

Artigos Originais

O Ambiente Virtual de Aprendizagem na Educação Básica: uma Experiência com o Edmodo no Ensino-aprendizagem de Artes Visuais

The Virtual Learning Environment in Basic Education: an Experience with Edmodo in Visual Arts Teaching and Learning

El Entorno Virtual de Aprendizaje en la Educación Básica: una Experiencia con el Edmodo en la Enseñanza-aprendizaje de Artes Visuales

Evaldo Magno Anchieta Pereira¹ Reinaldo Portal Domingo²

Resumo

Este artigo apresenta um estudo sobre a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem EDMODO no ensino de Artes Visuais, a partir de experiências de b-Learning, desenvolvidas no Centro de Ensino Domingos Vieira Filho, escola pública estadual do Maranhão. Tem como objetivo analisar as possibilidades pedagógicas da referida plataforma, dialogando com abordagens teórico-metodológicas contemporâneas de aprendizagem, de Demo, Levy, Guattari, Deleuze, entre outros pensadores, contribuindo com a discussão sobre o uso de ferramentas da Web 2.0 como recurso didático para complementar o processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais realizado em sala de aula. Observou-se que o Edmodo como Ambiente Virtual de Aprendizagem

¹ Secretaria de Estado da Educação. Rua das Figueiras, sn, Jardim São Francisco – São Luís – MA – Brasil

² Universidade Federal do Maranhão. Av. dos Portugueses, 1966 - Vila Bacanga – São Luís – MA – Brasil

usado na educação básica contribuiu para a investigação, a produção e a leitura de imagens dos alunos envolvidos, complementando o seu processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de artes visuais. B-learning. TIC. AVA. Edmodo.

Abstract

This paper presents a study about use the Virtual Learning Enviroment EDMODO in teaching Visual Arts, based on experiences of b-Learning, developed at Centro de Ensino Domingos Vieira Filho, a state public school of Maranhão. Its objective is to analyze the pedagogical possibilities of the mentioned platform, dialoguing with contemporary theoretical-methodological approaches to learning, as Demo, Levy, Guattari and Deleuze, among others thinkers, contributing to discussion on the use of Web 2.0 tools as didactic resources to complement the teaching-learning process in Visual Arts in classroom. It was observed that Edmodo, as a VLE used in basic education, contributed to the investigation, production and reading of images of the students involved, complementing its teaching and learning process.

Keywords: Visual arts teaching. B-learning. ICT. VLE. Edmodo.

Resumen

El presente artículo expone un estudio sobre la utilización del Ambiente Virtual de Aprendizaje EDMODO en la enseñanza de Artes Visuales, a partir de experiencias de b-learning, desarrolladas en el Centro de Ensino Domingos Vieira Filho, escuela pública estatal de Maranhão. Tiene como objetivo analizar las posibilidades pedagógicas de la referida plataforma, dialogando con abordajes teórico-metodológicos contemporáneos de aprendizaje, como Demo, Levy, Guatarri y Deleuze, contribuyendo con la discusión sobre el uso de herramientas de la Web 2.0 como recurso didáctico para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje en artes visuales realizado en clase. Se observó que Edmodo como AVA usado en la educación básica contribuyó a la

investigación, la producción y la lectura de imágenes de los alumnos involucrados, complementando su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras-claves: Enseñanza de artes visuales. *B-learning*. TIC. AVA. Edmodo.

1. Introdução

Sabemos que a Internet tem provocado diversas mudanças sociais e culturais e também propiciado novos modos de adquirir informações e, por conseguinte, de construção e reconstrução (DEMO, 2015) do conhecimento, surgindo, como consequência disso, variados caminhos de pensarmos a educação e, no caso dos professores, de utilizar ferramentas que possibilitem melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Diante desse fato, fazemos o seguinte questionamento: De que maneira podemos, como educadores, tirar proveito dos benefícios e das possibilidades pedagógicas dessa tecnologia? Sabemos que são muitos os caminhos possíveis. Mas, ao respondermos a essa pergunta, optamos por apresentar a análise de uma ferramenta dentro de um contexto específico da área do conhecimento Arte.

