

Andrea Hofstaetter

andreahto@terra.com.br

Objetos propositivos para a aprendizagem em artes visuais

Resumo

Este artigo tem como tema a concepção e produção de objetos propositivos de aprendizagem para o Ensino de Artes Visuais na Educação Básica, explorando as suas potencialidades em museus. Além de discutir os conceitos de material didático e objeto de aprendizagem, a pesquisa é pautada pelos conceitos de objeto propositor, objeto de aprendizagem poético, professor propositor e pedagogia do evento. Através do estudo desses conceitos se processa uma reflexão sobre concepções de ensino e aprendizagem que consideram a dimensão criativa e a implicação do próprio sujeito no processo de aprender. Os materiais educativos criados para diferentes contextos podem também ser pensados como prática poética, convidando a experiências estéticas, poéticas e investigativas. A noção de pedagogia como evento leva a pensar na criação de espaços de diálogo, abertos à participação e à discussão, onde as ações e relações poderão ocorrer de maneira não programada e eruptiva. Os principais autores referenciais nessa abordagem são: Miriam Celeste Martins, Tatiana Fernández e Dennis Atkinson. São apresentados dois materiais educativos criados junto a instituições museológicas localizadas em Porto Alegre, RS, Brasil.

Palavras-chave

Ensino de Artes Visuais; Objeto propositor; Objeto de aprendizagem poético; Pedagogia do evento; Materiais educativos.

Nota biográfica

Doutora (2009) e Mestre (2000) em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo PPGAV / IA / UFRGS; Licenciada em Educação Artística, habilitação em Artes Plásticas pela FEEVALE, NH, em 1994. Professora Associada do Departamento de Artes Visuais, IA, UFRGS. Integrante do GEARTE - Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FACED/UFRGS. Membro da ANPAP - Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Pós-doutoranda FACED/UFRGS.

Abstract:

The theme concerning this article is the conception and production of learning proposer objects for the teaching of Visual Arts in Primary School, exploring its potentiality in museums. Besides discussing the concepts of didactic material and the learning object, the research is guided by the concepts of the proposer object, poetic learning object, proposer teacher and pedagogy of the event. Through the study of these concepts, there is careful thought on teaching and learning conceptions which consider the creative dimension and the individual's involvement oneself in the learning process. The educational materials created for different contexts can also be thought of as poetic practice, and proposes aesthetic, poetic and investigative experiences. The idea of pedagogy as an event leads to the creation of dialogue spaces, open to participation and discussion, where actions and relations might take place in a non-planned and eruptive manner. The main referential authors in this approach are: Miriam Celeste Martins, Tatiana Fernández and Dennis Atkinson. Two educational materials are presented and these were developed together with museum institutions located in Porto Alegre, RS, Brazil.

Keywords

Teaching of Visual Arts; Proposer object; Poetic learning object; Pedagogy of the event; Educational materials.

Biographical note

Visual Arts Doctorate Degree (2009) and Master's Degree (2000) with emphasis on History, Theory and Critics by PPGAV / IA / UFRGS; Degree in Art Education, qualification in Plastic Arts from FEEVALE, NH, 1994. Associate Teacher with the Visual Arts Department, IA, UFRGS. Integrating member of GEARTE – Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FACED/UFRGS (Research Group in Education and Art). Member of ANPAP – National Association of Plastic Arts Researchers). Post-doctorate student at FACED/UFRGS.

Introdução

O projeto de pesquisa de pós-doutoramento em desenvolvimento na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, junto à Linha de pesquisa Arte, Linguagem e Currículo, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Educação, intitula-se Um objeto propositor poético: objetos de aprendizagem e referenciais artísticos. Este artigo apresenta alguns dos conceitos referenciais para o projeto e alguns resultados de produções de materiais educativos anteriormente executados e que dialogam com as atuais proposições de criar um material específico, entendido como objeto propositor poético.

Pretende-se, em linhas gerais, através dessa pesquisa, promover a reflexão sobre processos de educação em artes visuais, intermediados por objetos de aprendizagem poéticos, estimulando a pesquisa e a produção/criação de materiais pedagógicos para o ensino de artes a partir de uma perspectiva pautada na ação poética do/a professor/a propositor/a.

A investigação em torno das ideias de material educativo ou didático, de objeto propositor e de inclusão da dimensão poética na criação desses materiais se desdobra numa trajetória que teve início em 2009. Desde então se busca conceitos que possam fundamentar esse

trabalho, com vistas à proposição de situações de aprendizagem em Artes Visuais, entendendo-se que a produção de conhecimento se dá na interação entre sujeitos e na diversidade de experiências.

