

MICTI - INDICAÇÃO DOS CAMPI - RESUMO SIMPLES

MUSEUS VIRTUAIS 2022: PARA IR AINDA MAIS LONGE

VIRTUAL MUSEUMS 2022: TO GO EVEN FURTHER

Nicole Louise Schirmann (nicolelouiseschirmann@hotmail.com)

Ronaldo José Jappe (ronaldo.jappe@ifc.edu.br)

Suzana Back (suzana.back@ifc.edu.br)

A arte e a cultura são peças-chaves para a formação integral de um indivíduo, e um projeto comprometido com a democratização do acesso a ambas deve buscar ampliar o repertório sociocultural do público e aprimorar a qualidade de suas experiências artísticas, a fim de garantir maior efetividade na participação do indivíduo em sociedade. Assim, nota-se a importância do incentivo ao acesso a conteúdos artísticos e culturais em ambientes escolares, sejam presenciais ou virtuais. Nesse contexto, o projeto de extensão Museus Virtuais IFC, em vigor desde 2016 no IFC Campus Concórdia, tem como objetivo possibilitar aos estudantes e aos servidores, bem como à comunidade em geral, o acesso, por meio de ferramentas de internet, à arte e aos espaços relacionados aos grandes museus do mundo, promovendo a aprendizagem ativa e participativa dos conteúdos relacionados. Para isso, o projeto conta com uma equipe composta de oito estudantes de Ensino Médio Integrado, sendo dois bolsistas e seis voluntários, além de dois professores orientadores da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. O projeto se desenvolve por meio

de reuniões semanais, virtuais e presenciais, em que os estudantes, apoiados pelos professores orientadores, de forma ativa e colaborativa, propõem a produção de conteúdo sobre arte para as mídias sociais e ações presenciais de divulgação e experimentação da arte. Ao longo deste ano, foram desenvolvidas as seguintes campanhas: (a) Arte e Moda: criação de croquis e painéis de estilo com sugestões de vestimenta baseados em obras de arte; (b) A arte do século XX, desenvolvimento de uma linha temporal que apresenta, década a década, os principais acontecimentos históricos e as manifestações artísticas mais relevantes; (c) Calendário das Artes, que indica fatos históricos diários relacionados à arte; (d) Jogos Digitais como expressão da Arte, em que, por meio de vídeos curtos, serão apresentados cinco jogos evidenciando as referências artísticas e sua condição como objeto de arte; e, (e) Arte e Escape Room, desenvolvimento de sessões presenciais de escape rooms, um jogo com enigmas associados à arte. Ainda este ano, foram publicadas campanhas de conteúdo iniciadas no exercício 2021, tais como: (a) Memes que associam obras de arte com características regionais; e, (b) Horóscopo dos Artistas. Como resultados, este ano, obtivemos o alcance de 10.557 pessoas e 105 novos seguidores – de um total de 622 –, efetivando a importância do projeto para a promoção da compreensão da arte e da cultura como fatores de construção social e de conhecimento. Este projeto conta com suporte financeiro do IFC campus Concórdia – Edital nº 20/2021.