2. Desenvolvimento

O ensino de Artes Visuais, uma das linguagens da Arte, enfrenta muitos problemas na educação formal, em todos os seus níveis e etapas. Contribui para isso o fato de que essa área do conhecimento ainda é, mesmo com muitos avanços, colocada pelos sistemas educacionais e pela sociedade em planos secundários - fato verificado, por exemplo, quando se observa a ausência de oferta de material didático dessa disciplina com fins preparatórios para o ingresso em cursos superiores (referimo-nos aos *kits* comercializados pelas editoras). Nas escolas públicas, sentimos falta do acesso a recursos didáticos de boa qualidade, de espaços adequados para atividades de pesquisa e de produção artística, entre outros. Mesmo assim, alguns professores têm despendido significativos esforços para tentar melhorar esse panorama, cada um fazendo sua parte, do seu jeito particular.

Isso se aproxima das ideias de Silvio Gallo (2002), quando, inspirado por Deleuze e Guattari (1977), propõe uma “educação menor”, entendida aqui como processos individuais que são desenvolvidos por educadores e que trilham caminhos diferentes do que a “educação maior” estabeleceu através de seus parâmetros, diretrizes e outros documentos oficiais. Nas palavras desse autor,

Uma educação menor é um ato de revolta e de resistência. Revolta contra os fluxos instituídos, resistência às políticas impostas; sala de aula como trincheira, como a toca do rato, o buraco do cão. Sala de aula como espaço a partir do qual traçamos nossas estratégias, estabelecemos nossa militância, produzindo um presente e um futuro aquém ou para além de qualquer política educacional. Uma educação menor é um ato de singularização e de militância.

Se a educação maior é produzida na macropolítica, nos gabinetes, expressa nos documentos, a educação menor está no âmbito da micropolítica, na sala de aula, expressa nas ações cotidianas de cada um. (GALLO, 2002, p. 173).

No caso particular de nossa prática pedagógica, enquanto arte/educadores, o que poderíamos considerar como militância de uma educação menor se manifesta quando procuramos tomar como aliados os recursos tecnológicos disponíveis em nossa época, mais especificamente, os digitais, fugindo um pouco, embora não rompendo por completo, da antiquada forma que há séculos se processa no ato de ensinar, própria do que Gallo (2002) denomina como uma educação maior. Ou seja, um afastamento daquela forma de ensinar pouco motivadora, em que o professor fica à frente de uma sala de aula, determinando o que o aluno aprende e como este deve aprender. Acreditamos na autonomia do discente, na pesquisa por parte do professor e do aluno, na atualização profissional continuada ao longo da vida e na produção (realizada pelo docente) ou apropriação de recursos didáticos como subsídios para a prática docente.

Nessa perspectiva de mudança é que, como professor que atua e milita por uma escola pública e por um ensino de qualidade,

percebemos o potencial que o bom uso das tecnologias digitais tem para oferecer ao ensino-aprendizagem de artes visuais, contribuindo para que alunos possam compreender melhor os conteúdos abordados, tenham acesso a materiais de qualidade, como imagens, vídeos, slides e participem de WebQuests³, fóruns, chats, enfim, para que a aprendizagem seja mais significativa. A ideia é aproximar a Arte/Educação com o interesse que os alunos têm com a tecnologia, visto que eles integram uma geração identificada como “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), ou seja, aqueles que nasceram e cresceram na era digital, dominando com facilidade a linguagem do hipertexto, dos chats, das redes sociais, dos mecanismos de busca, dos videogames, celulares, entre outros.

