
MATERIAL DIDÁTICO ARTÍSTICO

DUARTE, Vinicius Kauê Zica

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Valparaíso.

LUIZ, Cauã Henrique Andrade

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Valparaíso.

RODRIGUES, Igor Carvalho

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Valparaíso.

Este resumo apresenta os resultados do projeto de pesquisa intitulado Material didático artístico, desenvolvido por Vinicius Kauê Zica Duarte e Cauã Henrique Andrade Luiz, sob orientação de Igor Carvalho Rodrigues no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM). A pesquisa partiu do diagnóstico de que o ensino de arte na região de Valparaíso de Goiás, assim como em diversas outras localidades do Brasil, frequentemente enfrenta a banalização de seus conteúdos e a carência de recursos didáticos contextualizados, dificultando o trabalho dos educadores. Diante dessa problemática, o objetivo central do trabalho foi criar e disponibilizar um material didático artístico inovador, produzido a partir da integração de saberes das áreas de Automação Industrial e Mecânica, visando auxiliar os professores em suas práticas pedagógicas. A metodologia adotada foi organizada em etapas sequenciais, iniciando-se com uma fase investigativa que incluiu revisão bibliográfica, debates sobre fundamentos da educação artística e a realização de entrevistas com professores da rede local de Valparaíso de Goiás, a

fim de compreender suas necessidades específicas. Paralelamente, foram conduzidas visitas técnicas a outras instituições para ampliar o repertório técnico e conceptual. A fase de desenvolvimento consistiu na prototipagem e na construção prática do material, aplicando conhecimentos de programação, eletrônica e mecânica. Como produtos finais da pesquisa, foram elaborados dois materiais complementares: um recurso digital, concretizado em um website que compila informações, biografias e portfólios de artistas da própria região de Valparaíso, servindo como uma ferramenta de apoio ao planejamento de aulas contextualizadas; e um recurso físico, materializado em um jogo interativo de perguntas e respostas, que funciona como um instrumento lúdico para a sala de aula. A construção desse jogo demandou a aplicação direta de conceitos de Automação Industrial para seu funcionamento eletrônico e de noções de Mecânica para sua fabricação e montagem. Conclui-se que o projeto foi bem-sucedido ao cumprir seu propósito de desenvolver um material didático tangível que, ao associar o ensino de arte à valorização da cultura local e à tecnologia, oferece uma estratégia de ensino inovadora. Espera-se que os produtos resultantes possam efetivamente contribuir para enriquecer as aulas de arte, aproximando os estudantes de sua realidade cultural e fornecendo aos educadores um recurso a mais para dinamizar seu trabalho em sala de aula. Este trabalho só foi possível graças ao Instituto Federal de Goiás e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM), por meio do edital 11/2024. Por fim, agradecemos pela bolsa concedida pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Palavras-chave

Material didático; Arte; Arte-Educação.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida.