

## Utilização de tecnologias na mediação do ensino e aprendizagem em aulas não presenciais na era do coronavírus: vivências na educação superior em Blumenau nos cursos de artes visuais e moda

### RESUMO

**Roseli Kietzer Moreira**

[moreira@furb.br](mailto:moreira@furb.br)

Universidade Regional de Blumenau (FURB), Blumenau, Santa Catarina, Brasil.

**Francisco Ponciano Vieira**

[fponcianovieira@gmail.com](mailto:fponcianovieira@gmail.com)

Universidade Regional de Blumenau (FURB), Blumenau, Santa Catarina, Brasil.

**Rafael Jose Bona**

[bona.professor@gmail.com](mailto:bona.professor@gmail.com)

Universidade Regional de Blumenau (FURB), Blumenau, Santa Catarina, Brasil.

O texto tem por objetivo relatar as ações adotadas pelas disciplinas práticas dos cursos de Artes Visuais e Moda ofertadas no primeiro semestre de 2020 de uma universidade da cidade de Blumenau, que diante de informações de protocolos e procedimentos emitidos por Notas Oficiais pela própria instituição, respaldadas em Decretos governamentais que tratavam da pandemia e isolamento social desencadeados pelo Covid-19, tiveram que adaptar as suas estratégias pedagógicas presenciais para o ensino remoto, e assim prosseguirem com o semestre letivo. Uma das condições era encontrar ferramentas possíveis e viáveis que pudessem contribuir para o ensino e aprendizagem on-line durante o período da pandemia. O artigo relata essa vivência com aulas à distância e as soluções encontradas pelos professores para atuarem em suas disciplinas presenciais e práticas em mecanismos on-line. O resultado demonstra as adequações realizadas e as soluções possíveis durante este período de isolamento contra o coronavírus.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Artes Visuais. Moda. Covid-19.

## INTRODUÇÃO

A pandemia originada pelo Covid-19 desencadeou uma série de acontecimentos ao longo do primeiro semestre de 2020, suscitando muitas especulações, Decretos governamentais e Notas Oficiais emitidas pela Universidade Regional de Blumenau, instituição sobre a qual relatamos no presente artigo. Entre avisos, comunicados, protocolos, procedimentos a serem seguidos e possíveis retornos às aulas, os professores tiveram que adaptar rapidamente suas estratégias pedagógicas presenciais para o ensino remoto e assim prosseguirem com o semestre letivo.

Importante esclarecer que essa transformação tecnológica na educação presencial ocorreu em poucos dias. Conforme a Nota Oficial 2, emitida pela Universidade Regional de Blumenau, o ensino superior teve um período de uma semana para se adaptar e usar todas as ferramentas digitais disponíveis para transpor os conteúdos programáticos que antes eram ministrados no formato presencial para o on-line.

Essa mudança do ensino agora com o uso de interfaces no formato remoto síncrono, ou seja, aulas on-line e ao vivo, envolveu a reformulação das estratégias pedagógicas como as aulas, exercícios, trabalhos, avaliações. Isso vem ao encontro do exposto por Bueno e Gomes:

Seria um excesso de conservadorismo ou ingenuidade não constatarmos que a sociedade produziu, para além dos livros, novos instrumentos de registro, desenvolvimento, socialização e disseminação do conhecimento construído e acumulado historicamente. E para além da aula expositiva, metodologias e tecnologias de interação para a construção do conhecimento (BUENO; GOMES, 2011, p. 55).

Vale lembrar que o ensino remoto praticado pelas instituições que oferecem cursos presenciais neste período de pandemia assemelha-se ao ensino a distância (EAD) apenas no que se refere a uma educação mediada pela tecnologia, pois os princípios das aulas ministradas seguem sendo os mesmos da educação presencial. Nesse novo formato de ensino, on-line e síncrono, as aulas foram ministradas em sua maioria no mesmo horário convencional da aula presencial, por meio do uso de interfaces e plataformas digitais colaborativas já utilizadas pela FURB, que são o *Ambiente Digital de Aprendizagem (AVA 3)*, o *Office 365* e o *Microsoft Teams*. Esse universo digital combina comunicação, colaboração, diálogo, videoconferências, armazenamentos de arquivos e integração de aplicativos no local de trabalho.

Outros ambientes virtuais deram suporte às aulas como o *Whatsapp*. As redes sociais como o *Pinterest*, o *Facebook* e o *Instagram* também auxiliaram nesse processo, pois possibilitam armazenar e compartilhar fotos, vídeos e enviar mensagens.

Os procedimentos metodológicos como instrumentos e critérios de avaliação também foram ajustados a esse novo cenário e de acordo com as necessidades de cada proposta. A comunicação e reuniões entre os coordenadores, professores e profissionais administrativos também aconteceu mediada por tecnologia. Então, este momento atípico pelo qual passa o mundo todo em função do Covid-19

demandou uma mudança de comportamento e gestão de tempo por parte de toda a comunidade universitária incluindo professores e alunos. Também não houve redução de custos para as instituições que tiveram que se adaptar e investir em tecnologias e nem de tempo dos professores que dispuseram de mais horas de trabalho em regime *home office* para a adaptação dos planejamentos das aulas e suporte às dúvidas dos alunos.

