

Modapalavra E-periódico

ATELIÊ E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: UMA AÇÃO COMPLEMENTAR AO ENSINO SUPERIOR PRESENCIAL DE MODA

WORKSHOPS AND DISTANCE EDUCATION: COMPLETING AN ACTION IN HIGHER EDUCATION IN FASHION

Luciana Dornbusch Lopes¹

Leah Varella²

Marília Matos Gonçalves³

Eliana Gonçalves⁴

Carolina Carioni⁵

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de uma videoaula experimental criada para inclusão em AVEA – Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem para o ensino superior de Moda como complemento às aulas presenciais da disciplina de Ateliê Experimental de Confecção do curso de bacharelado em Moda – habilitação Design de Moda do CEART/UDESC. Apresenta as conceituações e caracterização da Educação a Distância além de um sistema para gerenciamento de cursos – o Moodle⁶, bem como a atividade do *infodesign* no processo de criação da videoaula. Como tema da videoaula, escolheu-se a apresentação da confecção da camisa masculina. A videoaula foi desenvolvida com base na metodologia proposta por Lígia C. Girao.

Palavras-chave: Ensino Superior de Moda – Videoaula – Moodle.

Abstract:

This study aimed to develop an experimental video lesson to VETL (AVEA) - virtual environment for teaching-learning to be offered in distance mode as an extra educational support to Experimental Manufacturing Atelier classes. This subject is part of the curricular guide in Fashion Bachelor course - Fashion Design at CEART / UDESC. It presents concepts and characteristics of distance education, as well as a description of a system for management courses - Moodle, and the activity of infodesign. The video lesson was based on the

¹ **Luciana Dornbusch Lopes** - estilista graduada pelo curso Bacharelado em Moda da UDESC e especialista em Moda: criação e produção – CEART/UDESC; professora das disciplinas de Modelagem I, II, III e IV do curso Bacharelado em Moda - CEART/UDESC; mestranda no Programa de Pós-graduação em *Design* e Expressão Gráfica - Centro de Comunicação e Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina – linha de pesquisa Hipermídia.

² **Leah Varella** - estilista graduada pelo curso Bacharelado em Moda da UDESC; monitora das disciplinas de Ateliê I, II, III e IV e, bolsista do programa de extensão Ecomoda UDESC.

³ **Marília Matos Gonçalves** - doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina; professora das disciplinas de Ergonomia Visual, Metodologia de Projeto III e Design de Superfície no curso de graduação em Design da UFSC.

⁴ **Eliana Gonçalves** - especialista em Moda. Universidade do Estado de Santa Catarina. Professora das disciplinas de Ateliê I e II, do curso Bacharelado em Moda- CEART/UDESC.

⁵ **Carolina Carioni** – estilista graduada pela UDESC e especialista em Moda: criação e produção pela mesma instituição. Professora de Modelagem da UDESC e mestranda no Programa de Pós-graduação em Design e Expressão Gráfica – Hipermídia da UFSC.

⁶ **Moodle** – “Moodle é um software de fonte aberta. É um Sistema de Gerenciamento de Cursos (SGC) também conhecido como um Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem (SGA) ou um Ambiente Virtual de Aprendizagem (VLE). Popularizou-se no mundo todo como sendo uma ferramenta para criar sites dinâmicos para seus estudantes.” Fonte: Disponível em: <<http://moodle.org/about/>>, acessado em abril de 2009.

Modapalavra E-periódico

methodology proposed by Ligia C. Girao and the main topic chosen was manufacturing a male shirt.

Keywords: HigherEducation in Fashion - Video Lesson - Moodle.

Design e atividade de Infodesign⁷

O termo "*Design*" pode referir-se a um potencial ao qual cada um tem acesso e que se manifesta na invenção de novas práticas da vida cotidiana, podendo aparecer em qualquer área do conhecimento e práxis humana. Nem tudo é *design* e nem todos são *designers*. Portanto, observa-se hoje a importância de não se enquadrar o conceito de *Design* a partir das interpretações tradicionais, nas categorias de "forma", "função" e "estilo"; mas sim ao da ação efetiva. Os produtos são criados e manipulados para facilitar a ação efetiva, assim como os artefatos. O *Design* visa os fenômenos de uso e da funcionalidade de uso, ou seja, a integração dos artefatos à rotina cotidiana. Assim, na sua área de interesse se encontra a eficiência sócio-cultural na vida diária habitual. É por este conceito que o *Design* está compreendido neste estudo.

A partir deste raciocínio, de que o *Design* visa à ação efetiva, aponta-se a importância da "interface" na atividade dos *designers*: ela permite que se revele o potencial instrumental. No entanto, a interface não são os objetos, nem as ferramentas - materiais e imateriais (por exemplo, informações) –, os artefatos e/ou o produto em si. A interface é o acoplamento de três aspectos heterogêneos, porém inter-relacionados: o usuário, o objetivo/tarefa, e a ferramenta para a execução da tarefa. Assim, entende-se a interface não como uma "coisa", mas sim como o espaço no qual se estrutura a interação entre os três campos. Ela é o domínio central do *Design* e revela o caráter de ferramenta dos objetivos e o caráter comunicativo das informações.

O *designer* – na concepção tradicional – é entendido primeiramente como um visualizador. Porém este argumento parece simplório e estreito demais em vista da crescente informatização da sociedade. Nesta, além de visualizar, trata-se antes de organizar informação, e o *designer* gráfico se transforma em "*information manager*". Ao invés de traduzir e transformar conceitos na dimensão do visível, ou seja, se preocupar apenas com conceitos de visualização para se dirigir à sociedade de informação, o *designer* exercerá a

⁷

O Sub-título - *Design e atividade de Infodesign* - foi elaborado a partir das idéias de BONSIEPE, Gui. *Design: do material ao digital*. Tradução de Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997. (p. 15 a 17 e p. 143 a 147). "Ação efetiva" significa não apenas executar uma ação e/ou tarefa, mas executá-la com êxito.

Modapalavra E-periódico

função de um organizador autoral de informações. Para tanto, é preciso trabalho cognitivo e organizativo, e os objetos da atividade do *infodesign* são, entre outros, os artefatos multimídia.

Para Bugay e Ulbricht (2000) os humanos diferenciaram-se dos animais a partir do momento em que desenvolveram a fala. O uso da linguagem “[...] teve um papel crucial no desenvolvimento da humanidade, pois permitiu a comunicação da informação e sua transmissão de geração em geração” (BUGAY e ULBRICHT, 2000, p. 8). O surgimento da escrita foi um momento decisivo para a humanidade que ampliou as maneiras de se comunicar, pensar e se exprimir e foi característico das primeiras sociedades urbanas. A imprensa, em suas diversas manifestações; a fotografia – uma maneira revolucionária de registrar imagens –; o telégrafo e posteriormente o telefone, abriram as portas para a comunicação entre pessoas distantes umas das outras; as transmissões de rádio, cinema, televisão foram todos – entre outros – marcos na história da comunicação.

Uma das invenções mais próximas dos dias atuais foi o *personal computer* - PC ou computador pessoal, que surgiu em 1977 nos Estados Unidos. Seus avanços e o de todos os seus periféricos e *softwares* são acessíveis a cada vez mais pessoas. A *Internet*, principalmente a partir dos seus navegadores, revolucionou o acesso a informações. “Hoje os *E-Mails*, as salas de bate-papo (*chats*) e outras formas de uso da *Internet* [...] reúnem diariamente uma quantidade antes inimaginável de pessoas quebrando as barreiras de língua, cultura, situação geográfica e posição social” (BUGAY e ULBRICHT, 2000, p. 39).