Daí a preocupação do professor, classificado também por Prensky (2001) como “imigrante digital”, ou seja, aquele que se adaptou ao contexto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), em pensar alternativas criativas que aproveitem as vantagens educativas desses recursos digitais, já que são bem aceitos pelos estudantes, mas de uma forma orientada e mediada, pois, não se trata de apenas introduzir na educação básica os recursos da tecnologia digital de maneira mecânica, sem um direcionamento pedagógico, mas, sim, de apropriar-se de conhecimentos que propiciem competências para utilizá-los de forma a contribuir para a melhoria da educação.

Nesse panorama das TICs, o Edmodo⁴ se apresenta como uma das variadas opções de ferramentas e aplicações da Internet, sobre o qual destacaremos o seu papel como recurso didático, ou melhor, como agregador de diversos recursos didáticos. Esse espaço virtual pode ser caracterizado como AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), um tipo de programa de computador que tem como foco a aprendizagem, pois possibilita a interação entre aluno/informação/professor, permitindo a utilização de recursos on-line, como a colaboração, a interatividade e a integração com diferentes mídias como suportes pedagógicos,

³ Do inglês “pesquisa”, “aventura” na Web, WebQuest é uma metodologia de pesquisa orientada para a utilização pedagógica da Internet, onde quase todos os recursos utilizados para a pesquisa são provenientes da própria web, contendo propostas de atividades que aproveitam as várias possibilidades de recursos disponíveis no ciberespaço. (BOTTENTUIT JUNIOR, 2010).

⁴ Disponível em: www.edmodo.com.

características possibilitadas pelos avanços tecnológicos e pelo consequente surgimento da Web 2.0⁵.

Utilizamos aqui a compreensão de virtual como sendo um território que ultrapassa os limites físicos, as fronteiras da escola, onde são desenvolvidas ações, no caso específico, pedagógicas, que, ao contrário do que supõe o senso comum, não são irreais ou impossíveis de acontecer, mas que possuem uma potencialidade de vir a ser, como explica Lévy:

Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LÉVY, 2011, p. 15).

Essa concepção se coaduna com o pensamento deleuzeano, quando este fala em uma distinção entre virtual e atual, ainda que as duas coisas coexistam e se complementem (DELEUZE, 1998; TADEU, 2004). Para Deleuze, entretanto, o virtual serve como um meio pelo qual o devir pode acontecer a partir das multiplicidades, no sentido de transformação. Ou seja, deixar de ser uma coisa para se tornar outra. No caso particular relatado neste artigo, contribuindo para que gradativamente a escola deixe de ser o único lugar da aprendizagem, que os livros impressos deixem de ser a única fonte de pesquisa, ou mesmo que os museus e os suportes convencionais deixem de ser a única forma de fazer e apreciar arte. Fazemos, então, uma relação dessas ideias com nossa prática pedagógica quando propomos um processo de ensino e aprendizagem que se dá de forma flexível (ou combinada), caracterizando o que também se conhece por b-learning (abreviação de blended learning⁶), ou seja, tanto em sala de aula quanto on-line, não se limitando a uma modalidade (presencial ou a distância).

⁵ Web 2.0 é uma segunda geração de serviços oferecidos pela plataforma Web, como produção e armazenamento de conteúdo em nuvem (servidores na Internet), tags (marcações feitas pelo usuário), redes sociais, entre outras características possibilitadas pela ampliação da velocidade de conexão. (O'REILLY, 2009; BOTTENTUIT JUNIOR, 2010).

⁶ Importante salientar que a noção de blended learning, no Brasil também traduzido como “ensino híbrido” ou “cursos híbridos”, se pauta na ideia de um modelo de educação que combina tantos os processos presenciais como os a distância. Ou seja, converge o presencial com o virtual, numa mistura que visa a complementaridade (TORI in LITTO e FORMIGA, 2009).

