

LIBERARTE: O USO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS NO ENSINO DA DISCIPLINA ARTES

Eixo Educação Inovadora e Transformadora

Júlia Gomes Fagundes dos Santos¹

Achley Andressa Junges²

Laura Simon Marques³

Reginaldo Martins Barbosa Júnior⁴

RESUMO

LiberARTE é um projeto desenvolvido pelos acadêmicos do curso de Comunicação Social - Produção Editorial, na disciplina de Produção Editorial para Web. O projeto está relacionado com o conceito de recursos educacionais abertos, que são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa que podem ser modificados, adaptados e remixados através de uma licença aberta, de acordo com a necessidade do contexto de circulação. Dessa forma, o LiberARTE funcionaria como uma plataforma para compartilhamento, uso e reuso desses materiais educacionais voltados para a área das artes. Pretende-se, com isso, impulsionar e promover o acesso a esses bens educacionais no estudo da disciplina de Artes, melhorando, desse modo, o ensino da disciplina nas escolas brasileiras, principalmente nas públicas. Como se sabe, a estrutura da educação e ensino no Brasil é, muitas vezes, limitada e fechada às mídias digitais. Os professores possuem poucos recursos a sua disposição e, na grande maioria das vezes, acabam utilizando, em sala de aula, apenas livros didáticos. O acesso a essa plataforma disponibilizaria conteúdos que tanto professores quanto alunos poderiam produzir, assim proporcionando maior quantidade e qualidade de informações disponíveis para ambos.

Palavras-chave: REA. Artes. Ensino. Educação.

INTRODUÇÃO

LiberARTE é um projeto que foi desenvolvido pelos acadêmicos do curso de Comunicação Social - Produção Editorial, na disciplina de Produção Editorial para Web, no segundo semestre do curso. Essa tinha como trabalho final o desenvolvimento do protótipo de um site/aplicativo que tivesse como temática um assunto de utilidade pública. Dessa forma, optou-se por relacionar educação, Recursos Educacionais Abertos (REA) e artes. Com isso, tem-se por objetivo

¹Acadêmica do quarto semestre do Curso de Comunicação Social - Habilitação Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: gomesjufagundes@gmail.com

²Acadêmica do quarto semestre do Curso de Comunicação Social - Habilitação Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: achleyjunges@gmail.com

³Acadêmica do quarto semestre do Curso de Comunicação Social - Habilitação Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: laurasimonmarques@gmail.com

⁴Acadêmico do quarto semestre do Curso de Comunicação Social - Habilitação Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: reginaldombjunior@gmail.com

impulsionar e promover o acesso, uso e reuso de bens educacionais no estudo da disciplina de Artes em escolas públicas e privadas.

Como se sabe, a estrutura da educação e ensino no Brasil ainda permanece muito fechada às mídias digitais. Os professores dispõem de poucos recursos e, na maioria das vezes, acabam utilizando apenas livros didáticos. Quando falamos no campo da arte, principalmente nas escolas da rede pública, o caso é ainda pior. Essa disciplina muitas vezes não é valorizada ou nem é reconhecida como tal, e muitas Instituições nem oferecem no currículo escolar essa matéria. Há, portanto, uma necessidade de incentivo na área das artes dentro das escolas de ensino fundamental e médio. A falta de professores especializados e de conteúdos diversificados também é outro fator que prejudica o desenvolvimento das habilidades e do interesse dos alunos, afetando o crescimento de potenciais artistas.

Diante disso, criou-se um protótipo do site e aplicativo denominado LiberARTE que pudesse ser utilizado dentro das salas de aula, de uma forma diferente e inovadora, capaz de atrair a atenção dos estudantes e também dos professores, ajudando a melhorar o ensino dessa matéria. Para isso, realizou-se uma pesquisa preliminar, feita a partir de entrevistas com professores do Departamento de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), de um questionário online com alunos de escolas públicas e privadas e de um mapeamento de outros projetos envolvendo REA, educomunicação e Creative Commons - conceitos importantes para a fundamentação teórica do projeto.

DESENVOLVIMENTO (RESULTADOS E DISCUSSÃO)

Com o novo milênio, novas tecnologias foram criadas e aperfeiçoadas pelo ser humano, tornando-se cada vez mais intrínsecas com o nosso dia a dia. Está configurado no papel daquele que estuda Comunicação Social investigar as influências e consequências desse progresso na vida das pessoas, principalmente quando essas modernizações são as responsáveis pela distribuição de informação para o público.