A ideia de pedagogia do evento ou do acontecimento corrobora para a conceção de propostas e de materiais educativos a elas ligados como atuação ou proposição poética, colaborando na criação de espaços de diálogo, participação, discussão e até de dissenso.

Esses conceitos e formas de entender a função do professor ou educador propositor são importantes para refletir sobre a criação de materiais a serem utilizados em diferentes contextos educativos, tal como a escola e outros espaços de ação educativa, como museus, instituições culturais e locais alternativos de exposição de obras artísticas.

O projeto de pesquisa está articulado à atuação no ensino, no Curso de Graduação de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e também à atuação no projeto de extensão Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para artes visuais – NOA, em atividade desde 2012. Serão apresentadas nesse texto duas produções realizadas através dessa articulação entre pesquisa, ensino e extensão.

1. Conceitos referenciais

A ideia de objeto propositor perpassa todo o trabalho, sendo o conceito chave para pensar e executar projetos de criação, uso e avaliação de materiais educativos em todos os âmbitos de atuação. A autora referencial para este conceito é Miriam Celeste Martins, que teve como inspiração a produção da artista brasileira Lygia Clark. Essa ideia aproxima o que se entende como material educativo ou didático daquilo que se compreende como produção ou proposição artística.

Lygia Clark elaborou, durante os anos 60 e 70, algumas proposições artísticas participativas, utilizando objetos que chamou de sensoriais ou relacionais. Essas ações convidativas à participação direta do público no acontecimento da obra ou da proposição artística, transformaram o entendimento do próprio conceito de objeto artístico e mesmo de autoria da obra, já que a mesma somente passa a existir através da participação e da ação de outras pessoas que não somente a artista propositora. A obra passa a ser um acontecimento em que o acaso se faz presente e em que a experiência é a própria obra.

A apropriação dessa ideia torna possível entender objeto propositor de situações de aprendizagem como “suporte, aberto e múltiplo, para o desafio de promover

encontros significativos com a arte e a cultura” (MARTINS, 2005, p.94). Os objetos propositores serão elementos de mediação entre sujeitos e produções da arte e da cultura visual. Além de proporcionar experiências estéticas, atuarão no desenvolvimento da imaginação, na ativação da memória, na elaboração de pensamento crítico e poderão ampliar as capacidades de percepção e de interpretação da realidade e de suas representações, sejam visuais ou de outra ordem.

Uma atuação educativa pautada por outro modo de compreender os materiais didáticos transforma as relações entre os sujeitos aprendizes e entre estes e os saberes de diferentes áreas de conhecimento, tornando o processo de aprendizagem um processo ativo e autoral. Vale lembrar que a concepção de materiais didáticos sempre estará vinculada a concepções de ensino e de aprendizagem. Objetos propositores pressupõem compreender que a aprendizagem se dá através de processos participativos, envolventes, conectados com a vida, pela interação com o outro e com o meio, implicando em transformação e atuação sobre os conhecimentos.

Ligado a esse conceito nos interessa também pensar no professor como propositor. O professor propositor e a professora

propositora são agentes no processo de ensino aprendizagem igualmente ativos e comprometidos em formular propostas instigantes e solicitantes da ação dos aprendizes. De acordo com a autora Solange Utuari:

Ter experiências significativas com arte, fazer curadoria e criar ações mediadoras são desafios colocados hoje para o professor. E quando o professor passa da figura que executa aulas de arte para aquele que escolhe, arranja e media acervos artísticos com focos em conceitos e processos, ele deixa de ser um professor que dá aulas de arte para ser um educador que propõe percursos estéticos, poéticos, artísticos e educativos. Mas qual a grande diferença? Quando damos aulas não sabemos se o outro quer recebê-la. Quando convidamos os alunos a uma trajetória o seduzimos a compartilhar um processo de ensino e aprendizagem em sistema colaborativo. Não estamos à frente da sala de aula e sim ao lado do aluno compartilhando descobertas. Nesta concepção de aula de arte o professor é um propositor de percursos (UTUARI, 2012, p. 55, 56).

