

## **TPACK Artes Visuais como base para percurso de empoderamento tecnológico na prática pedagógica em Artes Visuais: a versão piloto do Projeto Aprendendo com Arte**

**Jurema Luzia de Freitas Sampaio<sup>1</sup>**

[ju.sampaio@gmail.com](mailto:ju.sampaio@gmail.com)

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta a experiência de conceber, construir, implementar e avaliar um projeto de formação continuada de professores de arte em duas modalidades, EaD e semipresencial, com base nos pressupostos teóricos sustentados pela abordagem metodológica TPACK oferecendo uma leitura adaptada à área de conhecimento de Formação de Professores de Artes Visuais. Dialogando entre o planejamento e os resultados, é feita uma reflexão acerca das necessidades e contribuições da proposta desenvolvida para a formação continuada de professores de artes visuais para o empoderamento em relação às tecnologias digitais de comunicação e informação.

**Palavras-Chave:** Ensino, Artes visuais, comunicação.

### **ABSTRACT**

This work proposes a reflection on the experience of design, build, implement and evaluate a continuing education project for art teachers in two modes (distance education and blended) based on theoretical assumptions supported by methodological approach TPACK offering a reading adapted to area of knowledge of Visual Arts Teacher Education. Dialogue between planning and results, is made a reflection on the needs of continuing education of visual arts teachers for empowerment in relation to digital technologies of communication and information.

**Keywords:** teaching, visual arts, communication.

---

<sup>1</sup> Professora do curso de Publicidade e Propaganda das Faculdades Anhanguera de Campinas e Valinhos – SP.

Professora e coordenadora do curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade do Litoral Sul Paulista – FALS, Praia Grande – SP.

## 1. INTRODUÇÃO

Os dados atuais acerca da formação de professores de arte dão conta de que, a cada dia mais, é necessário o estreitamento das relações entre esses professores e o uso pleno das tecnologias digitais de informação e comunicação, seja para a formação inicial ou continuada, por meio da tecnologia, como a EaD; seja para a atualização da prática profissional dos professores em exercício. Convém destacar que [...] *“faz-se necessária a formação de professores de Arte em uso educacional de equipamentos culturais e tecnologias como forma de dotar esse professor de conhecimentos de arte e cultura para melhor exercer seu papel social de formador”* (SAMPAIO, 2014, p.6).

Tendo como referência os dados oficiais de que há apenas 4,6% de professores formados em Arte no país, e carência de bons materiais nessa área de conhecimento (FVW, 2014), no ano de 2014 a Fundação Volkswagen lançou chamamento público, por meio de edital disponível em seu *site*, para seleção de propostas de desenvolvimento de projeto de formação continuada de professores de Artes Visuais, com a ideia da realização de

[...] um programa de formação continuada de professores de Arte de redes públicas municipais, para desenvolver a capacidade criadora, a imaginação, a percepção, a capacidade crítica e o sentido de pertencimento à sociedade por meio de vivências e fazeres artísticos; interpretação e compreensão da obra ou do campo de sentido da Arte e da Imagem” com “contextualização baseada em experiências pessoais dos educadores, do meio ambiente social e construído e das diferentes culturas com as quais intercambiam estes professores e seus alunos (FVW-1, 2014, p.01).

Interessado em colaborar com a proposta, que se ajusta aos propósitos dos mais de 25 anos de trabalhos pelo ensino de arte, o Instituto Arte na Escola<sup>2</sup> me convidou para, com base em experiências e pressupostos teóricos definidos por mim, em minha tese de doutorado, conceber e redigir uma proposta de projeto que atendesse aos requisitos do edital, e que eu mesma viria a coordenar a implementação e oferta, caso a fosse aprovada. O edital pedia que o projeto fosse desenvolvido com a ideia de proporcionar a oferta de oportunidade de formação continuada em artes visuais, por meio de duas modalidades distintas: semipresencial (120 vagas) e EaD (200 vagas).

---

<sup>2</sup> “O Instituto Arte na Escola é uma associação civil sem fins lucrativos que, desde 1989, qualifica, incentiva e reconhece o ensino da arte, por meio da formação continuada de professores da Educação Básica. Tem como premissa que a Arte, enquanto objeto do saber, desenvolve nos alunos habilidades perceptivas, capacidade reflexiva e incentiva a formação de uma consciência crítica, não se limitando a auto expressão e à criatividade” (ARTE NA ESCOLA, 2015).

Para o desenvolvimento foram usados, como suportes teóricos: abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa; o conceito de cultura, de Alfredo Bosi; a Abordagem Metodológica TPACK - Artes Visuais, de minha autoria (detalhada posteriormente, neste trabalho); os Parâmetros Curriculares Nacionais em Arte – PCN / MEC e o Guia de Tecnologias Educacionais / MEC. Os dois últimos, por exigência do referido edital<sup>3</sup>. Dessa forma, a Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais foi escolhida por se relacionar com as demais referências teóricas, em especial com a Abordagem Triangular, se constituindo como orientação de práticas de formação de professores de Artes Visuais, para e por meio do uso de tecnologias digitais de informação e comunicação, buscando proporcionar um percurso de aprendizagem composto de práticas significativas na busca do atendimento dos objetivos do edital (FVW, 2014, p.02). Nessa relação temos o estreito diálogo entre a visão da Abordagem Triangular com as necessidades contemporâneas de uso consciente e positivo das tecnologias na prática pedagógica dos professores de arte (SAMPAIO, 2014), de modo a possibilitar o desenvolvimento de redes de conhecimento (CUNHA, BRAZ, DUTRA & CHAMON, 2012), promovendo o empoderamento dessas tecnologias pelos professores de arte. Sampaio (2014, p. 97) esclarece que “a Abordagem Triangular<sup>4</sup>, de Ana Mae Barbosa (1996) [...] é reafirmada como uma visão (com seus três fundamentos: Fazer, ler e contextualizar a arte), e não uma metodologia” (SAMPAIO, 2014, p. 97).

Em relação às tecnologias digitais “o paradigma da representação, a ideia do belo, a contemplação da imagem ou de um objeto é trocada pela ideia de um processo a ser vivido” (DOMINGUES, 2002, p. 63). Assim, o projeto, que teve parte de sua proposta apoiada na modalidade de formação por EaD, foi desenvolvido tendo essa

---

<sup>3</sup> Item 8.1 do referido edital: “Para a elaboração do projeto é recomendável a leitura de Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos, especialmente do Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano que corresponde diretamente ao interesse dos professores que farão os cursos, os PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais de 5ª a 8ª series de Arte e todas as seções que compõem este Edital” (FVW, 2014, p.08).

<sup>4</sup> Ana Mae Barbosa é a autora da proposição denominada *Abordagem Triangular*, que pode ser conhecida no livro que a apresentou: BARBOSA, A.M.T.B. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 1996. Série Estudos, 2ª Ed. Reimpressão e, revisitada, 20 anos depois, em outro livro, da mesma autora, em coautoria com e CUNHA, F.P. (Org.) *Abordagem Triangular no Ensino das Artes Visuais e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010. A proposição é peça central de diversos trabalhos na área de ensino de arte.

visão como suporte para a proposição dos percursos a serem vivenciados pelos professores nessa formação.

