



FACULDADES MAGSUL

TATHYANE GARCIA BOEIRA HAZIME

**A TECNOLOGIA E O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**PONTA PORÃ - MS
2012**

TATHYANE GARCIA BOEIRA HAZIME

A TECNOLOGIA E O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

Monografia apresentada a Banca Examinadora das Faculdades Integradas de Ponta Porã, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação da Professora Zaira Marliza Leite da Silva.

PONTA PORÃ - MS
2012

TATHYANE GARCIA BOEIRA HAZIME

A TECNOLOGIA E O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

Monografia apresentada a Banca Examinadora das Faculdades Integradas de Ponta Porã, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação da Professora Zaira Marliza.

Data de Aprovação: 08/12/2012

Local: Faculdades Magsul

Banca Examinadora:

Orientador(a): Prof.a Esp.Zaira Marliza Leite da Silva

Membro: Prof.a M.a Andréa Natália da Silva

Membro: Prof.a M.a Roseli Aurea Soares Sanches

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me possibilitado concluir minha faculdade, mesmo com dificuldades ele sabe que posso. Em segundo lugar, agradeço a minha família que me apoiou e enfrentou os obstáculos comigo, principalmente meu marido Kalil e minha mãe Ruth. Aos meus filhos que ficaram um bom tempo dispersos e sem uma mãe em tempo integral. Amo vocês. Por último agradeço aos nossos professores e profissionais da educação que nos apoiaram e nos deram suporte para conseguirmos concluir nosso curso de graduação, possibilitando-nos direta ou indiretamente um ensino de qualidade. Obrigado a todos os meus amigos sinceros e verdadeiros que me ajudaram nos momentos difíceis e que com muita alegria nos divertimos: Luiz Paulo Zacarias, Maria Cleuza Romeiro, Higino Rocha Junior, Suzane Nantes, Naura Maciel e Cláudia Dornelles. Obrigado também a professora que se propôs a me auxiliar nesse trabalho e que descobri ser uma pessoa maravilhosa, a professora Zaira Marliza. Muito obrigada a todos.

RESUMO

Ao buscarmos entender o verdadeiro sentido de atuar como professores de artes, dentro da realidade cultural do nosso contexto, respondendo a pergunta condutora do curso que é: De onde viemos? Que somos? Para onde vamos? Entendemos que deveríamos buscar um conteúdo atual e inovador para essa pesquisa. Falamos então da introdução da tecnologia em series iniciais onde o produzir está mais ligado ao lúdico. Nosso objetivo neste trabalho é inserir a tecnologia na educação infantil como meio de aprendizado. Ao utilizar o computador, o aluno está se familiarizando com o mesmo e assim, de uma maneira diferenciada, estará aprendendo. Através da pergunta: Como inserir a Tecnologia no ensino de arte nas educação infantil, buscamos conceituar tecnologia, arte, buscando cruzar seus caminhos na história do ensino no Brasil. Através da inclusão de uma ferramenta educacional de fácil acesso e simples utilização, o software Paint, apresentando o mesmo as crianças que puderam de maneira divertida criar seus desenhos através do computador. Os autores que foram utilizados para concluir essa pesquisa foram: Almeida (1998), Barbosa (1991), Becker (2009), Behrens (2004), Castilho (2012), Ferreira (2008), Fusari e Ferraz (2001), Kenski (2008), Llano e Adrian (2006), Marcusso, Brito, Telles (2007), Moran (2004), Oliveira (2012), Ostrower (2005), Pocho, Aguiar, Sampaio (2011), Veiga (2011).

Palavras chaves: Tecnologia. Artes Visuais. Educação Infantil.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO.....	12
2.1 Trajetórias da Tecnologia educacional.....	15
3. CONCEITUANDO ARTE.....	19
3.1 Arte, Tecnologia, Educação e suas relações.....	21
3.2 A educação em arte.....	23
3.3 Educação Infantil.....	25
3.4 - O processo criativo.....	26
4. PROGRAMAS DE COMPUTADOR (SOFTWARES).....	28
4.1 Utilizando o Paint.....	29
5. A PESQUISA.....	32
6 - CATEGORIAS.....	36
6.1 Desenho Infantil.....	36
6.2 Computador.....	40
6.3 Inclusão Digital.....	42
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
8. REFERÊNCIAS.....	46
9. APÊNDICE.....	50

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

FIGURA 01 – Criança usando o computador.....	13
FIGURA 02 – Mundo Globalizado.....	16
FIGURA 03 – Jackson Pollock em processo de criação.....	20
FIGURA 04 – Página inicial do Paint.....	30
FIGURA 05 – Explicação do conteúdo para o Jardim II.....	34
FIGURA 06 – Explicação do conteúdo para o Jardim III.....	34
FIGURA 07 – Alunos do jardim II desenhando no computador.....	35
FIGURA 08 – Alunos do jardim III desenhando no computador.....	36
FIGURA 09 – Desenho de criança de 05 anos.....	37
FIGURA 10 – Garatujas.....	39
FIGURA 11 – Computador Colossus I.....	41
FIGURA 12 - Computador IBM 701.....	41

TABELAS

TABELA 01 – Projeto Proninfe.....	18
TABELA 02 – Tabela que indica a utilização de todas as ferramentas do programa Paint.....	31

LISTA DE SIGLAS

ABC.....	Atanasoff Berry Computer
CPU.....	Central Processing Unit
ENIAC.....	Electronic Numeric Integrator Analyser and Calculator
LDB.....	Lei de Diretrizes e Bases
MEC.....	Ministério da Educação
MIT.....	Massachusetts Institute of Technology
PCN.....	Parâmetros Curriculares Nacionais
PIE.....	Política de Informática Educativa
PLANIN.....	Plano Nacional de Informática e Automação, do Ministério de Ciência e Tecnologia.
PRONINFE.....	Programa Nacional de Informática na Educação
RCNEI.....	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
TE.....	Tecnologia Educacional
UNIVAC.....	Universal Automatic Computer

1 - INTRODUÇÃO

O Homem, por si só, busca, através do tempo, o conhecimento, seja ele funcional ou não, para seu entendimento ou somente para algo que ele possa contemplar. E como ser que cria, necessita de estímulos, que começam desde cedo em suas vidas. Para isso, buscando para a atualidade, com a modernidade, passamos desde muito jovens por processos de aprendizagens, e precisamos buscar esses processos que estão sendo estimulados cada vez mais cedo.

