Primeiro é importante lembrar que uma metodologia é uma filosofia do fazer que integra todos os métodos necessários a uma pesquisa, enquanto o método é o passo a passo do fazer. Na arte também há metodologias e métodos, mas, elas não estão dadas *a priori,* se inventam ou se seguem os métodos conhecidos para propósitos específicos dados no contexto (DIAS, 2012; DIAS e IRWIN, 2013). As metodologias e seus métodos não são posições fixas, nem fins em si mesmos, são os meios para alcançar outros fins e são inventados a cada momento.

Da mesma maneira é possível no ensino da arte abordar diversas metodologias e usar diversos métodos de acordo à situação e à necessidade expressiva que requer formas diferentes de responder. Usar as novas tecnologias para continuar com processos memorísticos, por exemplo, são processos que não pertencem mais à era dos computadores e da Internet. Isso significa que é necessário abordar novas formas de ensinar, inventar formas de fazer de outra maneira segundo reclama a nova situação e as novas gerações (ver VITÓRIO FILHO, 2007). Para desenvolver os próprios OAP pode-se então criar diversos métodos e metodologias ou adotar outras já existentes.

Aqui apresentamos alguns dos métodos mais adotados na construção de OA no Brasil, que se originam no Design Industrial e no Design Instrucional como o modelo [ADDIE](http://www.designinstrucional.com.br/o-que-significa-addie/) (SILVA, 2011) cujas siglas identificam cinco fases na construção de OA digitais:

Já o modelo Shopia desenvolvido pela Universidade do Vale de Itajaí - UNIVALI,  prevê três fases:

1) Projeto - Elaboração da estrutura, identificação de mídias, conteúdos, atividades, recursos com os seguintes dados:

a) Plano pedagógico - propósitos, objetivos, conceitos, metodologia a ser desenvolvida

b) Estrutura do OA - atividades, conceitos, mídias, interfaces

c) Plano de Desenvolvimento - organização das tarefas na equipe de design

2) Desenvolvimento - produção do OA

3) Distribuição - disponibilizar o OA em um ROA ou plataforma, observando que, no caso dos OA , é importante verificar o [padrão SCORM](http://gsionline.com.br/penseelearning/o-polemico-padrao-scorm/), *Sharable Content Object Reference Model* , (Modelo de Referência para Objeto de Conteúdo Compartilhado) é um padrão específico para *e-learning*, já que as avaliações, feedback ou atividades interativas dos OA devem se conectar com a plataforma educativa em que acontece a aprendizagem e manter o registro delas para que o professor possa acessar e conhecer o processo do seu estudante com os OA a distância.

Temos também o modelo Labvirt da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo USP que trabalha a partir de roteiros preparados por estudantes do ensino médio das escolas da rede pública (metodologia centrada no estudante). Para encarregar a confecção de um OA digital eles estabelecem 4 fases:

O [modelo RIVED](http://rived.mec.gov.br/artigos/livro.pdf) da Secretaria de Educação a Distância (SEED) apresenta um modelo dividido em 6 fases:

Outra metodologia que pode ser útil é a metodologia projetual do design como a de Bruce Archer da década de 1960 dividida em três fases grandes:

No caso de OAP que envolvem eventos como Flash Mob, ações ou performances o método “5W+2H”, baseado no método socrático das perguntas se torna interessante para produzir. O nome se refere a cinco perguntas em inglês que começam com a letra W e duas que começam com a letra H:

A metodologia de Bruno Munari apresentada no livro “Das coisas nascem coisas” (1998) nos oferece um processo projetual detalhado de 12 fases baseado na forma em que criamos e construímos de maneira intuitiva que pode nos servir como modelo se considerarmos projetos grandes:

Estas fases não são necessariamente lineares, pode se chegar ao ponto da construção do objeto e perceber que faltaram dados para a sua construção, sendo que pode-se retornar a qualquer uma das fases anteriores em qualquer momento.

O desenvolvimento de OA e OAP requerem, como podemos ver, uma metodologia e uma série de métodos. Para o artista/pesquisador/professor a metodologia e os métodos são importantes para a realização do seu trabalho. No caso dos OAP são muito úteis as metodologias do design, as metodologias baseadas nas artes e as metodologias no ensino das artes visuais ou outras que sejam adequadas ao propósito pedagógico/artístico. Para complementar, aqui te apresentamos um processo simples que pode se tornar mais elaborado ou com outras fases dependendo da complexidade dos OAP.

