de tecnologia será necessária para a distribuição dos cursos, além dos formatos de conteúdos e recursos didáticos. Por fim, fazemos a indicação de um modelo que acreditamos ser o mais adequado para iniciativa que queremos implementar onde descrevemos o modelo, objetivos e a metodologia a ser utilizada.

Portanto, qualquer iniciativa que queira lograr êxito, ser efetiva e eficaz, terá que decidir sobre o modelo de organização, infraestrutura tecnológica e sistema de produção e distribuição de conteúdos e cursos. Acreditamos ainda que no modelo indicado caiba inovações, ou seja, na medida que se implanta, as tecnologias se desenvolvem e propiciam o aparecimento de novos elementos que devem ser considerados e, portanto, resultam na melhoria do sistema que estamos construindo.

8. Referencias

COLARES, J. Campusnet Ufam: Un Modelo de Campus Virtual como Estrategia para Ampliar el Acceso a la Enseñaza Universitaria en el Estado de Amazonas – Brasil. Tese de Doutorado. **Universidade das Ilhas Baleares – UIB. Palma de Mallorca – Espanha. (2006).** Disponible em: <http://gte.uib.es/pape/gte/publicaciones/campusnet-ufam-un-modelo-de-campus-virtual-como-estrategia-para-ampliar-el-acceso-la-e>. Acessado em 20 de nov. 2016.

COLARES, J.S.; BRANDÃO, R. Planejamento e Produção de Recursos Didáticos Interativos: Processos e Procedimentos para Integração dos Objetos Sonoros. In: Jackson Colares, Jesús

Salinas Ibáñez, Julio Cabero Almenara e Francisco Martínez Sánchez. (org.). **Sociedade do conhecimento e meio ambiente: sinergia científica gerando desenvolvimento sustentável**. 1^o. Ed. Manaus: Reggo Edições, 2011, v. 1, p. 51-68.

GABARDO, P; QUEVEDO S. R. P. ULBRICHT, V. R. Estudo Comparativo das Plataformas de Ensino-aprendizagem. In: **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, . 65-84. (2010). disponível em: <http://www.redalyc.org/html/147/14716926006/>. Acessado em: 20 de fev. 2017.

HILTZ, S. The Virtual Classroom: Software for Collaborative Learning. In Barrett, Edward (Ed). (1992). **Sociomedia: Multimedia, hypermedia, and the social construction of knowledge**. (pp. 347-368). Cambridge, MA, US: The MIT Press, vii, 580 pp.

PAGÉS SANTACANA, Anna. Universidades virtuales: el caso de la Universidad Oberta de Catalunya (UOC). **EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa**, [S.l.], n. 14, ene. 2006. ISSN 1135-9250. Disponible en: <<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/551>>. Fecha de acceso: 10 jul. 2017
doi:<http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2001.14.551>.

PRADO. G. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

RALLO, M. R. Estrategias para el diseño y desarrollo de Campus Virtuales Universitarios. Dept. Enginyeria Informàtica i Matemàtiques. **Universitat Rovira i Virgili** Tarragona. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/268424247_Estrategias_para_el_diseño_y_desarrollo_de_Campus_Virtuales_Universitarios. Consultado em: 30.03.2016 as 15h:30 min.

SALINAS, J. Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. In. **Bordón. Revista de pedagogía, Vol. 56, Nº 3-4, 2004. Editores: Sociedad Española de Pedagogía. Rioja-Espanha.** Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=236>. Acessado em: 17 jun. 2017, 23:30

SALINAS, J. Universidades Globales Multinacionales: Redes de aprendizaje y consorcios institucionales para el desarrollo de la educación flexible. In SALINAS, J. y BATISTA, A. (Coord): **Didáctica y Tecnología Educativa para una universidad en un mundo digital**. Imprenta Universitaria. Universidad de Panamá.. Pág. 42-65. 2001.

SCLATER, N. A Virtual University Model. Whittington, C. D.. In: **WebNet 98 World Conference of the WWW, Internet and Intranet Proceedings (3rd, Orlando, FL, November 7-12, 1998)**; see IR 019 231. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=ED427747>. Acessado em: 17 jun. 2017, 21:30