Por outro lado, mesmo sendo seres criativos, o ensino da Arte foi deixado de lado durante muito tempo pelos órgãos responsáveis e competentes. Fazendo com que o mesmo fosse isento de importância. Devido às novas fases do processo evolutivo, hoje a realidade do ensino de arte está diferente, e cada vez mais o mesmo vem sendo valorizado e reformulado a cada ano. Pensando assim, observamos que precisamos buscar um meio para despertar o interesse dos alunos pelo ensino da arte. Como hoje tudo o que vemos e pensamos está voltado para a tecnologia, podemos através dos recursos tecnológicos, obter resultados satisfatórios para essa atividade contemporânea e dinâmica.

Neste trabalho temos como objetivo mostrar uma problemática voltada para o mundo de hoje: A inserção da tecnologia no contexto escolar, na educação infantil. E para entendermos melhor o que se quer com esse estudo iremos primeiramente conceituar o que é tecnologia, o que se deve ensinar para crianças que estão na educação infantil, no campo das artes visuais, e ainda qual plataforma seria a ideal para esse aprendizado, uma vez que hoje tantas crianças que, desde muito cedo têm acesso à tecnologia dentro de suas casas, afinal essa tecnologia passou a habitar nossas vidas.

A escolha do tema desenvolvido nesta pesquisa se deve, principalmente, à necessidade da inserção dos recursos tecnológicos em sala de aula, principalmente na fase inicial da educação, a iniciação do que podemos chamar de vida escolar, em que o processo criativo está aflorando, abrindo uma nova oportunidade de conhecimento.

Hoje em dia crianças têm acesso à tecnologia desde muito pequenos, desde a própria televisão, como o computador em si. E a sala de aula, que seria o que dá a base educacional a essa criança não pode estar diferente do seu meio de vida. A realidade que vivenciamos hoje é totalmente diferente, as escolas não possuem

preparação para intermediar essa maneira de conhecimento e nem tampouco os professores estão capacitados para o mesmo. O que vemos são os métodos tradicionais que já estão, de certa maneira, defasados, e precisamos nos atentar para essa mudança que já está acontecendo.

A pesquisa iniciou-se com um estudo bibliográfico dentre os autores que fizeram parte dessa pesquisa: Almeida (1998), Barbosa (1991), Becker (2009), Behrens (2004), Castilho (2012), Ferreira (2008), Fusari e Ferraz (2001), Kenski (2008), Llano e Adrian (2006), Marcusso, Brito, Telles (2007), Moran (2004), Oliveira (2012), Ostrower (2005), Pocho, Aguiar, Sampaio (2011), Veiga (2011). Foram feitas pesquisas *in locus*, e nesse sentido nosso trabalho se caracteriza pela pesquisa bibliográfica e de campo baseando-se nos estudos da metodologia da pesquisa de Lüdke e André (1986).

Objetivamos com o trabalho realizar uma abordagem sobre a introdução da tecnologia no campo da arte na educação infantil, buscando obter resultados que nos incentivem a acrescentar os meios tecnológicos desde cedo na vida de nossos alunos, fazendo com que o mesmo se familiarize com eles e consiga compreender seu papel dentro da sociedade que está cada vez mais competitiva, buscando encontrar-se enquanto formador de ideias.

A coleta de informações foi feita no período de outubro e novembro de 2012, na Escola Magsul Junior, após entrevistas com coordenador e professor; o projeto aplicado em sala de informática com os alunos.

Na segunda seção deste trabalho foi conceituado o que é tecnologia e sua trajetória na educação brasileira, enfatizando a importância de acrescentá-la no meio educacional.

Na terceira parte, conceituamos arte, sua trajetória e sua inclusão no meio tecnológico. Falamos ainda do processo criativo que envolve todos os seres humanos, englobando seu significado perante o ensino de arte.

Na quarta parte apresentamos o software Paint que acompanha o sistema operacional Windows, mostrando suas ferramentas e funções, podendo ser o mesmo aplicado na educação infantil.

Reservamos a quinta seção para as observações correspondentes aos resultados e trabalhos, obtidos por este trabalho e para apresentar nossa conclusão.

Acreditamos que os resultados da investigação são bastante significativos, e esperamos que os mesmos amparem a prática de inclusão da tecnologia nas aulas

de arte, com a utilização dos novos recursos tecnológicos. E que alunos da educação infantil podem utilizar-se também deste recurso dinâmico e interativo que trás um novo patamar para a educação de qualidade.

2 – Tecnologia e Educação

A palavra Tecnologia, de acordo com o dicionário FERREIRA, (2010, p. 730), é de origem grega, e em seu significado nos diz: Sf. Conjunto de conhecimentos, esp. princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade.

Ainda conceituando tecnologia, vemos que a tecnologia está diretamente ligada ao nosso dia-a-dia, quando acordamos, acendemos uma luz, pois todos esses processos evolutivos pelos quais passamos, foi em um determinado momento criado, a partir de uma tecnologia. Segundo Kenski (2008), tudo que nos rodeia foi em um determinado momento elaborado, projetado, com intenções diferentes, porém utilizando-se de um conjunto determinado de tecnologia.

Da mesma forma, para todas as atividades demais que realizamos, precisamos de produtos e equipamentos resultantes de estudos, planejamentos e construções específicas, na busca de melhores formas de viver. Ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento – uma caneta esferográfica ou um computador -, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo. Ao conjunto de tudo isso chamamos de tecnologias (KENSKI, 2008, p. 24).

Partindo desse pensamento podemos dizer que a educação também está ligada a esse processo de criação, pois é através de todo desenvolvimento tecnológico que nos cerca que chegamos onde estamos hoje, por que aprendemos algo. Nosso caminho evolutivo nos trouxe até aqui. Nosso maior questionamento é como inserir crianças de idade entre quatro e seis anos em um mundo tecnológico, até mesmo por que elas já têm certo contato com a mesma fora da escola. Suas casas possuem hoje, na grande maioria, no mínimo três aparelhos tecnológicos, como televisão, máquina fotográfica digital, computador, celular. Isso tudo envolve tecnologia e faz com que ele se sinta familiarizado com ela, então por que não inserir a tecnologia em sala de aula, onde todos podem aprender de maneira inovadora e diferenciada, o que irá prender sua atenção, fazendo o aprendizado ser multidisciplinar.

