

## **A POSSIBILIDADE DE USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS**

**Autor: Maristela Vigolo Fontana**

**Orientador: Sergio Andrés Lulkin**

**Resumo:** Este projeto visa entender como se faz, pensa e cria um objeto de aprendizagem que favoreça o ensino de arte-educação, de forma lúdica, a partir da construção de um objeto de aprendizagem de autoria. Tendo por finalidade unir os processos de aprendizagem através de uma proposta didático-pedagógica voltado para o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, na forma de objetos de aprendizagem. O uso dos objetos de aprendizagem tornou-se uma nova forma de transmissão de conhecimento, mais colaborativa e com maior interação do aluno. O objetivo principal de um objeto de aprendizagem é promover a aprendizagem de seus usuários, ele pode ser constituído de uma única atividade ou de um módulo educacional completo. Um módulo pode contemplar variados formatos de apresentação de conteúdos, tais como jogos, vídeos, animações, imagens, música, desenhos, textos, gráficos, simulações, até qualquer outro recurso educacional digital a ser utilizado com fim educacional. Diferentes linguagens como imagens, desenhos, vídeos e animações usados nos objetos de aprendizagem, vêm contribuir para o ensino de artes, promovendo a identificação dos significados expressivos das obras de artes de diferentes culturas, levando o aluno a fazer relações com os materiais, às técnicas e procedimentos artísticos presentes nas obras tais como ponto, linha, plano, cor, luz, movimento e ritmo, levando-o a compreender e reconhecer os diferentes momentos da história da arte, inclusive contemporâneos. Os recursos disponíveis em um objeto de aprendizagem propiciam construir conhecimento de forma mais livre e autônoma, já que o aluno pode escolher o recurso digital de sua preferência, tornando a aprendizagem mais prazerosa, além de contribuir com diferentes práticas pedagógicas, melhorando a qualidade do ensino das mais diversas áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** Objetos de aprendizagem, Tecnologia da Informação e Comunicação, arte-educação, lúdico, construção do conhecimento.