

## **OBJETO DE ARTE INTERATIVO: PERSPECTIVAS A PARTIR DO MHSC**

Priscila Fernandes Lacerda<sup>1</sup>, Yuri Bastos<sup>2</sup>, Maria Cristina Fonseca da Silva<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Artes Visuais CEART/UDESC - bolsista PROBIC/UDESC

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Artes Visuais CEART/UDESC - bolsista IC/Cnpq - (Edital Universal)

<sup>3</sup> Orientadora, Departamento de Artes Visuais CEART/UDESC. cristinaudesc@gmail.com

Palavras-chave: Objeto de arte interativo, materiais educativos, games, arte digital, deficiência.

O presente artigo tem como objetivo evidenciar as atividades desenvolvidas na primeira etapa do Projeto OBJETO DE ARTE INTERATIVO: UMA PROPOSTA DE INVESTIGAÇÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES DE PRODUÇÃO E USO DE MATERIAIS INCLUSIVOS, que compreende o período entre agosto de 2015 e julho de 2016. Esta etapa foi dedicada ao levantamento bibliográfico onde buscou-se estudar conceitos pertinentes ao presente projeto tais como de objeto interativo, arte acessível, interatividade, bem como arte e tecnologia. Uma pesquisa presencial junto ao Núcleo de Ação Educativa do Museu Histórico de Santa Catarina também foi realizada, pretendendo-se buscar a argumentação para a criação do roteiro do primeiro Objeto de Arte Interativo.

A importância do presente projeto está em desenvolver uma pesquisa numa linguagem atual, envolvendo o potencial estético da arte, o potencial interativo da tecnologia, os pressupostos educacionais utilizados nas instituições escolares e culturais, voltado para o público com deficiência.

De acordo com Fonseca da Silva, Kirst e Simó (2013), em “Laptop na escola: propondo o uso de materiais didáticos”, o uso de novos instrumentos pedagógicos tais como notebook contribuem para uma formação voltada para a sociedade atual. Os novos meios de comunicação digital podem contribuir na produção e socialização de conhecimentos inclusive do campo das Artes Visuais, constituindo-se de um instrumento de mediação, que permitem ao professor/a criar e explorar outras possibilidades. Segundo Erica Esteves Cunha (2007), jogos computacionais se constituem como importante instrumento de mediação no processo de ensino aprendizagem de deficientes visuais, uma vez que através de jogos e brincadeiras a apreensão de conhecimentos torna-se mais viável e prazerosa, possibilitando o desenvolvimento das potencialidades da criança. “É a forma inconsciente utilizada para experimentar e desenvolver diferentes competências, habilidades, sentimentos e limites” (CUNHA, 2007, p.41 citando BONDIOLI, 1998). Esta pesquisa vem portanto no sentido de criar materiais digitais que, com caráter lúdico e motivador, possam contribuir para o ensino das Artes Visuais para pessoas com diferentes deficiências, constituindo-se como um instrumento de mediação que venha a auxiliar a/o professor neste processo.

Com o intuito de se aprimorar o argumento para a produção dos roteiros, sistematização de conteúdos, imagens e informações que virão a constituir o OIA, nesta etapa demos início a atividades de pesquisa de conteúdos e coleta de materiais para a criação dos materiais interativos

junto ao Núcleo de Ação Educativa do Museu Histórico de Santa Catarina. Tais encontros foram realizados semanalmente, no período compreendido entre abril e julho de 2016. Neste processo pudemos estar conhecendo com mais profundidade o acervo do Museu, pesquisando os Materiais Educativos presentes na coleção do NAE, bem como acompanhando mediações de públicos diversos, entre eles grupos escolares de cidades e faixas etárias diversificadas, e grupos de pessoas com deficiência, o que nos contribuiu em muitas reflexões para pensar a criação e produção de tal OAI.

### **Bibliografia:**

CUNHA, Erica Esteves. **JogaVOX: Ferramenta e Estratégias para Construção de Jogos Educacionais para Deficientes Visuais**. Rio de Janeiro, 2007.

FONSECA da SILVA, M. C. R. ; KIRST, Adriane Cristine ; SIMÓ, Cristiane Higuera . **LAPTOP NA ESCOLA: PROPONDO O USO DE MATERIAIS DIDÁTICOS**. Revista Educação, Artes e Inclusão , v. 7, p. 97-111, 2013.