## 2. DESENVOLVIMENTO

O edital da Fundação Volkswagen, de maio de 2014, com período de inscrições até 27 de junho do mesmo ano, pedia, claramente, que os projetos a serem apresentados para a seleção tivessem como “*foco*” as Artes Visuais, abordando as outras linguagens interdisciplinarmente, porém, no item 1.3, pode-se encontrar a recomendação que

[...] não se trata de formação de professores polivalentes. As Artes Visuais podem incluir artes plásticas, cinema, design, vídeo, fotografia, publicidade, história em quadrinhos, e-arte/educação, *fanzine*, mídia digital no que respeita aos fazeres, acrescentando-se a cidade, a rua, os museus, a arquitetura e o meio ambiente do ponto de vista da leitura, análise e contexto das visualidades (FVW-1, 2014, p.2).

Dessa forma, a proposta concebida e redigida por mim, e apresentada para concorrer à seleção, previa a integração das linguagens artísticas sob regência das artes visuais, distribuídas em atividades de formação que contemplassem o percurso previsto no edital, tendo como suporte de trabalho a Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais, e apoiada na ideia de que

[...] os resultados apresentados nas pesquisas [...] indicaram, de modo geral, que os profissionais entrevistados [professores], em especial os da área artística, apresentam níveis de “tecnofobia” não superiores aos dos públicos não acadêmicos, porém, suas atitudes mostram-se conservadoras em relação às tecnologias digitais, levando-os a manterem certo grau de afastamento (SAMPAIO-RALHA, 2008, p.14).

O projeto apresentado foi estruturado contendo conteúdos e temáticas em artes visuais distribuídas em módulos e, relacionando os módulos interdisciplinarmente com as demais áreas artísticas pelo incentivo do uso de tecnologias digitais para integração, colaboração, troca e trabalho coletivo. A alternância entre encontros presenciais mensais e módulos cursados a distância foi proposta de modo a minimizar as possibilidades de evasão.

Os conteúdos propostos para serem trabalhados nos módulos foram selecionados em consonância com a visão arte proposta pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte, em que vemos um posicionamento quanto à relevância e pertinência da arte na educação, e tendo como ‘pano de fundo’ o conceito de cultura de Alfredo Bosi, em *Dialética da Colonização* (1987, p. 53), que nos lembra que cultura vem de ‘colo’

(verbo latino), e que ‘colo’, para os antigos romanos, significava ‘eu cultivo’ em particular, o solo; compreendendo o sentido básico de ‘colo’ como ‘tomar conta de’, ‘cuidar’.

Esse ‘cuidado’, ou seja, a cultura, em suas variadas formas de expressão, permeou toda a proposta de seleção dos conteúdos a serem trabalhados durante a aplicação do projeto, buscando proporcionar oportunidades de vivências em diversas práticas artísticas e culturais, muitas vezes vividas de forma desconectada dessa percepção, e registrando os processos, de modo a promover a reflexão e compartilhar saberes “*promovendo a valorização da cultura democrática*” (FVW, 2014).

O fator tempo foi trabalhado de modo que a duração dos módulos virtuais ocupasse a totalidade do tempo transcorrido entre os encontros presenciais e pudesse ser compreendida como ampliação do tempo para a realização das tarefas propostas, visando criar ‘espaço’ para que as vivências fossem realmente significativas, e não somente encaradas como meras formalidades a serem cumpridas. Foi incluído também, como atividade única a ser feita individualmente, e visando incentivar a formação em pesquisa acadêmica, o fichamento acadêmico das leituras propostas, sob a metodologia de trabalho de autoria da Profa. Dra. Stela Piconêz, da FE USP. A metodologia da professora é efetivamente uma proposta de sucesso na construção de perfis de pesquisa entre seus usuários.

Os temas que guiaram a seleção de conteúdos e atividades para os encontros, foram (para os encontros presenciais): Apresentação dialogada da proposta, do curso, das estratégias e dinâmicas de socialização; Relicários e o conceito de Patrimônio Cultural (material e imaterial); Visitas técnicas pelos espaços das cidades com o acompanhamento de historiador ou conhecedor da história local para exercitar a leitura estética do meio ambiente natural e construído; Técnicas de Leituras de Imagens; Visitas técnicas à instituição artística ou cultural que pudessem vir ser parceiras dos professores, como museus de arte dos municípios, ou em cidades próximas, acompanhados de mediadores culturais; Arte e mídia: Cinema, Vídeo, Rádio e TV e relações com as Artes Visuais; As relações entre Artes Visuais e a contemporaneidade: diálogos entre a Tecnologia, Teatro e Dança e, por fim, a construção coletiva de Seminários, no encerramento.

Para os módulos EaD os temas foram: Formação de Professores de Arte e as Tecnologias Digitais: ABC Digital; Patrimônio cultural e mídia digital: comunicação, virtualização e sistemas; Mapas Mentais e Mapas Conceituais como estratégia de trabalho educacional em arte: mapeando a Abordagem Triangular; A intencionalidade artística na composição e/ou edição de narrativas visuais: criação e edição de imagens com uso do *Gimp* e *Inkscape*; Jogos, *games* e brincadeiras: o lúdico, as narrativas da fantasia no ensino de artes visuais e os *games* na educação; Diálogos entre Artes e Comunicação: *podcasts* e *videocasts*; Cinema, Rádio e TV - Estratégias de Educomunicação e Avaliação.

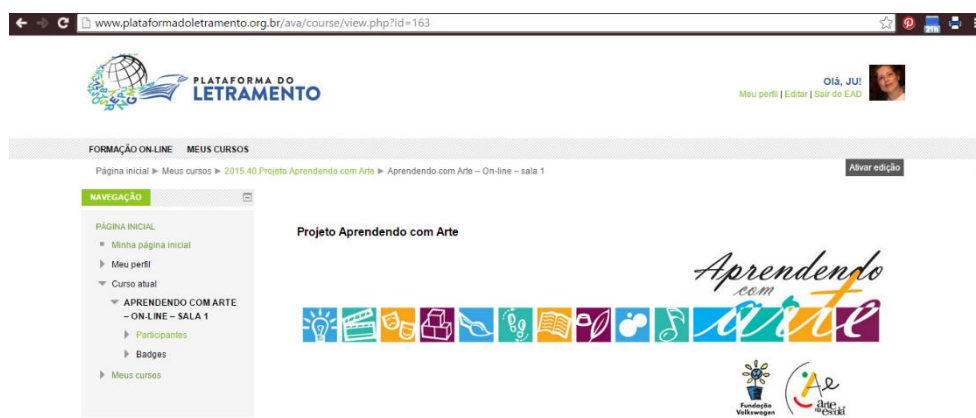
Também foi proposto no projeto o desenvolvimento de um aplicativo para tecnologia *mobile*, de criação de um guia de Arte e Cultura das localidades em que o projeto seria aplicado. O aplicativo seria 'abastecido' com os conteúdos produzidos pelos participantes, durante a aplicação do projeto e, posteriormente, seria aberto a interações entre qualquer interessado que viesse a fazer uso. A ideia central do aplicativo era, também, aproximar os professores de arte das práticas de registro, e uso de tecnologia como apoio pedagógico.

