

## NÚCLEO DE CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ARTES VISUAIS – NOA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andrea Hofstaetter; Ingrid Noal Schirmer; Thayse Ludwig Martins

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 terceiro 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 2014 e 2015 está ligado ao MACRS – Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul, e objetivou a criação de um jogo educativo a ser distribuído em escolas de educação básica do estado e para visitantes do museu.

O jogo apresenta algumas obras que fazem parte do acervo do MACRS através de cartas com imagem fotográfica, ficha técnica e algumas informações sobre cada trabalho artístico. As cartas são divididas em oito categorias, referindo-se a algumas das mais significativas formas de manifestação da linguagem visual na contemporaneidade: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, vídeo, objeto e apropriação, instalação e intervenção. Dentre as obras do acervo do MACRS são privilegiadas produções de artistas que nasceram ou viveram/vivem e trabalharam/trabalham no Rio Grande do Sul. O principal objetivo do jogo é difundir e tornar mais conhecidas algumas das obras do acervo desse importante museu de nosso estado, proporcionando momentos de apreciação, reflexão e discussão sobre arte contemporânea. Acompanham as imagens, cartas com perguntas e afirmações que pretendem estimular o diálogo e o pensamento sobre as produções artísticas apresentadas.

A avaliação do jogo será realizada através de uso experimental em diferentes níveis de ensino e faixas etárias e 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.

Descritores: ensino de artes visuais; objeto de aprendizagem; jogo educativo; arte contemporânea.