Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Reflexões sobre o potencial de exposições artísticas virtuais como ferramenta de apresentação

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira (UFBA)
https://orcid.org/0009-0004-5340-7944
neanhy@hotmail.com

Resumo: O presente artigo busca refletir sobre uma abordagem adotada no ensino de História do Design Gráfico em um Curso Técnico em Multimídia, compreendendo o desenvolvimento de competências criativas nos alunos. Utilizando uma metodologia qualitativa, a pesquisa aborda sobre as experiências dos alunos em relação às ferramentas empregadas. A atividade proposta consistiu na criação de releituras de pôsteres de filmes, integrando elementos característicos dos filmes com movimento artístico delimitado, culminando em uma exposição virtual. A análise revela o desenvolvimento criativo das atividades produzidas. Conclui-se que a integração entre a tecnologia digital e arte na educação pode contribuir para um aprendizado mais dinâmico e reforçar a importância de inovar nas práticas pedagógicas, especialmente no ensino virtual.

Palavras-chave: tecnologias. Educação. exposições virtuais. multimídia.

Abstract: This article seeks to reflect on an approach adopted in teaching the History of Graphic Design in a Technical Multimedia Course, understanding the development of creative skills in students. Using a qualitative methodology, the research addresses students' experiences in relation to the tools used. The proposed activity consisted of creating reinterpretations of film posters, integrating elements characteristic of films with a delimited artistic movement, culminating in a virtual exhibition. The analysis reveals the creative development of the activities produced. It is concluded that the integration between digital technology and art in education can contribute to more dynamic learning and reinforce the importance of innovating in pedagogical practices, especially in virtual teaching.

Keywords: Technologies. Education. virtual exhibitions. multimedia.

1 INTRODUÇÃO

A integração das tecnologias virtuais na educação tem se mostrado um campo de investigação promissor, especialmente no contexto da educação profissional. Com esta perspectiva, o presente artigo reflete sobre uma experiência pedagógica desenvolvida com uma

turma de Curso Técnico em Multimídia em uma instituição baiana. A atividade proposta visou desenvolver conhecimentos teóricos sobre movimentos e estilos artísticos, através da criação de releituras de pôsteres de filmes. Os trabalhos foram inseridos em uma galeria ArtSteps.

De modo geral, a pesquisa busca refletir sobre o aprendizado teórico através de exercícios de criação, a qualidade técnica e criativa dos trabalhos criados usando ferramentas digitais, bem como o potencial da ferramenta de galeria virtual.

Utilizando uma abordagem qualitativa, a metodologia deste estudo envolveu observações diretas, feedbacks dos alunos e discussões construtivas, permitindo uma análise abrangente dos resultados obtidos. Este artigo está estruturado em várias seções, começando com a revisão bibliográfica, os procedimentos metodológicos, seguido pela descrição da atividade aplicada, análise dos resultados obtidos e, finalmente, uma discussão sobre as implicações educacionais desta experiência. Ao final, são apresentadas as conclusões e recomendações futuras.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

O avanço das Tecnologias de Comunicação e Informação (TCI) na educação tem proporcionado a docentes a vasta possibilidade de enriquecer o processo de ensino- aprendizagem. A UNESCO (2023), destaca que "[...] as tecnologias digitais estão influenciando a forma como os sistemas educacionais são projetados e redesenhando os parâmetros de como as administrações educacionais operam." Dessa forma, ao adotar essas tecnologias, os educadores se libertam das tarefas repetitivas e concentram seus esforços nos aspectos mais relevantes da aprendizagem. No entanto, essa transição requer que os professores desenvolvam novas habilidades para navegar nesse ambiente digital, indo além do senso comum ao analisar e escolher os recursos disponíveis (Carvalho, 2009, p. 2).

Além disso, as tecnologias digitais são recursos interessantes não apenas para o ensino, mas também para o desenvolvimento profissional dos educadores. Plataformas online e comunidades de prática oferecem recursos que apoiam a aprendizagem entre pares, a aquisição de novas competências e a disseminação de boas práticas (UNESCO, 2023).

A integração criativa dessas ferramentas possibilita a criação de novos significados no discurso pedagógico, promovendo uma experiência de aprendizagem mais rica e envolvente para os alunos (Axt et al., 2003, p. 255). Nesse sentido, as tecnologias digitais têm o potencial de apoiar o campo do ensino, oferecendo métodos mais interativos e personalizados, facilitando o acesso ao conhecimento e promovendo melhor comunicação em sala de aula.