## 2.1. A APROVAÇÃO E OS AJUSTES

O projeto que foi inscrito no edital foi concebido e desenvolvido sem levar em conta os valores financeiros disponíveis pela Fundação Volkswagen para a sua implementação, pois essa informação não estava disponível no edital. Assim, a proposta apresentada, após a aprovação, em que foi classificada em primeiro lugar na seleção, sofreu uma necessária readequação às expectativas de recursos disponíveis.

Num primeiro momento, a readequação se deu pela reorganização de conteúdos, mantendo a ideia original de oito módulos, iniciados por oito encontros presenciais (nas turmas semipresenciais) em que as presenças de palestrantes fossem otimizadas (algumas foram cortadas), reduzindo custos de logística de transporte e hospedagem, sem prejuízo dos conteúdos. O aplicativo *mobile* foi retirado do projeto, pois, para seu desenvolvimento seriam necessários recursos financeiros específicos e a coordenação da FVW acreditou que seria mais adequado destinar esses recursos a outros usos. Ainda

assim, o custo total do projeto excedia à expectativa da FVW. Foi necessária, então, a transformação de um dos oitos módulos em ação somente por via tecnológica, por EaD, para reduzir os gastos com a logística de viagens e hospedagens, porém, evitando comprometer a programação de conteúdos, ou carga horária pretendida. Dessa forma, um dos módulos foi transposto integralmente para o suporte digital, dentro da Plataforma do Letramento<sup>5</sup>, ambiente de ações de formação da FVW, coordenado pelo CENPEC.



**Figura 1 - Página Inicial do Projeto Aprendendo com Arte na Plataforma do Letramento, da Fundação Volkswagen.**

**Fonte: Plataforma do Letramento. Disponível em:**  
**<<http://www.plataformadoletramento.org.br/>>. Acesso em: ago.2015.**

## 2.2 A APLICAÇÃO

A execução do projeto teve início em agosto de 2015 com a visita da equipe às cidades de Cariacica-ES e Aracaju SE, que foram as cidades escolhidas pela FVW para aplicação desse ‘piloto’. Nessa visita técnica, a coordenadora de projetos do Instituto Arte na Escola e eu estivemos em escolas e espaços de arte e cultura, com a incumbência de mapear os recursos do município para aplicação do projeto. As visitas foram acompanhadas por representantes das secretarias de Educação, Cultura e Turismo dos municípios, que nos apresentaram os dispositivos, recursos e aspectos de destaque das suas cidades, em especial os relacionados aos equipamentos educacionais, culturais e artísticos.

<sup>5</sup> A Plataforma do Letramento pode ser conhecida no URL:  
<<http://www.plataformadoletramento.org.br/>>.

Em Cariacica/ES foram visitadas duas escolas, o Centro Histórico, o Banco Popular (instituição financeira social de iniciativa popular) e o Terreiro de Congo da Cia. Cumby, patrimônio cultural do município. E, em Aracaju/SE, além de escolas, visitamos o Museu da Gente Sergipana, o Centro Cultural de Aracaju e o Mercado Municipal.

Esses dispositivos culturais foram mapeados e incluídos na programação de ações do projeto como ferramentas de trabalho, considerando suas regionalidades culturais. Uma das ideias que orientaram a concepção e desenvolvimento das ações do projeto Aprendendo com Arte foi a valorização da cultura regional e, dessa forma, o mapeamento registrou, em fotos e entrevistas, a importância, para a população local, de cada um desses espaços culturais.

Entre agosto e setembro de 2014, foi dado início ao desenvolvimento dos recursos pedagógico, com materiais criados e desenvolvidos especialmente para o projeto. Foram convidados e contratados os professores autores e a eles foram encomendados os textos temáticos. Foi contratado também um *designer* gráfico para desenvolvimento da identidade visual dos materiais e do *Moodle*, e foram fechados os contratos com os palestrantes presenciais e por *HangOuts*.

O Design Instrucional (DI) dos cursos, tanto de formação de tutores, quanto dos módulos EaD das turmas de professores, ficou sob minha responsabilidade, como autora e coordenadora do projeto. Para os módulos a distância propus uma estrutura bem objetiva como Design Instrucional (DI). Os módulos sendo “abertos” aos participantes uma semana antes da sessão *HangOut* que contemplava temática a ser trabalhada, contendo a leitura recomendada para preparação prévia para participação no *HangOut*, que eram os textos autorais dos palestrantes, feitos especialmente para o projeto, do qual os participantes deveriam fazer um fichamento acadêmico de leitura.

Nas segundas semanas dos módulos aconteceram as sessões *HangOut*, que foram compostas por uma fala de 30 minutos do convidado, seguida de oficina prática (2h) interativa com o mesmo professor palestrante.



As semanas seguintes foram dedicadas aos debates, via fórum temático, e realização de atividades de práticas e vivências, individuais e em grupos, relacionadas ao uso de *softwares*, pesquisas e recursos abordados pelos palestrantes.

Os *HangOuts* foram pensados, nessa proposta, como sessões interativas de formação, via web, que aconteceriam nos intervalos entre os encontros presenciais (para as turmas semipresenciais) e disparadores de ações e reflexões, para as turmas totalmente EaD, a serem desdobradas no ambiente virtual.

Para apoio aos trabalhos no ambiente virtual *Moodle* foram contratados professores, com titulação mínima de mestrado em arte, que, no projeto original, teriam a função de “animadores” (SAMPAIO-RALHA, 2007)<sup>6</sup>, e, dessa forma, atuariam como mediadores do desenvolvimento das experiências significativas entre os professores participantes. Em paralelo ao desenvolvimento dos conteúdos para o projeto, houve a preparação dos animadores, além da contratação e encomenda de material (textos e imagens) aos autores, a compra de livros, elaboração dos *kits* dos professores, pedidos no edital.

Também foi proposta e desenvolvida uma rede de recursos digitais de comunicação de apoio, com uso das redes sociais abertas e organizados os conteúdos do portal do Instituto Arte na Escola<sup>7</sup>, para ampliação de possibilidades de interação e troca, visando incrementar e otimizar a experiência no trânsito pelas tecnologias digitais de informação e comunicação. Dessa forma, foram criados perfis com a identidade do projeto nas redes sociais *Google+*, *Facebook*, *Twitter*, *Pinterest* e *Youtube*, essa última, como suporte de armazenamento das sessões *HangOut* ocorridas durante o desenvolvimento e aplicação do projeto. Esses perfis seriam administrados diretamente pelo estagiário especialmente contratado para o projeto.

