

INTEGRANTES DO PROJETO ESCRILEITURAS

coordenadora  
 Profª Draª Sandra Mara Corazza • FACED/UFRGS  
 bolsista de iniciação científica CAPES  
 Leonardo G. Garbin, graduando em licenciatura em artes visuais - UFRGS

supervisão:  
 Prof. Luciano Bedin da Costa – FACED/UFRGS  
 Profª Daniele Noal - FACED/UFRGS

A TURMA PODERÁ SER DIVIDIDA EM 4 GRUPOS, CADA UM REPRESENTADO POR UMA DAS CORES ABAIXO. VENCE O GRUPO QUE RECOLHER PRIMEIRO AS 8 CARTAS DA SUA COR.

# TROLL ART - trolls, memes & o ensino de Artes Visuais

Inspirado no jogo "Super Trunfo"

## VISÃO GERAL

Criação de objeto de aprendizagem em formato de jogo, inspirado no jogo Super Trunfo, para o ensino de Artes Visuais. A criação do jogo se deu de forma colaborativa, dentro do Projeto Escrileituras, desenvolvido na Faculdade de Educação da UFRGS e na disciplina Laboratório de Criação de Material Didático, voltada especialmente para licenciandos em Artes Visuais. O jogo é vetor para a abertura de diversas portas para o ensino de Artes, contemplando desde as vanguardas de arte, arte contemporânea e outras linguagens, como a música, o videogame, o teatro e a literatura. A partir do jogo, diversas propostas de aulas são discutidas e avaliadas com os alunos, baseadas em suas habilidades e interesses. Nas cartas há a inserção de trolls, também conhecidos como memes, que são faces famosas com expressões singulares e que infestam o meio virtual, comuns para os jovens da era do hipertexto.

## OBJETIVOS

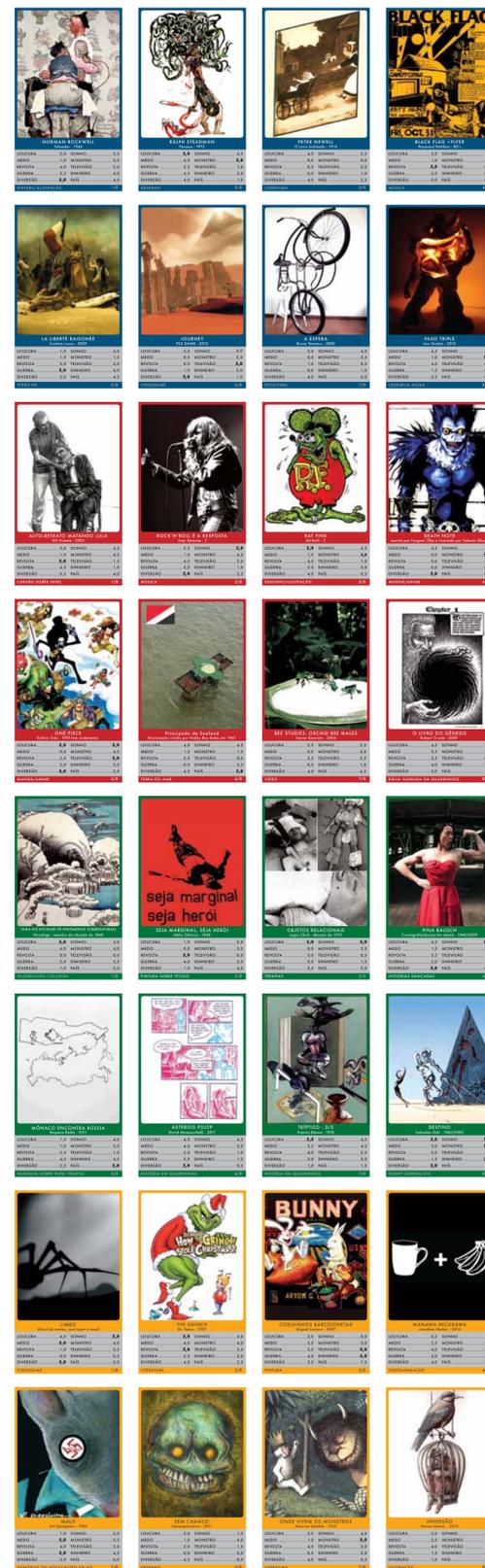
Os objetivos da criação deste jogo são, em primeiro lugar, deslocar o pensamento acerca da obra de arte, do artista e buscar uma compreensão maior dos seus fazeres e meios de profissionalização. O referencial teórico para a criação do material didático apóia-se nas propostas das práticas educacionais de autores, como Ana Mae Barbosa, Fernando Hernandez e Michael J. Parsons, buscando novos rumos e modos de cognição, na era da tecnologia e da comunicação. Misturadas a isso, estão as leituras de Gilles Deleuze, Félix Guattari e Michel Foucault, tratando sobre o exercício do pensamento para as artes visuais.

## OFICINAS

O jogo foi desenvolvido e aperfeiçoado, junto a alunos de Licenciatura em Artes Visuais. A seguir, será apresentado em formato de Oficinas, nas instituições educacionais ligadas ao Projeto Escrileituras, FACED/UFRGS. Uma das oficinas acontecerá na disciplina "O jogo" e contemplará alunos das licenciaturas da universidade; visto que o jogo pode ser adaptado para qualquer disciplina, em virtude de sua criação transdisciplinar. Assim, há cartas de literatura, geografia, artes, games, etc.; tendo um baixo custo de impressão, em cinco(5) folhas A3/200g e facilmente customizável.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outro movimento relevante será a criação de ambiente virtual, no qual os professores participantes poderão se apropriar do baralho e adaptá-lo de acordo com a sua turma, faixa etária, costumes, etc. Para isso, será criado um website com o material customizável, tutoriais, sugestões de jogabilidade e utilização de ferramentas; as quais envolvem tecnologia e redes sociais, agregando a utilização do material, dentro e fora da sala de aula.



# NOME DA OBRA artista - ano de execução

LOUCURA	4,5	SONHO	4,0
MEDO	1,0	MONSTRO	5,0
REVOLTA	4,0	TELEVISÃO	0,5
GUERRA	1,5	DINHEIRO	0,0
DIVERSÃO	2,5	PAÍS	0,0