Hoje, por exemplo, possui-se um conceito denominado *Educomunicação*, que se encaixa nessa nova maneira de utilizar as tecnologias para repassar



conhecimento aos indivíduos. Esse termo junta as áreas da educação e comunicação, sendo considerado um campo que incentiva a formação crítica do cidadão, definido por práticas como:

Integrar às práticas educativas o estudo sistemático dos sistemas de comunicação (cumprir o que solicita os PCNs no que diz respeito a observar como os meios de comunicação agem na sociedade e buscar formas de colaborar com nossos alunos para conviverem com eles de forma positiva, sem se deixarem manipular). [...] criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos. [...] e melhorar o coeficiente expressivo e comunicativo das ações educativas; como o uso dos recursos de comunicação (rádio, jornal, vídeo, internet) no processo de aprendizagem (SOARES, 2015).

Projetos como o Programa da Escola Interativa, coordenado pela Cipó, uma associação civil sem fins lucrativos atuante na Bahia, adotam a educação pela comunicação em escolas públicas e lutam pela incorporação desse método de ensino em uma política pública, já que, embora obtenha sucesso, são necessários muitos recursos, por vezes indisponíveis, para trabalhar com essa metodologia. Eles acreditam que ao “utilizar a comunicação de forma democrática, participativa e educativa, jovens podem criar produtos capazes de transver o mundo, cujos conteúdo e processo de elaboração conferem um outro sentido à sua própria história, da sua comunidade, cidade ou país”.

Ao elaborar o projeto LiberARTE, tanto no site quanto no aplicativo, a educomunicação entraria como um processo de colaboração entre professores e alunos para uma maior geração de conteúdo, com o objetivo de promover o uso e reuso de novos recursos educacionais nessa área, incentivando a inclusão e o acesso a esses materiais em escolas que não possuem recursos para encontrá-los de outras maneiras. Os alunos estariam sendo incentivados a criar novos materiais, motivando sua autonomia criativa, assim como os professores estariam cooperando para progresso do ramo educacional da arte ao compartilhar seus planos de aula e outros conteúdos, prevendo o exercício da cidadania, pois iriam ajudar outros alunos e professores, da sua própria cidade ou de outras partes do país, a terem mais ferramentas educacionais para serem desenvolvidas em salas de aula, melhorando, dessa maneira, a educação.

Os conteúdos tanto do site quanto do aplicativo, portanto, seriam criados pelos usuários. Como a meta do projeto seria aumentar os materiais disponíveis aos educadores da disciplina de artes, para que haja um diálogo maior entre eles e, assim, uma partilha de conhecimentos para o desenvolvimento da educação nessa área, é preciso a criação de ferramentas para que esse compartilhamento seja facilitado. Dessa maneira, o conceito de *licenças abertas* será utilizado.

CreativeCommons ou Licenças abertas

Licenças abertas são licenças menos restritivas que concedem maior flexibilidade, permitindo modificações, usos não-comerciais e comerciais do material. O CreativeCommons, segundo o próprio site, “[...] é uma organização sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e usos da criatividade e do conhecimento através de instrumentos jurídicos gratuitos”. Eles possuem o foco de elaborar e garantir a manutenção de licenças livres pelo mundo. Suas licenças de direitos autorais são padronizadas e simples e buscam expandir a quantidade de obras disponíveis ao público. Segundo eles, “a ideia de acesso universal à pesquisa, educação e cultura é possível graças a Internet, mas os nossos sistemas jurídicos e sociais nem sempre permitem que essa ideia seja colocada em prática.” Por isso, eles decidiram oferecer essa estrutura livre, que cria o equilíbrio entre a realidade da internet e as leis dos direitos autorais.

Assim, é de total interesse do projeto LiberARTE que todos os trabalhos disponíveis na nossa plataforma estejam sob alguma licença do CreativeCommons, por se tratar de um projeto de REA. Entretanto, a educação das pessoas sobre esse tipo de ferramenta ainda é muito precária. Por isso, planejou-se oferecer um espaço para educar os usuários quando os mesmos fizerem o cadastro no site e quando decidirem postar algum conteúdo, para total compreensão deste instrumento.