Diante do exposto, este artigo faz um relato de experiência de professores dos cursos de Artes Visuais e Moda da Universidade Regional de Blumenau, por meio das disciplinas práticas de Desenho de Moda I e Estruturas Tridimensionais e a adaptação para o ensino remoto na era do coronavírus.

## DESENHO DE MODA I

O desenho possui intrínseca relação histórica e profissional com o estilismo de moda e proximidades com as diretrizes curriculares do design nos quesitos que dialogam com o próprio curso de moda. A disciplina de Desenho de Moda I é de grande importância para o curso de Moda da FURB, junto com a disciplina de Desenho de Moda II, oferecida no semestre subsequente. Ambas objetivam instrumentalizar o aluno no aprimoramento do desenho como suporte para o estímulo da criatividade e geração de produtos como vestuários, acessórios, calçados, joalherias etc. Para tanto, as suas ementas abordam elementos da linguagem visual, representação gráfica da figura humana adulta e infantil, transcendendo questões de altura, peso, medida, raça, etnia, orientação sexual, identidade de gênero e condição social, planejamento incluindo o godê, evasê, drapeado, plissado, franzido e babado, superfícies têxteis, táteis e visuais, ilustração e desenho técnico.

Seguindo as orientações institucionais de apoio máximo aos alunos e guiadas pelo plano de ensino, já apresentado no primeiro dia letivo, as aulas da disciplina de Desenho de Moda I foram adaptadas para o modelo remoto e síncrono, ou seja, mediadas por tecnologia e ministradas ao vivo e no mesmo horário para o qual estavam previamente estipuladas, evitando assim maiores impactos no calendário acadêmico.

Vale acrescentar que as disciplinas de Linguagem do Desenho I e II e de Desenho da Figura Humana, ministradas respectivamente na primeira e segunda fases do currículo anterior, deram suporte teórico e prático para o bom desempenho dos alunos na disciplina de Desenho de Moda I, facilitando o seu entendimento neste momento de ensino remoto.

Utilizou-se como apoio na dinâmica das aulas de Desenho de Moda I as plataformas digitais indicadas pela instituição como *AVA 3*, *Office 365* e o *Microsoft Teams*. Também se recorreu a outros meios de comunicação on-line como: *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* e *Pinterest*. Para Bueno e Gomes (2011, p. 60), “na educação, a tecnologia também amplia a capacidade de interação, informação e comunicação entre os sujeitos da aprendizagem e automatiza as ferramentas de acúmulo, armazenamento, processamento, sistematização, organização e socialização do conhecimento”.

As aulas geralmente iniciavam pelo *Microsoft Teams* no qual acontecia a abordagem teórica do assunto, exemplos práticos, discussões, debates e

apresentações dos trabalhos. Os canais *AVA 3* e *Office 365* foram destinados ao envio dos materiais de auxílio, como textos, artigos, bem como meio para postar e receber as avaliações e a troca de mensagens.

Outros ambientes digitais deram suporte às aulas como o *WhatsApp*, que foi usado para a formação de um grupo composto pelos integrantes da disciplina de Desenho de Moda I, servindo de extensão das aulas que aconteciam via *Microsoft Teams* no qual paralelamente e também em horários diversos os alunos se comunicavam entre si e com o professor a fim de tirar dúvidas sobre os temas tratados. As redes sociais on-line como o *Pinterest*, o *Facebook* e o *Instagram* também foram usadas possibilitando a exposição e consequentemente a divulgação dos projetos, armazenamento e compartilhamento de fotos, imagens, vídeos, além de também servirem de meio de transmissão e recebimento de mensagens.

No ciberespaço, em troca, cada um é potencialmente emissor e receptor num espaço qualitativamente diferenciado, não fixo, disposto pelos participantes, explorável. Aqui, não é principalmente por seu nome, sua posição geográfica ou social que as pessoas se encontram, mas segundo centros de interesses, numa paisagem comum do sentido ou saber (LEVY, 1996, p. 77).

Os procedimentos metodológicos como instrumentos e critérios avaliativos foram ajustados de acordo com o novo panorama on-line. Definiram-se as avaliações em formato de quatro projetos sendo que o primeiro foi intitulado *Projeto Fotográfico: A Universidade Inspira a Moda*, que aconteceu ainda no modelo presencial, porém sua entrega, em virtude do decreto legal de isolamento social, se deu já no modo remoto. Os outros três projetos aconteceram totalmente no modelo remoto sendo assim nomeados: *Desenho/Colagem - Uma Ilustração de Moda*, *Coleção Cápsula: Interação Entre Arte e Moda* e *Eu, Público-Alvo!*

A imagem a seguir apresenta o registro no AVA 3 da FURB dos projetos supracitados da disciplina de Desenho de Moda I.