Assim, no campo da Arte/Educação, em específico do ensino de artes visuais, os ambientes virtuais oferecem múltiplas possibilidades, pois, além de oferecerem suporte à pesquisa de conteúdos ligados à área, permitem a apreciação de imagens e ferramentas de produção e compartilhamento dessa produção a um grande e crescente público. Outro ponto importante a ser observado na educação com a utilização dessas tecnologias digitais é a possibilidade de ampliar os espaços educativos para além da sala de aula e da escola, aproximando um pouco com a ideia deleuze-guattariana, mencionada por Tadeu (2004) como “desterritorialização” (DELEUZE e GUATTARI, 1992), ou seja, um deslocamento do espaço onde normalmente se constitui a prática do ensino tradicional, que seria a sala de aula, dentro da escola.

Aliás, a ideia de utilizar AVA surgiu quando participamos de alguns cursos a distância, seja como aluno ou como professor-tutor, utilizando a plataforma e-Proinfo e, mais tarde, o Moodle. Observamos que os recursos disponíveis nesses ambientes, geralmente utilizados no contexto da EaD e da educação superior, possibilitam formas de atividades diferenciadas que poderiam também ser aproveitadas em um contexto da escola básica formal, dentro da proposta do b-learning, combinando tanto características do ensino presencial quanto do a distância, ampliando o espaço da aprendizagem para além da escola, gerando novas possibilidades de interação professor/aluno. Dessa forma, referindo-nos ao processo desenvolvido durante a pesquisa aqui relatada, essa desterritorialização se dá, não apenas no sentido de queda de vínculo com processos educativos tradicionais, mas também quando propomos e realizamos atividades que transcendem aos ambientes convencionais de aprendizagem, na acepção geográfica do termo.

Sob a óptica do ensino de Arte, essas plataformas podem ser utilizadas como espaços adicionais de aprendizagem, onde o aluno terá a chance, por exemplo, de rever vídeos e slides exibidos em sala de aula, ler e discutir on-line sobre textos complementares com seus colegas, realizar pesquisas, postar produções artísticas, apresentar tarefas, esclarecer dúvidas sobre um assunto, receber feedbacks rápidos e direcionados, entre outras situações.

Isso posto, destacamos algumas considerações a respeito da experiência que vivenciamos, na condição de pesquisador e de arte/educador, no Centro de Ensino Domingos Vieira Filho, uma escola da Rede Pública Estadual do Maranhão, localizada no município de Paço do Lumiar⁷, visando analisar as possibilidades de ensino-aprendizagem em artes visuais com a Web 2.0 ao utilizar a rede social educativa Edmodo como recurso alternativo para o processo de ensino e aprendizagem em Artes Visuais. Apresentamos, então, algumas informações, características e possibilidades pedagógicas que o uso da plataforma adotada oferece como recurso didático aos professores de Artes Visuais, bem como a qualquer docente que apresente o perfil necessário ao uso dessa ferramenta.

Fundado no ano de 2008 em Chicago, Illinois, EUA, por NicBorg, Jeff O'Hara e Crystal Hutter, o Edmodo possui atualmente mais de 50 milhões de membros, e foi criado na perspectiva de fazer a ponte entre a forma como os estudantes vivem suas vidas e aprendem na escola, segundo a página about do site (EDMODO, On-line). Escolhemos esse AVA porque algumas características se mostraram mais atraentes, como sua gratuidade, a facilidade de acesso em diferentes dispositivos, como computador, tablets e smartphones, aliado ao fato de ser um sistema de fácil manuseio, com capacidade para armazenar quantidade considerável de arquivos e oferecer a opção do idioma em português, entre outros fatores. Outro aspecto importante que ajudou na escolha desse ambiente foi o fato de dispensar um servidor, ou seja, de um computador potente que deve permanecer sempre ligado e conectado à rede para permitir o funcionamento da turma on-line.