A popularização e o aperfeiçoamento do computador e da interface gráfica possibilitaram a interação de várias mídias, aparecendo o termo Multimídia, que surge nos anos 80 e é a combinação de todas as possibilidades dos meios de comunicação e expressão: textos, desenhos, imagens, fotografias, filmes, vídeos, animações, sons, entre outros, que, juntamente com os hipertextos, são coordenados por programas de computador. Entende-se como mídia, a partir das considerações de Martins (2000, p. 16):

[...] o conjunto dos meios de informação e comunicação, ou seja, todo meio artificial ou natural que é usado para transmitir expressões ou comunicar algo. Os meios técnicos usados na distribuição das informações sejam elas sonoras, escritas e visuais vão desde a escrita, rádio, televisão, computador, *internet*, satélite e outras que ainda estão por vir.

Porém, a multimídia, apesar de associar conteúdos de formatos diversos, não possibilita a interação do usuário-mídia: assim como acontece com um livro, jornal ou programa de televisão, onde o usuário recebe as informações de maneira passiva. A

Modapalavra E-periódico

interatividade ocorre na chamada Hipermídia – ambiente formado por arquitetura que permite a navegação de caráter não-linear. Isso faz com que o usuário, de acordo com suas necessidades e vontades, assimile imagens, textos, sons à medida que clica, por exemplo, em diferentes ícones ou *links*.

O Hipertexto até pouco tempo atrás era um conceito pouco conhecido. Seu rápido crescimento, em particular pela *Internet*, se deu a partir dos anos 90 e ele é, atualmente, uma ferramenta de importante valor pedagógico, com forte papel formador, pois obriga o usuário focar a um determinado objetivo e encontrar as informações mais facilmente. A palavra Hipertexto (assim como a palavra Hipermídia) foi criada por Ted Nelson em 1965 para se referir a uma organização textual não-linear. O Hipertexto possui uma estrutura em nós – sua unidade fundamental – composta por blocos de informações interligados por meio de *links* eletrônicos, e oferece ao usuário diferentes trajetos para a leitura, provendo os recursos de informação de forma não-linear diferentemente de um texto comum dos livros impressos (BUGAY e ULBRICHT, 2000).

Ainda baseado nos autores acima, pode-se dizer que o Hipertexto, como um programa informático que permite criar e apresentar, de forma interativa, um conjunto de dados textuais e, eventualmente sonoros e/ou de vídeo, possui três componentes principais que são: base de dados textuais; rede semântica formada por relações hierárquicas e ferramentas informáticas que permitem criar e percorrer o texto com o auxílio de uma rede semântica.

Hipermídia

É o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, e possibilita clicar em *links* entre elementos de mídias, bem como controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. De acordo com Bugay e Ulbricht (2000), as características principais da Hipermídia são:

- Hibridismo – associação de duas ou mais mídias, encontro de dois ou mais meios e conjunção simultânea de diversas linguagens;
- Hipertextualidade – sistema não-linear, multisequencial ou multilinear;

Modapalavra E-periódico

- Não-linearidade – refere-se à idéia de possibilitar caminhos e segmentos abertos, diversos, repletos de desvios;
- Interatividade – possibilidade de transformar os envolvidos na comunicação, ao mesmo tempo, em emissores e receptores de mensagem;
- Navegabilidade – diz respeito ao ato de navegar, à exploração e à mobilidade do usuário na rede ou em um aplicativo de hipermídia.

De acordo com teóricos da área da hipermídia no ensino, tais como Lollini (1991), pode-se dizer que o uso do computador do ponto de vista cognitivo possui uma grande vantagem quando comparado ao uso de metodologias tradicionais de ensino: respeitar o ritmo da aprendizagem de cada aluno, evitando assim a defasagem existente entre os tempos propostos (ou impostos) pela escola e o tempo necessário para o aluno realizar com êxito uma determinada atividade. Devido a essa e outras características, pode-se dizer que o uso do computador no processo de ensino-aprendizagem apresenta uma série de vantagens, descritas abaixo, baseadas em Lollini (1991):

- ausência do bloqueio cognitivo;
- relacionamento interativo;
- diálogo com o próprio cérebro;
- correção imediata;
- correção tecnicamente limpa;
- velocidade de execução;
- transformação no relacionamento entre pensamento e ação, fala e..?
- os ritmos da aprendizagem e os estilos cognitivos
- diferentes modos de solução de um mesmo problema;
- o produto é visível.

Segundo Ulbricht (1997), baseada em estudos de Piaget, pode-se dizer que o indivíduo aprende quando é o agente de sua própria aprendizagem, ou seja, participa ativa e permanentemente neste processo. Pode-se acrescentar que, por serem os indivíduos diferentes uns dos outros, cada um possui suas próprias técnicas de aprendizagem. “Ninguém aprende no

Modapalavra E-periódico

lugar de outrem. Não há aprendizagem que não seja uma auto-aprendizagem”. (Ulbricht, 1997, p.109)

O processo ensino-aprendizagem tem potencial para tornar-se mais ativo, dinâmico e personalizado por meio de Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Essas mídias, em evolução, utilizam o ciberespaço para promover a interação e a colaboração a distância entre os atores do processo e a interatividade com o conteúdo a ser aprendido. (PEREIRA, 2007, p.02).

A “Educação a Distância”, ou EaD – acrônimo pelo qual é conhecida –, é uma modalidade que vem ganhando destaque e, como consequência, adeptos, particularmente a partir de dezembro de 1996, ano em que o Ministério da Educação a oficializou no Brasil, com a Lei 9.394. Antes vista com certo preconceito, quando se resumia a cursos por correspondência, a EaD hoje, cada vez mais influenciada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), representa, para muitos, uma alternativa na busca de conhecimentos e mesmo de uma formação profissional.

Na EaD, o aluno não necessita frequentar a escola ou universidade todos os dias. O mesmo pode se dirigir ao pólo presencial para assistir a algumas aulas, normalmente por meio de videoconferência, e fazer as avaliações. No que se refere ao “público-alvo” dos cursos a distância, um dos aspectos significativos é a adequação própria aos alunos do ensino médio, superior e de pós-graduação, em especial aos dois últimos, pelo fato de os estudantes já terem experiência em aprendizagem individual e de pesquisa. Pode-se dizer, também, que nessa modalidade de ensino o conceito de aula passa a ser entendido como pesquisa e intercâmbio.

De acordo com Sartori e Roesler (2005, p.25), “a EaD ampliou os seus espaços de atuação no cenário mundial por apresentar características diferenciadas da modalidade convencional de estudos” que são elas, a democratização do acesso ao conhecimento; diversificação da gestão da aprendizagem; ampliação dos espaços educacionais e a integração dos aspectos culturais, educacionais e de cidadania. Ainda de acordo com estes autores, são características principais da EaD:

- assincronia entre as ações dos professores e estudantes;
- comunicação bidirecional, viabilizada por diversos recursos de comunicação;
- autoria dos materiais didáticos por especialistas das respectivas áreas de conhecimento;
- emissão e recepção de mensagens educativas pela utilização de diversas linguagens;

Modapalavra E-periódico

- aprendizagem autônoma;
- democratização do ensino, na medida em que alunos geograficamente distantes de instituições educativas têm possibilidade de investir em sua formação.

Os cursos à distância, quando realizados via *web* são, em sua maioria, organizados em um Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem – AVEA. Nesses ambientes é possível montar uma disciplina, incluindo recursos - textos, vídeos, imagens, hipertextos, etc. - que possam orientar as atividades a serem realizadas pelos alunos.

No ensino presencial – no caso relatado neste artigo, o de graduação - poucos são os alunos que se motivam a realizar investigações além das aulas para um aprendizado continuado, salvo as pesquisas para tarefas com fins de avaliação por meio de nota. Já no ensino a distância o aluno também constrói a disciplina, pois sua participação no cumprimento das tarefas é percebida pela classe a partir do momento em que as mesmas são postadas e socializadas. Apesar da possibilidade de intercâmbio, a produção é antes individual. Pode-se dizer ainda que, no caso da Educação a Distância, particularmente dos cursos ministrados *online*, outros mecanismos diferentes dos da aula presencial buscam garantir a qualidade. Um desses mecanismos é a inclusão dos “tutores a distância” (via *web*) e “tutores de pólo” (que atendem presencialmente), cuja função é sanar dúvidas e fornecer orientações específicas sobre os temas das aulas, material pedagógico, bem como os diversos recursos dos gerenciadores do ambiente virtual.