O professor propositor não “dará aulas”, mas comporá e trilhará percursos de aprendizagem

com os aprendizes. E também criará materiais para participarem do processo de aprender, de forma a que realizem a mediação entre arte, cultura e conhecimentos. As experiências serão compartilhadas, assim como acontece com as proposições artísticas, em que somos convidados a construir e compartilhar experiências. A tarefa do professor propositor é provocar encontros produtivos em que todos participam da produção de conhecimentos.

Essa ideia de professor propositor pode ser transposta para a função de educador em qualquer espaço extraescolar. O educador propositor em espaços museológicos também é desafiado a criar situações de aprendizagem, potencializando diálogos com exposições e objetos artísticos. A mediação nesses espaços também ocorrerá de acordo com concepções de aprendizagem e poderá ser um convite a trilhar percursos poéticos, estéticos e criativos.

Outro conceito que baliza o trabalho é o de objeto de aprendizagem poético (OAP), referenciado principalmente pela pesquisa de doutoramento de Tatiana Fernández, defendida em 2015 e intitulada *O evento artístico como pedagogia*. Os OAP são entendidos como uma forma de desterritorialização do conceito de Objeto de Aprendizagem (OA) e de uma suposta concepção de ensino-aprendizagem a ele relacionado, pensando-se no seu surgimento,

ligado ao uso das tecnologias na educação. Ocorre uma reversão da ideia inicial de OA, ao fazer sua transposição para um território poético. A referência principal para essa reversão conceitual é o pensamento de Deleuze e Guattari.

Em conexão com as ideias de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2007) sobre os agenciamentos maquínicos, apresentamos os Objetos de Aprendizagem Poéticos (OAP), como máquinas para construir territórios de subjetivação em contextos de educação. Trata-se da apropriação da concepção de Objetos de Aprendizagem (OA), que aparece no começo do século XXI na literatura associada, por uma parte, ao uso de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na educação, geralmente por pesquisadores do campo das mídias digitais, tecnologia e educação; e por outra, ao discurso da denominada Economia da Aprendizagem (Learning Economy) (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015, p. 2).

Inicialmente, a concepção de OA corresponde a uma visão mecanicista e econômica da aprendizagem, podendo "ser instrumentos de hegemonização na educação, enquanto os OAP apontam processos de singularização que conduzem à pluralidade, ocupando o espaço

conceitual da educação e da arte por caminhos invisibilizados" (Idem). Ou seja:

Os OAP são, portanto, objetos especialmente pensados para reinventar e reconstruir conhecimento que continua a se transformar. Isso significa provocar novas formas de pensar e se relacionar com os conhecimentos. Assim, pensar na construção de OAP já é, em si mesmo, um ato poético que exige pensar nas dimensões em que acontece a experiência estética e pedagógica (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015, p. 9).

Os objetos de aprendizagem poéticos, como dispositivos sensíveis, provocam encontros e novos agenciamentos entre os sujeitos, os objetos, os espaços, os processos e resultados das aprendizagens. Abrem-se ao inusitado, possibilitam contágios, contaminações e hibridações, que, por sua vez, podem mudar as formas de aprender e conhecer (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015).

De acordo com Fernández, existem poucos objetos de aprendizagem criados para o ensino de artes visuais e aqueles que estão disponíveis na rede ou de outra forma, não estão abertos à criação poética e à invenção. Muitos até mesmo deixam de lado a experiência estética. Estruturam-se a partir de um modelo cientificista que pretende transmitir certo

conteúdo e testam a aprendizagem com respostas previamente programadas, que serão consideradas certas ou erradas. Esse modelo pouco contribui a uma aprendizagem significativa das visualidades porque omite a importância da imaginação, do diferente, do dissidente, do subjetivo e do coletivo na construção do conhecimento e do saber visual. A reflexão crítica e a produção poética não encontram lugar nestas situações (FERNÁNDEZ, s/d).

Através da criação e do uso de OAP, cuja conceção estabelece paralelos com ações artísticas propositivas, educadores em artes visuais passam a “compreender sua prática pedagógica como uma prática criativa e poética da mesma maneira que o estudante possa pensar seu estudo como um ato criativo e poético” (FERNÁNDEZ, s/d, s/p).

A ideia de pedagogia como acontecimento ou como evento, referenciada em Dennis Atkinson e também utilizada por Tatiana Fernández, vem contribuir com a intenção de criar um espaço aberto à participação e à discussão, onde as ações e relações poderão ocorrer de maneira não programada e eruptiva. Para Atkinson as situações educativas são espaços políticos e de dissenso, nos quais pode irromper o novo, o inesperado e até o indesejável. Um evento ou acontecimento é

algo que perturba o estabelecido, porque é da ordem do aqui e agora e, talvez, do ainda não.