Figura 1 – Criança usando computador



Fonte: Revista Crescer

O computador possui uma característica que faz dele um instrumento auxiliar educacional, que é a maneira instantânea de fornecer conhecimento, inteirando o aluno ao aprendizado de uma forma única, sendo limitado a aquilo que ordenamos a ele.

A tecnologia te dá acesso a uma maior quantidade de informação, aumentando assim as possibilidades para a produção do conhecimento. Tem o poder de alterar significativamente toda uma sociedade, influenciando em seu modo de pensar, produzir, consumir e modificar seu meio cultural.

Em sala de aula o computador, sendo utilizado de maneira adequada, só vem acrescentar, e nas aulas de arte, faz com que o aluno desenvolva áreas do conhecimento, habilidade, e comunicação. De acordo com os teóricos estudados, vemos que essa introdução só traz resultados positivos, tanto para alunos quanto professores, pois o computador dinamiza a aula e age como motivador para esse conhecimento.

No mundo de hoje respiramos tecnologia, acordamos rodeados por ela, convivemos diariamente no meio dela e isso se tornou natural, compreendemos então que no meio educacional isso não pode ser diferente. Isso ocorre em escala mundial, e nós não podemos ficar de fora. É quase impossível interagir no meio sociocultural hoje sem a utilização da tecnologia, ela ajudou a moldar o meio em que vivemos. E como consequência é ela que acabará influenciando-nos, é ela que ajudará a formar nosso caráter pessoal. Passamos a viver em um mundo

tecnológico onde quem não está familiarizado, poderá ser ultrapassado, acontecimento cada vez mais próximo de todos:

Se ignorarmos o que está acontecendo no mundo, se, por temor ou por acreditar que é algo demasiado distante, tornarmos-nos indiferentes e não nos prepararmos, estaremos condenados a ser vítimas passivas daquilo que os outros decidirem. A única maneira de assumir estas mudanças com responsabilidade é compreendê-las; formar-nos e formar nossos educandos, no intuito de que possam se inserir nesta nova sociedade e não fiquem à sua margem. É bom que nos integremos à tecnologia para transformar o mundo, para nos divertirmos e, também, para transformar a própria tecnologia (LLANO, 2006, p. 27).

É através dessa afirmação de Llano (2006) que podemos compreender a importância da interação da tecnologia em nossas vidas e na vida das crianças, quanto mais cedo pudermos inteirá-las ao meio tecnológico será melhor para seu aprendizado e para sua compreensão.

No meio educacional, a tecnologia deve ser encarada como uma ferramenta auxiliar, um caminho para o aprendizado. Tanto professores como alunos não devem encarar a chegada da tecnologia como algo mágico, mas como uma ferramenta importante que provém algo, antes de qualquer coisa. Aos educadores cabe saber como utilizá-las e integrá-las ao ambiente escolar.

Outra grande preocupação é a forma como devemos encarar o computador, segundo Llano (2006), ele não deve ser encarado como uma disciplina extra, onde o aluno aprende tudo sobre o computador, ou como ferramenta de busca de informações, onde o aluno busca recursos para compreensão de algum outro conteúdo, sendo o computador utilizado como meio de pesquisa. O autor vê a tecnologia educacional como um meio de utilização do computador para os educandos aprenderem algo.

O elemento fundamental é a intencionalidade pedagógica com a qual se realiza a atividade. Se o fim transcende o uso dos computadores e se orienta a atingir objetivos educativos, estamos diante de um caso de informática educativa. Estes recursos devem estar integrados dentro das atividades regulares do educador, podendo ser utilizados em praticamente todas as etapas do processo de formação (LLANO, 2006, p. 35).

Ainda segundo o autor podemos afirmar que é papel do educador saber como usufruir dos meios tecnológicos, ele é o principal mediador na relação aluno/tecnologia/conhecimento. Assumindo a liderança no processo de formação do educando, buscando conhecer o mesmo e aprender como utilizá-lo é uma maneira de iniciar esse processo. Atualizar-se para o bom encaminhamento de seu método de ensinar. Conhecimento nunca é demais, e como futuros educadores, devemos sempre buscar esse conhecimento.

Nesse sentido entendemos que devemos incentivar nossos alunos, sem importar a idade, ou qualquer outra forma de qualificação que possamos aplicar. Devemos nos atentar para os caminhos que devemos seguir, sem nos esquecermos de que precisamos buscar uma forma de aplicar esse conhecimento. Acreditamos que através da tecnologia podemos conseguir alcançar sucesso na prática pedagógica. Primeiramente precisamos entender de que forma foram traçados os caminhos que levaram a tecnologia até a área educacional.

2.1 - Trajetórias da Tecnologia Educacional

A trajetória da tecnologia educacional teve início na década de 60, e com isso vieram indagações sobre como essa tecnologia poderia ser inserida no processo educacional e se sua intervenção poderia surtir resultados positivos ou não. Ainda nos anos 60 tudo deveria ser bem estruturado antes mesmo de ser iniciado, foram criados planos e maneiras de introduzir a tecnologia no meio educacional. Porém isso ocorreu em uma época em que o Brasil sofria mudanças políticas e a escola buscava oferecer mão de obra qualificada. Isso fez com que a Tecnologia Educacional fosse vista com olhos de repulsa entre os educadores:

Esta supervalorização da Tecnologia Educacional em um período da história da educação brasileira resultou na existência, entre muitos educadores, de um sentimento de descrédito em relação ao uso de artefatos tecnológicos no processo de ensino. Esta “repulsa” só pode ser compreendida e superada à medida que, além de conhecermos sua origem, apontemos para uma nova compreensão da importância do uso da Tecnologia Educacional no processo de ensino-aprendizagem (OLIVEIRA, 2012, p. 09).

Essa trajetória nos mostra a importância da mesma nas escolas, com o passar do tempo, tanto professores quanto alunos puderam se deparar com oportunidades em que a tecnologia pode ser utilizada. Usada como um meio de aprendizado e não de maneira arbitrária, sem pensarmos que a mesma vai mudar o sistema educacional no Brasil, aprendendo a limitar seu uso como um recurso, e não um fator determinante no processo de ensino a Tecnologia pode ser aliada do professor. Dessa maneira o meio tecnológico que hoje assusta o professor, passará a ser visto como aliado. Além é claro da interação do aluno e sua família no que diz respeito a interesses pessoais, sendo visível a importância da opinião dos mesmos em relação a essa maneira de aprender.

