

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC
**UFRGS**
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale
Título	Arte em ação
Autor	RENAN DA SILVA FREITAS
Orientador	ANDREA HOFSTAETTER

Título do trabalho: Arte em Ação

Autor: Renan da Silva Freitas

Orientadora: Andrea Hofstaetter

Instituição: UFRGS

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 possuem 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 segue a de um já existente no mercado: “Imagem e ação”, da Grow. No jogo original, o objetivo é que a equipe acerte a palavra que está de posse do seu componente, usando apenas de mímica ou desenhos. Com a sua adaptação para o campo das artes visuais, os recursos foram ampliados e o foco foi estreitado para a sala de aula. Além de utilizar mímica e desenho, os participantes serão levados a usar a expressão tridimensional e responder sobre características das obras para a obtenção de pontos para o seu grupo. O jogo também permitirá que novas atividades sejam realizadas, indo para além da 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 e a elaboração do design do jogo, de maneira que resultasse numa forma atrativa e funcional. Durante a realização do projeto, o processo de escolha das imagens foi muito proveitoso, pois pude conhecer novos artistas e muitas informações foram atualizadas, aumentando as minhas referências. 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. O *quiz* criado no jogo tem por objetivo gerar um trabalho em equipe, com improvisação e pensamento rápido, ampliar o conhecimento dos que já são familiarizados com o mundo das artes visuais, bem como trazer novos conhecimentos para os que ainda não tiveram muito contato com proposições artísticas.