

NOVAS TECNOLOGIAS E LUDICIDADE NAS ARTES VISUAIS: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS TUTELADAS

MÜHLEN, Adriane Patzlav Von¹; ZAMPERETTI, Maristani Polidori ²

¹ Acadêmica, Curso de Artes Visuais – Licenciatura – Centro de Artes – UFPel.
adrianevon@gmail.com;

² Professora Mestre do Centro de Artes – UFPel. *maristaniz@hotmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo parte de uma pesquisa em andamento no curso de Artes Visuais – Licenciatura cujo tema versa sobre o Projeto de Extensão da Câmara de Extensão do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, intitulado “Inclusão Digital com Arte e Carinho” implantado em uma instituição de Pelotas, RS, onde são abrigadas e tuteladas crianças com idades entre zero e sete anos de idade, que lá estão por motivos diversos como abandono, maus tratos ou violência. No projeto investigado, as crianças, entre três e sete anos de idade têm acesso a informática, realizando atividades educativas em arte. As ministrantes são acadêmicas do Curso de Artes Visuais, Modalidade Licenciatura. Os computadores foram cedidos pela UFPel.

O tema da pesquisa é relevante e centra-se no uso de novas tecnologias e de práticas lúdicas no Ensino da Arte para crianças do Projeto “Inclusão Digital com Arte e Carinho”. O projeto visa despertar o interesse e atenção das crianças para os conhecimentos em arte, o que é obtido de forma lúdica e afetiva através da inclusão digital, buscando o acesso destas crianças às tecnologias da informação. Assim, a pesquisa justifica-se pelo interesse em incorporar de forma mais abrangente as novas tecnologias no Ensino de Arte, pois estas fazem parte da sociedade, da vida dos jovens e das crianças, que ingressam cada vez mais cedo ao mundo digital. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) sublinham a incorporação das novas tecnologias e a capacitação dos docentes para a orientação dos alunos. A LDB 9394/96 ressalta a compreensão da tecnologia e das artes, pois fazem parte da produção humana contemporânea. O acesso aos meios tecnológicos permite a agregação dos sujeitos ao contexto social, preparando-os para os desafios do mundo. Além disso, contribui para que o Ensino de Arte seja mais aprazível, estimulando a atenção da criança e assim facilitando o ensino e a aprendizagem, por meio de um processo lúdico e criativo e que desperta o interesse.

Desta forma, o problema da pesquisa se pautará em investigar qual a relação das novas tecnologias e a ludicidade no Ensino das Artes Visuais com crianças, objetivando conhecer a contribuição destes meios tecnológicos no Ensino de Arte para crianças. Os objetivos específicos são:

- ü examinar como o Ensino de Arte, através das novas tecnologias e da ludicidade, estimula a sensibilidade e a criatividade das crianças;
- ü verificar se o processo de ensino e aprendizagem em arte para crianças se torna mais eficaz com a incorporação das novas tecnologias;
- ü valorizar a vivência, o processo, a criatividade e os resultados das produções realizadas pelas crianças;
- ü contribuir para a discussão sobre como a inclusão digital, o lúdico e a afetividade podem trazer uma perspectiva de vida mais motivadora para as crianças tuteladas.

Na fundamentação teórica, além dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) já citados, que enfatizam a arte como área de conhecimento, trago João Francisco Duarte Jr. que propõe discussões sobre o saber sensível e o conhecimento inteligível ressaltando a importância da ludicidade na educação. Ainda, busco em Lucia Gouveia Pimentel e Vani Kenski dados sobre as contribuições das novas tecnologias na educação e no Ensino de Artes.

2. METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A partir do tema e problemática da pesquisa buscou-se realizar levantamentos bibliográficos para apoiar o estudo e o desenvolvimento de uma metodologia com abordagem qualitativa que, conforme Lüdke e André (1986), consiste na análise descritiva dos dados coletados pelo pesquisador através do contato direto deste com o ambiente de investigação. “O material obtido nessas pesquisas é rico em descrições de pessoas, situações, acontecimentos; inclui transcrições de entrevistas e de depoimentos, fotografias, desenhos e extratos de vários tipos de documentos” (LÜDKE e ANDRÉ 1986, p.12). Qualifica-se como estudo de caso, pois se restringe a um projeto com crianças de um determinado contexto a ser investigado. Serão utilizados no estudo, apontamentos realizados por mim durante as atuações no projeto, entrevistas com pessoas envolvidas e análise das produções das crianças.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os Parâmetros Curriculares Nacionais ressaltam que “a educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética” (BRASIL, 1997, p.19). A arte sempre esteve presente na vida do homem, porém as discussões sobre a educação escolar em Arte no país são bem mais recentes, mudando inclusive a sua nomenclatura. A comunicação e o conhecimento em arte, de acordo com os PCNs, se dão pela percepção e suas relações significativas, intuição e imaginação. Envolve experiências de produzir, fruir e refletir. As Artes Visuais, além das modalidades tradicionais também contemplam os avanços tecnológicos e as mudanças estéticas que advêm da modernidade.

A educação visual deve considerar a complexidade de uma proposta educacional que leve em conta as possibilidades e os modos de os alunos transformarem seus conhecimentos em arte, ou seja, o modo como aprendem, criam e se desenvolvem na área.