---

<sup>6</sup> [...] Alguns autores também se referem à figura como "moderadores de comunidades de prática". [...] Ou seja, não é uma metodologia, mas uma capacidade, que pode ser desenvolvida em muitos casos, mas inata em alguns. Um perfil, um modo de agir, enfim. [...] Nesse novo paradigma rompe-se com a ideia de "transmissão à distância", ou seja, a transferência de cursos clássicos (o que se faz num meio analógico para um digital), em formatos hipermídia interativos. Para que isso ocorra é necessária a vida "social" de uma comunidade. Essa vida social é o que proporciona o envolvimento, necessário à ação. A sensação de "pertencimento" ao grupo, ou comunidade, é que move o indivíduo à ação colaborativa. O desenvolvimento de comunidades virtuais se apoia nessa inter-relação (SAMPAIO-RALHA, 2007).

<sup>7</sup> O Portal do Instituto Arte na Escola conta com um repositório de conteúdo de uso livre e aberto, que pode ser consultado gratuitamente em <<http://artenaescola.org.br>>.

### 2.3 A SELEÇÃO DE TUTORES

A concepção de tutoria nesse projeto, foi embasada na concepção de Comunidades Virtuais com que trabalho desde 1999 (SAMPAIO-RALHA, 2007) e que é apoiada nas ideias de Michael Moore (1972), Rheingold (1998) e Holmberg (apud GARCÍA ARETIO, 1994). Essa concepção fundamenta-se no entendimento de que

[...] a grande maioria dos estudantes que frequentam cursos na modalidade a distância são adultos e trabalhadores. Parte-se do pressuposto que são independentes, auto responsáveis e, portanto, preparados para lidar com essa nova situação de estudo sem a presença do professor. Se são capazes de decidir se querem ou não estudar, também são capazes de decidir "como estudar" (MOORE, 1972).

Dessa forma, mais que 'tutorar' o cumprimento de tarefas, os 'animadores' se tornariam agentes de acompanhamento dos processos individuais de cada participante, e coletivo, do grupo como um todo, numa busca pela formação de laços de identidade que reforçassem a colaboratividade, buscando a configuração de comunidades virtuais (RHEINGOLD, 1998), incentivando a socialidade entre os participantes. Para isso, buscou-se referências em Holmberg (apud GARCÍA ARETIO, 1994, p.72-3, adaptado), acreditando que

[...] o sentimento de que existe uma relação pessoal entre estudantes e professores promove o prazer pelo estudo e a motivação no estudante; Esse sentimento pode ser fomentado por meio do material auto instrucional bem elaborado e uma adequada comunicação a distância com *feedback*; O prazer intelectual e a motivação pelo estudo são favoráveis à consecução de metas de aprendizagem e no uso de processos e meios adequados a estes fins; A atmosfera, a linguagem e as convenções de conversação amistosa favorecem o sentimento de que existe uma relação pessoal de acordo com o primeiro postulado; As mensagens enviadas e recebidas em forma de diálogo são compreendidas e retidas com maior facilidade; O conceito de conversação pode identificar-se com bons resultados por meio dos meios de que a educação a distância dispõe; A planificação e o guia de trabalho, realizados pela instituição que ensina ou pelo estudante, são necessários para o estudo organizado que se caracteriza por uma concepção finalista explícita ou implícita (HOLMBERG apud GARCÍA ARETIO, 1994, p.72-3).

As animadoras/mediadoras, oito no total, foram selecionadas num processo desenvolvido em duas etapas. A primeira foi composta da análise curricular de todos os candidatos inscritos (mais de 400), com apresentação de documentos de comprovação de formação em arte, com nível mínimo de mestrado, alguma experiência em EaD e trânsito pelas ferramentas digitais da Web. Foram selecionados 40 inscritos, por pontuação atribuída ao atendimento das condições pedidas. A segunda etapa foi composta por um curso de preparação de tutores, oferecido aos 40 selecionados, certificado pelo Instituto Arte na Escola.

No edital de seleção foi pedido que

[...] mais do que domínio de conteúdos, precisamos que os tutores dessa proposta tenham trânsito tecnológico, ou seja, saibam utilizar tecnologias de comunicação digital com desenvoltura, para auxiliar os alunos, incentivando a sua autonomia e aprendizagem, buscando despertar e construir, também, um perfil de professor pesquisador. É preciso, por isso, que o tutor seja um agente de mediação tecnológica e pedagógica que oriente o processo, guiando os alunos, mas que dê espaço para que este aluno se desenvolva de forma autônoma (Jurema Sampaio, em FVW, 2014, p.2).

O curso foi criado, coordenado e implementado por mim, e nele a Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais foi exposta, trabalhada e explorada, bem como foram feitas as experimentações de ferramentas digitais, fóruns, habilidades de gerenciamento de tempo dos candidatos etc.

Foram contratadas as primeiras oito colocadas, por pontuação obtida nas avaliações de atividades desenvolvidas durante o curso de formação, que aconteceu na Plataforma do Letramento, em janeiro de 2015.

Em fevereiro de 2015 foram abertas as inscrições para os participantes, do Brasil todo, que desejassem cursar a proposta via EaD. O número de interessados superou, em muito, as expectativas da Fundação Volkswagen para a formação nessa edição piloto do curso, demonstrando claramente uma demanda inequívoca por cursos de formação continuada na área de arte por EaD.

Das inscrições, a maioria absoluta veio do estado de SP, com 1253 inscrições. E o menor número de inscrições veio do estado de Roraima, com 6 inscritos, seguido do Acre, com 9 inscritos.



**Figura 2 - Inscrições no Projeto Aprendendo com Arte, por estados.**

**Fonte: FVW-3, 2015.**

A formação básica da maioria dos inscritos é em Artes Visuais, com 2099 inscritos (50% do total).

Com relação à pós-graduação, a maioria (47%) relatou pós-graduação *lato sensu*, especialização, mas um número significativo de inscritos (13505, 31,1%) declarou não ter cursado nenhuma pós-graduação.

O Projeto Aprendendo com Arte iniciou suas atividades de formação em 05 de março de 2015, com o evento presencial em Aracaju SE, que marcou a assinatura da parceria entre a Fundação Volkswagen o Instituto Arte na Escola, como parceiro técnico desse projeto piloto.

### **3. ABORDAGEM METODOLÓGICA TPACK ARTES VISUAIS**

A Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais é uma proposta de leitura da Metodologia TPACK, feita por mim, durante a pesquisa de doutoramento na ECA USP, para aplicação desta na área de Formação de Professores de Artes Visuais e visa uma apropriação da TPACK para a área buscando verificar as necessidades a serem contempladas na formação de professores de arte por EaD por meio dessa visão.