1.      Fase de Planejamento.

Na fase de planejamento é recomendado tomar em conta principalmente estes pontos:

1.1.   **Contexto e situação**: qualquer planejamento pedagógico deve começar por uma análise do contexto, que é o espaço em que se encontram os estudantes, a idade, as necessidades de aprendizagem, os recursos disponíveis e o que o Projeto Político Pedagógico da escola se propõe. É necessário também tomar em conta a situação ou eventos que acontecem na comunidade que afetam diretamente a vida dos estudantes, os interesses que movem a curiosidade deles e que dispõe eles a aprender alguma coisa. Para decidir sobre o tema ou o problema a ser desenvolvido num OAP é importante que exista uma tensão entre o que é necessário aprender, isto é o currículo planejado, e o que o contexto e a situação demandam, isto é o “currículo vivo” (PINAR e IRWIN, 2005) porque surge das necessidades da vida e se dirige à vida. Neste sentido o contexto e a situação são os primeiros pontos a ser tomados em conta no planejamento de um OAP. Este ponto de partida é análogo à definição do problema na metodologia projetual.

1.2.   **Competências e habilidades**. Em segundo lugar é importante decidir quais vão ser as competências e habilidades a ser trabalhadas ao longo do processo de aprendizagem com OAP. O Referencial Curricular Nacional [RCN](http://www.portaleducarbrasil.com.br/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=203464) para a educação infantil, os Parâmetros Curriculares Nacionais, PCN, para o Ensino Fundamental 1, Ensino Fundamental 2 e as Orientações Curriculares para o Ensino Médio sugerem as competências e habilidades para cada fase de aprendizagem. Pode também [elaborar suas próprias competências e habilidades](http://www.educacao.es.gov.br/download/roteiro1_competenciasehabilidades.pdf) de acordo ao contexto e situação dos seus estudantes.

1.3. **Avaliação e Objetos de Avaliação**. A forma de avaliar deve ser pensada, como sabemos, no mesmo momento em que planejamos nossas aulas. Quando desenhamos os OA e OAP temos que definir os critérios e instrumentos de avaliação, pois mesmo que não façam parte do objeto devem ser consistentes com ele. A avaliação é a parte mais complexa da educação em artes visuais (Te aconselhamos adiantar o tema 4: [Avaliar OAP](file:///C:\Users\TATIANA%20FERNANDEZ\Documents\wwwea\artedu\OAP_oficina\4\avaliar_oap.htm) para complementar este tópico.). Por outra parte é importante tomar em conta o que se propõem para o ano na Matriz dos Objetos de Avaliação do Programa de Avaliação Seriada, PAS da UnB, no ensino das artes para o ensino médio, não só porque preparamos nossos estudantes para concorrer a uma vaga no ensino superior, mas principalmente porque estas provas requerem o desenvolvimento de competências e habilidades para “compreender, raciocinar, analisar, criticar e propor questões relevantes para a própria formação como cidadão [...] elaborar propostas de intervenção na realidade com ética e cidadania” (CESPE, subprograma 2013-2015, p. 1) Por outra parte promovem uma aprendizagem inter e transdisciplinar porque exigem relacionar os conhecimentos a uma realidade e a realidade não separa o conhecimento em disciplinas. As Matrizes dos Objetos de Avaliação estão disponíveis na página do  [CESPE](http://www.cespe.unb.br/pas/Default.aspx) e [este é o espaço onde os professores debatem](http://www.gie.cespe.unb.br/course/category.php?id=10) sobre estes Objetos de Avaliação e as provas.

1.4.   **Tempo, espaço e recursos disponíveis**. Outro ponto importante é o tempo e espaço que dispomos tanto para o desenvolvimento quanto para a aplicação de um OAP. A carga horária para as artes é sempre muito limitada e raramente a escola conta com uma sala própria ou adequada. Por este motivo e sem deixar de lado um trabalho perseverante para conquistar espaço na escola e tempo na grade escolar é conveniente pensar num ensino híbrido que combine o estudo presencial e virtual quando os estudantes tem acesso à tecnologia. Uma das possibilidades é conquistar os espaços das salas de informática. Neste sentido é crucial partir dos recursos com que é possível contar. O mais importante temos sempre: o corpo.

1.5.   **Estrutura**. Uma vez que foi possível escolher o tema ou o problema que vai ser tratado no OAP desenha a estrutura ou partes que compõem o OAP e suas relações, que podem ser os capítulos, temas, fases, instruções, regras de um jogo, trama de um RPG, storyboard de um vídeo interativo ou animação, conteúdos de uma apresentação ou atividades. Depois pensa nas estratégias para desenvolvimento e prepara um cronograma de trabalho.