Através dessa plataforma, pudemos organizar diferentes tipos de conteúdos e mídias que foram utilizados como recursos didáticos para o ensino-aprendizagem de Artes Visuais e disponibilizados on-line aos alunos, como vídeos ou links para vídeos disponibilizados no Youtube, imagens de obras de arte ou esquemas gráficos, links diretos para postagens em sites e no blog educativo Blogarte CEDVF⁸, textos comple-

⁷ Paço do Lumiar é um município pertencente à área metropolitana da Ilha de São Luís, situado a 26 km da Capital, com 117.877 habitantes, segundo estimativa de 2015 (IBGE, On-line).

⁸ Blog com conteúdos ligado às artes visuais criado pelo professor, disponível no endereço: <http://blogartecedvf.blogspot.com>.

mentares em formatos pdf, doc ou docx, slides feitos em PowerPoint ou outros formatos, ou direcionamentos para apresentações disponíveis em repositórios como Prezi, SlideShare ou Slideboom, e-book de apostila em formato e-pub⁹ produzido pelo professor.

Para acesso ao Edmodo e aos conteúdos disponíveis nesse ambiente, o estudante precisa ter um nome de usuário e uma senha. Nessa experiência, isso foi providenciado pelo professor, que também criou as turmas e organizou os tipos de materiais em pastas específicas para cada tipo de mídia. O ambiente possui uma interface gráfica parecida com a página de uma rede social, característica que lhe confere também a denominação de rede social educacional, onde a tela principal apresenta as postagens mais recentes feitas pelo professor ou pelos alunos. Cabe ressaltar que essas postagens podem ser moderadas pelo docente, na condição de administrador da turma virtual.

Há três possibilidades principais de realizar tarefas diretamente pelo ambiente que podem servir como instrumentos de avaliação: observação, tarefa e teste.

A observação é uma postagem em que o propositor pode lançar um tema ou tópico para os demais discutirem ou reagirem, manifestando sua concordância ou discordância, utilizando comentários. É possível inserir imagens ou arquivos do computador ou que já estejam armazenados no ambiente. Essa opção é muito interessante para leituras e comentários sobre obras de arte, por exemplo.

Outra forma de atividade presente no AVA é denominada tarefa, na qual o professor lança uma proposição para que o aluno responda ou envie um arquivo que possa ser um vídeo, uma imagem ou texto anexado ou vinculado hipertextualmente. O estudante aguardará o resultado da avaliação, que será feita pelo docente e informada no próprio ambiente.

A terceira forma de atividade é chamada teste (Figura 1). O professor pode elaborar questões, acompanhadas de imagens ou outras mídias, sobre um conteúdo estudado em sala de aula e postar no ambiente, definindo as

⁹ Formato de livro eletrônico utilizado em dispositivos de leitura, como Kindle, iPad e tablets, podendo também ser usados em smartphones.

pontuações. As questões podem ser de múltipla escolha, de texto curto, verdadeiro ou falso, e de correspondência de colunas. O aluno pode ver o resultado logo após submeter o teste, verificando seus erros e acertos.