Um evento, nessa perspectiva, é considerado como um distúrbio, uma rutura na forma usual de pensar e atuar. Dessa forma, pode precipitar a aprendizagem, porque requer o estabelecimento de novas relações entre o que é conhecido e o que ainda não é. Um evento nunca ocorre isoladamente. Está sempre encadeado a outros eventos.

Pensar a aprendizagem como evento ou acontecimento tem relação com uma conceção de aprendizagem relacional. O conhecimento se produz na relação entre vários elementos. Dessa forma não pode ser entendido como verdade pré-determinada. Alain Badiou, citado por Dennis Atkinson denomina de “procedimento da verdade” aquilo que é provocado nesses encontros. Ensinar e aprender não se trata de estabelecer verdades, mas de encontrar verdades produzidas nos diálogos entre muitos, que, por sua vez, poderão ser transformadas a partir de outros diálogos e encontros. A cada evento de aprendizagem se produzirão reprocessamentos de verdades encontradas anteriormente.

Dennis Atkinson propõe o que chama de anti-pedagogia, no sentido de haver uma necessidade de rompimento com a

normatização na educação. Toda norma prevê comportamentos e resultados, não abrindo brechas para o imprevisto e imprevisível. E a riqueza do que se precipita no evento é justamente aquilo que não foi previamente programado através da norma.

Atuar nos vazamentos do imprevisível que se processa nos acontecimentos ou eventos envolve situações de risco. Pressupõe lidar com aquilo que surge inesperadamente e que pode até não ter sido desejado, porque implica em aceitar o que vem do outro. Esses pensamentos não são estranhos ao campo da produção artística. Toda proposição poética carrega em si algo da ordem do ainda-não. No campo da educação em arte, portanto, podem-se potencializar os diálogos a partir de uma perspectiva que considera a dimensão aberta dos encontros com objetos artísticos e com aquilo que podemos produzir a partir dos mesmos, no encontro com o outro.

A criação de materiais educativos, em nosso percurso investigativo, é pautada pelas intenções de produzir encontros abertos e significativos com proposições e pensamentos artísticos, através de objetos propositores poéticos, porque produzidos através de ação criadora. E essa é uma possibilidade aberta, quer em espaços escolares, quer em espaços museológicos ou em quaisquer outros espaços educativos.

2. Criação de jogos junto a instituições museológicas

A seguir, serão apresentados dois materiais educativos em formato de jogos, criados pelo NOA – Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para artes visuais, em parceria com dois museus localizados no município de Porto Alegre, estado do Rio Grande do Sul, Brasil: o Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul – MACRS e o Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli - MARGS.

A criação dos dois materiais foi acompanhada da reflexão sobre os conceitos anteriormente tratados, intencionando criar objetos propositores de ações e diálogos, que produzam conhecimento e pensamento crítico a partir das obras artísticas presentes nesses museus, através de uma parte de seu acervo. Em ambos os casos, procurou-se constituir a proposta de material através de uma ideia central articuladora de conceitos e conhecimentos mais específicos. No caso do material criado junto ao MACRS a ideia principal foi constituir uma visão panorâmica sobre a diversidade de formas de produção e pensamento artístico presentes na arte contemporânea e potencializar discussões a partir dos conceitos presentes nas obras selecionadas do acervo, para a composição do jogo. No caso do MARGS pretendeu-se, como

foco central, trabalhar com as noções de curadoria e expografia, relacionando e discutindo conceitos presentes nas obras componentes do jogo.

2.1. Jogo Conhecendo o Acervo do MACRS

O projeto, com este museu, para a construção do jogo Conhecendo o acervo do MACRS (Fig. 1), teve início em 2014, por ocasião da 12ª Semana Nacional de Museus, no Brasil, sob o tema Museus: as coleções criam conexões, sendo concluído em 2015.



Fig. 1 - Embalagem do jogo, com o título.

@ Andrea Hofstaetter

Objetivou a proposição de um material lúdico e que proporcionasse interação entre os participantes e com o campo de conhecimento das artes visuais, podendo ser utilizado em escolas de Educação Básica e por visitantes do museu, em geral. 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 e uma visão panorâmica sobre as várias possibilidades de constituição de propostas artísticas na contemporaneidade, conforme já mencionado.