Figura 1: Template da plataforma AVA 3 da FURB relacionado a disciplina de desenho de moda I



Fonte: Universidade Regional de Blumenau (2020).

De forma resumida, o objetivo da primeira avaliação definida como *Projeto Fotográfico: A Universidade Inspira a Moda* foi estimular a criatividade dos alunos usando como fonte de inspiração a própria universidade na elaboração de peças do vestuário. O aluno tinha que fotografar o entorno da universidade (chão, parede, teto, objetos etc.), observando elementos da linguagem visual como ponto, linha, forma, cor, textura para utilizá-los como referência nas suas criações de peças do vestuário representando-as por meio de desenhos, denominados também de croquis de moda.

Porém, a entrega do projeto, que se iniciou antes da pandemia, aconteceu no período da aula em regime remoto, por isso houve adaptação no seu formato de apresentação: de presencial passou para o on-line. Então, foi proposto que os alunos postassem no AVA 3 as imagens das duas criações representadas de forma manual juntamente com as fotos que serviram de referência e, por fim, o texto explicativo em anexo.

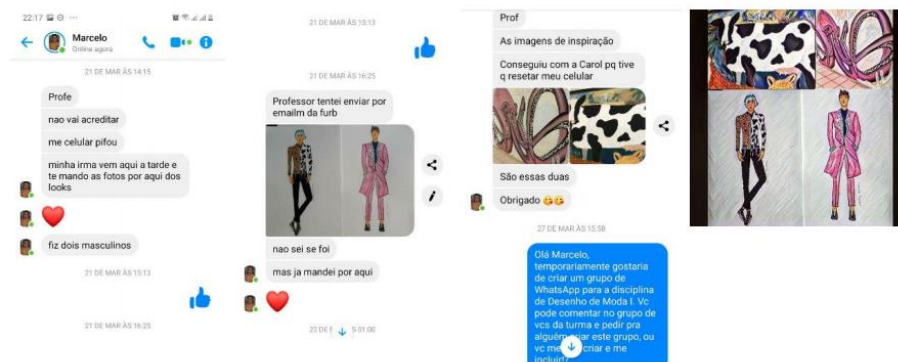
A sequência de imagens a seguir, 2, 3 e 4, evidencia os desafios e adaptações enfrentados pelos estudantes na entrega dos projetos e exemplificado no diálogo estabelecido via *Facebook* entre o acadêmico e o professor da disciplina de desenho de moda I. A imagem 5 apresenta o projeto final do aluno contendo as imagens de referência e as peças do vestuário masculino em dois croquis.

Figura 2  
Diálogo no *Facebook* entre o aluno e o professor sobre problema técnico no envio ao AVA 3.

Figura 3  
Diálogo no *Facebook* entre o aluno e o professor sobre o envio do projeto por e-mail.

Figura 4  
Diálogo no *Facebook* entre aluno e professor sobre imagens utilizadas para o projeto.

Figura 5  
Projeto final do aluno Marcelo Aguiar inspirados nos grafites da universidade.



fonte: acervo dos autores (2020).

O segundo projeto, *Desenho/Colagem - Uma Ilustração de Moda*, aconteceu já no modelo remoto e tinha como objetivo o desenvolvimento de uma ilustração envolvendo desenho e colagem a partir da análise de textos produzidos e escritos em diferentes gêneros pelos próprios alunos.

A sequência de imagens, 6, 7 e 8, a seguir, novamente confirma os desafios enfrentados pelos estudantes na execução dos projetos e exemplificado no diálogo estabelecido via *Instagram* entre a acadêmica e o professor. A imagem 9 apresenta o projeto final da aluna definido com o conceito *The Future is Female - a representatividade feminina*, onde se vê a representação gráfica da artista Frida

Kahlo sem rosto simbolizando todas as mulheres, o panejamento das vestes destacando elementos da linguagem visual como cor, forma, textura e tudo conectado com colagens de fotos de mulheres, uma moldura e flores de papel.

Figura 6  
Projeto em desenvolvimento postado pela aluna no Instagram.



Figura 7  
Diálogo no Instagram entre a aluna e o professor onde questiona-se sobre a continuidade da ideia como proposta.



Figura 8  
Diálogo no Instagram entre o professor e a aluna sobre o retorno da proposta da Frida Kahlo para o projeto.

Figura 9  
Projeto final.



fonte: acervo dos autores (2020).

A seguir o resultado de quatro projetos do tema *Desenho/Colagem - Uma Ilustração de Moda*, cujo conceitos são da esquerda para a direita: *Fetichismo do Dinheiro*, *A Prática do Cuidado de Si em Tempos de Isolamento Social*, *Future Nostalgia*, *The New Past*.