Criar e perceber formas visuais implica trabalhar frequentemente com as relações entre os elementos que a compõem, tais como ponto, linha, plano, cor, luz, movimento e ritmo. (BRASIL, 1997, p.61)

Com a inclusão digital, as crianças do projeto aprendem desde as partes constituintes do computador, cuidados, domínio do *mouse*, o uso do teclado, o uso das ferramentas, o acesso aos jogos educativos – especialmente os que têm relação com linguagens artísticas –, até a apresentação de obras de arte, conhecimento dos elementos da linguagem visual e uso do *Paint (Paintbrush for Windows)* para a expressão através do desenho digital, comparando com a forma tradicional de desenhar sobre papel com materiais gráficos.

Pimentel (2002) sustenta que tecnologia e arte sempre estiveram relacionadas, porém com diferentes avanços em cada época. Com o passar do tempo novas tecnologias foram surgindo para trabalhar e aperfeiçoar imagens. A autora questiona o uso das novas tecnologias nas escolas, em que se percebe uma minimização e defasagem no uso desses recursos. O professor deve estar preparado para a orientação do aluno e não deixá-lo sozinho na frente do computador, sem conexão com o conhecimento artístico e uso das ferramentas dos programas. O acesso às novas tecnologias, tanto para os professores quanto para os alunos é primordial para pensar o ensino e aprendizagem em arte, através do acesso e manipulação de imagens, oportunizando criações, desconstruções e releituras, enfim, são diversas as possibilidades ofertadas pelas tecnologias contemporâneas. Para Kenski (2007) fazer uma educação relacionada com tecnologias é um desafio, a tecnologia pela tecnologia não educa ninguém. “A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino.” (KENSKI, 2007, p.44)

Duarte Jr. (2010) sustenta que há duas formas básicas de conhecimento: o saber sensível, fundamentado nas relações do corpo com as coisas do mundo e o saber inteligível, que são os conceitos estabelecidos a partir da apreensão e abstração da realidade. O autor critica a prioridade dada ao último na atualidade, deixando de lado o saber sensível. A arte-educação vem contribuindo para o desenvolvimento da sensibilidade dos sujeitos num esforço de superar a ideia de habilidade manual que perdurou por vários anos. O autor chama a atenção para a questão da ludicidade na educação e na vida do homem. Na criação artística, o brincar com os elementos desta criação, torna-a lúdica e há uma relação de amor com a atividade, além de um envolvimento prazeroso.

Assim, pode-se tomar o humor como uma ação lúdica de que nos valem para entender e comentar a nossa vida e a realidade em volta, ao revelar nelas seus aspectos dissonantes e contraditórios. E a ludicidade, não nos esqueçamos, constitui também uma característica fundamental da arte, essa construção na qual se joga com signos e dados sensíveis, com formas significantes e saberes provindos de nossa estesia. (DUARTE JR., 2010, p.17)

4. CONCLUSÃO

A partir das observações e registros realizados até o momento (desde o início do ano letivo de 2010), com apoio do referencial bibliográfico, é possível perceber que a grande maioria das crianças não havia tido ainda acesso a informática. O laboratório de informática implantado pelo projeto propiciou a inclusão digital destas. Constatou-se que as crianças aprendem com facilidade as funções ligar/desligar, os componentes e os cuidados básicos com o computador. Gostam de interagir com as teclas e ferramentas dos programas. Através dos jogos eletrônicos é proporcionado o desenvolvimento da percepção, memória, observação, concentração, além de ser um desafio, o que estimula o interesse delas. Assim, elas aprendem informática e arte brincando e demonstram grande interesse, tanto que relutam em sair para dar vez ao próximo. Os alunos mais jovens (entre três e quatro anos de idade) precisam praticar um pouco a coordenação motora para conseguir manipular o *mouse*. No

Paint gostam de criar desenhos ou simplesmente fazer garatujas. Exploram as ferramentas do programa, identificando e utilizando formas e cores.

Conforme as observações e leituras realizadas, é possível verificar que para o Ensino de Arte, o aprender brincando e o advento das novas tecnologias estimula o interesse, a atenção e a concentração das crianças. Expressam-se através de linhas, formas, cores em um meio digital, demonstrando percepção, imaginação e sensibilidade. A informática é uma tecnologia nova presente na sociedade, sendo cada vez mais necessária, por isso a importância do acesso de todos a ela. Dessa forma presta-se bem como ferramenta de ensino e que poderia ser mais bem explorada pelas escolas.

Assim, concluo que os resultados obtidos até então com o projeto “Inclusão Digital com Arte e Carinho” são positivos e gratificantes, não somente para as crianças, mas também para as ministrantes. O próprio fato de receberem atendimento individual faz com que se sintam bem, recebendo atenção especial. Algumas, por livre iniciativa, começam a falar sobre suas vidas, o porquê de estarem abrigadas na instituição. Muitas vezes elas pedem colo durante a aula, demonstrando a necessidade de carinho e afeto. Percebi uma grande melhora na autoestima e autoconfiança das crianças, tornaram-se menos agitadas no decorrer do projeto. Gostam muito das aulas, se alegram com a chegada das ministrantes na instituição, disputando quais serão as primeiras a entrar na sala de aula. Demonstram grande empenho em aprender, interagem bem com as atividades propostas, manifestam sua criatividade de forma lúdica.

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional (LDB)**, Brasília, 1996. Disponível em: <
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm> Acesso em: 23/10/09

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais/ Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **A montanha e o videogame: escritos sobre educação**. Campinas: Papyrus, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. São Paulo: Papyrus, 2007.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens quantitativas**. São Paulo: EPO, 1986.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino de arte. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no ensino de artes**. São Paulo: Cortez, 2002.