Baseados no fato de que os AVEAs são utilizados com frequência na Educação a Distância, acredita-se que podem ser uma ferramenta bastante útil também como auxiliar no ensino presencial, pois neles é possível dispor recursos audiovisuais que possam ser consultados pelos alunos em horário extraclasse como complemento no seu processo de aprendizagem. Essa afirmativa pode ser justificada pelo fato de que, uma vez que o conteúdo esteja disponível ao aluno constantemente, este tem liberdade para consultá-lo sozinho quantas vezes sentir necessidade podendo até, eventualmente, torná-lo menos dependente do professor no cumprimento das tarefas.

No caso específico da disciplina de Ateliê Experimental de Confecção é comum a participação de alunos que não possuem habilidades para costura. Por isso, quanto mais detalhada for a explicação de um processo de costura, melhor será a aprendizagem. Ainda assim, acontecem casos em que o aluno, mesmo recebendo atendimento individualizado nas

Modapalavra E-periódico

aulas presenciais, não consegue compreender de forma satisfatória o conteúdo ministrado. Assim sendo, o aluno mais interessado que procura outras referências, como livros ou manuais de costura, poderá ainda ter dúvidas quanto aos processos de confecção da roupa tendo como auxílio somente ilustrações e textos, visto que se faz necessário seguir toda uma lógica na montagem das peças, a qual só é adquirida com o tempo.

Outro aspecto que dificulta a pesquisa individual é a escassez de material bibliográfico disponível relativo aos procedimentos de costura. Assim, acredita-se que, o uso dos AVEAs como apoio no ensino presencial pode auxiliar em uma disciplina como essa porque nestes ambientes poderão ser inseridos arquivos audiovisuais que complementem o conteúdo ministrado, possibilitando sua consulta em qualquer tempo e local. Complementa-se afirmando que a possibilidade de se usar recursos da Educação a Distância também poderá contribuir com a vida acadêmica, ao permitir que o aluno faça seus trabalhos em horários alternativos aos da aula presencial. Com o presente estudo, pretende-se apresentar o desenvolvimento de uma videoaula experimental para ambiente virtual de ensino e aprendizagem na disciplina de Ateliê voltada ao ensino superior de Moda.

Ensino a Distância e Sistemas de Gerenciamento de Cursos (SGC)

Como aponta a Associação Brasileira de Educação a Distância – ABED – muitas são as definições possíveis para educação à distância, mas há uma idéia central de que “EaD é a modalidade de educação em que as atividades de ensino aprendizagem são desenvolvidas majoritariamente (e em bom número de casos exclusivamente) sem que alunos e professores estejam presentes no mesmo lugar à mesma hora”⁸. Na página eletrônica da ABED também consta que a legislação brasileira sobre EaD é composta, além da Constituição, pela “Lei de Diretrizes e Bases da Educação bem como portarias, resoluções e normas do Ministério da Educação e das Secretarias Estaduais de Educação”⁹.

⁸ *Link* direto para o texto disponível em: <http://www2.abed.org.br/faq.asp?Faq_id=8>. Acesso em outubro 2008.

⁹ *Link* direto para o texto disponível em: <http://www2.abed.org.br/faq.asp?Faq_ID=10>. Acesso em outubro 2008.

Modapalavra E-periódico

Moran (2008), no artigo “O que é educação a distância”¹⁰, conceitua a EaD como o processo de ensino-aprendizagem em que, por intermédio de tecnologias, professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente.

Dados do Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância – ABRAEAD - 2007 apontam que é cada vez mais crescente o número de matrículas nesta modalidade: só no ano de 2006 houve 778.458 alunos de EaD inscritos em instituições credenciadas pelo Sistema de Ensino. O Quadro 1 informa o crescimento do número de instituições educacionais autorizadas a oferecer EaD, bem como o aumento expressivo na quantidade de alunos matriculados na modalidade:

Ano	2004	2005	2006	Crescimento 2004 - 2006
Número de instituições autorizadas ou com cursos credenciados	166	217	225	36%
Número de alunos nas instituições	309.957	504.204	778.458	150%

Quadro 1 – Crescimento do número de instituições autorizadas pelo Sistema de Ensino (MEC e CEEs) a praticar EAD e de seus alunos, de acordo com levantamento do ABRAEAD 2004-2006.

Fonte: ABRAEAD/2007 (p. 24).

Há, no entanto, inúmeras instituições que não contam com planos pedagógicos aprovados pelo Sistema de Ensino e conseqüentemente não são credenciados a ele, o que não diminui sua qualidade ou relevância no cenário da educação brasileira. O número de alunos matriculados em cursos a distância passa, então, a 2,2 milhões, incluindo, agora, funcionários cujas empresas oferecem educação corporativa e pessoas ligadas a outros projetos.

O número de alunos aumenta sensivelmente quando são incorporados os cursos não credenciados. Só o SEBRAE, por exemplo, já acrescenta 300 mil alunos à modalidade. O ABRAEAD-2007 chama atenção, ainda, para o fato de esses números estarem em constante mudança, seja pela inscrição ou desistência de alunos, seja por haver instituições que não responderam o anuário ou começaram a oferecer cursos recentemente. Nota-se, também, a variedade de assuntos abordados pelos cursos a distância, que podem ser desde Matemática Básica para iniciantes ao Empreendedorismo.

O ABRAEAD-2007 levantou que no ano de 2006 foram oferecidos 889 cursos a distância credenciados ao sistema de ensino, a maior parte de pós-graduação *lato sensu*, com 246 cursos disponíveis; de extensão, aperfeiçoamento, qualificação ou capacitação, com 272

¹⁰

Link direto para o artigo disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm>>. Acesso em outubro 2008.

Modapalavra E-periódico

opções; e de graduação, com 205 cursos. Percebe-se, por esses dados, que o público-alvo da EaD é, na sua maioria, de adultos com certa experiência de aprendizado e de pesquisa.

Kenski (2007, p.1) vê na EaD “uma das poucas oportunidades de garantir o acesso à educação e a formação a todos os brasileiros, independente do local em que moram e das condições concretas em que vivem”, uma vez que é possível estudar em qualquer lugar e hora, sem necessidade de deslocamento e com otimização do tempo livre.

Muitos são os meios de comunicação disponíveis que permitem o uso da educação a distância, entre eles, transmissões de rádio ou televisão, material impresso distribuído pelo correio, fitas de áudio ou de vídeo. Atualmente, no entanto, a disseminação de tecnologias digitais tem ampliado o acesso de pessoas a ferramentas de comunicação virtual, como redes de computadores e sistemas de teleconferência ou videoconferência, aumentando ainda mais os recursos e o alcance da educação a distância. O ABRAEAD-2007 aponta que o material impresso, como livros e apostilas, ainda é o mais utilizado pelas escolas de EaD no Brasil, porém quase a metade delas já utiliza o *e-learning* (aprendizado via *internet*), sustentando a colocação de Moran (2008) que diz que se caminha cada vez mais para o uso de mídias interativas no lugar das mídias unidirecionais ou pelo menos associadas a elas.

Moran (2008) aponta também as inúmeras práticas educativas que se abrem com o uso dos recursos tecnológicos, adaptadas segundo as necessidades específicas de cada curso ou currículo. Isso possibilita um intercâmbio maior de saberes e a colaboração de professores e alunos no processo de construção do conhecimento. Assim, professores e alunos “vivenciam e incorporam novas formas de ensinar e aprender mediadas por tecnologias inovadoras em colaboração e interação” (KENSKI, 2007, p. 9).