Figura 10  
Projeto final *Fetichismo do Dinheiro* da aluna Andreyne Santos e Silva



Figura 11  
Projeto final *A Prática do Cuidado de Si em Tempos de Isolamento Social* da aluna Luiza Beyer Mogk



Figura 12  
Projeto final *Future Nostalgia* da aluna Beatriz Peretti



Figura 13  
Projeto final *The New Past* da aluna Carolina Papp Kamer



Fonte: acervo dos autores (2020).

O terceiro projeto, *Coleção Cápsula: Interação Entre Arte e Moda*, tinha como propósito o treinamento do desenho manual tendo como suporte da criatividade obras de artistas plásticos catarinenses como forma de valorizar o artista local. Aliando arte e moda, os alunos, a partir da leitura de imagem de uma pintura de um artista plástico catarinense, tinham que criar uma coleção cápsula com peças do vestuário. A pesquisa envolvia a biografia do artista, a obra selecionada, sua leitura de imagem e ficha técnica, linguagem plástica da obra, conceito da coleção, público-alvo e três *looks* completos, sendo um conceitual e dois comerciais.

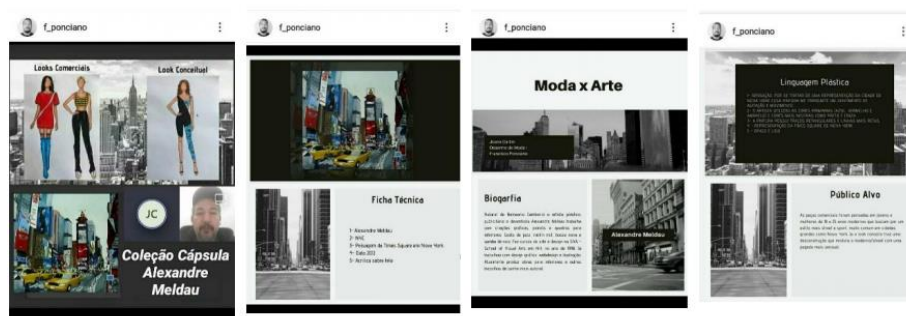
A obra NYC de Alexandre Meuldau serviu de referência para a coleção cápsula da acadêmica que apresentou o projeto via *Microsoft Teams*, conforme exibido nas próximas imagens.

Figura 14  
Apresentação dos looks do projeto *Coleção Cápsula NYC* da aluna Joana Carlini, via Microsoft Teams

Figura 15  
Apresentação da ficha técnica da obra NYC que faz parte do projeto da aluna Joana Carlini, via Microsoft Teams

Figura 16  
Apresentação da biografia do artista Alexandre Meldau que faz parte do projeto da aluna Joana Carlini, via Microsoft Teams

Figura 17  
Apresentação do público alvo e linguagem plástica do projeto da aluna Joana Carlini, via Microsoft Teams



Fonte: acervo do autores (2020).

A seguir o resultado de outros projetos do tema *Coleção Cápsula: Interação Entre Arte e Moda*, desenvolvido pelos alunos cujo conceitos são da esquerda para a direita: *Coleção Cápsula Homem Fragmentado*, *Coleção Cápsula Luciano Martins*, *Coleção Cápsula Surrealismo de Nelson Maravalhas*, *Coleção Cápsula Vera Sabino*.

Figura 18  
Projeto final *Coleção Cápsula Homem Fragmentado* do aluno Marcelo Aguiar

Figura 19  
Projeto final *Coleção Cápsula Luciano Martins* da aluna Carolina Papp Kamer

Figura 20  
Projeto final *Coleção Surrealismo* de Nelson Maravalhas da aluna Andreyra Santos

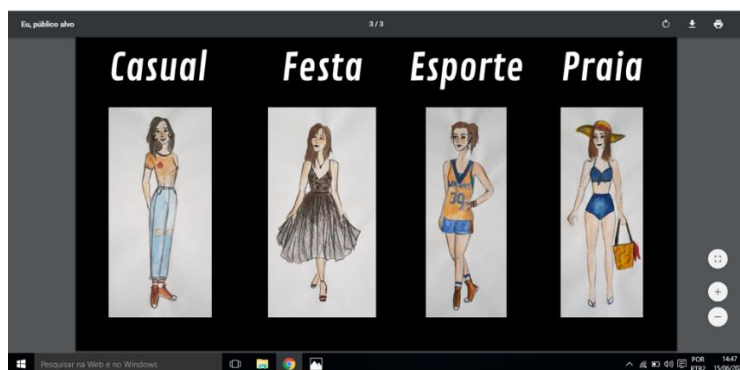
Figura 21  
Projeto final *Coleção Cápsula Vera Sabino* da aluna Joana Garcia



Fonte: acervo dos autores (2020).