Chamada de TPACK (de, em Inglês, *Pedagogical Content Knowledge*) (SHULMAN, 1986)<sup>8</sup>, a metodologia é uma proposta de trabalho com tecnologia e educação que tenta capturar algumas das qualidades essenciais de conhecimento, exigidas do professor para integrar a tecnologia no seu ensino. Busca “*integrar os conhecimentos que são necessários para um professor para usar a tecnologia inserida em um planejamento didático adequado podendo aplicá-lo em seu plano de ensino*”<sup>9</sup> (KOEHLER, 2012). No centro da proposta se localiza a complexa relação de três formas principais de conhecimento: Conteúdo (CC), Pedagogia (CP) e Tecnologia (CT). O quadro TPACK é construído sobre a ideia de *Pedagogical Content Knowledge*. Na leitura que fiz da Metodologia TPACK busquei diagnosticar esses conhecimentos na área de artes visuais. Dessa forma surgiu a ‘Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais’, sintetizada da tabela abaixo (SAMPAIO, 2014, p.93) e que pode ser conhecida

---

<sup>8</sup> SHULMAN, L.S. Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(4). 1986.

<sup>9</sup> Tradução nossa do original “*trata de integrar los conocimientos que son requeridos por un docente, para poder utilizar la tecnología inserta en una planificación didáctica adecuada pudiendo aplicarla en su esquema de enseñanza*” (KOEHLER, 2012).

na tese disponível na biblioteca de teses da ECA USP<sup>10</sup>. Essa proposta guiou a seleção de conteúdos e materiais para aplicação no projeto.

**Tabela 1 - Desmembramento do gráfico TPACK em Artes Visuais<sup>11</sup>.**

TPACK					
Technological Pedagogical Knowledge (TPK)	Pedagogical Content Knowledge (PCK)	Technological Content Knowledge (TCK)	Content Knowledge (CK)	Technology Knowledge (TK)	Pedagogical Knowledge (PK)
Fluência em recursos e atividades educacionais em geral.	Conhecer teorias de aprendizagem <sup>12</sup> e estratégias de ensino em geral, e específicas de arte.	Estar atualizado em relação aos <i>softwares</i> , <i>app</i> , objetos de aprendizagem e demais recursos tecnológicos desenvolvidos para a área de conhecimento.	Conhecer a fundo os conteúdos de sua área de conhecimento, no caso, artes.	Saber operar tecnologias padrão, em educação, como quadro, giz etc., e também as mais recentes <sup>13</sup> , bem como conhecer o vocabulário tecnológico como " <i>wilfer</i> " <sup>14</sup> .	Ter conhecimento pedagógico em relação às teorias de desenvolvimento de aprendizagem, nos diversos modelos, bem como conhecimentos de sua aplicabilidade em aula.

#### 4. RESULTADOS

Ao fim da edição piloto do Projeto Aprendendo com Arte, em novembro de 2015, a meta de atender 120 professores no semipresencial e 200 na modalidade EaD ultrapassou às expectativas.

<sup>10</sup> A tese "O que se ensina e o que se aprende nas licenciaturas em artes visuais a distância?" pode ser encontrada na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-03062014-151612/pt-br.php>>.

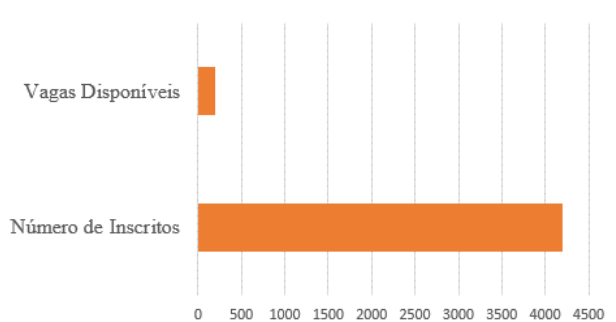
<sup>11</sup> Este gráfico pertence à minha tese, citada acima.

<sup>12</sup> Denominam-se teorias da aprendizagem, em Psicologia e em Educação, aos diversos modelos que visam explicar o processo de aprendizagem pelos indivíduos. Embora desde a Grécia antiga se hajam formulado diversas teorias sobre a aprendizagem, as de maior destaque na educação contemporânea são a de Jean Piaget e a de Lev Vygotsky.

<sup>13</sup> Nessa perspectiva, compreender as potencialidades inerentes a cada tecnologia e suas contribuições ao processo de ensino e de aprendizagem poderá trazer avanços substanciais à mudança da escola, a qual se relaciona com um processo de conscientização e de transformação que vai além do domínio de tecnologias e traz subjacente uma visão de mundo, de homem, de ciência e de educação (TORNAGHI; PRADO; ALMEIDA, 2005, p. 47).

<sup>14</sup> É a pessoa perdida na Internet que fica navegando sem rumo e sem saber o que fazer (HERMANN, 2007, citando o artigo "A study of 2,400 people carried out by YouGov found more than a quarter of internet users wilf - a rough acronym of What Was I Looking For? - for two days every month", o que, numa tradução livre, seria algo como "um estudo com 2.400 pessoas mostra que mais de um quarto dos usuários da internet wilf (Que seria um acrônimo da expressão 'What Was I Looking For', ou 'O que eu estou procurando?').

Já na inscrição para a seleção de participantes por EaD houve uma superação absoluta das metas. Como já dito, foram 4197 inscrições (quatro mil, cento e noventa e sete) inscritos para as 200 vagas disponíveis, um número quase 2100% acima do estimado.



**Figura 3 - Inscrições para Modalidade EaD.**

Fonte: FVW-3, 2015.

Com relação ao Plano Nacional de Educação – PNE, o projeto teve impacto positivo nas metas 2, 15, 16 e 17, que são, respectivamente: Ensino Fundamental; Formação de Professores, Formação Continuada e pós-graduação de Professores e Valorização de Professores (FVW-3, 2015).

Quanto ao impacto geográfico, o Projeto Aprendendo com Arte atingiu diretamente, professores de 23 estados brasileiros.



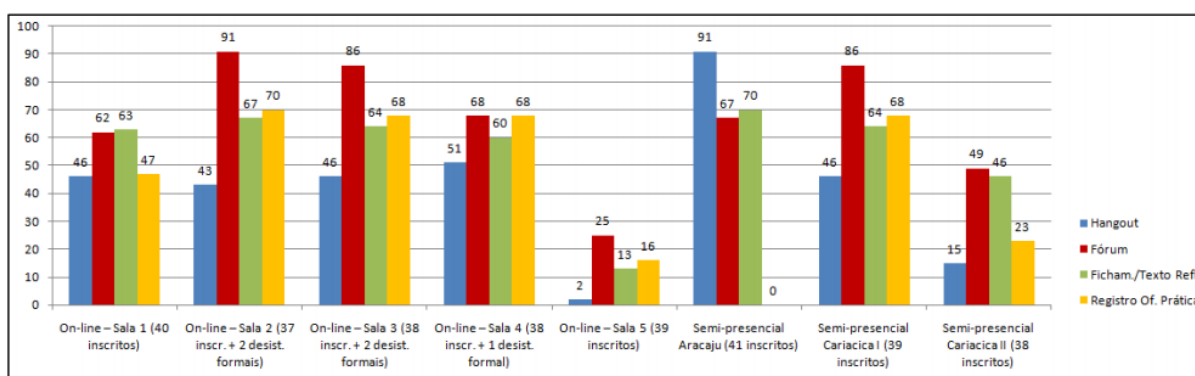
**Figura 4 - Estados brasileiros impactados pelo Projeto Aprendendo com Arte.**

Fonte: FVW-3, 2015.

