

RESUMO: O Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais pretende promover a reflexão sobre processos de aprendizagem, produzir materiais educativos e jogos para o ensino de artes visuais, bem como trabalhar com a formação de educadores interessados em produzir e utilizar este tipo de material. É imprescindível, em nosso contexto educacional, incluindo a Educação Básica e a Educação Superior, estimular a pesquisa e a produção de materiais pedagógicos, bem como observar que efeitos produzem na aprendizagem. O público alvo da ação, que está em seu quinto 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 nos anos de 2016 e 2017 está ligado ao MARGS – Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli, e tem como meta a criação de um jogo educativo a ser distribuído em escolas de Educação Básica do estado e para visitantes do Museu. Está sendo formulado em colaboração com o Núcleo Educativo do MARGS. A proposta de jogo em desenvolvimento tem como objetivos principais: 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. O jogo apresenta 140 obras que fazem parte do acervo do MARGS e segue uma dinâmica de cumprimento de “missões curatoriais”, a partir de temáticas presentes nas obras. O andamento do jogo se dá por tabuleiro, com desafios e escolha de imagens para a realização de uma proposta expositiva. Acompanharão o jogo, algumas informações a respeito das obras e dos artistas, bem como alguns apontamentos sobre os conceitos de curadoria e expografia. As obras selecionadas para o jogo compreendem diversas categorias, entre desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, vídeo, objeto, instalação e intervenção. Foram selecionadas obras de diversos períodos históricos e de diversos locais de origem, inclusive internacionais. É um jogo colaborativo, que pretende fomentar a apreciação, a reflexão e a discussão sobre artes visuais. Pretende-se realizar a avaliação do jogo em uso experimental com diferentes faixas etárias e níveis de ensino da Educação Básica, como também 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.