

OBJETO DE ARTE¹

Vinicius de Oliveira Cercal Ferreira², Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva³, Luna Cruz⁴.

¹ Vinculado ao projeto “Objeto de Arte”

² Acadêmico (a) do Curso de Design Industrial - CEART - Bolsista PIBIC

³ Orientador, Departamento de Artes Visuais - CEART - cristinaudesc@gmail.com

⁴ Acadêmico do Curso de Pedagogia - FAED

O intuito inicial do projeto Objeto de Arte era a criação de jogos, brinquedos e atividades interativas para a Brinquedoteca do Palácio Cruz e Souza. Jogos estes que pretendem ampliar a participação de estudantes no patrimônio cultural do Museu Histórico de Santa Catarina, conhecido como Palácio Cruz e Souza. Parte-se do pressuposto que o estudo poderá ampliar os aspectos cognitivos dos jovens em contato com as atividades e jogos desenvolvidos.

Foram feitas leituras iniciais para entrar na problemática da pesquisa básica com jogos. Começando com uma publicação de Solange G. Coutinho[UFPR]: Design da Informação para Educação. Essa discute sobre como a arte e a educação são aplicadas nas escolas e uma questão é posta por ela: sendo o Brasil um país miscigenado seria muito difícil retirar métodos de ensino de outros países e simplesmente copiá-los para achar que estamos perto do melhor. O Brasil sendo essa mistura incomum de culturas, temos que analisar e projetar o que e como vai ser passado, levando em conta sua construção histórica e social.

Será que artefatos gráficos da escola e seu uso errado podem causar confusão e futuras dificuldades para esses jovens? Nós somos divididos por fases, como cita Coutinho(2006), a partir dos 7 anos começa a fase de maior consciência sobre seus atos e aquilo que está ao seu redor e é quando começamos a ser mais rigorosos com os desenhos (que deixam de ser rabiscos) para buscar a realidade, podendo haver frustrações pessoais sem o adequado acompanhamento dos seus educadores. Tendo em vista as informações levantadas por Coutinho(2006) na publicação, é notável a importância da arte como meio não-verbal a ser instigada nos jovens.

Dando continuidade a leitura, a dissertação de Daniela Marcato “*O Design nos Jogos Geométricos Aplicados ao Ensino Infantil*”, complementa o texto lido anteriormente com informações mais objetivas sobre o design e suas contribuições na criação de jogos e brinquedos. Sobre o terceiro capítulo (O Design na Concepção do Produto), que trata sobre as sensações causadas por esses produtos a partir das suas formas e cores, com citações de diferentes autores, como Dondis(1999) e Munari (2001), autores esses que priorizam o imagético como forma de comunicação. O capítulo fala sobre a importância, função e diferentes áreas de atuação do design, julgando o design como algo fluido e dinâmico, que atende o que for necessário, buscando sempre a solução dos problemas em quaisquer etapas da interação entre produto-usuário.

Como suplemento ao texto de Coutinho(2006), o subcapítulo *Design e Pedagogia* começa abordando como as escolas deixam de lado a interação social e o desenvolvimento criativo das crianças, sendo que essas não aprendem apenas vendo e escutando, mas também interagindo com seu meio. Nasce dessa perspectiva o argumento da importância dos jogos de

conseguir interagir e desenvolver esses indivíduos. Muito importante também a continuidade que ela dá sobre a atuação e a troca de informações dos designers. Esses designer não trabalham apenas com designers, trabalham com os pedagogos, fisioterapeutas, engenheiros, etc... sendo necessária a troca de dados principalmente com o próprio usuário, a fim de atender o melhor possível as suas necessidades.

Dada uma intensa troca de informações durante a realização de um projeto, analisando e dividindo os processos é possível a facilitação dos projetos por mais complexos que sejam. Na criação de jogos educativos um problema muito forte é esse difícil equilíbrio entre o interessante e o pedagógico, ainda mais com uma convenção social de que os jogos educativos são chatos, mas isso se dá por conta dos próprios profissionais que tendem a desconsiderar os desejos do público e do intuito inicial dos jogos muitas vezes, diz Perry(2006). Essas falhas ocorrem também a partir do direcionamento profissional, como ter ótimos educadores projetando um jogo, ou ótimos designers pensando o pedagógico, sem dar a real atenção ao usuário final, acarretando em um ótimo jogo para educar e desenvolver esses alunos, porém não atraindo do jeito que deveria, ou uma interessantes apresentação projetual desvinculada ao saber pedagógico. Consideramos nesse caso a necessidade de equipes multidisciplinares para melhor qualificar os projetos.

Marcato (2009) diz que a troca de informações na fase pré-escolar é fundamental, por ser a fase onde a criança não escolhe o que vai fazer, simplesmente é chamada sua atenção, então o design tem forte atuação. Os jogos educativos tendem a atrair pouco os estudantes, estes muitas vezes condicionados pelos jogos virtuais, há também uma carência de estudos gráficos e informacionais para o público.

Fisicamente foi projetado um jogo considerando a poética, vida e obra do poeta Cruz e Sousa, que funciona como um caça palavras com as principais citações literárias desse importante poeta catarinense, onde a frase era citada faltando uma palavra. Assim, a medida que o participante escolhe a frase, ele vai completando um mapa de palavras cruzadas, sendo preenchido umas as outras, a cada nova rodada.

Com todos os textos citados fica evidenciado a dificuldade pertinente da criação de jogo educacionais, com isso em mente, a ideia da brinquedoteca é transformar a visita ao Museu Histórico em algo mais imersivo, bem como torná-la mais atraente e memorável. A brinquedoteca contaria com diversos jogos interativos contendo a história do Museu, jogos esses diversos para pessoas mais velhas e mais jovens, até por que pelo analisado na lista de visitas do museu, não existe uma moda de idade nos visitantes.

E com uma sala interativa como essa que traz informações de todo o museu, seria possível captar aquilo que chama mais atenção do visitantes, percebendo as preferências entre os jogos e como reagiriam aos diferentes tópicos abordados no museu e na brinquedoteca, a fim de melhorar cada dia a experiência entregue pelo museu.

Palavras-chave: Objeto de Arte, jogos, Cruz e Sousa.