Apesar dos benefícios, a implementação de tecnologias digitais na educação torna-se um desafio prolongado, pois por um lado muitos alunos não têm acesso à internet, ferramentas digitais ou enfrentam dificuldades quanto ao letramento digital. Além disso, os educadores podem se sentir despreparados para integrar as novas tecnologias em suas práticas de ensino, necessitando de treinamento formativo, diretrizes recomendadas e suporte adequados.

Ademais, o uso de tecnologias digitais na educação apresenta várias possibilidades. A aprendizagem baseada em projetos, facilitada por tecnologias digitais, pode melhorar a co-

municação, a criatividade e a motivação dos alunos ao 210orna-los mais ativos no processo educacional.

2.2 EXPOSIÇÕES VIRTUAIS NA EDUCAÇÃO

A área de artes e design utiliza de exposições de trabalhos como uma forma de divulgar e comunicar produções autorais. Na educação, o uso de exposições curriculares, ao permitirem que os alunos desenvolvam projetos sobre temas contemporâneos de seu interesse, promovem a criatividade, o senso crítico e a formação integral dos estudantes (Uzeda, 2020, p. 172).

As exposições em formato virtual têm se destacado cada vez mais como ferramentas digitais no campo da educação. A Realidade Virtual (RV), em particular, oferece uma experiência imersiva, permitindo que os alunos mergulhem em ambientes tridimensionais que simulam a realidade de forma interativa. Além disso, as exposições virtuais proporcionam uma plataforma para que os alunos compartilhem suas criações artísticas com um público global, recebendo feedback em tempo real, o que pode ser altamente motivador. A tecnologia tem sido fundamental para a reinvenção dos museus, possibilitando uma abordagem mais interpretativa e interativa do acervo (Motta, 2020, p. 243).

Essas exposições virtuais, muitas vezes classificadas como museus de aprendizagem, interligam coleções digitais e oferecem uma experiência única, não limitada pelas restrições dos museus físicos (Eichler e Pino, 2007, p. 7). Dessa forma, a incorporação das exposições virtuais no contexto educacional não só amplia as oportunidades de acesso ao conhecimento, mas também fomenta o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais fundamentais para os estudantes em um ambiente cada vez mais digitalizado.

3 METODOLOGIA

O presente artigo foi desenvolvido como uma pesquisa qualitativa. A metodologia adotada permite uma reflexão das experiências dos alunos em relação às ferramentas aplicadas.

3.1 PÚBLICO-ALVO

O projeto refere-se a uma atividade realizada com turma de Curso Técnico em Multimídia, em uma instituição baiana. Foi realizada como avaliação final da unidade curricular de “História do Design Gráfico”. A ação envolveu em torno de 20 estudantes, no qual se engajaram efetivamente na entrega. O período ocorreu em setembro de 2021, quando as aulas estavam sendo realizadas no formato virtual.

3.2 OBJETIVO DA ATIVIDADE

O objetivo da atividade avaliativa foi desenvolver nos alunos os conhecimentos teóricos e práticos sobre os movimentos e estilos artísticos estudados ao longo da disciplina. Para isso, foi solicitado, através da criação de releitura de um pôster A3 conceitual, que os alunos aplicassem os elementos imagéticos e simbólicos de um filme escolhido com um estilo/período artístico específico, usando ferramentas digitais. Ao final, as obras de arte digital foram inseridas e exibidas em uma galeria virtual.

3.3 ANÁLISE DOS DADOS

Para validação da atividade e adoção de um recurso digital diferente, foi criada uma galeria virtual no ArtSteps pela docente. Os posters desenvolvidos pelos estudantes foram hospedados na galeria para uma experiência imersiva semelhante a um museu real. Os alunos participaram da exposição de seus trabalhos via Google Meet, enquanto a galeria era projetada no ambiente. Cada aluno apresentou seu trabalho e explicou a escolha técnica e criativa.

Os instrumentos utilizados para coletar dados foram observações diretas referente à produção artística dos alunos pela autora deste trabalho, bem como foi solicitado que ao longo da apresentação os alunos explanassem comentários e feedbacks sobre o processo de criação adotado e a plataforma de exposição virtual. Também foram realizadas discussões em sala de aula sobre os desafios e possibilidades enxergadas pelo projeto, promovendo uma reflexão crítica.

4 ATIVIDADE APLICADA E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A seguir, serão discutidos a atividade aplicada com os alunos e os principais destaques dos resultados encontrados.

