

XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFJF

Grande área:

Ciências Sociais Aplicadas

Projeto:

HIPERAMBIENTE: ESPAÇO HIPERTEXTUAL, MÚLTIPLO E IMERSIVO DE APRENDIZAGEM, PRODUÇÃO E EXPOSIÇÃO PARA UMA OFICINA DE ILUSTRAÇÃO

Autores:

SAMIR CHAMBELA ROCHA (VIII PROVOQUE)

CARLOS KLIMICK (UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ)

LUIZA COSTA MANHÃES DE OLIVEIRA (VOLUNTÁRIA BIAD-UFJF)

ELIANE BETTOCCHI GODINHO (ORIENTADOR)

Resumo:

A pesquisa partiu da necessidade de analisar o estado da arte no ensino de Arte. Este questionamento toma forma de pesquisa após um dos alunos do Instituto de Artes e Design da UFJF (IAD) ter um de seus trabalhos, que fora executado em uma das paredes do Instituto, coberto com tinta branca a fim de manter a "neutralidade" do espaço. Questões como esta foram levantadas ao longo da pesquisa, que buscou encontrar soluções práticas e eficazes para manipular este espaço sem a necessidade de alterá-lo permanentemente. Um questionário proposto aos alunos do IAD constatou que o incômodo quanto à "neutralidade" do prédio é comum entre a maioria, assim como a falta de um espaço ou suporte para exposição de trabalhos, busca de referências e interação entre alunos, professores e artistas. Foram utilizados na pesquisa dois métodos complementares que alicerçam o conceito de Hiperambiente: as Técnicas para Narrativas Interativas (TNI), que são "a sistematização pedagógica da aplicação da lógica de funcionamento dos Role-Playing Games (RPG) à finalidades educacionais" (KLIMICK, 2006, 2007), em associação ao Design Poético, "método projetual que norteia a produção de material dos participantes" (BETTOCCHI, 2008). A Pedagogia de Projetos, de Fernando Hernández (1998), é o modelo pedagógico que legitima a utilização deste método como método didático, pois entende-se por "educação", o desenvolvimento de autonomia e senso crítico, onde o aprendiz é estimulado a sair do papel de receptor passivo para o ativo, construtor de seus próprios significados. Em outras palavras, o Hiperambiente é um espaço físico qualquer, transformado em uma instalação hipertextual, imersiva e portátil que dê suporte a narrativas lúdicas coletivas cujos resultados alteram a relação com o ambiente. O Projeto Piloto foi realizado com o bolsista e voluntários, e nesta experiência o Hiperambiente mostrou-se uma ferramenta facilitadora no processo criativo, tornando capaz explorar o espaço da sala de aula e os temas propostos de um modo dinâmico e interativo. Mostrou-se também agente catalisador de referências e conteúdos multidisciplinares à ementa de disciplinas como Desenho, Estética e outras. A partir dos resultados obtidos, a intenção da pesquisa é ampliar esta vivência aos alunos que tiveram acesso ao

questionário e também a estudantes do Fundamental II e Ensino Médio através do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), da CAPES no subprojeto da Área de Artes.