

NÚCLEO DE CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ARTES VISUAIS - 6º ANO

Coordenador: ANDREA HOFSTAETTER

O NOA - 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. O público alvo da ação, que está em seu sétimo 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 desenvolvido nos anos de 2016, 2017 e 2018 está ligado ao MARGS ? Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli, e teve como meta a criação de um jogo educativo a ser distribuído para escolas de Educação Básica do Estado, visitantes do Museu. Foi elaborado em colaboração com o Núcleo Educativo do MARGS. O jogo criado 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. Acompanham 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. Um importante aspecto do trabalho de professores e educadores, seja no espaço escolar ou em outros espaços educativos, é a criação de materiais didáticos e lúdicos que propiciem interações diversas entre os sujeitos, no intuito de provocar aprendizagens. Entendemos que o processo de aprendizagem será tanto

mais profícuo, quanto mais os aprendizes estiverem envolvidos, provocados e encantados. Um jogo propositivo, a partir da ideia de objeto propositor, pode auxiliar muito nesse sentido, já que é uma forma prazerosa de interagir com objetos de conhecimento e com outros sujeitos.