



PRESSUPOSTOS ESTÉTICOS, EDUCACIONAIS E TECNOLÓGICOS NA CRIAÇÃO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS EM ARTES VISUAIS

Sarah Martinelli Benedetti (Probic/Fapergs), Cláudia Zamboni de Almeida, Maria Helena Wagner Rossi (Orientador(a))

O projeto de pesquisa "Pressupostos estéticos, educacionais e tecnológicos na criação de recursos pedagógicos digitais em artes visuais" pode ser considerado como uma extensão das pesquisas anteriores (DEAPE, CEFEL, dentre outras). Sendo que dessas pesquisas, opta-se por abordar a pesquisa DEAPE e seus níveis de pensamento estético, pela sua relação com a atual pesquisa. Isso porque pesquisas sobre desenvolvimento estético como a DEAPE fazem emergir indicadores de pensamento estético para estabelecer os pressupostos conceituais específicos relacionados ao campo da arte. Enquanto pesquisas como a PEET estão ligadas às tecnologias que contribuem para identificar os indicadores que auxiliarão na elaboração de pressupostos tecnológicos que remetem ao uso de tecnologias na educação. Na pesquisa DEAPE (1997-2000) foram entrevistados 168 alunos (divididos em dois grupos de acordo com a existência ou não de familiaridade com a arte) no intuito de compreender seu desenvolvimento estético. Os resultados desta pesquisa foram: classificação dos três níveis de pensamento estético, a constatação que o leitor não está preso a nenhum desses níveis, transitando livremente por eles a cada leitura e que a não familiarização com a arte provoca um atraso no desenvolvimento do pensamento. A coordenadora ainda informa em seu livro "Imagens que falam" que atualmente há uma carência de materiais nacionais sobre o assunto que permitam aos arte-educadores uma melhor compreensão sobre o assunto e posicionamento nas salas de aula no intuito de proporcionar um desenvolvimento adequado do pensamento estético, que deveria ser acessível a todo cidadão. Nesse contexto surge a atual pesquisa, com o objetivo de criar um objeto de aprendizagem que não apenas auxilie, mas também instrua os educadores para que o pleno desenvolvimento da leitura estética não seja limitado às crianças e adolescentes familiarizados com a arte. Essa ferramenta consiste em um programa com acesso a um banco de dados, cuja modelagem (ou projeção) está sendo feita de acordo com a linguagem de modelagem UML que visa garantir qualidade e padrão. Diversas etapas foram realizadas para a criação efetiva desta ferramenta que deverá ser acessível a todos, tanto em termos computacionais quanto em termos de usabilidade. No entanto, devido à inexistência de um protótipo funcional, ainda não há dados para conclusões consistentes, sendo necessária a devida conclusão do mesmo para posteriormente analisar resultados.

Palavras-chave: Recursos pedagógicos digitais, artes visuais, Tecnologia.

Apoio: UCS, Fapergs.