Os professores, ao enriquecer suas aulas com as tecnologias interativas, redimensionam cada vez mais o seu papel, agora de facilitadores e incentivadores dos alunos. Para Moran (2008), há uma mudança no conceito de aula, que passa a ser entendida como pesquisa e intercâmbio, possível em tempos e espaços diferentes. “Na aprendizagem em rede, a sala de aula fica em qualquer lugar onde haja um computador, um modem e uma linha de telefone, um satélite ou um link de rádio” (HARASIM, 2005, p. 19).

Harasim (2005, p. 19) define “rede” como “a palavra que descreve os espaços compartilhados por computadores interligados em todo o mundo por sinais de telefone e de satélite”. São as redes que permitem aos educadores a criação de ambientes para aprendizagem eficazes. Assim como Moran (2008), no artigo “As possibilidades das redes de

Modapalavra E-periódico

aprendizagem”¹¹ disponível em sua *homepage*, Harasim (2005) vê no uso das redes uma maneira de professores e alunos construírem juntos o entendimento de um assunto particular, uma idéia revolucionária que encara o conhecimento como possível de ser co-produzido e divulgado.

Elas [redes de aprendizagem] geram uma resposta entusiasmada participantes, que acham que as tecnologias de rede podem melhorar as formas tradicionais de ensino e aprendizagem e abrem avenidas inteiramente novas de comunicação, colaboração e construção do conhecimento (HARASIM, 2005, p.15).

Para que os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem sejam, de fato, interessantes e produtivos, usam-se cada vez mais os chamados LMS – *Learning Management Systems*, traduzidos para o português como SGC – Sistemas para Gerenciamento de Cursos, SGA – Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem, ou ainda AVA – Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Os SGC são programas de computador que contêm uma série de ferramentas que auxiliam educadores na criação de seus cursos *online*. (PULINO FILHO, 2004). Eles rodam em um servidor – *hardware* que disponibiliza os dados, comumente localizados em universidades e grandes centros tecnológicos – e podem ser acessados de qualquer lugar onde haja um computador conectado à *internet*, por meio dos navegadores, como *Microsoft Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Apple Safari*, *Google Chrome*, *Opera* e outros. O acesso, no entanto, é controlado por senha e permitido somente aos administradores, professores e alunos do curso, além de eventuais convidados.

Por meio dos SGC, materiais de estudo são facilmente publicados e depois compartilhados pelos usuários. Além disso, esses sistemas disponibilizam uma série de recursos como fóruns, *chats*, *blogs*, etc. Fóruns, por exemplo, permitem que se reflita por mais tempo sobre um determinado assunto, gerando discussões mais profundas e reflexivas. Já as salas de *chat* ou bate-papo são ferramentas que permitem comunicação síncrona entre todos os participantes, usadas em discussões abertas ou mesmo para aulas *online* em tempo real. Elas permitem ao aluno se expressar de maneira que talvez não consiga em uma aula presencial, quer por timidez, embaraço ou insegurança. Os níveis de aproveitamento e satisfação podem ser medidos pelos testes e pesquisas de opinião, facilmente preenchidos, o que permite que o aluno tenha noção de seu desempenho no curso. As tarefas *online* também medem o

¹¹ *Link* direto para o artigo disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/redes_aprendizagem.htm>. Acesso em outubro 2008.

Modapalavra E-periódico

desempenho, bem como aumentam a motivação dos alunos, pois à medida que são coletadas e corrigidas, têm suas notas postadas (PULINO FILHO, 2005).

Pulino Filho (2005) aponta outras razões para que sejam adotadas as aulas em ambiente SGC, tais como: a demanda de alunos, principalmente do ensino superior, por já estarem mais habituados com as TICs e se sentirem à vontade em ambientes virtuais; o horário dos alunos – novamente em sua maioria do nível superior – pode-se adequar às suas agendas de trabalho; e a melhora dos cursos, porque os SGC quando bem utilizados aumentam a eficácia e qualidade das aulas. Educadores compartilham da idéia de que “os cursos a distância desenvolvidos em LMS [...] possuem filosofias, posicionamentos teóricos, abordagens epistemológicas e dinâmicas próprias” (KENSKI, 2007, p.3). Dentre os SGC existentes no mercado, destacam-se *Blackboard*, *WebCT*, *TelEduc*, *Solar*, *Sócrates* e *Moodle*, este último, cada vez mais utilizado. O sucesso do MOODLE, acrônimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, dá-se “principalmente em virtude de ser ele um sistema aberto, baseado em uma forte filosofia educacional, com uma comunidade de usuários crescente dia a dia”. (PULINO FILHO, 2005, p.5)

O *Moodle*, por ser um *software* de fonte aberta (*Open Source Software*), pode ser instalado em quantos servidores forem necessários, usado, alterado e até distribuído sem que se tenha que pagar por isso. “Qualquer pessoa pode “baixar” o *Moodle* gratuitamente, modificar ou acrescentar módulos, corrigir erros, melhorar seu desempenho ou simplesmente aprender observando como outras pessoas usam o ambiente e resolvem problemas” (PULINO FILHO, 2005, p.5), o que contribui para o compartilhamento do conhecimento. Diferentemente dos sistemas de fonte fechada – chamados sistemas proprietários – a manutenção e as atualizações são, também, gratuitas.

Ao contrário da maioria dos SGC, construídos baseados em ferramentas computacionais, o *Moodle* foi criado com fundamentação pedagógica do Construcionismo Social, o que aponta seu foco para a aprendizagem. Grosso modo, “o Construcionismo Social baseia-se na idéia de que pessoas aprendem melhor quando engajadas em um processo social de construção do conhecimento pelo ato de construir alguma coisa para outros” (PULINO FILHO, 2005, p. 6), ou seja, aprende-se mais à medida em que se interage. Com isso, elimina-se a distribuição unilateral de informação “professor – aluno” e se estimula o compartilhamento de idéias e a construção de conhecimentos.

Modapalavra E-periódico

A Figura 1 planifica a estrutura dos SGC, particularmente do *Moodle*, ilustrando sua funcionalidade tanto para professores quanto para alunos, à medida que permitem – de maneira geral – que se armazene, comunique, colabore e avalie, oferecendo um ambiente dinâmico e estimulante. Essas opções desdobram-se em várias outras: por exemplo, é possível armazenar bases de dados, arquivos, portfólios, pastas, páginas *web*, *links* e outros formatos diversos, de acordo com os interesses do usuário. Cada um desses desdobramentos oferece ainda mais opções, as entradas próprias, referências cruzadas, *links*, explicações, definições, refinamentos, entre outros. Com o calendário, opção de comunicação, é possível postar lembretes para que não se perca um *chat* em tempo real, ou uma data de entrega de trabalhos.

Questões de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, questões de respostas curtas, tarefas específicas são possibilidades de testes, os quais são uma das inúmeras formas de avaliação. Com o calendário, opção de comunicação é possível postar lembretes para que não se perca um *chat* em tempo real, ou uma data de entrega de trabalhos.

