

NÚCLEO DE CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ARTES VISUAIS – NOA

Prof.^a Dr.^a Andrea Hofstaetter; Ingrid Noal Schirmer; Thayse Ludwig Martins

O Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais pretende promover a reflexão sobre processos de educação em artes visuais, intermediados por objetos de aprendizagem, estimulando a pesquisa e a produção/criação de materiais pedagógicos para o ensino de artes visuais. Este projeto se justifica em função da pouca existência de grupos de ação e pesquisa que se ocupem especificamente com esta área de conhecimento, com foco voltado para a produção de jogos e outros materiais educativos. Verifica-se, também, a pouca existência de objetos de aprendizagem e materiais didático/pedagógicos disponibilizados aos professores, de maneira geral, na área de artes visuais. É intenção dessa ação de extensão contribuir para um ensino de artes visuais qualificado e comprometido com a aprendizagem, através de recursos que potencializem a ação educativa. O público alvo da ação, que está em seu quarto ano de funcionamento, são educadores, estudantes de arte e áreas afins, interessados no tema, em geral. A produção de materiais educativos visa estudantes de educação básica, principalmente. O projeto em desenvolvimento no ano de 2016 está ligado ao MARGS – Museu de Arte do Rio Grande do Sul, e objetiva a criação de um jogo educativo a ser utilizado nas atividades de mediação educativa, no espaço do Museu, e nos espaços escolares interessados em trabalhar com obras do acervo do MARGS. O conceito principal tratado pela dinâmica do jogo é o de curadoria. Além disso, tem como objetivos: aproximar o público infantil e adolescente de obras do acervo do MARGS através de um contato lúdico, participativo e reflexivo com as imagens presentes no jogo; proporcionar a construção de conhecimento e a reflexão sobre a produção artística de diversos tempos históricos, a partir de obras do acervo do MARGS, de forma atraente e significativa; utilizar um recorte de obras do acervo para discutir e exercitar, através do jogo, a prática de curadoria e de expografia, de maneira colaborativa, a partir de desafios propostos pela dinâmica do jogo. Trata-se de um jogo de tabuleiro, com desafios a serem cumpridos, na forma de “missões curatoriais”. A avaliação do jogo será realizada através de uso experimental com diferentes grupos e níveis de ensino e pela sua utilização no espaço expositivo do museu, observando-se a interação do público com o material. Os resultados experimentais e reflexões pertinentes serão publicados através da produção de textos e artigos.

Descritores: ensino de artes visuais; jogo educativo; história das artes visuais; curadoria.