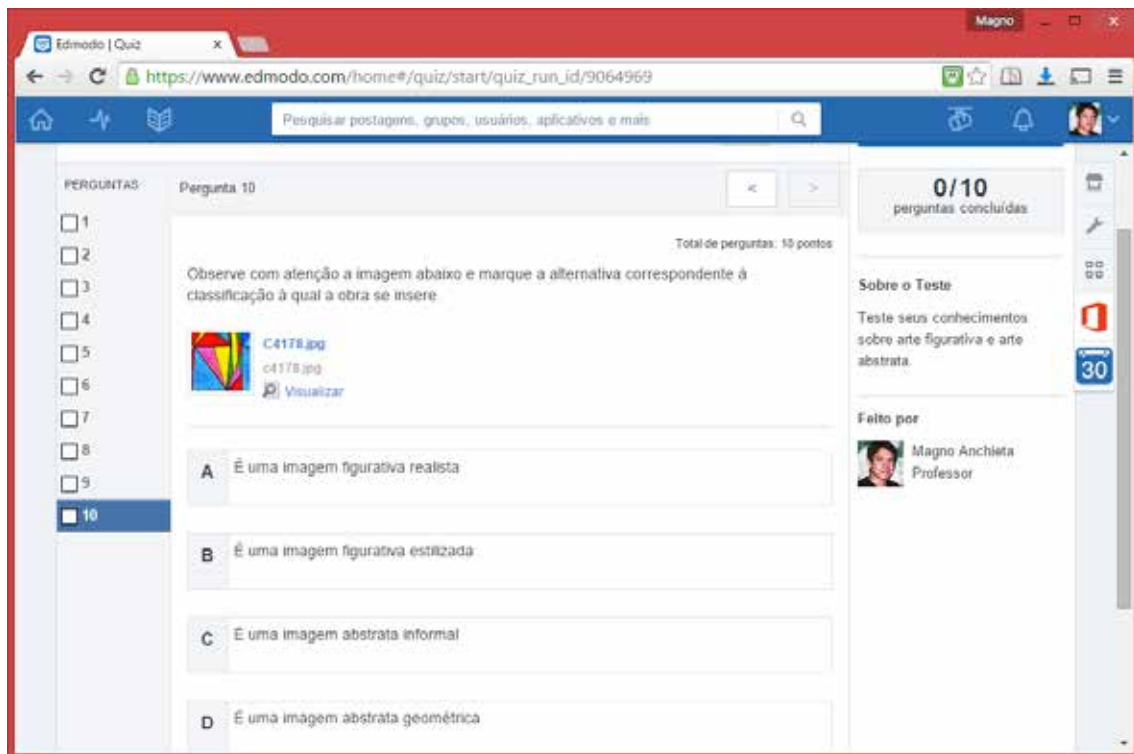


Figura 1: Ferramenta Teste (ou Quiz) do Edmodo, da forma como é visualizada pelo aluno.

Como este artigo trata da nossa pesquisa de mestrado, consideramos interessante relatar uma situação de aprendizagem envolvendo a pedagogia de projetos desenvolvida com os alunos, cujo tema foi intitulado “Um passeio pelos ritmos e sotaques do Bumba-meu-boi¹⁰”.

Durante o processo, o Edmodo foi utilizado como repositório do produto final proposto a cada equipe: uma produção artística audiovisual documentando a pesquisa realizada em campo, através de registros capturados em câmeras digitais ou smartphones e informações obtidas on-line através de fontes como sites, blogs, vídeos, entre outros sobre o tema. O objetivo era que os estudantes desenvolvessem o senso de

¹⁰ Esta manifestação folclórica tem como personagem principal o boi e está presente em todo o Brasil, com algumas variações em cada região. Envolve música, dança, teatro e artes visuais através da sua indumentária artesanal. No Maranhão, apresenta características peculiares, como a divisão por “sotaques”, denominação que se dá, por sua vez, aos diversos estilos ou ritmos apresentados no Estado.

investigação e percebessem as características visuais da indumentária, bem como dos aspectos das outras linguagens presentes na manifestação folclórica, como a dança, a música e o teatro, de forma interdisciplinar e, por fim, documentar isso através de um vídeo editado por eles próprios usando softwares específicos. Ao final do projeto, as produções foram postadas em um canal do Youtube e, em seguida, socializadas no Edmodo, para que todos os outros alunos pudessem apreciar e comentar - prática comum nas redes sociais. Vale ressaltar que todo esse processo foi orientado através de uma WebQuest disponível em blog educativo, ou seja, fora do ambiente, mas ainda no ciberespaço, com link direcionador através de uma postagem no Edmodo.

Esse exemplo de atividade ilustra bem situações de ensino-aprendizagem, tanto do ponto de vista da interdisciplinaridade entre as linguagens da Arte quanto em relação a outras disciplinas, cuja importância é apontada por Barbosa (2010) como condição epistemológica da pós-modernidade, contemporâneas às tecnologias flexíveis e multiplicadoras que, aliadas à interculturalidade, propiciarão um humanismo em contínua reconstrução. Essa mesma autora destaca, ainda, o papel das tecnologias contemporâneas sob a óptica da “abordagem triangular”, pois permite contemplar três eixos fundamentais no ensino da arte: a pesquisa e a contextualização da história da arte, a leitura de imagens e a produção artística dos educandos.