Recursos Educacionais Abertos

De acordo com a definição dada pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), REA são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, fixados em qualquer suporte ou mídia, que estejam sob domínio público ou licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por

terceiros. Podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, jogos, testes, softwares e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento.

Para ser considerado um REA, o recurso precisa permitir quatro liberdades mínimas, chamadas de "4Rs" (review, reuse, remix e redistribute), sendo elas conhecidas como usar, aprimorar, recombinar e distribuir. Essas liberdades permitem ao usuário, inserido em um processo de engajamento com os recursos didáticos, usar e adaptar o que foi criado por outros para o seu próprio uso, compartilhar o que elabora sozinho ou em conjunto com outros professores/alunos e, consecutivamente, compartilhar novamente o material que adapta, de forma que outras pessoas possam ser beneficiadas.

REA é um movimento relativamente novo no Brasil. Tem-se no país uma realidade na qual a educação ainda pouco explora o uso das mídias como alternativa de ensino que complemente os conhecimentos dos alunos. Há, então, que pensar no termo educação aberta que faz referência a um movimento educacional que visa permitir o livre acesso a oportunidades de aprendizagem. Esse conceito é fundamental para uma nova visão do processo educativo, fomentando uma cultura de colaboração e compartilhamento, segundo afirma o professor TelAmiel, coordenador da Cátedra Unesco de Educação Aberta, inaugurada em 2014 na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

Quando você tem acesso a recursos [educacionais] que são abertos, tanto da perspectiva mais técnica, usando software livre, usando padrões que são facilmente entendidos por diferentes softwares, mas também na questão legal, onde você tem a permissão de fazer uso de alguma coisa, fica mais fácil compartilhar recursos, criar cursos, criar oportunidades e simplesmente compartilhar conhecimento entre as pessoas (AMIEL, 2014).

Quando se propôs o tema do projeto, que diz respeito aos REA e às Artes, pode-se observar que o ensino dessa disciplina acaba seguindo o modelo habitual de educação e encontra-se até mesmo mais precário. Há uma aprendizagem básica da história da arte e das artes visuais, e os professores, na maioria das vezes, sem especialização na área, acabam não explorando conhecimentos mais profundos.

Arte não é apenas arte visual, mas sim diversas representações. Segundo Ernst Gombrich (2015), tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes. A arte engloba todas as criações realizadas pelo ser humano para expressar uma visão sensível do mundo, seja esse real ou fruto da imaginação. Através de recursos plásticos, linguísticos ou sonoros, a arte permite expressar ideias, emoções, percepções e sensações.

Sendo a Arte muito presente na vida do ser humano, é possível imaginar como essa disciplina poderia ser mais explorada através de recursos abertos, em que os diversos conteúdos produzidos por artistas, sejam imagens, textos, audiovisuais, poderiam não apenas ser visualizados pelas pessoas, mas também aprimorados, agregando assim novas ideias e consecutivamente promovendo uma interação entre aquele que produz e o usuário que acessa os recursos, ou seja, experiências seriam trocadas e artistas seriam valorizados.

Através de uma breve pesquisa, pode-se constatar a existência de projetos que, assim como o LiberARTE, também estão relacionados ao conceito de REA. Um exemplo é o Livro Didático Público, desenvolvido pela Secretaria da Educação do Estado do Paraná. Ele nasceu de outro projeto chamado “Folhas”, que incentivava a produção colaborativa de textos e conteúdos pedagógicos realizados pelos professores do estado. Os professores foram convidados a pesquisar temas específicos de suas aulas, e escrever “folhas” (recursos) didáticas. Dentre uma série de materiais desenvolvidos, foram criados livros didáticos para cada área do conhecimento nos três anos do Ensino Médio. Ao contrário de um livro tradicional, esse material é aberto, publicado na Internet com uma licença de uso que permite ser baixado, impresso, modificado ou reorganizado por qualquer pessoa.

Neste exemplo, REA ofereceu oportunidade para a formação continuada dos professores de forma colaborativa e participativa. Além disso, proporcionou um material de alta qualidade que pode ser utilizado livremente e adaptado às condições e interesse de professores por todo o Brasil.