Os números do Censo 2014 da Associação Brasileira de Educação a Distância, ABED “a evasão constitui um grande obstáculo para o desenvolvimento das ações EaD” (ABED, 2014, p. 90) mostram que, nos cursos livres não corporativos os índices

de evasão chegam a 50% (SAMPAIO, 2014, p.13; FVW-3, 2015). A menor taxa de evasão é percebida nos cursos corporativos devido, acredita-se, a um maior comprometimento, visto que a maioria é financiada pelos empregadores e o cumprimento das atividades tem reflexo direto na empregabilidade do funcionário. A “*falta de tempo para estudar e participar do curso*”, que é o motivo citado por 60% dos entrevistados no censo (ABED, 2014) é diminuída com a colaboração dos empregadores na liberação do tempo de estudo (FVW-3, 2015). No caso das turmas semipresenciais do Projeto Aprendendo com Arte, a parceria entre a Fundação Volkswagen e as Secretarias de Educação dos municípios previa a liberação dos professores para a participação no projeto, assim como agrega ao plano de carreira do professor participante pontuação de carga horária de treinamento em serviço.

No Projeto Aprendendo com Arte, considerou-se como evasão os alunos que formalizaram sua desistência do curso. Assim, a taxa de evasão formal ficou em torno de 3%: foram solicitadas formalmente 9 desistências dentre os 320 matriculados. Porém, dos restantes 311 participantes, 134 (43%) tiveram participação ativa e 177 (57%) pouca ou nenhuma participação (considerando os que nunca acessaram e os que ficaram por mais de 60 dias sem acesso ao ambiente). Dessa forma, a evasão não formal pôde ser considerada como dentro dos percentuais verificados em outros cursos EaD (FVW-3, 2015).



**Figura 5 - Dados referentes à participação nas atividades.**

Fonte: FVW-3, 2015.

#### 4.1 OS RESULTADOS A CADA MÓDULO

No primeiro módulo, nas turmas EaD, foram desenvolvidos 29 *blogs*, entre individuais e coletivos. A “*atividade foi nova para a maioria dos participantes*” (FVW-3, 2015), mas a qualidade alcançada foi de ótimo nível. Apesar de inicialmente apresentarem pouca intimidade com as ferramentas tecnológicas, os professores participantes demonstraram interesse em aprender e incorporá-las à sua prática diária. Essa percepção se deu especialmente na construção de *blogs*.

Nas turmas semipresenciais o tema do primeiro encontro foi ‘Cadernos de Artistas como registro da prática’. Também nesse encontro foi apresentada a proposta metodológica que embasa o projeto, e foi entregue o material teórico e o *kit* de recursos, composto de livros, vídeos, lâmina com fotografia e sequência pedagógica, e a pasta arquivo em que os participantes podem guardar os textos de cada formação, tudo isso dentro de uma bolsa desenvolvida especialmente para o Projeto Aprendendo Com Arte, pela equipe de outro projeto da Fundação Volkswagen, o Costurando o Futuro<sup>15</sup>.

No segundo módulo, sobre Patrimônio e Memória, os participantes fizeram um mosaico de tradições e patrimônios materiais e imateriais de suas regiões e se organizaram em uma Comunidade de Prática, com 84 participantes, que desenvolveu o tema com a criação de uma imagem coletiva, com a montagem das fotografias enviadas pelos participantes, sobre patrimônios culturais materiais e imateriais. A comunidade continuará ativa até o fim dos cursos (FVW-3, 2015). No encontro presencial, também buscando trabalhar Patrimônio e Memória, o tema foram os Relicários. Foi “*uma atividade bastante rica, plena de significados, em que os professores puderam refazer seus percursos individuais de memória, resgatando ideias e ideais de estudantes, quando em formação*” (FVW-3, 2015).

No terceiro módulo foram desenvolvidos 35 Mapas Conceituais sobre a Abordagem Triangular, conteúdo do módulo, de modo individual e coletivos. Nos encontros presenciais o Prof. Cláudio Neimanas trabalhou com os professores algumas questões relacionadas à fotografia e registros imagéticos e recursos da fotografia. Os

---

<sup>15</sup> Mais informações sobre esse projeto podem ser consultadas em <http://www.vwbr.com.br/fundacaovw/novo/portugues/TextoProjetos.aspx?idProjeto=28>.



professores de Aracaju/SE visitaram o Centro Cultural de Aracaju, para uma sessão fotográfica, e os professores de Cariacica/ES, visitaram o Centro Histórico da cidade.

No quarto módulo foram realizadas atividades com o uso dos *softwares Gimp e Inkscape*. Foram produzidas 49 imagens, entre individuais e coletivas (mosaicos de imagens). Nos encontros presenciais houve oficinas de leitura de imagens, com Anamélia Bueno Buoro em que foram trabalhadas as habilidades de descrição, análise, estabelecimento de relações e interpretação de imagens. A produção artística baseada na leitura da obra "Navio de Imigrantes" destacou as muitas leituras pessoais e a necessidade de se propor esse tipo de atividade na escola (FVW-3, 2015).

No módulo cinco o *HangOut* com a Profa. Dra. Paula Caroley, sobre *games & jogos* deflagrou a construção de 40 análises de games, entre individuais e coletivas, além de 26 imagens autorais, usando os games que foram testados, e que traziam a possibilidade de criações artístico-poéticas. Os encontros presenciais foram marcados por visita a instituições artísticas ou culturais: Museu da Gente Sergipana e Galeria de Arte Popular (Aracaju), Terreiro de Congo e Museu Vale (Cariacica), acompanhados de um mediador local e da Profa. Dra. Maria Christina Rizzi. Essa visita se configurou num estudo de procedimentos, atitudes e valores sob a ótica da teoria e da prática à luz da Abordagem Triangular (FVW-3, 2015).

Para o sexto módulo foram realizadas propostas de trabalho com vídeo e cinema. O resultado foi a criação de curta metragens pelos professores, usando recursos como celulares e câmeras fotográficas simples. Foram apresentados 27 vídeos, entre produções individuais e coletivas. Os encontros presenciais realizaram atividades que visaram contribuir na estruturação dos projetos finais; compartilhar práticas em desenvolvimento a partir dos conteúdos trabalhados no curso; tratar de conceitos da arte contemporânea e proposições da artista Lygia Clark que permeiam a concepção de artista/ professor/propositor.