Como podemos perceber, o tema acima proposto foi capaz de unir os processos dos eixos da abordagem triangular, citada acima, da seguinte forma: a contextualização, quando os alunos buscaram as informações relacionadas a cada sotaque, suas origens, suas características culturais; a produção, quando os estudantes foram provocados a criar um vídeo, que é uma manifestação das artes visuais; a leitura de imagens, quando os mesmos tiveram a oportunidade de apreciar o material produzido por eles próprios e pelos colegas. Observamos características da interdisciplinaridade, uma vez que os estudos dialogaram com diferentes linguagens artísticas e com outras áreas do conhecimento. Assim, também foi possível provocar o aprendiz a buscar informações cujos pontos se conectam, levando à ampliação do conhecimento, configurando uma aprendizagem de inspiração deleuzeana, “rizomática”, (TADEU, 2004).

Os conteúdos e atividades apresentados no Edmodo seguem o que está proposto no plano anual de ensino do professor, mais especificamente os voltados para a linguagem das Artes Visuais, como História da Arte e Teorias da Linguagem Visual, no sentido de agregar valor e reforçar o que é apresentado em sala de aula, porém, de forma flexível, não se restringindo a uma visão eurocêntrica ou a apenas ao que está posto no livro didático, mas privilegiando também a produção popular regional/local, como foi o caso do já citado Bumba-meu-boi.

Na opinião de alguns alunos, que se manifestaram pessoalmente ou através do próprio ambiente e com base em análise de questionário aplicado durante a pesquisa¹¹ (Figura 2), a experiência foi positiva, pois permitiu a disponibilização de uma variedade de recursos, além de incentivar a autonomia dos mesmos em aprender. Além disso, o modo como se deu o processo permitiu uma maior aproximação com o modo particular de aprender de cada um. Porém, outros, embora considerassem as vantagens do Edmodo como ferramenta facilitadora da aprendizagem, esbarravam na ainda presente exclusão digital, ou seja, de acesso aos dispositivos ou mesmo de uma boa conexão para acessar e utilizar com aproveitamento os recursos da plataforma.

¹¹ O referido questionário foi produzido e respondido através da ferramenta Google Forms, disponibilizado durante um período ao final da pesquisa. O resultado pode ser verificado [neste link](#) ou através deste endereço: <https://bit.ly/2lRuMwv>



Figura 2: Captura de tela da postagem com *link* para o questionário *on-line* utilizado como instrumento de coleta de dados.

Importante ressaltar que a adesão dos alunos não foi total também em razão de alguns entraves que dificultaram a participação efetiva nas atividades a distância com o Edmodo, como a indisponibilidade de funcionários para acompanhar os estudantes no laboratório de informática da escola em horários alternativos ou ociosos, esquecimento do nome de usuário e senha ou até mesmo do endereço do site, entre outros. Entretanto, esses desafios foram sendo gradativamente superados através do acompanhamento do professor e com medidas alternativas, além da prática dos alunos - o que permitiu maior familiaridade com a ferramenta. Por outro lado, observamos que a aceitação da incorporação de tecnologias digitais contemporâneas por parte dos educandos motivou a realização de novas formas de atividades e de produção artística, resultando em novas contribuições para uma aprendizagem significativa.