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 foram privilegiadas produções de artistas que nasceram ou viveram/vivem e trabalharam/trabalham no Rio Grande do Sul. Acompanham as imagens, cartas com perguntas e afirmações que pretendem estimular o diálogo e o pensamento sobre as produções artísticas apresentadas.

O jogo é composto por: 64 cartas com imagens e dados sobre obras do acervo do MACRS, divididas em 8 categorias identificadas por cores distintas, 64 cartas com afirmações ou

perguntas específicas sobre as obras do jogo, identificadas por tarja e verso vermelhos, 64 cartas com afirmações ou perguntas gerais sobre as obras do jogo, identificadas por tarja e verso amarelos, ficha com apresentação e regras, e um livreto com todas as afirmações e perguntas sobre as obras, indicando a que obra devem ou podem se referir (Fig. 2).



Fig. 2 - Experimentação do jogo. @ Andrea Hofstaetter

O foco do jogo desenvolvido são as obras de arte, suas categorias e as possibilidades de discutir os limites conceituais entre as técnicas e suportes através do diálogo entre os participantes, e da reflexão proporcionada pela dinâmica do jogo. Sendo assim, ao desenvolvermos o objeto em forma de cartas, nos ocupamos em criar um *design* que não prejudicasse a apreciação das imagens e reservasse espaço para a ficha técnica das obras, além de um pequeno parágrafo sobre o artista ou obra. Optamos por utilizar o tamanho de um papel A5, maior que o convencional para um baralho de cartas, e usar

como base um fundo branco, para não contrastar com as reproduções fotográficas (Fig. 3).



Fig. 3 - Carta do jogo. @ Andrea Hofstaetter

A fim de que o material possa ser utilizado para outras modalidades de jogos, ficando a critério dos usuários, cada categoria é separada por cores distintas e as cartas numeradas de 1 a 8, além de apresentarem uma barra na parte de baixo, indicando a categoria à qual determinada obra pertence. Introduzir esses elementos permite que os jogadores criem novas associações e explorem as dinâmicas de jogo, sendo possível jogar diferentes jogos a partir do mesmo material.

Para que as categorias não sejam identificadas durante a distribuição das cartas, o verso das cartas que apresentam os artistas e suas obras é identificado pela cor azul e pelo padrão desenvolvido especialmente para este material, formado pelo logotipo do museu, além do nome do jogo. Já as demais cartas de perguntas e proposições, apresentam o mesmo padrão, porém em cores distintas, de modo que o mediador do jogo possa identificar e localizar a correspondência da carta no livreto informativo que acompanha o material.

Pretende-se com essas cartas de perguntas e afirmações diversas criar a dinâmica do jogo, pois são elas que promovem a ação e o diálogo entre os jogadores. Ao ser sorteada uma carta com proposições gerais - cartas amarelas, o jogador pode, por exemplo, se deparar com a seguinte afirmação sobre as obras: "Faz nos lembrarmos de um brinquedo da infância". Nesse momento todos os jogadores são instigados a buscar em suas cartas alguma obra que se relacione com essa afirmação e mostrá-la ao grande grupo. É esse movimento que gera o debate e a conversa entre os participantes, pois cada jogador defende a relação da sua obra escolhida, com a afirmação sorteada. No caso do mediador sortear uma carta vermelha, com proposições específicas sobre uma das categorias, como podemos perceber nessa proposição pertencente à categoria de

Instalação e Intervenção: "O corpo faz parte dessa obra", a ação de selecionar as obras se restringe aos participantes que possuem cartas pertencentes à categoria sorteada. Mas igualmente promove o diálogo, uma vez que uma mesma afirmação pode se relacionar com mais de uma obra.

A dinâmica do jogo se constitui de maneira a promover a aprendizagem e o desenvolvimento intrapessoal e interpessoal, a estimular o processo de socialização e expressão, além de criar momentos de questionamentos, de debates, de argumentação e de incentivar o olhar atento e perceptivo dos jogadores sobre as obras de arte, de forma criativa e ao mesmo tempo crítica. Sempre que for jogado o jogo acontecerá de forma distinta, singular. Os participantes podem, inclusive, acrescentar mais questões indagadoras às cartas do jogo. Cada momento de jogo decorrerá como evento aberto às construções de pensamento possíveis e necessárias naquele momento.