Figura 2 –Mundo globalizado



Fonte: Site Jataínews

Buscando entender melhor essa jornada, vemos que desde a época que se iniciou essa busca em introduzir a tecnologia no meio educacional, existe também uma intervenção governamental que influencia essa transgressão. Todos os governos que passaram tentaram mudar o quadro educacional, através das políticas educacionais, buscando fazer com que o aluno ficasse mais na escola, e tivesse os meios educacionais certos para a formação pessoal crítica e social adequada.

Contudo, a forma fragmentada de compreensão do processo educacional levou as políticas educacionais a enfatizarem apenas parte das causas dos problemas do sistema educacional brasileiro, relegando a segundo plano os problemas estruturais que, em ultima instância, são os

responsáveis pelas debilidades apresentadas nas escolas públicas brasileiras (OLIVEIRA, 2012, p. 08).

Em 1979 aconteceu o XI Seminário Brasileiro da Tecnologia Educacional, a partir daí surgiram então fases e inovações em relação a TE (Tecnologia Educacional). A primeira fase era que o computador traria uma modernização, trazendo um que de ilusão que ao inserir a tecnologia na escola estaria resolvendo todo o problema da educação. A segunda fase visava exageradamente a importância de organização e planejamento, deixando de lado os problemas de implementação nas escolas e de como seria essa introdução.

Os profissionais da área da educação sentiram uma necessidade em dar um sentido de contribuição para a Tecnologia Educacional, para assim mudar o ensino na escola brasileira, fazendo com que a visão de perfeição dessa fusão seja algo mais real e próximo do que se desejava.

Em 1980 de uma maneira atualizada passa-se a ver o computador como o meio principal de inserir a Tecnologia Educacional nas escolas.

Entretanto, o computador não estava sendo encarado como o salvador da educação brasileira, muito menos a disseminação de seu uso se deu de forma indiscriminada sem controle da comunidade educacional. Embora outros países como os EUA, a Inglaterra, a França etc. já estivessem investindo na sua utilização, não teve força entre nós a ideia de que “o que é bom para o Primeiro Mundo é bom para o Brasil” (OLIVEIRA, 2012, p. 12).

Vendo a Tecnologia Educacional com olhos diferentes, começou então a ser desenvolvida a (PIE) Política de Informática Educativa, que iniciou-se em 1980. Buscava desenvolver mecanismos de inserção do computador no processo ensino-aprendizagem, com intenção de obter um melhor ensino que fosse de qualidade. Partindo daí criaram-se inúmeros projetos que divulgassem e aperfeiçoassem a Tecnologia Educacional de maneira correta para a melhoria do ensino no Brasil.

Os participantes do Seminário Brasileiro de Tecnologia viram que havia uma necessidade de o MEC implementar programas que envolvessem a tecnologia no ensino, entre muitos projetos criados pelo MEC estava o Proninfe.

Tabela 01 – Projeto Proninfe

Projeto Proninfe (Programa Nacional de Informática na Educação)
<p>Implantado em outubro de 1989 pelo MEC e teve seu Regimento Interno aprovado em março de 1990. Em setembro do mesmo ano, o PRONINFE foi integrado ao PLANIN (Plano Nacional de Informática e Automação, do Ministério de Ciência e Tecnologia).</p> <p>A finalidade do PRONINFE era “Desenvolver a Informática Educativa no Brasil, através de projetos e atividades, articulados e convergentes, apoiados em fundamentação pedagógica sólida e atualizada, de modo a assegurar a unidade política, técnica e científica imprescindível ao êxito dos esforços e investimentos envolvidos”.</p>
CARACTERÍSTICAS:
<ul style="list-style-type: none"> • apoiar o desenvolvimento e a utilização da informática nos ensinos de 1º, 2º e 3º graus e educação especial; • estimular à criação de vários centros distribuídos pelo país, criando e integrando pesquisas; a capacitação contínua e permanente de professores e formação de recursos humanos; • produção, aquisição, adaptação e avaliação de softwares educativos.
COMO FUNCIONAVA:
<p>O PRONINFE funcionava através de centros de informática na educação espalhados por todo o país. Esses centros contavam com apoio mútuo, divulgando e analisando projetos educacionais, seus objetivos e resultados. O PRONINFE tinha também como ponto forte a formação de professores dos três graus, bem como na área de educação especial e em nível de pós-graduação. Também visava a pesquisa sobre a utilização da informática na educação, aproveitando a interatividade e a interconectividade que o computador possibilitava.</p>
<p>O PRONINFE, apesar de dificuldades orçamentárias, gerou, em dez anos, uma cultura nacional de informática educativa centrada na realidade da escola pública. Ele constituiu o principal referencial das ações atualmente planejadas pelo MEC: correspondeu, praticamente a uma fase piloto que durou mais de uma década.</p>

Fonte: Universidade Católica de Pelotas.

A partir da criação desses projetos surgiu a necessidade de compreender a necessidade da tecnologia no meio educacional, com intenção de melhorar o ensino no Brasil fazendo da escola do presente uma escola do futuro.

Tudo o que nos rodeia foi criado a partir de um ponto, uma ideia, e assim somos seres em eterno processo de criação, e a tecnologia não pode ficar de fora dessa afirmação, pois o processo de se criar algo está relacionado a ela, e a Arte também faz parte desse processo, pois criar algo é arte. Entenderemos melhor essa relação nos aprofundando no conhecimento da Arte em si, buscando compreender a sua finalidade e como o processo criativo influencia o conhecimento.

3 - Conceituando Arte

Buscando no dicionário etimológico CUNHA, (2010,p. 60), o sentido de arte vemos que:

Arte sf.'engano, malícia' 'conjunto de preceitos para execução de qualquer coisa'xm. Do lat. Arsartis. Partindo da afirmação acima, onde se diz que a arte é um "conjunto de preceitos para execução de qualquer coisa", podemos afirmar então que a arte está inteiramente ligada ao processo criativo, pois, para criarmos algo devemos primeiramente criá-lo, a partir de algo que já exista, em nosso intelecto, que nos pertence e é individual (CUNHA, 2010, p. 60).