3. Conclusão

Como constatamos, grandes são as possibilidades pedagógicas que a *Web 2.0* e, em especial, a plataforma Edmodo oferecem ao ensino-aprendizagem em artes visuais, bem como a todo o currículo formal, com todos os recursos que nela se convergem, possibilitando aos alunos novas experiências educativas, aliando os objetivos didáticos às necessidades de aprendizagem dessa nova geração que, mergulhada no mundo tecnológico, precisa aprender a transformar informação em conhecimento. A partir da experiência relatada com a utilização do AVA Edmodo, percebemos que a aplicação prática com uso de ferramentas da *Web 2.0* proporciona, na formação do educando, dentro das escolas e fora delas, uma aprendizagem que alia diversos aspectos defendidos pelos autores citados neste texto. É possível adotar uma metodologia fundamentada dentro da perspectiva da abordagem triangular sistematizada e divulgada por Barbosa (2010), na qual o estudante da educação básica pode contextualizar a História da Arte, fazer leituras de imagens e produzir artisticamente ao mesmo tempo em que, numa perspectiva da interdisciplinaridade, do hipertexto, dos rizomas e das multiplicidades, de inspiração deleuzeana (GALLO, 2002; TADEU, 2004), tem a oportunidade de relacionar arte com outros conhecimentos que são pertinentes à sua realidade cotidiana, como o uso das TICs e da *Web 2.0*.

Compreendemos que, num momento em que as gerações de estudantes estão cada vez mais imersas nos dispositivos e mídias digitais, é mister que os arte/educadores encarem o contexto da era digital e levem em consideração o impacto e a extensão da aplicação de novas tecnologias, como o Edmodo e outras ferramentas da *Web 2.0*, no processo educacional. Isso não significa propor substituir a escola, a herança cultural dos educandos, outras metodologias, como visitas a museus e galerias e, muito menos, o professor de Arte, mas aliar o ensino presencial ao virtual, com todas as suas possibilidades, agregando-as, a fim de que os alunos possam valer-se dos mais diferentes recursos para aprender.

Referências

- BARBOSA, Ana Mae. (org.). *Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais*. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (orgs). *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. *Concepção, Avaliação e Dinamização de um Portal Educacional de WebQuests em Língua Portuguesa*. 2010. 257 fl. 2010. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Ciências da Educação) - Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/11889>. Acesso em: 26 Janeiro 2016.
- DELEUZE, G. *O Atual e o virtual*. In: DELEUZE, G.; PARNET, C. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998. p.173-179.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DEMO, Pedro. *Educar pela pesquisa*. 10. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2015. (Coleção educação contemporânea).
- EDMODO. *About Edmodo: how we got started*. Disponível em: <https://www.edmodo.com/about?language=en>. Acesso em: 29 julho 2015.
- GALLO, Silvio. *Em torno de uma educação menor*. In: *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 27, n.02, p. 169-178, 2002.
- IBGE. *Cidades/Maranhão/Paço do Lumiar*. Disponível em: <http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?codmun=210750>. Acesso em: 7 março 2016.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo: 2º Ed. Ed.34, 2011. (Coleção Trans).
- O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0*. "O'Reilly Media, Inc.", 2009.
- PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants*. In: *On The Horizon*,

MCB University Press, v. 9, nº 5, October, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/>. Acesso em 28/Novembro/2014.

TADEU, Tomaz. *A filosofia de Deleuze e o currículo*. Goiânia – GO: Faculdade de Artes Visuais, 2004, 74 p. (Coleção Desênredos; n. 1)

TORI, R. *Cursos híbridos ou blended learning*. In: LITTO, F. e FORMIGA, M. (Org) *Educação a Distância: o estado da arte*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

Como citar o artigo

ABNT:PEREIRA, Evaldo Magno Anchieta; DOMINGO, Reinaldo Portal. O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA: uma experiência com o EDMODO no ensino-aprendizagem de Artes Visuais. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, [S.l.], v. 17, n. 1. 2018. ISSN 1806-1362. doi:<http://dx.doi.org/10.17143/rbaad.v17i2.83>

Autor Correspondente

Evaldo Magno Anchieta Pereira
E-mail:magno.anchieta@gmail.com

Recebido: 24/01/18

Aceito:16/08/18

Publicado: 27/12/2018