No sétimo módulo todo o trabalho foi dedicado à construção dos projetos de sequências didáticas, trabalho final do curso, em que deveriam ser programadas atividades a serem aplicadas em sala de aula pelos professores, usando recursos aprendidos ao longo do curso. Entre trabalhos individuais e coletivos, tivemos a entrega

de 27 projetos de sequências didáticas. O sétimo encontro presencial foi marcado pela apresentação dos seminários finais, exposição de trabalhos e palestra com a Profa. Dra. Maria Helena Wagner Rossi sobre um panorama do ensino da arte na contemporaneidade. Em Aracaju foram apresentados 07 projetos. Em Cariacica foram apresentados 05 na turma 1, da manhã; e 04 projetos, na turma 2, da tarde (FVW-3, 2015).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram realizados sete módulos temáticos e quatro sessões virtuais de formação e, na modalidade semipresencial houve ainda sete encontros presenciais, cada um com duração de oito horas. Foram encontros mensais, intercalados com os encontros de formação a distância (*HangOuts*). No entanto, os dias escolhidos pelas secretarias para as sessões acontecerem (sextas-feiras) não se mostrou adequado às disponibilidades da maioria dos professores participantes, esvaziando as sessões em tempo real. Embora as sessões tenham sido gravadas e tenham ficado com acesso disponível aos participantes, o formato interativo foi perdido.

Foi considerado pela direção do Instituto Arte na Escola, já no primeiro semestre de trabalhos no projeto, que “*os HangOuts não poderiam ter caráter acadêmico*” (FVW-3, 2015, p.36). Assim, o formato foi modificado, da proposta original, previstos para serem encontros interativos, para deixá-los “*mais leves e dinâmicos*”, porém, a inclusão de roteiros pré-definidos obrigatórios, tornaram-se mais *broadcasting*, o que não considero interessante. A direção do Arte na Escola também afirmou acreditar “*que seria interessante, também, que houvesse um editor de imagens, para que os vídeos fossem editados antes de serem disponibilizados no canal do projeto no YouTube*” (FVW-3, 2015, p.36), o que, como autora da proposta, e coordenadora, discordo, pois descaracteriza a principal qualidade da ferramenta, de dialogicidade e interação, que se perde com a edição, tornando-os outro tipo de material didático: as vídeo-aulas. Na avaliação do Instituto, as sessões foram longas demais. Porém, com a quebra do formato inicialmente proposto (diálogo web mediado) para transformá-las em transmissão direta de uma conversa mediada entre a apresentadora e o convidado descaracterizou a ideia de uso da ferramenta.

O estagiário contratado para as redes sociais foi dispensado antes do início da aplicação do projeto, por incompatibilidade no trabalho com a equipe do Instituto Arte na Escola, e foi substituído por um funcionário do próprio instituto que, por não ter dedicação exclusiva ao projeto, terminou por não ‘dar conta’ de gerir e alimentar as redes adequadamente, gerando uma presença virtual significativa, como planejado. A gestão de presença nas redes *Google+*, *Pinterest*, *Facebook* e *YouTube* foi emergencialmente assumida por mim, por já exercer essas atividades juntos aos meus clientes particulares, porém sem gerar o impacto desejado no projeto. As demais foram abandonadas.

Os encontros presenciais acabaram por se configurarem como disparadores dos temas, mesmo dos grupos EaD (o que seria a função dos *HangOuts*) para se ajustarem à agenda da Coordenação de Projetos do IAE, “*e também foram trabalhados em ambiente virtual, apoiados em leituras e debates em fóruns temáticos, mediados por professoras tutoras, acompanhados de diálogos virtuais com especialistas, de modo a contextualizar todo aprendizado desenvolvido*” (FVW-3, 2015, p. 13), este fato foi marcadamente reforçado pelas mudanças feitas pela direção do IAE do formato dos *HangOuts*.

Com relação aos fichamentos como prática metodológica de pesquisa acadêmica, as dificuldades apresentadas pelos professores em realizar o fichamento, que deveria ser realizado sob a metodologia de trabalho de autoria da Profa. Dra. Stela Piconêz, levou a coordenação de projetos do Instituto Arte na Escola a decidir, contra a minha vontade, por permitir, alternativamente, a realização de uma resenha crítica contextualizada com a prática profissional dos professores. Como não estava prevista a resenha, o modo de fazer dela não foi explicitado aos professores e essa decisão ficou pedagogicamente descontextualizada e, embora tenha minimizado a dificuldade com o procedimento metodológico proposto, restringiu o objetivo inicial de incentivar a pesquisa de formação acadêmica, visto que os professores, que já não têm o hábito de realizar fichamentos do que leem, quando leem, continuaram a não exercitar esse aspecto.

A administração do *Moodle* ficou a cargo do CENPEC, outro parceiro da FVW, que foi incluído no trabalho com o projeto depois dele ser aprovado (a informação não

constava no edital) e isso dificultou um pouco o trabalho de ajustes. A integração do trabalho de duas equipes (CENPEC e Instituto Arte na Escola), mais as expectativas da Fundação Volkswagen, juntando dois projetos com metodologias diferentes, sendo uma já consolidada, e aplicada em outras áreas de conhecimento (CENPEC), e a outra, experimental, inédita em aplicações abertas (embora a Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais tenha sido testada durante a pesquisa, com sucesso, isso se deu em ambiente acadêmico, com público formado por alunos de pós-graduação da UDESC) e pensada primordialmente para as especificidades o ensino de arte, foi uma jornada bastante pesada.

O ambiente *Moodle* do CENPEC não estava configurado para adaptabilidade *mobile*, e a maioria absoluta dos acessos dos professores se deu por *smartphones* pessoais e *tablets*, recebidos dos programas municipais de capacitação tecnológicas das duas cidades envolvidas. Fato que também não foi informado nas tratativas iniciais, e não houve tempo para realizar a adaptação emergencial.

Além das questões tecnológicas, a proposta inicial de liberdade total de gerenciamento das salas pelas tutoras, base da Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais, foi bastante prejudicada pela interferência direta da diretoria da Fundação, que, sem apresentar razões pedagógicas, no meio do terceiro módulo, pediu a restrição das funções das mediadoras que, de animadoras da construção do conhecimento passaram à “tutoras cobradoras de atividades” (declaração delas mesmas, em conversas de acompanhamento de coordenação de tutoria, todas registradas em ambiente virtual), o que empobreceu, e muito, a atuação das mesmas, numa tentativa de enquadrá-las ao “modelo de tutoria” de outros projetos mantidos pelo CENPEC, desconsiderando as especificidades do Ensino de Arte, da Abordagem Metodológica TPACK Artes Visuais, que foram propostas e defendidas no projeto inicialmente aceito, na aprovação no edital. O modelo utilizado pelo CENPEC, no entanto, prevê a participação bimodal (presencial e virtual) ativa das formadoras, o que não aconteceu no Aprendendo com Arte pois, embora também estivesse previsto no projeto original, pela falta de participação virtual das formadoras presenciais. Por terem sido escolhidas por meio de critérios que não consideraram as necessárias e imprescindíveis habilidades tecnológicas, trânsito digital

fluente, familiaridade e adesão ao mundo virtual, e que foi fator negativamente marcante de sua atuação.

