

PERCURS DA ARTE

OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS

Thayse Ludwig Martins¹

Prof^a. Dr^a. Andrea Hofstaetter²

¹ Autora da pesquisa e aluna do curso de licenciatura em Artes Visuais

² Professora do departamento de Artes Visuais da UFRGS

APRESENTAÇÃO

A pesquisa possui como tema a construção de um objeto virtual de aprendizagem a ser utilizado no ensino da arte. Assim como a reflexão sobre as possibilidades de criação deste tipo de material, e a viabilidade de ser utilizado por alunos e professores do ensino básico.

O objeto possui como tema central obras de arte contemporânea que foram criadas e expostas no espaço público da cidade de Porto Alegre, por um período determinado, e as relações que essas obras possuem com a cidade. A pesquisa possui também a intenção de servir como uma maneira de registro dessas produções artísticas.

<http://percursodaarte.zz.mu>

Navegando como professor o usuário encontrará propostas de aulas relacionadas com as obras expostas.



A navegação dos alunos prioriza a observação das obras e a reflexão.

Em determinados momentos o usuário é desafiado, através de perguntas sobre o conteúdo.

Ao passar o *mouse* sobre as imagens aparecem títulos instigadores que fazem referência às obras.

O objeto possui ao todo nove obras de arte que podem ser acessadas livremente. O usuário não precisa seguir nenhuma ordem.

METODOLOGIA

A pesquisa foi feita a partir de revisões bibliográficas sobre a temática do uso de tecnologias digitais na educação e principalmente no ensino da arte. Pesquisei também objetos virtuais voltados para as artes visuais disponíveis on-line. A pesquisa serviu como fundamentação para o desenvolvimento de um objeto virtual de aprendizagem de navegação simples, através da linguagem HTML.

O público alvo do objeto são alunos a partir do 3º ano do Ensino Fundamental I, que poderão navegar pelo objeto conhecendo as obras e sendo instigados a refletir sobre elas, ampliando seu repertório visual. E professores de Arte que encontrarão neste material propostas para trabalhar determinados conteúdos e técnicas relativas à disciplina.

CONCLUSÕES PARCIAIS

Conclui-se que as possibilidades de criação de novos objetos virtuais de aprendizagem em Artes Visuais são inúmeras e ainda podem e devem ser exploradas.

O campo da arte possui conteúdos diversos e pontentes, que ainda são pouco trabalhados através das tecnologias digitais. No entanto a produção deste tipo de material se mostra pequena, e demanda certo domínio de ferramentas pouco difundidas dentro da área de ensino de Arte.