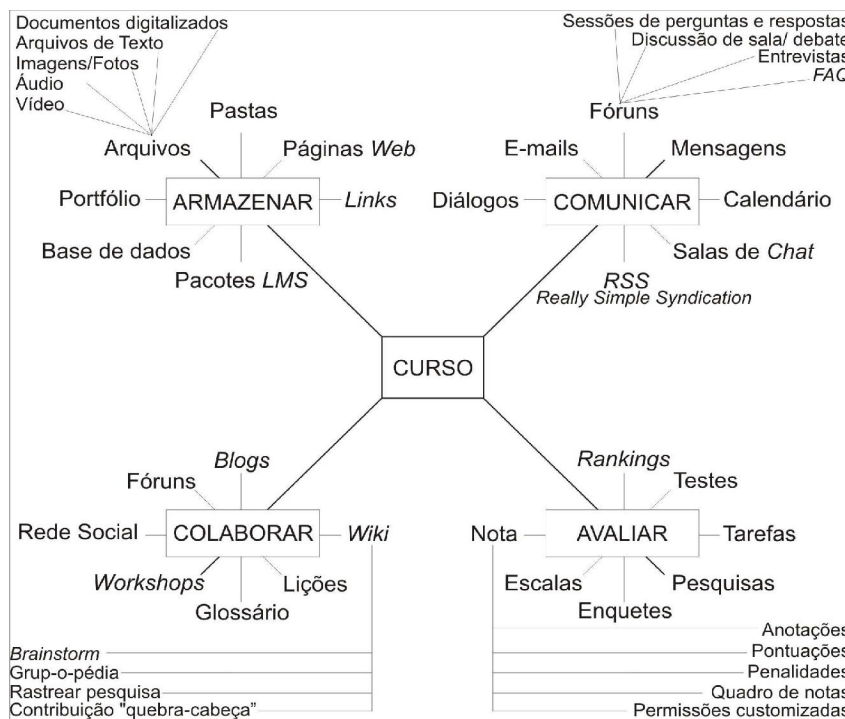


Figura 1 – “Mapa” explicativo do *Moodle*. Observa-se que ele não é completo, uma vez que os desdobramentos possíveis são inúmeros. Fonte: VARELLA, Leah. 2008. Adaptado de LASIC, Tomaz. *Moodle explained with Lego*. Disponível em < <http://human.edublogs.org/2008/09/>>. Acesso em novembro 2008.

Modapalavra E-periódico

No *Moodle* existem diferentes papéis a serem desempenhados pelos usuários, aos quais são permitidos níveis de acesso diferenciados. O “Admin” (Administrador) pode inserir, ver e editar qualquer conteúdo no *site*; Professores podem fazer, ver e editar quaisquer conteúdos dos seus cursos; já os Alunos podem fazer, ver e editar as opções autorizadas pelo professor do curso em que estão inscritos. Certos cursos permitem, ainda, que Convidados explorem algumas de suas partes, no entanto, sem todas as opções. Permissões específicas podem ser criadas de acordo com a necessidade de cada curso. Abaixo segue a caracterização da disciplina de Ateliê Experimental de Confecção, do curso: Bacharelado em Moda – habilitação estilismo do CEART/UDESC.

Ateliê Experimental de Confecção - procedimentos no ensino-aprendizagem presencial

Nas disciplinas de Ateliê, espera-se do processo ensino-aprendizagem que, após a execução dos procedimentos de cada modelo, o aluno os entregue bem confeccionados e, acompanhados do documento de criação e produção com as ficha técnica de produto do vestuário. O plano de aula é elaborado de acordo com o modelo a ser confeccionado, visando ensinar ao aluno a maneira mais simples e lógica para realizar a tarefa. O objetivo é que o aluno conheça as seqüências operacionais e possa vir a gerenciar a criação e, em especial, o desenvolvimento e produção do vestuário. Não se tem a intenção de “treinar” o aluno para a atividade de costura, mas de “instruí-lo” pelo processo de conhecer experimentando.

As disciplinas de Ateliê Experimental de Confecção são iniciadas na quinta fase do curso de Moda com habilitação em Estilismo e, a partir de então, continuam presentes até o final da graduação. Elas são divididas em quatro semestres, com conteúdo específico, a saber: **Ateliê I** – Introdução ao ateliê e elementos presentes no vestuário; **Ateliê II** – Confecção de protótipos projetados na Modelagem I; **Ateliê III** – Confecção de protótipos projetados na Modelagem III e IV; **Ateliê IV** – Confecção das peças do desfile de coleção de formatura, projetados na modelagem VI.

Este estudo é vinculado, particularmente, à disciplina de Ateliê II, na qual as peças produzidas são padronizadas¹², ou seja, as mesmas instruções serão seguidas por todos os

¹²

O Ateliê II difere dos Ateliês - III e IV, estes ministrados pela professora Aparecida Maria Battisti de Abreu, em que cada aluno tem uma modelagem personalizada das peças a serem confeccionadas. Por exemplo, todos os alunos devem confeccionar uma camisa feminina ajustada, mas a modelagem para esta camisa será diferente para cada aluno, conseqüentemente os passos para sua confecção não são padronizados.

Modapalavra E-periódico

alunos. Neste semestre, também, o aluno ingressa conhecendo os hábitos de segurança e higiene do ambiente de ateliê, bem como tendo um domínio razoável das principais máquinas de costura usadas para confecção de modelos em tecido plano.

No Ateliê I os alunos aprendem a confeccionar diversas partes chamadas de aviamentos, como bolsos, lapelas, golas, carcelas, entre outras, de forma separada e não costuradas compondo um modelo completo. A última tarefa do semestre é a confecção de um protótipo do modelo de uma saia lápis, que é simples e faz parte das atividades de avaliação juntamente com outra disciplina da fase – Operacionalização da Produção II. Os moldes referentes à disciplina estão disponíveis no Ateliê, alguns em forma de gabarito em papel sola ou placas de alumínio e são cortados todos no primeiro dia de aula prática.

Assim, as primeiras aulas seguem com a execução dos exercícios, que abrangem coordenação – habilidade para costurar em linha reta, fazer curvas e ângulos e conhecer as costuras inglesa e francesa¹³; vários modelos de bolsos – bolso *western* e *western* aplicado, bolso faca pespontado e sem pesponto, bolso avivado simples pespontado, avivado com lapela, avivado duplo, avivado duplo com aselha e avivado sem costura aparente, bolso fole com e sem lapela, bolsos aplicados em vários formatos, bolso com prega macho e com prega fêmea –; elementos da camisa como transpasse para botão, manga, gola esporte simples e gola tradicional com colarinho, carcelas e punhos; *patte*; aplicação de zíperes – invisível, invisível central, e invisível com revel e comum com acabamento inteiro, comum com costura, comum com braguilha com e sem acabamento inteiro.

As aulas são ministradas no Laboratório Experimental de Confecção, uma sala ampla, com *layout* disposto por funções: ocupando um grande espaço da sala está a mesa de corte, que precisa ter dimensões apropriadas para apoiar tecidos de longo comprimento; há o espaço para passadoria, com os ferros industriais a vapor e mesas próprias com proteção térmica; e as máquinas industriais de costura, posicionadas 28 em colunas de acordo com suas especificações. Em maior número estão as máquinas retas, seguidas pelas de overloque. Há ainda outras máquinas, de uso mais específico, como a de costura dupla, as galoneiras e a de zig zag, bem como máquinas operadas apenas pelo técnico presente na sala nos horários de

¹³ Costura inglesa rebatida: costura executada sobre as peças colocadas avesso contra avesso, a um centímetro da borda. Depois, passa-se a ferro, BA tendo as duas margens para um só lado. A margem de baixo é aparada com três milímetros de largura; a margem que fica por cima é dobrada e pespontada à máquina. Costura francesa: consiste em duas costuras em tecidos muito finos ou que esgarçam e desfiam, particularmente *chiffon*, *voile* e renda, no caso de uma sobrecostura aparecer e ficar antiestética; ver figura 35 em: CATELLANI, Regina M. **Moda Ilustrada de A a Z**. Barueri: Manole, 2003.

Modapalavra E-periódico

aula e monitoria que são a caseadeira e a botoneira. O ateliê conta também com armários de materiais à disposição, como linhas de várias cores e para os diferentes tipos de máquinas, agulhas sobressalentes para reposição de agulhas inutilizadas, moldes, acessórios, etc.

No Ateliê II são confeccionados cinco protótipos, cada um com variados graus de dificuldade e diferentes lógicas nos procedimentos de costura, que são: camisa social adulto masculina, roupão adulto, saia; jardineira e jaqueta dupla face infantis.