O critério de avaliação de participação dos professores considerado pela FVW foi unicamente quantitativo. Foram eliminadas as propostas, critérios e ações de avaliação qualitativa, originais do projeto. O resultado foi que, embora tenha havido um bom controle, faltou o aspecto qualitativo nas avaliações formais.

O Projeto Aprendendo com Arte, em sua versão piloto, concebida e criada por mim, tinha um *backbone* específico: promover o empoderamento tecnológico aos professores de arte participantes pela experimentação de vivência ativa como agente do processo educativo formativo tecno mediado. Assim, mesmo com todos os cortes e ajustes que foram apontados como necessários pelas diversas instâncias administrativas e, embora o projeto tenha sido parcialmente descaracterizado pelas interferências aplicadas durante seu desenvolvimento, os resultados foram bastante animadores.

Novas reformulações administrativas foram definidas para a aplicação do projeto em 2016. No entanto, essas decisões gerenciais entraram em conflito direto com os meus ideais pedagógicos de trabalho formação continuada de professores de arte por EaD. Além do encerramento do meu contrato, também por esse motivo, retirei-me do projeto ao fim do piloto, porém, cabe destacar, mantenho viva a ideia original de que “[...] *as dificuldades, a cada dia maiores, de disponibilidade de tempo e recursos para atualizações, somando-se ao universo de possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais, justificam que o conhecimento mínimo desse universo se faça absolutamente necessário*” (SAMPAIO-RALHA, 2008, p.14) e iniciativas como esta devem ser incentivadas e consideradas como caminho possível e eficiente para a formação continuada de professores de arte. Nesse sentido, e mesmo que tenha sido somente pela comprovação inequívoca da demanda por esse tipo de formação, a experiência foi extremamente rica!

## REFERÊNCIAS

- ABED, Associação Brasileira de Educação a Distância - Censo 2014. São Paulo, ABED, 2014.
- Arte na Escola. Sobre o Instituto Arte na Escola. Disponível em: <<http://artenaescola.org.br/institucional/>>. Acesso em: jul.2015.
- Barbosa, A.M.T.B. Apresentação. In: Edital do Projeto Aprendendo com Arte. Disponível em: <[http://vwbr.com.br/fundacaovw/novo/portugues/edital\\_Arte.pdf](http://vwbr.com.br/fundacaovw/novo/portugues/edital_Arte.pdf)>. Acesso em: jul.2015.
- Bosi, A. Dialética da Colonização - Bosi, Alfredo. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 1936.
- Cunha, R.M.R.; Braz, S.G.; Dutra, P.O. & Chamon, E.M.Q.O. Os recursos tecnológicos como potencializadores da interdisciplinaridade no espaço escolar. In: The 4th International Congress on University-Industry Cooperation – Taubate, SP – Brazil – December 5th through 7th, 2012.
- Domingues, D. Criação e Interatividade na Ciberarte. Experimento, São Paulo, 2002.
- FVW. Reunião entre a Fundação Volkswagen e a Secretaria de Educação Básica em 18 de fevereiro de 2014. Sem publicação, circulação interna.
- FVW-1. Fundação Volkswagen. Edital do Projeto Aprendendo com Arte. 2014. Disponível em: <[http://vwbr.com.br/fundacaovw/novo/portugues/edital\\_Arte.pdf](http://vwbr.com.br/fundacaovw/novo/portugues/edital_Arte.pdf)>. Acesso em: jul.2015.
- FVW-2. Fundação Volkswagen. Edital de Seleção de tutores para o Projeto Aprendendo com Arte. 2014. Disponível em: <[https://docs.google.com/forms/d/1UcI1TDk9uoV4ozPE3XtlhePEZotQuUiRN7Kd8MIA\\_hY/closedform](https://docs.google.com/forms/d/1UcI1TDk9uoV4ozPE3XtlhePEZotQuUiRN7Kd8MIA_hY/closedform)>. Acesso em: jul.2015.
- FVW-3. Relatório final do Projeto Aprendendo com Arte. Fundação Volkswagen, dezembro de 2015, circulação interna.
- García Aretio, Lorenzo. Educación a Distancia Hoy. Madrid: UNED, 1994.
- Koehler, M.J. TPACK Org. 2012. Disponível em: <<http://www.tpack.org/>>. Acesso em: jul.2015.
- Moore, Michel. Learner Autonomy: the second dimension of independent learning, 1972.
- \_\_\_\_\_. Toward a theory of independent learning and teaching, 1973.
- \_\_\_\_\_. On a Theory of independent study, 1977.

Rheingold, H. The Virtual Community. <http://www.rheingold.com/vc/book> SENGE, P. M. A quinta disciplina - Arte e prática da organização que aprende. São Paulo: Best Seller, 1998.

Sampaio, J.L.F. Projeto Aprendendo com Arte. In: Fundação Volkswagen, Edital Fundação Volkswagen. Circulação restrita. São Paulo: FVW, 2014.

\_\_\_\_\_. (1) O que se ensina e o que se aprende nas licenciaturas em artes visuais a distância? Tese de doutorado. Programa de pós-graduação em Artes, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, Área de Teoria, Ensino e Aprendizagem. Orientação a Profa. Dra. Ana Mae T.B. Barbosa. 2014. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-03062014-151612/pt-br.php>>. Acesso em: jul.2015.

\_\_\_\_\_. (2) Considerações ao término da pesquisa "O que se ensina e o que se aprende nas licenciaturas em artes visuais a distância?". Um estudo Brasil/Argentina e a TPACK Artes Visuais. In: Anais do XXIV Congresso da Federação de Arte/Educadores do Brasil. II Congresso Internacional da Federação de Arte/Educadores. Ponta Grossa/PR, 14 a 18 de novembro de 2014. Ponta Grossa: FAEB/ISAPG, 2014. ISSN 2358-7423.

Sampaio-Ralha, J.L.F. Uso de VRML em EDMC para ensino de arte: possibilidades e limitações. In: Imaginar. Revista da Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual de Portugal. n.51, v.1. Dez.2008. p.14-19. ISSN 1646-6845.

\_\_\_\_\_. "Comunidades Virtuais - O que é, para que serve, porque usar; como usar e como não usar". In: Moraes, U.C. (Org.) Tecnologias Educacionais e Aprendizagem: Estratégias no uso dos recursos Digitais. 1ª ed. São Paulo: Livro Pronto, 2007. v. 1, p. 167-182.

Shulman, L.S. Those who understand: Knowledge growth in teaching. Educational Researcher, 15(4). 1986.

Tornaghi, A.J.C.; Prado, M.E.B.B.; Almeida, M.E.B. Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC: guia do cursista. 2. Ed. Brasília, DF: Secretaria de Educação à distância, 2010.