O quarto projeto, *Eu, Público-Alvo*, tinha como ponto de partida a frase de John F. Kennedy: *Eu não sei qual é o caminho do sucesso. Mas com certeza tentar agradar a todos é o caminho do fracasso*. A pesquisa envolvia um texto falando sobre o próprio aluno com informações sobre o seu comportamento de compra, hábitos de consumo, preferências (música, livro, filme, game, esporte, balada etc.). Um desenho de corpo inteiro, o mais próximo possível da imagem real do aluno (aulas de desenho da figura humana), para servir de base para quatro criações: casual, festa, esporte e praia. Todo o material a ser apresentado via Microsoft Teams e postado no AVA 3. A seguir, a imagem 22 apresenta o print de tela do AVA3 mostrando parte do trabalho da aluna com quatro criações desenvolvidas para o projeto *Eu, Público-Alvo*, também apresentado via Microsoft Teams.

Figura 22: Print de tela do AVA3 mostrando parte do trabalho de uma aluna Luísa Helena Kraeft com quatro criações desenvolvidas para o projeto *Eu, Público Alvo*.



Fonte: acervo dos autores (2020).



As aulas remotas de desenho de Moda também proporcionaram interação com profissionais da área da Moda como a Live "Racismo na Moda", organizada pelos acadêmicos do 3º semestre do curso de Moda. A convidada foi a diretora de criação da marca Crioula Criativa, Ludmila Oliveira. Na aula debatemos sobre o corpo negro na moda para entender essa relação.

No último dia letivo da disciplina de Desenho de Moda I os alunos relataram as suas experiências em relação às aulas remotas e de modo geral concordaram que naquela circunstância de isolamento social foi positiva a maneira como foi conduzida as aulas e as avaliações.

## ESTRUTURAS TRIDIMENSIONAIS

A seguir, se faz um relato das aulas não presenciais realizadas durante o período da pandemia, de abril a maio de 2020, na disciplina de Estruturas Tridimensionais, que pertence ao Curso de Artes Visuais, com ênfase na visualização e análise de vídeos.

As aulas presenciais se transformaram rapidamente em aulas remotas em função da urgência do isolamento social. Os professores se viram obrigados a se adaptarem de forma também acelerada para acompanhar as exigências do calendário escolar. Uma das condições era encontrar ferramentas possíveis e viáveis que pudessem contribuir para o ensino e aprendizagem via on-line durante o período da pandemia. Optou-se pela imagem em movimento em forma de vídeos do *Youtube*, por serem de fácil acesso para os educandos e utilizou-se a metodologia de análise do autor espanhol Joan Ferrés (1996).

O maior desafio foi adaptar aulas práticas em aulas on-line. A disciplina de Estruturas Tridimensionais tem por característica as técnicas, materialidades e práticas da escultura e tridimensionais da arte contemporânea. Sua ementa privilegia questões de teoria e prática como o estudo da escultura, do objeto e das instalações em artes. Uma parte das aulas remotas foi dedicada à visualização de vídeos sobre artistas e a produção de estruturas tridimensionais pelos acadêmicos, realizadas em suas casas. A avaliação final incorporou a produção dos alunos e a produção textual a partir dos vídeos. É desse último que se irá descrever a vivência neste artigo.

Para a análise de imagens em movimento, buscou-se referências em Joan Ferrés (1996), que é professor e especialista em Educação e Comunicação Audiovisual e autor de livros como *Vídeo e Educação* (1996) e *Televisão e Educação* (1996). Ele acredita que filmes, vídeos, documentários e outros meios da imagem em movimento podem ser trabalhados pelo professor de maneira promissora articulando-os como ferramenta para as suas aulas. A imagem está intensamente presente em nosso mundo contemporâneo, vivenciamos uma cultura visual. Diante disso, o autor traz uma pesquisa sobre retenção mnemônica elaborada pelo Escritório de Estudos da Sociedade Americana Socondy-Vacuum Oil Co. Studies que apresenta os seguintes dados “[...] sobre como aprendemos: 1% por meio do gosto, 1,5% por meio do tato, 3,5% por meio do olfato, 11% por meio do ouvido e 83% por meio da visão.” (NORBIS, 1971, p. 15 *apud* FERRÉS, 1996, p. 25). Esses dados verificam aprendizagem por meio dos sentidos e a nossa predisposição à imagem.

Posto a relevância da imagem, cita-se agora a metodologia prevista por Ferrés para a análise das imagens em movimento. Ferrés propõe dois momentos para a apreciação dos educandos após a visualização de vídeos e filmes: o primeiro seria a Comunicação Espontânea, em que o professor pode instigar a conversação sobre o contexto do vídeo sem a necessidade de discussão; o segundo momento é a Reflexão Crítica, em que o diálogo, a pesquisa e o debate se fazem presentes. A seguir, citam-se alguns exemplos de cada momento.