Ainda buscando o sentido de arte vemos no dicionário Aurélio que:

1. Capacidade humana de criação e sua utilização com vistas a certo resultado, obtido por diferentes meios: arte da caça; arte de dominar o fogo; arte de compor poemas, etc. 2. V. artes plásticas. 3. Os preceitos necessários à execução de qualquer arte. 4. Habilidade; engenho. 5. Ofício(esp., nas arte manuais). 6. Maneira, modo. 7. Bras. V. travessura (FERREIRA, 2010, p. 68).

Por si só seu conceito é infinitamente longo, não nos dando uma linha estreita de compreensão. Então podemos significar a arte somente em relação a arte enquanto disciplina, onde dizemos que a arte está voltada para o conhecimento. Nesse caminho podemos afirmar que a arte é uma forma de expressão subjetiva do ser humano, onde esse cria, e a partir de sua criação se comunicam, se expressam. E para a criança essa arte está presente em seu dia-a-dia, no contexto escolar

principalmente, onde esse aluno vivencia a arte em um conjunto de atividades artísticas.

Figura 3 – Jackson Pollock em processo de criação



Fonte: Site Uol.

Conhecer e compreender a arte é uma relação muito intensa, onde sempre estaremos nos questionando sobre o que é ou não certo. Na área da educação, o que devemos observar sempre é como o educando enxerga a arte, como a arte influencia o meio onde vive, e se sua experimentação trará algo positivo. É fato que a arte influencia nosso pensar, nosso relacionar e nosso fruir, através da aproximação com a mesma sentimos como ela pode ser reveladora. Devemos enxergá-la como uma força movedora, que nos propulsiona a inteirar-se de sentidos e sensações únicos, formando nossa identidade pessoal.

Esta manifestação dinâmica confere a arte uma importância que vai além de disciplina no currículo escolar, pois é produto íntimo da formação humana. O sujeito percebe a sensibilidade da humanidade quando tem a arte como algo significativo em sua educação (CASTILHO, 2012, p. 01).

Sabemos que a arte influencia tudo que a envolve, e no meio educacional ela pode ser considerada ainda mais marcante, pois como afirma Castilho, o próprio educando percebe essa importância, então devemos condicioná-lo a um aprendizado de qualidade.

Vemos que existe um certo abandono das técnicas consideradas tradicionais como o desenho, a escultura, a pintura, da arte deixando ela de ser vista como algo rentável, a mudança na maneira de ver a arte e seus conceitos, tudo isso faz com que possibilitem novos caminhos para o criar e fazer arte.

3.1 - Arte, tecnologia, educação e suas relações.

A introdução da tecnologia no ensino de arte, nos dá um novo meio de pensar, de questionar, pois através desse meio podemos buscar esse aluno para algo que o cativa: o computador. O professor não deve temer novas mudanças, deve sim adequar-se a elas. E conforme observamos até mesmo os alunos de quatro a seis anos estão familiarizados com o computador, pois muitos deles possuem essa tecnologia em suas residências e os mesmos a utilizam. Então, por que não nos adequarmos a ela?

Segundo Aurora Ferreira:

Diante disso, a escola também deve ser o local onde o aluno, além de criar, também deve ser incentivado a recriar o conhecimento. Por isso, os professores deveriam usar os computadores como enriquecimento e integração do seu trabalho. Para que isso aconteça, será preciso que eles dominem a linguagem computacional, integrando o uso de computadores aos objetivos específicos da educação (FERREIRA, 2008, p. 16).

Por meio dessa afirmativa percebemos que o professor, através da tecnologia pode recriar um novo caminho para o conhecimento. Após o surgimento de novos métodos de ensino, observamos que a tecnologia teve um papel importante na educação, ocupando um espaço fundamental para o sucesso do aprendizado, quanto a isso Almeida diz:

O computador é uma reunião de circuitos eletrônicos que, sob o controle de programas previamente elaborados, é capaz de receber, processar e armazenar dados. A palavra computador origina-se do verbo computar, que vem do latim computare, que significa contar, calcular. Mas além de fazer cálculos, o computador classifica, seleciona, reorganiza e armazena dados. É uma máquina eletrônica de processamento automático de dados, onde fazer cálculos é apenas uma de suas funções (ALMEIDA, 1988, p. 269).

O computador possui uma característica dentro da área da educação que o diferencia dos demais recursos tecnológicos, através dele o conhecimento acontece de forma instantânea, facilitando o aprendizado, pois o mesmo obedece a funções, ele não possui vontade própria, sendo um meio que nos leva a um objetivo específico que é o aprendizado. O mesmo possui características próprias, seu sistema de arquivamento de informações, a utilização de programas que aumentam sua capacidade de utilização, e isso nunca antes pudera ser executado por outro aparelho.

O que observamos com isso é que o computador representa uma máquina, onde nós seres humanos, temos domínio e se fizermos algo de errado com ela, simplesmente começamos tudo novamente:

É certo que por meio de experimentos reais o aluno alcança os conceitos científicos necessários à futura criação tecnológica e científica. Assim, a aprendizagem deve ser significativa. Ao professor, cabe, como mediador do saber fazer interferências necessárias, porém, de forma adequada (FERREIRA, 2008, p. 41).

No âmbito educacional, o computador só tem a acrescentar, principalmente no que é relativo à arte, quando bem empregado, oferece inúmeras possibilidades de aprendizado, destacando a forma de pensar, se comunicar e interagir. De acordo com vários teóricos, podemos afirmar que a introdução de softwares e programas relacionados com a área de aprendizado faz com que os mesmos surtam em efeitos satisfatórios, pois levam as aulas para um meio diferenciado e dinâmico de se aprender, sendo um agente motivador, que envolve alunos e professores para um novo caminho de descobertas. Sobre isso Ferreira ainda afirma:

Na realidade, o uso de computadores na educação tem gerado muitos questionamentos... Alguns pontos devem ser observados pelo professor: o computador deve assumir seu papel na relação entre o aluno, o conhecimento e o professor. Ele também não deve ser encarado como solução para todos os problemas da educação. O computador é apenas mais uma alternativa para ajudar no processo pedagógico, contribuindo com o professor para formar uma análise crítica, em função dos objetivos da educação (FERREIRA, 2008, p. 42).