O projeto LiberARTE funcionaria exclusivamente com as contribuições de alunos e professores da área de arte de todo o país, portanto, seria necessário a



criação de um grupo de pessoas que criassem e compartilhassem seus materiais para que o site e o aplicativo obtivessem sucesso. O conceito de compartilhamento seria dividir o seu trabalho com outras pessoas, permitindo-as o acesso a ele, mas sem consentir que haja algum tipo de alteração. Essa é a atividade que menos exige dos usuários de um grupo.

O compartilhamento de conteúdo é a forma mais presente de colaboração dentro de redes sociais, o site *Flickr* é um exemplo. Essa sistemática estaria mais presente no conceito do aplicativo do LiberARTE, construído especialmente para os alunos compartilharem os trabalhos que desenvolvem dentro, ou até mesmo fora, da sala de aula. Como descrito no livro “Lá vem Todo Mundo: o poder de organizar sem organizações”, de Clay Shirky, compartilhamento produz consciência compartilhada entre os participantes.

A cooperação coletiva é um pouco mais complexa, segundo o autor:

Cooperar é mais difícil que simplesmente compartilhar porque exige que você mude seu comportamento para sincronizar-se com outras pessoas que estão mudando o delas para sincronizarem-se com você. Enquanto no compartilhamento o grupo é basicamente um agregado de participantes, a cooperação gera identidade de grupo – você sabe com quem está cooperando (SHIRKY, 2012, p.46).

Quando algo é produzido em coletivo, a regra básica é que ninguém deverá receber crédito individual pelo trabalho realizado, e o projeto não poderia surgir sem a ajuda de muitos. O maior exemplo desse tipo de funcionamento hoje em dia é a Wikipédia, em que há um vaivém de conversa e edição que resulta em artigos sobre assuntos variados. Esse tipo de site é eficiente graças à criação compartilhada.

Assim como a Wikipédia, o projeto LiberARTE não iria possuir uma complexa estrutura organizacional, mas sim funcionaria com pequenas contribuições de pessoas. Por exemplo, quando um artigo sobre teatro é compartilhado por um professor, os usuários terão a opção de simplesmente ler e utilizar o artigo daquela maneira, ou poderão editá-lo e acrescentar informações, essas alterações apenas dependerão do tipo de licença aberta utilizada pelo autor do artigo.

Aconteceria apenas uma simples filtração quando o material for colocado no site, para verificar se o mesmo possui relações com a área de artes e que não haja conteúdo inadequado. A pergunta sobre este tipo de projeto que depende de um grupo não organizado, entretanto, é sempre a mesma: Por que alguém se daria o trabalho de contribuir? Shirky responde essa pergunta em seu livro com um exemplo pessoal e dá três razões possíveis: primeira, a chance das pessoas de exercitar algumas capacidades mentais. Melhorar um artigo de um colega ajuda você a exercitar seu conhecimento, e você se sente bem com isso. Vaidade, publicar o seu trabalho, mostrar para os outros aquilo que você sabe também é uma forte razão para querer compartilhar e contribuir. E, por último, o desejo de fazer uma boa ação.

Independente da razão que motivaria o autor, a principal razão por trás do projeto LiberARTE é a distribuição de recursos educacionais para que o ensino de arte melhore nas escolas públicas. Assim, a implementação do projeto traria consequências como a construção de um grupo de pessoas que se importam o suficiente com a melhora da educação dos jovens, o apreço pelas ferramentas criadas (site e aplicativo) e a contribuição e ajuda para mantê-las em funcionamento. Desse modo, a ambição maior do projeto seria alcançada.

Diante de toda essa discussão, pode-se ainda afirmar que os Recursos Educacionais Abertos criam a oportunidade para uma transformação fundamental na educação, propiciam o envolvimento de educadores e estudantes no processo criativo de desenvolver e adaptar conteúdos educacionais. Além de produzir material e incentivar diversas possibilidades de uso, governos e instituições de ensino podem formar professores e alunos para a produção colaborativa de textos, imagens e vídeos de qualidade, ou seja, é criado um espaço para a formação continuada de profissionais e obras didáticos.