1.6.   **Ferramentas de desenvolvimento**. Com a estrutura desenhada é possível prever que ferramentas e recursos serão necessários na elaboração do OAP. Se forem virtuais haverá que decidir que software usar e se não o conhecemos poderemos aprender um pouco sobre ele. Quase todos os softwares tem um tutorial para aprender de maneira que podemos sempre nos atualizar. Não é necessário aprender tudo de uma vez, podemos aprender aquilo que necessitamos fazer especificamente.

2.      Fase de Desenvolvimento

Na fase de desenvolvimento estes são os pontos a ser tomados em conta:

2.1.  **O conteúdo**. Se há conteúdo é importante primeiro elaborar os conteúdos escritos sob a estrutura previamente desenhada. Neste caso é importante tomar em conta que hoje é possível elaborar hipertextos que podem nos conduzir a todo tipo de informação na internet, portanto podemos elaborar textos sintéticos e ricos em possibilidades de navegação. Ainda para atividades que não são virtuais é também recomendado que as leituras sejam sintéticas, claras e bem documentadas e ilustradas. Se tratando de uma área que explora as visualidades não podemos esquecer das imagens e do som como a matéria com que trabalhamos. Se não há conteúdo prévio e vai ser construído no processo, é bem importante traçar metas; organizar percursos, grupos; providenciar ferramentas; planejar temporalidades e espaços e tudo isso necessita de uma sistematização projetual. Organizar reuniões, fazer ensaios, protótipos, contatar pessoas, filmar, registrar ou documentar faz parte do desenvolvimento.

2.2.  **A produção** **e construção**. Uma vez que os conteúdos estão elaborados ou a estrutura das atividades estabelecida é a hora da produção em que as diversas partes do OAP são construídas e produzidas como ocorre na edição dos textos, imagens e áudio necessários no OAP. Nesta fase é necessário ter os softwares adequados em funcionamento e conhecimentos básicos que podemos aprender por meio dos tutoriais na web. A produção e construção é uma fase demorada, programa ela com tempo. Esta fase se refere também á divulgação de atividades nos blogs, fotologs ou webffólios assim como o chamado à realização dos Flash Mob ou eventos que serão realizados.

3.      Fase de Aplicação

Na fase de aplicação não podemos esquecer destes pontos:

3.1.   **Organização**. A maior parte dos OAP promovem o trabalho em grupo ou comunidades, por este motivo o primeiro passo na aplicação de um OAP é a organização dos grupos e a distribuição clara das tarefas para cada participante. Esta organização pode já estar explícita no próprio OAP, mas também pode ser posterior a ele. É importante também organizar o lugar e o tempo em que o OAP vai se aplicado e prever com antecedência todas as necessidades para sua aplicação como instrumentos e recursos de trabalho,  conexão de internet, tomadas de eletricidade, espaços que vão ser ocupados, transporte de materiais ou pessoas, circulares para pais de família, autorizações para saída da escola, etc.

3.2.   **Registro**. O registro, seja fotografia, vídeo ou enquête do processo de aplicação dos OAP é muito importante para poder fazer uma avaliação qualitativa do processo e assim melhorar o OAP, guardar a memória destes processos pode ser importante também para todos os participantes, mas também para usar como exemplo na aplicação em outros grupos, para elaborar informes do processo, para publicar artigos, compartilhar experiências ou ainda concorrer a prêmios na área do ensino das artes como o Prêmio Arte na Escola Cidadã do [Instituto Arte na Escola](http://artenaescola.org.br/). Por outra parte o registro garante o valor que como professores de arte e artistas colocamos nos processos de experiência estética participativa. Os artistas que trabalham com Arte Participante na linha de projetos pedagógicos não abrem mão do registro que valoriza a obra artística produzida, mesmo quando sabemos que fica na memória dos participantes, porque se dirige a uma terceira audiência que é o público que vai conhecer o trabalho e uma quarta audiência que são os críticos, curadores e historiadores de arte, no caso de existir a intenção de se apresentar no âmbito artístico.

3.3.   **Pós-produção**. A pós-produção é a fase de montagem dos registros, edição de vídeos ou documentos produzidos para sua divulgação ou análise. No caso dos OAP a fase de pós-produção corresponde à sistematização da experiência que pode ser realizada pelo professor e seus estudantes.

3.4.   **Avaliação**. A avaliação é a última parte de um processo projetual. Avaliar é dar valor a um processo e a um produto. Refletir sobre o que se faz, sobre o que acontece. Avaliar não é testar, mas aprender das nossas experiências. A avaliação para as artes visuais é processual, como sabemos, e requer por este motivo, critérios que acompanhem os eventos e os contextos. Se tratando ainda de OA ou OAP devem acompanhar critérios específicos. Por se tratar de um tema amplo, merece um capítulo para tratar avaliação em OA e OAP.