Na Comunicação Espontânea, utilizam-se questões como: O que acharam do contexto do vídeo/filme? Que sensações e sentimentos lhes provocaram? Do que mais gostaram? Do que menos gostaram? O que mais chamou a atenção? Que imagens criaram maior impacto? Neste momento é possível também realizar uma descrição de personagens, situações, enredo e contexto.

Na Reflexão Crítica pode-se introduzir temas com dados reflexivos e críticos, tais como: Qual a sua opinião a respeito deste tema? Este quesito é polêmico, qual sua opinião? O vídeo aponta questões sobre (desigualdade social), como vocês percebem tal situação ao atual panorama brasileiro? Aqui se percebe que a intenção é desenvolver a criticidade do educando por meio de perguntas direcionadas e relativas aos temas que o professor queira trabalhar.

Para as aulas de Estruturas Tridimensionais, utilizou-se os dois momentos propostos por Ferrés. Segue a descrição das aulas.

Nas primeiras semanas, para que os alunos e professores pudessem se habituar com as ferramentas da web, como a plataforma do AVA3 e o Teams, foi repassada como tarefa aos alunos a visualização de vídeos (cinco no total) sobre artistas da escultura como Ron Mueck e Alberto Giacometti. Eram vídeos de curta duração, em torno de 10 minutos cada, e serviram como um suporte visual para as aulas. Segundo Pimentel, Carvalho (2013, p. 2):

Os filmes de curta duração, geralmente de até 15 minutos, fazem com que os conteúdos sejam ideais para utilização em sala de aula, permitindo que sejam utilizados para a introdução de um assunto, como uma fonte de informações coerentes com o consenso científico vigente, ou ainda, como um pretexto para debater um tema ou apresentar o final de um projeto.

Os três primeiros vídeos eram sobre o artista Ron Mueck e a exposição que ele realizou em São Paulo, na Pinacoteca, em 2015. O vídeo sobre a exposição está em português. Já os outros dois não possuíam legenda nem áudio: eram somente as imagens do artista trabalhando, mostrando a sua técnica ao produzir os trabalhos, tendo como exemplo a obra “É uma menina” de 2007. Esse artista é importante para a disciplina por causa de suas obras contemporâneas e por sua técnica de moldagem utilizando moldes. Os acadêmicos deveriam assistir aos vídeos e realizar um resumo de até 400 palavras descrevendo sobre as técnicas escultóricas do artista e materialidades, que foi inserido nos fóruns. Os vídeos eram de curta duração, em torno de 10 minutos cada um.

A seguir, a resposta de dois acadêmicos:

As obras de Ron Mueck são hiper-realistas com um estudo minucioso do corpo humano. Os materiais mais utilizados em suas obras são: resina, fibra de vidro e silicone. O esqueleto da obra é de madeira ou

metal para dar estrutura, que após vai sendo moldada com argila e acrescenta-se silicone para dar o brilho e realismo, os olhos são feitos com resina transparente ou até vidro. O artista começa construindo uma estrutura para a obra, e o molde a seguir com o material que será utilizado para modelar, conforme vai construindo essa obra vai adicionando ou subtraindo esse material modelável dando a forma desejada, possibilitando que seja feito um molde para a aplicação do produto final que vai dar brilho e realismo à obra (D. S. V.)

Ron Mueck (Melbourne, 1958) é um escultor australiano hiper-realista que trabalha na Grã-Bretanha. Segundo relatos, Mueck adquiriu perfeccionismo por causa de seu pai, que sempre exigia que fizesse tudo perfeito. Seu trabalho com o hiper-realismo, dando vida em suas obras, é sem dúvidas um dos mais notórios devido à tamanha complexidade e qualidade. Suas obras passam pelo processo de construção com um suporte para conseguir o volume, moldagem com argila, para iniciar o processo de criação do molde e posteriormente usa demais materialidades como resina, fibra de vidro e silicone, dando forma à sua obra. Sua obra passa pelo processo misto, tendo cada uma de suas etapas imensa importância. Devido a seu grande estudo sobre a anatomia humana e das texturas, alcança um nível de detalhes no qual, além de parecerem reais [...] (M. W. R. G.).

Pode-se observar que as respostas se baseiam na Comunicação Espontânea, em que os acadêmicos contextualizam os vídeos, expressando um conhecer sobre o artista e sua obra.

Já o segundo artista, Alberto Giacometti, teve dois vídeos a serem apreciados. O primeiro foi o trailer do filme “O último retrato” de 2017 (legendado em português), e o segundo foi um vídeo sobre “50 fatos de Giacometti” da *youtuber* “Vivieuvi” (áudio em português). Escolheu-se esse artista pois ele é referência na disciplina pela técnica escultórica da “construção”. Essa técnica contemporânea tem como premissa a união de materiais, sem que o artista esculpa ou modele sua escultura. Em algumas esculturas, Giacometti construía uma estrutura inicial usando madeira ou ferro e a cobria com gesso.