2.2. Jogo Museu portátil - MARGS

Durante os anos de 2016 a 2018 foi produzido, em parceria com o Núcleo Educativo do MARGS, o jogo educativo denominado Museu portátil. Este foi concebido como um objeto

propositor para ser utilizado dentro e fora do museu, no espaço da escola ou em outros espaços, sendo um meio de provocar interações com obras do acervo do mais importante Museu do Estado do Rio Grande do Sul, situado em Porto Alegre/RS.

Através do jogo, estudantes ou outros públicos interessados poderão conhecer e refletir sobre alguns trabalhos artísticos de diferentes tempos e locais geográficos, relacionados a algumas das temáticas presentes no campo da arte no decorrer da história e na contemporaneidade. O jogo pretende provocar a troca de ideias e de conhecimentos, e a ação criativa e imaginativa dos participantes. As noções de curadoria e expografia são condutoras dessa ação participativa, estimulando a criação de relações entre obras, imagens, conceitos e ideias sobre arte.

O jogo demanda o cumprimento de desafios, de forma colaborativa, propondo um exercício introdutório aos conceitos e práticas de curadoria e de expografia. É um jogo de tabuleiro, que tem por referência a própria planta baixa do Museu, e por objetivo elaborar uma proposta de exposição a partir de imagens de peças de seu acervo. Os desafios são denominados de Missões curatoriais.

Alguns critérios de escolha para a seleção das obras constantes no jogo foram: abrangência

histórica; produções de diferentes contextos; vários tipos de manifestações artísticas visuais, realizadas com diversos materiais e técnicas; obras mais e menos conhecidas do público em geral. Buscou-se reunir obras a partir das seguintes categorias: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, vídeo, objeto e apropriação, instalação e intervenção, performance.

O jogo é composto por 140 imagens de obras, selecionadas do acervo, a partir das quais se estabeleceram alguns temas gerais, de acordo com suas características, tais como: paisagem urbana, corpo, memória, cotidiano, feminino, natureza morta, formas e cores. Esses temas foram os disparadores da criação das Missões curatoriais. Pensou-se num jogo de tabuleiro com uma dinâmica que permitisse buscar um conjunto de obras para o cumprimento da Missão curatorial e que, ao mesmo tempo, oportunizasse o diálogo, a interação e a colaboração entre os jogadores.

Optou-se por desenvolvê-lo a partir da planta baixa do museu, em tamanho A2, adaptando seu design a um modo de apresentação similar a outros jogos de tabuleiro convencionais e disponíveis no mercado, de maneira que a sua jogabilidade pudesse ser intuitiva. Para facilitar e proporcionar partidas mais fluídas algumas adaptações na planta baixa foram realizadas, a exemplo de transformar o tabuleiro em um

distintos, um em cada carta, a partir dos quais os jogadores são desafiados a elaborar uma proposta de exposição. Os temas apresentados nas cartas, como já mencionado, foram definidos a partir de uma observação detalhada sobre as peças selecionadas para

integrar o jogo. Buscou-se relacionar os temas a assuntos recorrentes e contemporâneos no contexto das Artes Visuais. Na Fig. 7, apresentam-se alguns exemplos de Missões curatoriais.

Monte uma exposição com imagens que apresentem elementos arquitetônicos.	Monte uma exposição com imagens que reportem a memórias.	Monte uma exposição com a temática "identidades culturais".	Monte uma exposição com imagens que abordem a temática da identidade desconhecida/velada/oculta.	Monte uma exposição com obras, produzidas por mulheres, que apresentem corpos.
Monte uma exposição com imagens de corpos masculinos.	Monte uma exposição com imagens de paisagens abstratas.	Monte uma exposição com paisagens realistas.	Monte uma exposição com obras de diferentes materiais e que não sejam figurativas.	Monte uma exposição utilizando obras que contenham linhas.
Monte uma exposição onde a forma esteja presente em objetos tridimensionais.	Monte uma exposição com obras que tenham formas geométricas.	Monte uma exposição colorida e ao mesmo tempo com obras que não sejam só pinturas.	Monte uma exposição com obras de tonalidades próximas	Monte uma exposição com obras que lembrem o universo infantil.