Cabe a nós professores compreender a utilização da máquina como meio de ensinamento, como método de aprendizagem, e saber como utilizá-lo sem interferir na maneira habitual de se dar aula, e sim enxergá-lo como uma ferramenta auxiliar.

3.2- A Educação em Artes

Com o avanço da humanidade a tecnologia talvez seja o principal fator desse avanço, está ligada a tudo que nos rodeia, no simples registrar de um momento, por meio de uma máquina fotográfica, até o auxílio em um trabalho, aliás, para muitos passou a ser sua fonte de renda. Com isso, a tecnologia não poderia ficar de fora do processo de ensino brasileiro, para entendermos um pouco desse contexto devemos observar a história do ensino da arte, na qual nas décadas de 50 e 60 o ensino dessa área era caracterizado como um deixar fazer, onde o professor tinha que deixar seus alunos se expressarem através de sua criatividade. Nas décadas de 70, o objetivo das aulas de artes era o aluno aprender sobre arte sem ter contato direto com ela, nem mesmo através das imagens.

A história do ensino de arte no Brasil possui uma trajetória longa, inicialmente era conhecida como Educação Artística, incluída no currículo escolar pela Lei 5692/71 da LDB, em que começou a fazer parte da vida dos alunos nas escolas, porém de forma tecnicista. Nessa prática o importante não era o fazer artístico, e sim, o aprender algo com uma finalidade.

Após sua obrigatoriedade, com a Lei n.º 9394/96, Artigo 26, e Parágrafo 2º da LDB, o ensino de arte veio sofrendo diversas mudanças e se adequando a contemporaneidade, aliado a tecnologia, fazendo com que o professor perceba essa necessidade de familiarização com a mesma.

Foi somente na década de 80 que começou a se pensar a arte como uma disciplina com peso importante, porém esse conhecimento era restrito, foi Ana Mae Barbosa que com sua proposta triangular, colocou o ensino de artes em outro patamar, com o ensino de artes localizado em três eixos: o fazer artístico, a leitura da obra de arte e a contextualização histórica. Para a autora:

Arte não é apenas básico, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, a arte representa o melhor trabalho do ser humano (BARBOSA, 1991, p. 04).

Foi com a criação da LDB – Lei de Diretrizes e Bases, Lei n.º 9394/96, Artigo 26, e Parágrafo 2º, que o ensino de arte se caracterizou como obrigatório, com intenção de desenvolver o sentido cultural nos alunos. Com isso as aulas de arte passaram a ter um outro aspecto e uma nova finalidade, o desenvolvimento do educando passou a ser visto como um processo de experimentações, em que ele passa a compreender melhor seu meio cultural e estético. O ensino de arte veio sofrendo diversas mudanças e se adequando a contemporaneidade, aliado a tecnologia, fazendo com que o professor perceba essa necessidade de familiarização com a mesma.

Na década de 90, a disciplina deixou de ser chamada educação artística e foi reconhecida como Arte, disciplina merecedora de respeito como qualquer outra componente do currículo escolar, e assim, através da conscientização dos professores e do meio escolar, temos uma disciplina que trás novos meios de enxergar o mundo e novas experiências, contextualizadas e embasadas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que tem como referência a proposta triangular de Ana Mae Barbosa, o aluno faz, cria e reflete sobre o que fez, trazendo um sentido ao que ele vê no final.

O ponto de partida para o desenvolvimento estético e artístico é o ato simbólico que permite reconhecer que os objetos persistem, independentes de sua presença física e imediata. Operar no mundo dos símbolos é perceber e interpretar elementos que se referem a alguma coisa que está fora dos próprios objetos. Os símbolos reapresentam o mundo a partir das relações que a criança estabelece consigo mesma, com as outras pessoas, com a imaginação e com a cultura (BRASIL, 2003, p. 84).

É o Referencial Curricular quem nos dará a base de conhecimento em relação a educação infantil no que diz respeito ao que deve-se ser trabalhado com

as crianças que estão nessa faixa etária. De uma maneira desprendida de conteúdos e buscando o máximo trabalhar com o imaginário da criança.

Podemos afirmar através de FUSARI, FERRAZ (2001,p. 72), que “Os métodos de educação escolar em arte são os próprios caminhos delineados no ensino e aprendizagem artística e estética para se chegar a uma finalidade, isto é, ao conhecimento da arte”. Cabe a nós futuros professores compreender o verdadeiro sentido do fazer, do ensinar, do refletir em arte. Compreenderemos o processo de criação que envolve o ensino de arte, buscando um entendimento do que está intrínseco no relacionar a arte e a tecnologia na educação infantil.

3.3– Educação Infantil

Ao buscarmos na Lei de Diretrizes e Bases – LDB no Art. 29 vemos:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (LDB, 2007, p. 31).

Sendo assim a educação infantil tem como princípio básico a formação e o desenvolvimento do caráter pessoal da criança, e busca dar apoio em todas as áreas da formação desse caráter, complementando o que eles começam a aprender em suas casas.

Através do desenho, a criança de quatro a seis anos, segundo o RCNEI (2003, p. 99, volume 03), desenvolve o seu processo de criação, onde o mesmo irá trabalhar com o imaginário e irá compreender os elementos visuais.

Está no RCNEI (2003, p. 99, volume 03):

- Criação de desenhos, pinturas, colagens, modelagens a partir de seu próprio repertório e da utilização dos elementos da linguagem das Artes Visuais: ponto, linha, forma, cor, volume, espaço, textura etc.
- Exploração e utilização de alguns procedimentos necessários para desenhar, pintar, modelar etc.

- Exploração e aprofundamento das possibilidades oferecidas pelos diversos materiais, instrumentos e suportes necessários para o fazer artístico. Exploração dos espaços bidimensionais e tridimensionais na realização de seus projetos artísticos.
- Organização e cuidado com os materiais no espaço físico da sala.
- Respeito e cuidado com os objetos produzidos individualmente e em grupo.
- Valorização de suas próprias produções, das de outras crianças e da produção de arte em geral.