4.1 ESCOPO DA ATIVIDADE

Para o desenvolvimento da atividade, os alunos deveriam percorrer o seguinte processo:

- Delimitação do tema: Cada aluno deve selecionar um filme de sua escolha. Em seguida, escolher um movimento artístico de design, delimitado desde a arte rupestre até o design contemporâneo. As escolhas precisavam ser únicas, para evitar repetições.
- Pesquisa: Realizar uma pesquisa sobre o filme, identificando símbolos relevantes. Além disso, estudar em livros, artigos acadêmicos e busca online sobre as características, tipografias, paleta de cores, composições visuais e formas do movimento artístico selecionado.
- Atividade: Desenvolver a releitura de um pôster existente (em formato A3 (29,7 cm x 42 cm), integrando elementos do filme ao movimento artístico.
- Composição e técnica: Utilizar softwares de design para criar o pôster. Considerar a inclusão dos elementos de um filme, como o título, nomes do elenco, estúdio e outras informações relevantes.
- Envio da atividade: Submeter o pôster na plataforma Classroom até uma data estipulada.

4.2 RESULTADOS DAS ATIVIDADES

As atividades foram analisadas com base em diversos critérios, incluindo a criatividade e originalidade das releituras, bem como a integração das características dos filmes com os movimentos escolhidos. As figuras 1 e 2 mostram algumas das principais produções, sendo que no poster do “Coringa”, o aluno fez referência às cores, formas e tipografia do estilo

artístico Pop Art, enquanto no poster de “Eu, Robô”, adotou as técnicas do pontilhismo do Impressionismo.

Figura 1. À esquerda, poster do filme “Coringa” e à direita, poster do “Eu, Robô”.



Fonte: Acervo da docente da disciplina, 2021.

Já a figura 2, apresenta à esquerda a releitura do poster do filme “MIB Internacional”, inspirado nas formas impressionistas da noite estrelada do artista Van Gogh, enquanto à direita interpretou o filme “Uma linda mulher pelas artes do movimento do Rococó, demarcado pelo estilo francês.

Figura 2. À esquerda, poster do filme “MIB Internacional” e à direita, poster do “Uma linda mulher”.

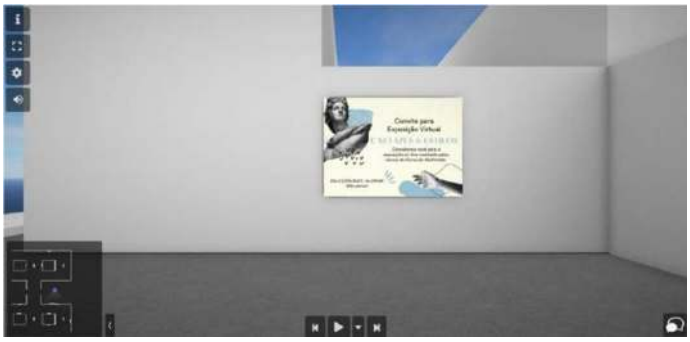


Fonte: Acervo da docente da disciplina, 2021.

A maioria dos alunos demonstrou o domínio das ferramentas de design gráfico, sendo que grande parte dos posters apresentaram boa qualidade visual e técnica, evidenciando a aplicação da tipografia, o uso correto de cores e uma composição visual coerente com os fundamentos de design.

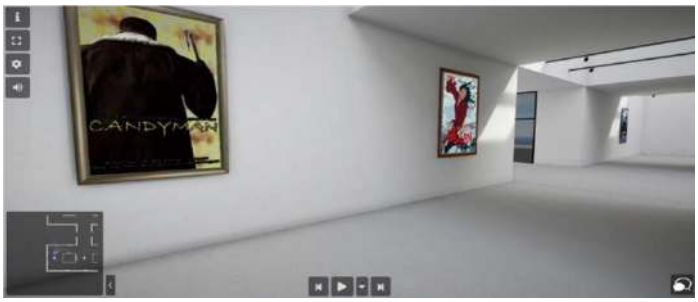
Quanto à criatividade e originalidade, os alunos se mostraram capazes de integrar de modo coerente as características simbólicas dos filmes escolhidos com o movimento artístico delimitado. Isto ficou claro através da seleção de cores, formas e composições harmônicas que refletiam tanto o estilo artístico quanto a essência do filme. Portanto, as produções mostraram o entendimento dos alunos sobre os conteúdos dos movimentos artísticos estudados, bem como a exploração criativa despertada. As figuras 3, 4 e 5 apresentam o ambiente da galeria virtual criado para exposição das artes dos alunos.