Cada aluno é responsável por trazer a sua modelagem, que será conferida mais uma vez antes de ser posicionada no tecido. Esta etapa costuma gerar polêmica, pois é nesta fase que realmente se visualiza o encaixe dos moldes, e sempre há ajustes e correções na modelagem. É importante ressaltar que os erros e ajustes fazem parte do processo, especialmente quando elaborados por quem não tem prática. Enquanto há ajustes e correções, chama-se a peça de protótipo, a partir do momento em que o modelo esteja definido e completo passa-se a tratá-lo como peça-piloto.

Muitos dos materiais usados na modelagem são os mesmos usados no ateliê, como a régua milimetrada flexível, fita métrica, alfinetes, tesouras. Outros instrumentos, no entanto, são particularmente próprios de uso no ateliê, pelas características da base têxtil a ser manuseada – o tecido.¹⁴

Os alunos são aconselhados a adquirirem tecidos compostos 100% de algodão¹⁵ – “a fibra que mais se utiliza na fabricação de tecidos, que são adequados tanto para roupas infantis como para femininas e masculinas” (CHATAIGNIER, 2006, p.145), de preferência tricoline ou popeline de algodão, que não são finos ou espessos demais. A escolha se deve por ser um tecido estável e de fácil manuseio, característica muito importante para quem ainda não tem experiência em costurar. O cetim ou a musseline, por exemplo, escorregam muito e tornam o trabalho mais difícil, até para pessoas experientes. Soma-se a isso o preço e a abundância de

¹⁴

A importância da escolha do tecido para o aprendizado inicial é ressaltada nas aulas iniciais de Ateliê – prefere-se trabalhar com o tecido plano, cuja característica principal é “seu entrelaçamento, formado por dois conjuntos de fios em ângulos de 90 graus” (PEZZOLO, 2007, p.154). Os fios dispostos no sentido longitudinal recebem o nome de urdume, já o outro grupo, que fica disposto perpendicularmente em relação ao urdume, chama-se trama. Dá-se preferência aos tecidos com ligamento tafetá, também chamado tela, que representa a base estrutural mais simples. Neste tipo de ligamento ocorre a “disposição inversa de fios pares e ímpares. Cada fio da trama passa alternadamente por cima e por baixo de cada fio do urdume, resultando numa tela que lembra um tabuleiro” (PEZZOLO, 2007, p.153).

¹⁵

Algodão. “Fibra natural de origem vegetal procedente do algodoeiro. Aplicação têxtil: fabricação de inúmeros tecidos para uso doméstico e profissional: brim, cretone, popeline, cambraia, sarja, fustão, etc. Essa variedade depende da densidade, do ligamento ou do trabalho final. Características: macio e confortável; durável; resistente ao uso e à lavagem, mas amarrota e tende a encolher. O tecido à base de algodão possui boa capacidade de absorção de umidade [...]” (PEZZOLO, 2007, p.294).

Modapalavra E-periódico

oferta. Recomenda-se ainda aos alunos o uso de tecidos lisos, sem estampas, para facilitar a visualização das costuras.

O processo de ensino-aprendizagem é conduzido pelo professor de maneira personalizada, pois o ritmo com que cada aluno consegue assimilar a execução dos procedimentos varia muito de acordo com o repertório cognitivo. Conferidos os moldes e feitos os ajustes necessários, parte-se para a etapa de corte. Para isso, costuma-se dobrar¹⁶ o tecido ao meio no sentido longitudinal, urdume com urdume¹⁷, porém é necessário avaliar cada peça e verificar se esta é a opção mais adequada. Com o tecido dobrado sobre a mesa de corte, estuda-se o encaixe (Figura 2) que consiste em posicionar todos os moldes de maneira harmoniosa, respeitando o fio do tecido e se certificando de que houve o melhor aproveitamento do mesmo; assim, fica definido o plano de corte.

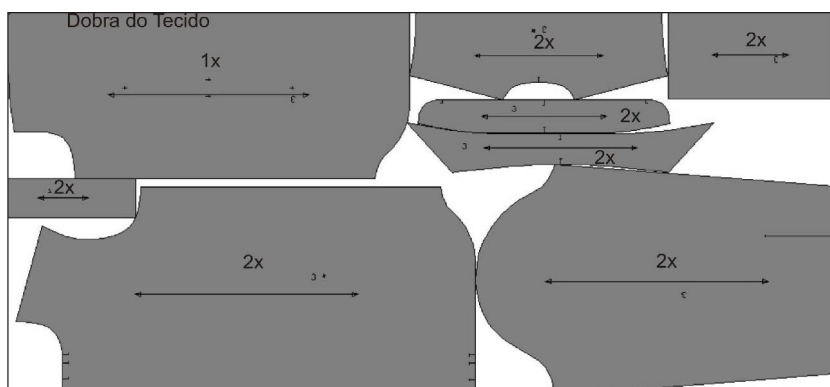


Figura 2 – Encaixe/plano de corte da Camisa Social Masculina – Tamanho 3.

Fonte: VARELLA, Leah. 2008. Encaixe realizado pela professora Luciana D. Lopes, por meio da ferramenta informatizada - *software* AUDACES VESTUÁRIO – módulo Encaixe a partir de modelagem desenvolvida pelo professor Lucas da Rosa, com a mesma ferramenta informatizada, o *software* AUDACES VESTUÁRIO – módulo Moldes.

Convém destacar-se a importância da marcação do fio em cada molde – a reta que o simboliza deve estar posicionada paralela ao urdume; ainda que alguns moldes sejam cortados a fio reto e outros, como a pala, o pé de gola e a gola, sejam cortados a fio atravessado. – assim ele estará posicionado corretamente no tecido. Há quem prefira fixar os moldes com alfinetes, ou com pesos, ou apenas com as mãos; a escolha fica a critério do aluno, desde que o molde não se movimente em relação ao tecido, uma vez definida sua posição adequada.

¹⁶

Conforme salienta a professora Eliana Gonçalves, em sala, a prática de dobrar o tecido só é possível porque se está confeccionando peça única. No processo industrial o tecido é cortado aberto e enfiado – em várias camadas.

¹⁷

Quando se compra tecido no varejo, os vendedores costumam “rasgar” o mesmo, o que faz com que as pontas dificilmente se encontrem. Para que o tecido seja dobrado corretamente, então, é importante guiar-se pelo urdume.

Modapalavra E-periódico

Também de acordo com preferência pessoal é escolhido o material usado para marcar o tecido – há canetas, vários formatos de giz, carbono - todos específicos para tecido, facilmente removíveis depois de a peça estar pronta. Contornam-se todos os moldes, transferindo para o tecido todas as marcações, como piques ou posicionamento dos botões. Enfim, os moldes são cortados com especial atenção ao número de vezes em que cada um será cortado para completar o modelo.

Passa-se à etapa de preparação, que equivale aos procedimentos anteriores à montagem da peça em si. Aqui estão incluídos, por exemplo, o chuleio, o preparo do colarinho, dos punhos ou dos transpasses. Em modelos simples, é possível que não exista a preparação, partindo-se diretamente para a montagem.

Durante a montagem ocorre a união das partes que formarão o modelo: por exemplo, a união dos ombros e das laterais, a colocação das mangas nas cavas; todos por meio de costura. Esse encaixe segue uma lógica coerente igual - para todos, porém, ainda desconhecida pelos alunos nesta disciplina em que os fundamentos ainda não foram todos ensinados; constata-se por isso uma sobrecarga do professor – pois cada aluno encontra-se em um estágio diferente da montagem, e necessita da orientação individual. O professor, então, acaba por repetir várias vezes o mesmo procedimento, não só para o mesmo aluno como para os demais, caracterizando atividade exaustiva e desgastante – carga mental alta.

Por último está a fase de acabamento. Nesta, as operações são semelhantes em vários modelos, pois todos precisam ser revisados, limpos - remoção de fiapos e embalados. Também fazem parte do acabamento o caseado, a fixação de rebites, caso sejam definidos na criação e a passadoria.