Após a visualização dos vídeos, os acadêmicos deveriam responder a duas questões: a primeira era descrever cinco características da vida e ou obra do artista; e a segunda, descrever sua impressão pessoal sobre Giacometti por meio de um texto de até 500 palavras.

A seguir, a resposta de dois acadêmicos sobre cinco características:

1. Giacometti teve seu primeiro contato com a arte no estúdio do seu pai, Giovanni Giacometti, pintor pós-impressionista, influenciou seu filho, que depois disso começou a fazer desenhos de observações em seus livros de história.
2. Sobre assimilar o desenho, o artista diz que copiar é um exercício e o processo de desenhar lhe oferece um meio de penetrar a realidade além da essência do seu tema.
3. Quando ele se muda para Paris, começa a frequentar aulas de esculturas no ateliê Antoine Bourdelle, e é onde começa o seu processo de retratos escultóricos.

4. Sua arte é influenciada pela arte egípcia, arte africana, cubismo e surrealismo.

5. Interessante que suas obras são vistas como híbridas, sem seguir um movimento específico mesmo tendo suas influências. (R. B.)

1. Nascido em 10 de outubro de 1901, Alberto Giacometti foi um artista plástico filho de um pintor pós-impressionista.

2. Aos 10 anos de idade, Giacometti começa a desenhar e a copiar desenhos que encontra em livros de história da arte que seu pai possuía.

3. No ano de 1919, ingressa na escola de Belas Artes e, logo em 1922, muda-se para Paris e começa a frequentar aulas de escultura na Academia de La Grande Chaumière. Lá, conhece a pintora Flora Mayo, que fora seu primeiro amor.

4. Em 1926, Giacometti se instala em um estúdio em Paris onde trabalha durante toda sua vida. [...] no entanto, seu trabalho nunca esteve dentro de um estilo específico.

5. No pós guerra, produz obras de figuras alongadas como o Walking Man e Tall Figure, que se tornam arquétipos de seu estilo. (T. D.)

Aqui também se percebe a Comunicação Espontânea em que os acadêmicos exercitam a observação sobre a vida e obra do artista. A seguir, a resposta de alguns acadêmicos sobre suas impressões pessoais:

As obras de Giacometti demonstram uma nova perspectiva de corpos, em que não se nota um padrão eurocêntrico, pois, como diz no vídeo, ele havia buscado inspirações na Arte Africana, portanto, notei essas referências em suas obras. Quando analisamos, percebemos a falta de padrões preconcebidos e há também um conjunto de figurativo com abstrato, uma mistura que não faz com que deduzamos se é um ou outro. (G. C.)

Quanto à minha opinião sobre o artista Giacometti, considero ele, assim como muitos outros artistas modernistas, um artista muito versátil. Que tem fases, como a que ele se dedicou à pintura, à escultura, assim como quando experimentou diversos estilos, apresentando trabalhos próximos ao cubismo, surrealismo e, por fim, ao expressionismo. Particularmente, impressionou-me bastante a sua fixação por retratar a realidade em determinado momento de sua carreira, em que ele inclusive afirma que poderia passar meses desenhando uma cadeira... (D. C. T.).

Particularmente, gostei muito das obras, principalmente após ver o vídeo e as imagens na internet das obras. De fato, o artista estabelece uma outra forma de olhar as esculturas sem trabalhar mais com os detalhes, sem a necessidade de um segmento, do realismo, mas sim trabalhando a perspectiva, de que, em cada distância, a obra se

assemelha a uma forma, mas acredito que todas estão ligadas à figura humana (M. L. S.).

Em suas obras, podemos observar diversas fases, estilos e materialidades. Embora no início seja possível enquadrar as primeiras produções artísticas, com o tempo, torna-se difícil a classificação de suas obras num movimento artístico definido. As obras que mais me chamaram a atenção foram as esculturas alongadas das representações humanas, em que parece haver um diálogo sobre o homem, a existência, a solidão, a fragilidade e o mundo. A deformação das proporções e texturas dos personagens, isolados ou em grupos, exprimem um sentimento de individualismo, dor e complexidade. Acredito que sua experiência com a guerra tenha influenciado muito nessas obras. Eu gostei bastante do Giacometti, ele trabalha com temas profundos e é uma figura notável por suas extravagâncias em todos os lados de sua vida (R. S. B.).

Já nessas produções textuais, os acadêmicos apontam suas preferências e opiniões a respeito do artista e sua obra, portanto, exercitando a Reflexão Crítica proposta por Ferrés.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi relatar as ações adotadas no primeiro semestre de 2020, período de pandemia, pelas disciplinas práticas de Desenho de Moda I e Estruturas Tridimensionais que se deram com o uso de interfaces no formato remoto e síncrono, ambas ofertadas pelos cursos de Moda e Artes Visuais da Fundação Regional Universitária de Blumenau.

