

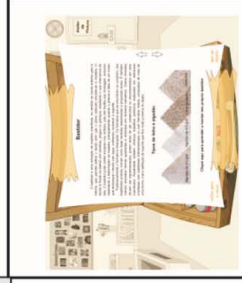
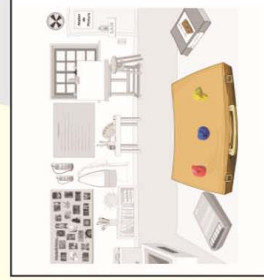
Licenciatura em Artes Visuais Modalidade EAD

Orientadora: Prof. Doutoranda Umbelina Barreto
umdb@terra.com.br



Introdução

O trabalho realizado focaliza em objetos virtuais de aprendizagem de duas tradicionais linguagens



Bolistas SEAD:
Luísa Gabriela Santos: luisa.gabriela@ufrgs.br
Sabrina Spritzer: sabrinaspitzer@yahoo.com.br

A primeira abre uma janela para um atelier de pintura em seu contexto de ensino-aprendizagem apresentando a rede de referências experienciais e histórico-conceitual que o sustentam



A segunda abre uma janela para a reflexão sobre uma técnica específica partindo da relação de um conjunto

de referências gráfico-plásticas significativas na construção histórica da linguagem do desenho.

Metodologia

Discussão e reflexão sobre os limites de abrangência dos objetos.

Levantamento histórico-conceitual.
Pesquisa de campo.

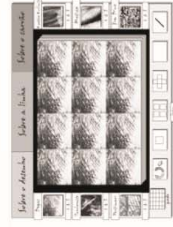
Construção do design do objeto e definição das necessidades

tecnológicas: software e vídeo-foto-

Resultados:

Objeto virtual de aprendizagem "**Caixa de Pintura**" com foco nas transformações das técnicas a partir dos processos industriais.

Objeto virtual de aprendizagem "**Caderno de Desenho**" com foco na reflexão sobre o desenho à carvão, na passagem do desenho como linguagem adjetiva para linguagem substantiva.



Conclusão:

A construção de objetos virtuais de aprendizagem para o ensino-aprendizagem da área de Artes Visuais gera a possibilidade de abrir janelas ao longo de um processo que tem na experiência prática individual uma passagem obrigatória no caminho da reflexão teórica.