Cada modelo pronto é entregue com uma “ficha técnica de produto do vestuário” anexada. A ficha técnica de produto é um documento que acompanha e orienta aquele que executará a peça na etapa subsequente à anterior, dentro da empresa de confecção do vestuário. Assim, suas informações são objetivas e específicas e, um procedimento, por exemplo - como o preparo do colarinho, que conta com vários passos, aparecerá na ficha descrito apenas como “preparar colarinho”.¹⁸ O objetivo da ficha técnica de produto é comunicar informações e padronizar as operações que levam ao modelo final – à peça-piloto, para que esta possa orientar a produção em série, a ser executada corretamente por toda e

¹⁸ Para consultar a descrição detalhada e com imagens/fotografias da sequência operacional da confecção da Camisa Social Masculina, bem como a ficha técnica completa da mesma, ver: VARELLA, Leah. 2008.

Modapalavra E-periódico

qualquer pessoa envolvida no processo. No entanto, sua linguagem é técnica e exige conhecimento de linguagem de “chão de fábrica” – própria das culturas das empresas deste ramo, para ser compreendida.

Para preenchê-la corretamente, ao aluno é aconselhado anotar – em forma de rascunho e/ou anotações de aula – todos os procedimentos que seguiu ao longo do processo de confecção do protótipo.¹⁹

A seguir apresenta-se a descrição das etapas de elaboração da videoaula.

Videoaula da confecção da Camisa Social Masculina

A elaboração de materiais audiovisuais para uso pedagógico não pode ser concebida simplesmente como a junção de recursos audiovisuais com subsídios pedagógicos. Devem ser concebidos a partir de um objetivo pedagógico (GIRAO, 2005). Partindo dessa premissa e também por acreditar que em uma aula de Ateliê Experimental de Confecção, onde são aprendidos procedimentos de confecção de peças do vestuário, o uso de videoaulas pode vir a auxiliar na compreensão dos processos apresentados em aula presencial, para tanto, como dito anteriormente, desenvolveu-se uma videoaula de confecção de uma das peças ensinadas na disciplina.

A peça escolhida para a montagem da videoaula foi a Camisa Social Masculina, por ser o modelo mais completo, com elementos de diferentes graus de dificuldade quanto à confecção. Além disso, a camisa apresenta vários aviamentos utilizáveis posteriormente, em outras peças, por exemplo, punhos e gola: uma vez que se costura a gola na camisa, é possível adaptar o mesmo procedimento em um casaco, ou em uma camisa feminina e/ou infantil

A partir do artigo “Processos de produção de vídeos educativos”²⁰, buscou-se adaptar os procedimentos da aula presencial para a criação de uma videoaula que pudesse ser consultada virtualmente, a distância por alunos da disciplina de Ateliê. Girao (2005) fala que o

¹⁹ O modelo de ficha técnica de produto do vestuário usado no curso de Moda do CEART – UDESC foi desenvolvido com fins acadêmicos, ou seja, sua utilização por empresas requereria alguns ajustes: neste caso precisaria conter também informações sobre mão-de-obra e tempo padrão de execução das etapas de costura da peça, dados importantes para elaboração dos custos parciais e finais, quando se trata de produção em série ou em escala industrial.

²⁰ GIRAO, Lígia C. Processos de produção de vídeos educativos. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de; MORAN, José M. (Org). **Integração das tecnologias na educação: salto para o futuro**. Brasília: MEC, 2005. p. 112-116.

Modapalavra E-periódico

processo de produção de vídeos – peça audiovisual escolhida como exemplo – conta, de forma generalizada, com cinco etapas:

a) criação e planejamento – fase em que, após ter a definição do assunto e do objetivo, no caso a camisa social masculina e seus procedimentos de confecção, é feito o levantamento dos recursos disponíveis e dos materiais necessários para ilustrar o assunto. Elaboração de um cronograma para identificar as etapas necessárias para a sua conclusão. Levantamento dos ambientes adequados para a filmagem da aula, os materiais e os recursos humanos necessários para sua execução;

b) roteiro – descrição, passo a passo, de todas as cenas necessárias para transformar a informação em linguagem audiovisual. No presente trabalho, o roteiro foi elaborado seguindo o plano de aula para confecção da camisa social masculina. Optou-se pela realização de um vídeo sem narração, com trilha sonora suave e frases curtas a serem apresentadas na tela durante a execução do vídeo, escritas para identificar a etapa que será mostrada a seguir, uma vez que o objetivo do vídeo é de complementar a aula presencial. Definiu-se que as cenas seriam curtas e apresentariam todas as etapas da aula, porém com ênfase nos pontos que geram mais dúvidas durante as aulas presenciais, segundo a professora ministrante da disciplina – professora Eliana Gonçalves. A execução da peça ficou a cargo da aluna Leah Varella.

c) pré-produção – “é a hora em que decidimos quem vai fazer o que e o que é necessário para tornar possível o programa” (GIRAO, 2005, p. 114). O Laboratório Experimental de Confecção do curso de Moda do CEART – UDESC foi reservado com antecedência para duas manhãs consecutivas.

Além dos materiais para confecção da peça - tecido, linha, aviamentos, foram utilizados os seguintes recursos: instrumentos de costura e modelagem, filmadora digital *HD*, máquina fotográfica profissional, iluminação e tripé. O tecido escolhido foi da cor azul mediterrâneo para haver um bom contraste com o ambiente e a linha usada foi branca, para que ficasse bem destacada.

Agendou-se cinegrafista/ fotógrafo e o técnico responsável pelo ateliê. Agendou-se também com as professoras das disciplinas de Modelagem e Atelier Experimental II. Nos dias da filmagem, a sala foi preparada por colaboradores da UDESC.

d) direção e gravação – como fala Girao (2005), no processo de gravação, iluminação, atuação e aparência são todos elementos importantes. Além disso, deve-se atentar

Modapalavra E-periódico

à qualidade sonora. A filmagem da camisa social masculina foi executada para destacar o objeto principal da aula. As cenas são fechadas, exibindo apenas os procedimentos de confecção. O ângulo usado foi o mais próximo da realidade de quem executa a tarefa, a fim de evitar distorções.

e) edição e finalização – nesta fase “a ordem das imagens, os planos, a gravação do(a) locutor(a), a participação de atores, etc., estarão todos diante do diretor, que vai começar a escolher as melhores imagens e seqüências para montá-las” (GIRAO, 2005, p. 115).

De posse de todas as imagens fez-se uma seleção que filtrou as cenas que comporiam o vídeo propriamente dito. Usando o programa *Adobe Premiere Pro 2.0*[©] (Figura 4), as cenas foram colocadas em seqüência, adicionando-se efeitos de transição “*dip to black*” e “*cross dissolve*”, títulos e legendas.

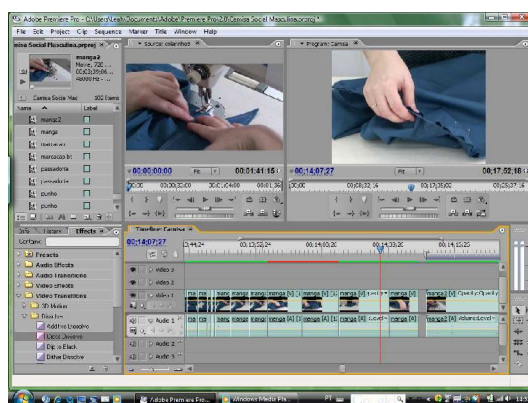


Figura 4 – Interface do software Adobe Premiere Pro 2.0 durante a edição do vídeo da Camisa Social Masculina. Fonte: VARELLA, Leah. 2008.

Para a finalização, foi adicionada a trilha sonora e o filme foi exportado no formato .avi, e posteriormente convertido para o formato .flv (*Flash video*) – pois este possui um tamanho de arquivo menor que o formato .avi, tornando-o compatível com o uso em ambientes *web*, com objetivo de proporcionar, posteriormente, maior possibilidade de uso diante dos variados sistemas de acesso à *internet* – discado, via cabos e fibra óptica, via rádio, via conexão ADSL, etc. que limitam o tráfego de dados com relação à quantidade de kilobytes e megabytes, bem como as extensões dos arquivos das mídias produzidas.