Para a continuidade das aulas da disciplina de Desenho de Moda I foi necessária sua adaptação para o formato remoto e síncrono tendo o ambiente digital de aprendizagem da instituição o AVA 3 e o pacote de programa e aplicativos da *Microsoft* como o *Office* e o *Teams* os seus maiores aliados. Também foram imprescindíveis nesse processo on-line o suporte das redes e mídias sociais como o *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* e *Pinterest*.

Esse universo digital (ciberespaço) possibilitou a abordagem teórica e prática dos assuntos contidos no plano de ensino, além da produção de discussões, debates, apresentações dos trabalhos, exposição, armazenamento e compartilhamento de fotos, imagens, vídeos.

Porém não houve diminuição de tempo dos professores que dispuseram de mais horas de trabalho em regime *home office* para a adaptação das aulas e suporte aos alunos para o atual momento.

Ao finalizar a descrição das ações na disciplina de Estruturas Tridimensionais, conclui-se que a apreciação e a análise de vídeos podem ser uma ferramenta educativa para o professor, seja em formato de aulas a distância ou presenciais.

Nas produções textuais dos acadêmicos, pode-se observar que as respostas se baseiam nos dois momentos propostos por Joan Ferrés: Comunicação Espontânea e Reflexão Crítica.

A metodologia proposta por Ferrés para análise de imagens em movimento contribui para um direcionamento de olhares com mais objetividade. O professor ao propor diretrizes aos educandos não permite que o vídeo seja somente uma distração para a aula. Vídeos, documentários, filmes são elementos que auxiliam na didática do professor, ampliando o entendimento dos temas da aula e contribuindo para um olhar mais crítico e ponderado do educando. O professor possui a responsabilidade na escolha desses vídeos para o ensino aprendizagem. É preciso pesquisar para oferecer imagens que possam realmente fornecer um conteúdo visual e contextual que propicie conhecimento. Como já mencionado neste artigo, vive-se em uma cultura visual que abastece os veículos de transmissão e veiculação e que traz como desafio educar o olhar para esse excesso de informação. Deixa-se aqui, para futuras pesquisas, essa inquietação de uma educação voltada para uma leitura de mundo.

## The uses of technology as a teaching and learning mediator in non-presential classes in the coronavirus age: experiences in higher education in Blumenau in Visual Arts and Fashion courses

### ABSTRACT

The text aims to report how actions taken by the practical disciplines of the Visual Arts and Fashion courses offered in the first semester of 2020 at a university in the city of Blumenau, which supported the information on protocols and procedures issued by Official Notes by the institution itself, supported in government decrees dealing with the pandemic and social isolation triggered by Covid-19, had to adapt their face-to-face pedagogical strategies for remote teaching, and thus continue with the school semester. One of the conditions was to find possible and viable tools that could contribute to online teaching and learning during the pandemic period. The article reports this experience with distance classes and the solutions found by teachers to work in their face-to-face and practical disciplines in online mechanisms. The result demonstrates how adjustments were made and possible solutions during this isolation period against the coronavirus.

**KEYWORDS:** Education. Visual Arts. Covid-19.

## REFERÊNCIAS

BUENO, J. L. P.; GOMES, Marco A. de O. Uma análise Histórico-crítica da formação de Professores com tecnologias de informação e comunicação. Revista Cocar Belém, vol. 5, n. 53, 2011.

CHAGAS, D. Design de moda ou estilista? Pequena reflexão sobre a relação entre noções e valores do campo da arte, do Design e da Moda. In: PIRES, D. (org.) Design de Moda: olhares diversos. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2008.

FERRÉS, Joan. Vídeo e educação; trad. Juan Acuña Llorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

LEVY, Pierre. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

PIMENTEL, Erizaldo Cavalcanti Borges; CARVALHO, Luciana de Souza; CARNEIRO, Maria Helena da Silva. Imagem em movimento para a Educação: alguns potenciais e algumas limitações. NUTES/UFRJ, Rio de Janeiro, 2013. <https://www.nutes.ufrj.br>. Acesso em 11 jun 2020.

UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU. Template da plataforma AVA 3 da FURB. [2020]. disponível em: [http://www.furb.br/web/10/portugues?gclid=Cj0KCQjwz4z3BRCgARIsAES\\_OVe5ovELbcx](http://www.furb.br/web/10/portugues?gclid=Cj0KCQjwz4z3BRCgARIsAES_OVe5ovELbcx). Acesso em 18 de junho de 2020.

**Recebido:** 27 out. 2020.

**Aprovado:** 20 abr. 2021.

**DOI:** 10.3895/rde.v12n20.13369

**Como citar:**

MOREIRA, R. K.; VIEIRA, F.P.; BONA, R.J. Utilização de tecnologias na mediação do ensino e aprendizagem em aulas não presenciais na era coronavírus: vivências na educação superior em Blumenau nos cursos de Artes Visuais e Moda. R. Dito Efeito, Curitiba, v. 12, n. 20, p. 69-84, jan./jun. 2021. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/de>>. Acesso em: XXX.

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