Entendemos que na educação infantil os métodos de ensino são diferenciados, mas reconhecemos que é de suma importância que esse aluno tenha acesso a todas as maneiras possíveis de se aprender, sejam elas quais forem. Segundo Llano:

A partir de nossa missão como educadores populares, temos o desafio de constantemente procurar alternativas que melhorem a qualidade educativa que oferecemos a nossos educandos, de modo a que tenham oportunidades, presentes e futuras, de desenvolvimento e fortalecimento pessoal e profissional, a fim de participar ativamente na sociedade (LLANO, 2006, p. 50).

Esse aluno que está iniciando na vida escolar tem o direito ao aprendizado como qualquer outro aluno de qualquer outra série. Cabe ao professor propiciar os mecanismos e ferramentas que exercerão esse papel, seja de forma direta ou indireta, onde o aluno apreciará o conhecimento sem pretensões grandiosas.

Tratando-se do ensino de arte, deparamo-nos com uma problemática enquanto referencial teórico, pois a disciplina não se caracteriza como obrigatória nas séries iniciais. Por conta dessa deficiência, buscaremos enfatizar o processo de criação que envolve o ensino de arte.

3.4 - O Processo Criativo

Ao pesquisarmos sobre criatividade, nos deparamos com uma problemática importante, pois todos os autores que tratam de assuntos relativos à criatividade, o fazem baseando-se como um todo, e não enfocando em diferentes faixas etárias.

A arte tem sua função na sociedade, conscientizar, refletir, expressar, etc. Através dela contamos nossa história, a história da humanidade, todo ser humano possui a necessidade de criar, seja ela envolvida em um contexto cultural, seja em um processo de individuação. Como indivíduos, temos uma função perceptiva que nos motiva ao processo de criação, buscamos ordenar e dar significado, sentido ao mundo que nos contorna.

Tendo a consciência de que uma criança está em pleno processo de aprendizado e através da educação nas séries iniciais o professor também pode acrescentar a tecnologia como meio de ensinar, a criança de quatro ou cinco anos tem um pensamento enquanto arte de que aquela aula é para ser divertida, mexer com tinta, pintar, e com certeza o professor pode usufruir de todos esses meios para obter um resultado positivo em relação ao ensinamento que se dá e utilizar da tecnologia para apresentar a arte ao aluno é um método de aprendizagem que abrange uma área inovadora no método educacional.

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com outros seres humanos, novamente através de formas ordenadas. Trata-se, pois, de possibilidades, potencialidades do homem que se convertem em necessidades existenciais. O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando (OSTROWER, 2005, p. 09-10).

Com base nessa afirmação podemos dizer que o processo criativo está interligado com a necessidade vital de produzir, criar, e quanto mais cedo pudermos estimular e deixar fluir, melhor será o resultado com crianças da educação infantil. Devemos apenas conhecer melhor o computador e suas ferramentas, para poder obter esse resultado, o que veremos a seguir será justamente um programa de fácil acesso, onde suas características surtem no resultado que se espera.

4 – Programas de computador (softwares)

A mudança que nossa vida sofreu em prol da modernidade trouxe o computador como um elemento fundamental desse processo. Os diversos segmentos sociais, incluindo a indústria, ciência, medicina, economia, política, religião, no meio artístico, e claro nas escolas, desde a parte administrativa até a área educacional.

Os meios tecnológicos trouxeram uma nova roupagem aos conteúdos educacionais, não somente com a criação de programas, mas através de funções que vão além do seu uso, a formação de estruturas cognitivas, formada e organizada pela sua utilização contínua, que o professor deve saber reconhecer e entender por meio de seus objetivos.

O computador, trás além de suas funções básicas, uma afinidade com o aluno, e o mesmo pode também aprender a usufruir de outros recursos como: forma, anatomia, geometria, cores entre outros. Recursos esses que fazem parte do novo caminhar, junto com a nova visão sobre a educação, que influencia as mudanças no ensino, principalmente o ensino de artes.

O indivíduo que faz uso das novas tecnologias usufrui dos recursos tecnológicos para criar produções gráficas, edições, criações de imagens, instalações interativas, infografias¹, robótica, multimídia, ambientes virtuais, redes de comunicação, deixando de lado os materiais físicos como pincéis, tintas, telas, pedras, filmes fotográficos com exceção dos elementos da linguagem visual, o ponto, a linha, a forma, entre outros.

De acordo com POCHO (2011, p. 96), o que se vê como característica e conceito de programas de software é: “Conjunto de informações que determinam as possibilidades de processamento de informações (texto, imagens, áudio, vídeo, planilhas, etc.) pelo computador”. Esses programas já vêm prontos, alguns em sua maioria já estão instalados nos computadores através de seus sistemas operacionais, e devem auxiliar os professores na tarefa de inserir o educando no meio tecnológico. Veremos a seguir o programa considerado adequado para desenvolver essa pesquisa na educação infantil.

¹A infografia trata-se de apresentações gráficas de mapas, tabelas, estatísticas, diagramas, como meio de comunicação. Disponível em: www.visualopolis.com.br. Acesso em 16 de outubro de 2012.

Em se tratando da disciplina de arte, a utilização do aplicativo paint se adequa por sua utilização que possibilita ao aluno uma diferente forma de criar. Sua principal característica é o fácil manuseio, fazendo dele uma ferramenta para desenhar auxiliar no processo de ensino, acrescentando a esse processo um novo patamar.

Para que a criança possa desenhar, é importante que ela possa fazê-lo livremente sem intervenção direta, explorando os diversos materiais, como lápis preto, lápis de cor, lápis de cera, canetas, carvão, giz, penas, gravetos etc., e utilizando suportes de diferentes tamanhos e texturas, como papéis, cartolinas, lixas, chão, areia, terra etc. (BRASIL, 2003, p. 100).

Sendo assim, é de suma importância que o professor perceba o seu papel nesse processo de aprendizagem, através de novas experimentações, formas de enxergar o aprender. E ao computador cabe a tarefa de trazer ao meio educacional essa integração.