Considerações Finais

Modapalavra E-periódico

Ao aproximarmos as práticas pedagógicas do ensino superior de Moda ao entendimento do termo "*Design*", apresentado no início do texto como a capacidade humana de inventar novas práticas da vida cotidiana visando à ação efetiva, na qual os produtos como os artefatos são criados e manipulados para proporcionar a ação ideal desejada, podemos considerar que professores ao fazerem uso dos AVA's – em ambientes de hipermídia ou de ferramentas digitais - por toda sua caracterização e dinamismo, juntamente com conteúdos e planejamentos consistentes exercerão consciente ou inconscientemente atividade de *designers* quanto aos fenômenos de uso e da funcionalidade de uso de uma interface, na maioria das vezes não percebida como tal.

Acredita-se, a partir do modelo inicial descrito que, a interface, neste caso, constituir-se-á no espaço em que o conjunto: aluno (usuário) - ensino dos procedimentos de confecção na disciplina de ateliê no curso superior de Moda (objetivo/tarefa) – produtos digitais em AVA's (ferramenta para a execução da tarefa), seja integrado à rotina cotidiana do ensino presencial.

No contexto descrito ao longo do estudo, ainda que para a produção de ambientes hipermidiáticos seja necessária uma equipe com diversas especializações e conhecimentos, são os professores com a experiência e conhecimentos das especificidades do ensino de disciplinas presenciais teóricas práticas, que iniciarão estudos e pesquisas a fim de reinventarem a dinâmica desta atividade na busca da almejada ação efetiva, objeto do *Design*.

O professor se tornará um organizador autoral de informações, a começar pelas dele próprias (informações e conhecimentos) e, concomitantemente, a continuar por organizar os conhecimentos científicos, como na atividade do *infodesign*, que entre outros objetos, produz (ou orienta a produção) e faz uso dos artefatos multimídia.

A escolha do recurso multimídia – vídeo se deu pela especificidade da disciplina, por ser ela de ordem teórica prática. A escolha apenas de recursos do ambiente virtual *Moodle*, que não as mídias audiovisuais, por si só, poderiam comprometer o aproveitamento que estes recursos proporcionariam às atividades práticas.

A videoaula resultante deste trabalho mostra que essa é uma opção viável e que exige relativamente pouco investimento financeiro. Porém, o trabalho em equipe é fator condicionante para a atividade de produção, já que a execução de uma videoaula requer o envolvimento de diversos profissionais com variados conhecimentos e. Assim, pode-se

Modapalavra E-periódico

considerar que a produção foi amadora, uma vez que contou com o apoio de colegas de trabalho e amigos, mas não por isso perdeu em qualidade.

Houve grande preocupação com os enquadramentos das cenas para que os procedimentos de confecção da peça se apresentassem claros. A iluminação foi estudada, bem como os melhores ângulos em cada tomada. Na edição houve preocupação em mostrar todos os momentos, desde a preparação do tecido e posicionamento dos moldes à etapa dos acabamentos.

As disciplinas de ateliê nos cursos superiores de Moda poderão aumentar o aproveitamento dos seus processos de ensino aprendizagem via ambiente digital, desde que sejam guiados por um consistente planejamento de aula orientado por estratégias pedagógicas adequadas para esta dinâmica na qual os avanços tecnológicos estão em expansão.

Durante o desenvolvimento do estudo percebeu-se que a videoaula, além de vir a complementar o ensino presencial na referida disciplina, permitirá transformar os conhecimentos tácitos dos professores em conhecimentos explícitos, passíveis de serem repassados por meio de ambientes digitais, quantas vezes forem necessárias para o entendimento em dia e hora em que o aprendiz dispor para seu estudo.

Estas são possíveis demandas para o desenvolvimento de ambientes hipermidiáticos, que tanto tem contribuído para a disseminação da informação e do conhecimento pela *web* - um campo de pesquisa e de interação para a construção continuada dos aprendizados em geral.

Referências

- BONSIEPE, Gui **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- BUGAY, Edson L.; ULBRICHT, Vânia R. **Hipermídia**. Florianópolis: Visual Books, 2000
- CATELLANI, Regina M. **Moda Ilustrada de A a Z**. Barueri: Manole, 2003.
- CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio: tecidos, moda e linguagem**. São Paulo: Estação das Letras, 2006.
- FOLHA WEBSTER'S. **Novo dicionário inglês-português, português-inglês**. São Paulo: Publifolha, 1997.
- GIRAO, Ligia C. **Processos de produção de vídeos educativos**. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de; MORAN, José M. (Org). **Integração das tecnologias na educação: salto para o futuro**. Brasília: MEC, 2005. p. 112-116.

Modapalavra E-periódico

- HARASIM, Linda M. et al. **Redes de aprendizagem: um guia para ensino e aprendizagem on-line.** São Paulo: SENAC, 2005.
- KENSKI, Vani Moreira. **EAD e a formação de professores: entre o discurso legal e a prática institucional.** In: Simpósio Brasileiro de Política e Administração da Educação, 23 / Congresso Luso-brasileiro de Política e Administração da Educação, 5 / Colóquio Ibero-Americano de Política e Administração de Educação, 1, 2007, Porto Alegre.
- LOLLINI, Paolo. **Didática e computador, quando e como a informática na escola.** São Paulo, Loyola: 1991.
- MORAN, José M.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papirus, 2004
- PEREIRA, Alice T. Cybis (Org.). **AVA – Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Diferentes Contextos.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna 2007.
- PEZZOLO, Dinah B. **Tecidos História, tramas, tipos e usos.** São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.
- SANCHEZ, Fábio. (Coord.) et al. **Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância, 2007.** São Paulo: Instituto Monitor, 2007.
- SARTORI, Ademilde; ROESLER, Jucimara. **Educação superior a distância: gestão da aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line.** Tubarão: Ed. da Unisul, 2005.
- ULBRICHT, Vania R. **Modelagem de um ambiente hipermídia de construção do conhecimento em Geometria Descritiva.** Florianópolis: UFSC, 1997. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 1997.
- VARELLA, Leah, M. **Ateliê e educação a distância: uma ação complementar no ensino superior de moda 2008. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso em Moda) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis SC.**

Páginas Eletrônicas

- ABED – Associação Brasileira de Ensino a Distância** (Página eletrônica). Disponível em <<http://www2.abed.org.br/>>. Acesso em outubro 2008.
- ABRAEAD- Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância.** (Página eletrônica). Disponível em <<http://www.abraead.com.br/>>. Acesso em outubro 2008.

Modapalavra E-periódico

- Comunicações Orais.** (Página eletrônica). Disponível em <<http://www.isecure.com.br/anpae/446.pdf>>. Acesso em: outubro 2008.
- MEC/SEED – Ministério da Educação / Secretaria de Educação a Distância** (Página eletrônica) Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seed/>>. Acesso em outubro 2008.
- MOODLE.** (Página Eletrônica) Disponível em: <<http://moodle.org/about/>>, acessado em abril de 2009.
- MORAN, José M. Homepage coordenada pelo Prof. Dr. José Manuel Moran. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/index.htm>> Acesso em outubro 2008.
- PULINO FILHO, Athail Rangel. **Moodle: Um sistema de gerenciamento de cursos.** [Brasília], 2005. (Página eletrônica). Disponível em <http://www.moodle.ufu.br/livro_moodle.pdf>. Acess em: outubro 2008.
- _____. **Introdução ao Moodle:** Ambiente de Aprendizagem – Módulo 1. Brasília: [s. n.], 2004. (Página eletrônica). Disponível em: <<http://www.moodle.uneb.br/mod/resource/view.php?id=1322>>. Acesso em: outubro 2008.