

O advento da internet trouxe uma nova realidade para a educação, impondo a necessidade de um ensino mais dinâmico e interativo. Neste sentido, buscando apontar possibilidades para a utilização de novas tecnologias no ensino de artes visuais, está sendo desenvolvido e experimentado um Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA) com o tema: Corpo, Impressões e Outros Registros. Esta temática foi escolhida a partir de entrevistas com os docentes das escolas que participam da pesquisa como um tema comum para ser trabalhado em todas as escolas participantes. A pesquisa se insere no âmbito da rede pública de ensino básico, em Porto Alegre/RS.

Esta apresentação versará sobre o desenvolvimento e características do Objeto de Aprendizagem. Considerando os recursos disponíveis em escolas públicas da rede pública municipal, criamos um OVA que necessita do sistema operacional *Windows* e instalação de um programa gratuito (*Adobe Flash Player*). Este OVA foi elaborado utilizando o *software Flash CS5.5* e a linguagem *Action Script 3.0*, que possibilitam a criação de uma apresentação dinâmica e interativa. Na elaboração deste OVA buscamos seguir os princípios da Teoria da Carga Cognitiva, de John Sweller, citado por Santos e Tarouco (2007). A organização das informações foi feita de forma a dar uma boa visualização ao conteúdo e às imagens, buscando objetividade e clareza. No que se refere à acessibilidade, o objeto de aprendizagem foi pensado levando em conta a política de inclusão para alunos portadores de deficiência. Os botões de navegação são grandes, permitindo que os alunos que possuem deficiências motoras possam clicá-los com maior facilidade e foi incluída a locução dos textos para aqueles que possuem dificuldade de leitura. Também foram disponibilizados jogos elaborados com o conteúdo trabalhado no Objeto de Aprendizagem que cumprem o papel de estimular o aprendizado de forma lúdica. A inserção de jogos com conteúdo educativo baseia-se na questão da utilização do lúdico como recurso associado à arte e também à educação, com o intuito de facilitar a aprendizagem.

Atualmente o OVA desenvolvido está em fase de utilização experimental, sendo utilizado nas escolas integrantes da pesquisa, onde estão sendo aplicados questionários aos professores e alunos participantes da pesquisa. Já foram obtidos os dados referentes a duas escolas pesquisadas. Na questão referente à acessibilidade do OVA os dados revelam uma resposta positiva de 100% dos alunos pesquisados até o momento. Um dos professores entrevistados considerou o OVA de qualidade superior aos demais existentes neste campo. Todavia, na maior parte das respostas aos questionários aplicados, os jogos foram considerados muito simples e pouco instigantes, o que nos coloca a necessidade de um aprofundamento deste aspecto lúdico. O objetivo da utilização experimental é, justamente, considerar as críticas e solicitações de melhorias para melhorar a qualidade do Objeto.