Figura 3. Entrada da galeria virtual



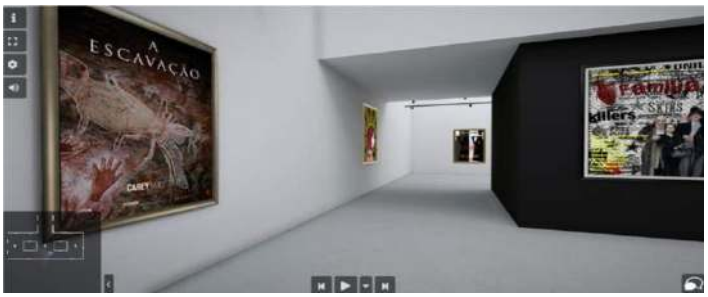
Fonte: Autoria própria, 2023.

Figura 4. Área dos corredores da galeria, contendo outros pôsteres.



Fonte: Autoria própria, 2023.

Figura 5. Outros trabalhos expostos na galeria virtual



Fonte: Autoria própria, 2023.

Através dos resultados, percebe-se o impacto positivo na aprendizagem dos alunos. Trabalhar em um projeto digital associado a uma exposição em galeria virtual foi comentado positivamente pelos estudantes. Além disso, os alunos desenvolveram habilidades críticas de análise e interpretação artística, necessários para profissionais da área de design e multimídia. A exposição criada em galeria virtual ofereceu uma experiência imersiva. Dessa forma, foi facilitado a visualização dos trabalhos digitais. A partir dos comentários expostos na apresentação, muitos alunos mencionaram a importância de ver um projeto autoral sendo exposto de forma similar a um museu, reforçando suas perspectivas sobre o uso de tecnologia na exposição artística. A possibilidade de ver suas criações expostas aumentou o orgulho pelo trabalho realizado.

Os alunos também relataram sentir-se envolvidos durante o processo de criação das obras de arte. Como docente, foi visto que os alunos demonstraram interesse pela atividade, interagindo com colegas sobre suas ideias. Além disso, na apresentação, foi visto que a

galeria virtual permitiu que alunos de diversas regiões da cidade participassem e apreciassem as obras de arte.

No entanto, é importante ressaltar os desafios identificados para garantir o uso mais consciente e amplo dessas ferramentas no processo educativo. Um dos problemas comentados foi a qualidade da conexão à internet, especialmente denotado pelo programa ArtSteps ser pesado. Além disso, mesmo que tenha sido fácil acessar o programa, nem todos os docentes possuem as ferramentas ou técnicas necessárias para superar as barreiras tecnológicas. A necessidade de treinamento para os professores deve ser priorizada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação da atividade e da exposição virtual neste estudo proporcionou resultados significativos na apreensão dos conceitos teóricos de História do Design Gráfico. Os alunos demonstraram motivação ao desenvolverem os projetos. Além disso, a experiência de expor e apresentar seus trabalhos em uma galeria virtual estimulou o autorreconhecimento dos estudantes, evidenciando uma sensação de realização.

Apesar dos benefícios observados, algumas limitações foram refletidas, como os desafios relacionados à qualidade da conexão à internet e a importância da capacitação docente em tecnologias digitais. Para futuros trabalhos, sugere-se a investigação demétodos para superar essas limitações, bem como a elaboração e investigação de métodos educacionais com análises quantitativas e aplicados à longo prazo com o uso de ambientes interativos. Em resumo, esta pesquisa ressalta a relevância de integrar a tecnologia de exposição virtual e a produção de arte na educação, promovendo um aprendizado mais dinâmico e interativo. Os resultados obtidos reforçam a importância de inovar nas práticas pedagógicas, utilizando as tecnologias digitais aliadas ao ensino mais interativo.

REFERÊNCIAS

AXT, Margarete et al. Tecnologias digitais na educação: tendências. Educar em Revista, p. 237-264, 2003.

CARVALHO, Rosiani. As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos. Curitiba: Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação, 2009.

EICHLER, M. L.; PINO, J. C. Museus virtuais de ciências: uma revisão e indicações técnicas para o projeto de exposições virtuais. Renote, 2007.

MOTTA, A. G. O. Museus históricos no mundo digital e suas potencialidades em sala de aula. Aedos – Programa de Pós Graduação em História, Porto Alegre, v. 12, n. 26, ago. 2020. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/104139/57998. Acesso em: 10 nov. 2021.

UNESCO. Tecnologias digitais no planejamento educacional: como elas podem ajudar a criar sistemas educacionais mais inclusivos e de qualidade? UNESCO, c2023. Disponível em:https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/pt/portal/tecnologias-digitais-no-planejamento-educacional-como-elas-podem-ajudar-criar-sistemas. Acesso em: 29 nov. 2023.

UZEDA, Helena. As exposições curriculares como parte do ensino da Museo-logia: adaptação de modelos europeus e as práticas acadêmicas experimentais na UNIRIO. Museologia & Interdisciplinaridade, Brasília, v. 9, Especial, p. 161-179).