CONCLUSÃO

Em virtude dos fatos apresentados, percebe-se o potencial para realmente tornar o projeto viável e real. Hoje, com a falta de incentivos para a área das artes, principalmente nas escolas de ensino fundamental e médio brasileiras, é vital que haja algum projeto que ajude na melhoria do ensino dessa disciplina. A arte é uma

área do conhecimento muito ampla, que pode ser dividida em várias categorias, porém não se vê isso sendo refletido no ensino dentro dessas instituições. A limitada visão acerca dessa disciplina, combinada com a falta de recursos, resulta na perda de possíveis jovens artistas, que não foram guiados ou incentivados o suficiente nessa fase do ensino escolar.

O projeto LiberARTE procuraria ajudar a diminuir essa realidade, oferecendo um espaço onde acadêmicos, professores e jovens alunos pudessem contribuir com novas informações e conteúdos relevantes para um melhor aprendizado. Os recursos educacionais abertos, junto às licenças livres, promovem essa dinâmica de criação, compartilhamento, uso e reuso de materiais educacionais, que auxiliam na expansão dos métodos de educação, ou seja, é por meio deles que se tem a possibilidade de construir e experimentar novos modelos de elaboração e transmissão de ideias e, dessa forma, estar, acima de tudo, disseminando conhecimento.

O incentivo a práticas de colaboração é necessário à educação para que se possa avançar com a ideia de um ensino que utilize apenas como ferramentas os livros didáticos. A tecnologia e os meios de compartilhamento em rede tornam o aprendizado em sala de aula uma maneira produtiva, planejada e que promove a ideia de autoria entre educadores e alunos.

REFERÊNCIAS

AMIÉL, Tel. **Mapa global REA – Contribua sua história!** Disponível em: <<http://educacaoaberta.org/mapeamento-da-educacao-aberta-na-oec-2015/>>. Acesso em: 24 set 2016.

CONCEITO.DE. **Conceito de arte - O que é, Definição e Significado.** Disponível em: <<http://conceito.de/arte#ixzz4JVGGIKpB>>. Acesso em: 06 set 2016.

EMUNDOATLAS. **Initiatives.** Disponível em: <<http://www.emundusatlas.org/initiatives>>. Acesso em: 24 set 2016.

EMUNDOSPROJECT. **WelcometoeMundus.** Disponível em: <<http://www.emundus-project.eu/>>. Acesso em: 24 set 2016.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da Arte.** Rio de Janeiro: LTC, 1993.

GOMES, Gustavo; BRAGA, Ellen; SANTANA, Ana Elisa. **REA: entenda o que são recursos educacionais abertos.** Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/educacao/2015/09/rea-entenda-o-que-sao-os-recursos-educacionais-abertos>>. Acesso em: 10 set 2016.

INSTITUTO EDUCADIGITAL. **Nossa forma de atuar.** Disponível em: <<http://www.educadigital.org.br/site/atuacao/nossa-forma-de-atuar/>>. Acesso em: 10 set 2016.

OERWORLDMAP. **About.** Disponível em: <<https://oerworldmap.org/about>>. Acesso em: 24 set 2016.

OERWORLDMAP. **Contribuite.** Disponível em: <<https://oerworldmap.org/contribute>>. Acesso em: 24 set 2016.

OERWORLDMAP. **FAQ.** Disponível em: <<https://oerworldmap.org/FAQ>>. Acesso em: 24 set 2016.

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS. **Perguntas Frequentes.** Disponível em: <<http://www.rea.net.br/site/faq/#a2>>. Acesso em: 06 set 2016.

REDE CEP, Educomunicar: Comunicação, Educação e Participação no desenvolvimento de uma educação pública de qualidade, 2009. Disponível em: <http://www.cidadeescolaaprendiz.org.br/wp-content/uploads/2014/06/educomunicar_rede-cep.pdf>. Acesso em: 04 nov 2016.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações.** Rio de Janeiro: Zahr, 2012.

SIGNIFICADOS. **O que é Educação: Educação é o ato de educar, de instruir, é polidez, disciplinamento.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/educacao/>>. Acesso em: 06 set 2016.

SOARES, I. O. **Mas, afinal, o que é Educomunicação?** Disponível em: <<http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/27.pdf>>. Acesso em: 04 de nov de 2016.

WIKIPÉDIA. **Educação Aberta.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Educa%C3%A7%C3%A3o_aberta>. Acesso em: 10 set 2016.

WIKIPÉDIA. **Educomunicação.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Educomunica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 06 set 2016.