

arte em ação

Autor: Renan da Silva Freitas
Orientadora: Andrea Hofstaetter

Objetivo geral: 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.

O projeto aqui apresentado foi desenvolvido junto à pesquisa intitulada “Criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais: processos de construção, uso e avaliação”, em desenvolvimento desde 2013, que objetiva a produção e avaliação de materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais na Educação Básica e no ensino à distância.

Trata-se da construção de um jogo educativo, que consiste em proporcionar, de forma didática, uma interação dinâmica com obras de artes visuais, de diferentes estilos, gerando conhecimento, discussão e memorização de informações. Buscamos de maneira lúdica e divertida, convidar o jogador a “colocar a mão na massa”.

As obras selecionadas e a forma com que o jogo foi proposto visa um público de adolescentes e adultos, que acredita-se possuírem um conhecimento prévio sobre o assunto, mas o fato de o jogo ser dinâmico e resultar em produção de novos conhecimentos, permite que ele também possa ser usado por crianças, como uma atividade que busca entreter e ensinar. A dinâmica do jogo é inspirada no “Imagem e ação”, da Grow. Nele, o participante tem que usar de mímica, desenho, expressões tridimensionais ou características das obras para a obtenção de pontos para o seu grupo. Podendo gerar novas atividades para a sala de aula, como a elaboração de cartas que contenham desenhos dos próprios jogadores e criação de totens, através dos mais variados trabalhos manuais e plásticos.

Para realizar a escolha das imagens de obras presentes no jogo, foi necessário pesquisa sobre trabalhos de artistas de diferentes períodos de maneira que resultasse numa forma atrativa e funcional.

A proposta de fazer um jogo didático partiu da necessidade de produzir esse tipo de material, que é bem escasso no mercado, principalmente para a área de artes, e que oportuniza outra forma de relação, em situações de aprendizagem, dos estudantes entre si e também com o professor/a e com os objetos de conhecimento.



HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento de cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MARTINS, Mirian Celeste (org). Mediação: Provocações Estéticas. São Paulo: Universidade Estadual Paulista - Instituto de Artes. Pós-Graduação. V.I, n.I, outubro de 2005.

UTUARI, Solange. O professor propositor. In: Anais do 24 Seminário Nacional de Arte e Educação: Arte e Educação: Os desafios do professor de arte no mundo contemporâneo.

Montenegro: Ed. da FUNDARTE, 2014.