Fig. 7 - Carta com imagem do acervo do MARGS. @ Andrea Hofstaetter

Para o cumprimento da Missão curatorial há referência a sete salas de exposição do espaço do museu que compõem as cartas "espaço expositivo". Antes de cumprir a Missão curatorial, os jogadores selecionarão um espaço expositivo e criarão sua proposta de exposição adequada a esse espaço. Outros elementos que fazem parte do jogo são: 16 cartas surpresa que

objetivam criar uma dinâmica maior no jogo, acelerando ou dificultando a locomoção do jogador no tabuleiro; 42 fichas de autorização para identificar a circulação dos jogadores pelas salas expositivas; seis pinos coloridos para identificação dos jogadores; um dado; um livreto com dados das obras; um livreto com apresentação do jogo e as regras (Fig. 8).



Fig. 8 - Carta com imagem do acervo do MARGs. @ Andrea Hofstaetter

No livreto que apresenta as regras do jogo, foram disponibilizadas informações sobre o uso do jogo como objeto educativo e uma breve reflexão sobre os temas curadoria e expografia. Pretende-se, desse modo, motivar discussões e estudos sobre artes visuais, indo para além da ação de jogar. Espera-se que os usuários sejam motivados a utilizar o jogo como meio desencadeador de múltiplas ações.

Nas experimentações do jogo, se tem verificado que cumpre as funções desejadas, de disparador de diálogos, discussões, reflexões e interações entre os participantes. O jogo tem possibilitado a criação e a invenção, pois os temas curatoriais suscitam relações inusitadas

entre as imagens das obras e cada grupo de jogadores responde de modo singular à sua utilização. Uma das características destacadas por jogadores é que a cada edição de jogo, uma nova experiência acontece. Sempre que o jogo for jogado novamente, outra situação será criada e outras ideias surgirão no contato com as obras.

Considerações finais

Algo que chama a atenção de educadores interessados em produzir outras narrativas no espaço escolar e em outros espaços educativos, é a falta de materiais propositivos, que tornem

possível compartilhar e gerar novas ideias, proporcionando a criação de experiências significativas e relações diversas entre sujeitos e entre diferentes campos do conhecimento.

A busca e estudo de conceitos que nos ajudem a pensar nesse tipo de material têm sido muito profícuos e desafiantes, ajudando a constituir um campo de referências e a fundamentar a criação de algumas propostas concretas. É importante compartilhar os resultados dessa busca, incentivando outros educadores a também se empenharem na produção de seus próprios materiais de trabalho. Em cada situação de trabalho docente é possível projetar e executar algumas propostas de materiais lúdicos e objetos propositores que poderão

transformar as relações e os espaços de aprendizagem.

Cabe ainda mencionar a importância de aproximar o trabalho docente e educativo ao que se opera no campo das proposições artísticas, em que somos convidados a participar da feitura da obra. Pode-se pensar a conceção e a produção de objetos de aprendizagem ou material didático para Artes Visuais como ato criativo, levando a experiências de aprendizagem singulares e significativas – ou mesmo pensadas como experiências artísticas de aprendizagem, já que situadas em terreno poético e tendo como objeto de estudo a produção artística.

Referências

ATKINSON, Dennis. Pedagogy of the Event. Disponível em: <https://www.kettlesyard.co.uk/wp-content/uploads/2014/12/onn_atkinson.pdf>. Acesso em 18 de agosto de 2018.

FERNÁNDEZ MÉNDEZ, Maria del Rosario Tatiana. O evento artístico como pedagogia. Tese de Doutorado. Brasília: Universidade de Brasília, Instituto de Artes, PPGArte, 2015.

FERNÁNDEZ, Tatiana. Objetos de aprendizagem poéticos para o ensino das artes visuais. Brasília: Universidade de Brasília, s/d. Objeto de aprendizagem digital. Disponível em: <http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/oap_oficina/index_oapnew.htm>. Acesso em 24 de agosto de 2018.

Hofstaetter, A. (2019). Objetos propositivos para a aprendizagem em artes visuais. In P. M. Homem, D. Silva & G. Graça (Eds.), *Ensaio e Práticas em Museologia* (Vol. 08, pp. 90-106). Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Letras, DCTP.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação. Santa Maria/RS: Anais do 24º Encontro Nacional da ANPAP, 2015, p.3481-3495.

MARTINS, Mirian Celeste (Org). *Mediação: Provocações Estéticas*. São Paulo: Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes. Pós-Graduação. V.1, n.1, out. 2005.

UTUARI, Solange. O professor propositor. In: Anais do 23º Seminário Nacional de Arte e Educação: Arte e Educação: Os desafios do professor de arte no mundo contemporâneo. Montenegro: Ed. da FUNDARTE, 2012, p. 53-59.