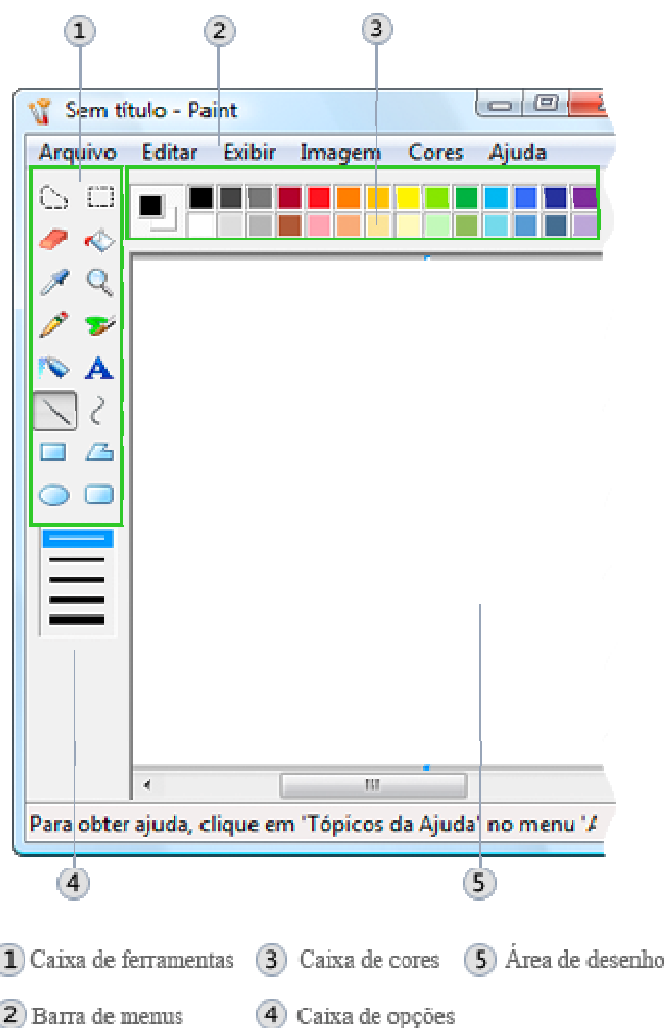
4.1 - Utilizando o Paint

O Paint é um programa de fácil acesso, que vem junto com o sistema operacional Windows que nos mostra em seu tutorial que “o Paint é um programa utilizado para produzir desenhos, colorir e editar imagens”². Ou seja, a partir de um programa podemos criar desenhos, colorir e modificar uma imagem, e com muitas facilidades que o mesmo pode oferecer. Sua interface gráfica é muito simples e suas ferramentas são de fácil manuseio. Iremos apresenta-las em sua ordem de acordo com a informação retirada do site do sistema operacional Windows.

Por ser uma ferramenta de fácil manuseio, a criança facilmente pode utilizá-la para o desenhar, pois seus desenhos não perderão a forma, e assim eles trabalharão com novos métodos de criação. A criança irá se sentir segura em relação ao mesmo, e o desenvolvimento do seu imaginário será exposto naturalmente, assim como seria com o papel.

² Disponível em: <http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-vista/Using-Paint>. Acesso em: 16 de outubro de 20112.

Figura 04 – Página inicial do Paint












Fonte: site Windows







Vemos como sua tela inicial é de simples acesso e possui comandos básicos. A partir daí sua utilização passa a ser através de suas ferramentas que se encontram no lado esquerdo da tela. Ele possui ferramentas que auxiliam a criar linhas retas, curvas, acentuadas, onde através do uso do mouse direcionamos a linha para onde quisermos.

Existem também ferramentas que já possuem formas básicas pré-determinadas, e as mesmas podem ter o tamanho que a pessoa determinar. Podemos contornar a forma com diversos tamanhos de contorno e optando por preencher somente uma parte, ou a forma toda. Possui também a ferramenta borracha, que pode apagar o que quiser, podendo ser determinado o tamanho dessa borracha e com o mouse também direcionar o que se quer apagar. Podemos alterar

o tamanho do pincel, fazendo com que o desenho fique mais fino ou mais grosso, ou até mesmo tendo toda a sua forma preenchimento. Apresentamos uma tabela que exemplifica cada uma de suas ferramentas detalhadamente:

Tabela 01 – Tabela que indica a utilização de todas as ferramentas do programa Paint.

Ferramentas	
	Seleção livre – Permite você selecionar livremente uma parte do arquivo. Para utilizá-lo basta clicar e segurar o botão esquerdo do mouse. A seleção pode ser transparente ou sólida (mais adiante a diferença entre sólida e transparente será explicada).
	Seleção retangular – Possui a mesma função que a seleção livre, mas nessa função você só pode fazer uma seleção retangular. Sua seleção pode ser transparente ou sólida.
	Borracha – É utilizada para apagar ou transformar a cor primária na secundária (a diferença será explicada mais adiante).
	Lata de tinta – Serve para preencher um determinado espaço delimitado com a cor selecionada.
	Selecionador de cores – Útil para repetir uma determinada cor de um desenho. Para escolher uma certa cor como primária, selecione esta ferramenta e clique na cor desejada com o botão esquerdo. Já para escolher como cor secundária faça o mesmo procedimento anterior, mas clique com o botão direito ao invés do esquerdo.
	Lupa – Utilizada para aproximar ou distanciar uma imagem. Será útil para acertos de detalhes no desenho.
	Lápis – Desenha livremente, sem nenhum tipo de assistência. Clique com o esquerdo e arraste para fazer o risco com a cor primária e para a cor secundária faça o mesmo procedimento, mas segurando o botão direito desta vez. Caso você erre e deseje desfazer, continue segurando o botão esquerdo e clique o direito, o mesmo serve para o caso contrário (segurando o direito e clicando o esquerdo). Nota: não solte o outro botão durante este procedimento, pois assim o truque não funcionará.
	Retângulo arredondado – Mesmo sistema da ferramenta retângulo, só que esta apresenta as bordas arredondadas.
	Retângulo – Cria retângulos e quadrados. Seu menu secundário será explicado futuramente junto com os de elipse, polígono e retângulo arredondado.

	Polígono – É um esquema bem parecido com o da ferramenta linha, só que com ela você vai clicando e a reta surge da reta anteriormente desenhada. Para fechar o polígono clique duas vezes rapidamente.
	Elipse – Essa ferramenta faz com que você crie elipses e círculos básicos.
	Curva – Mesmo esquema da linha, mas permite você fazer curvas. O primeiro clique você faz uma reta, no segundo clique você edita essa reta e transforma numa curva, já no terceiro clique você tem a opção de editar mais uma vez a curva, podendo transformá-la em uma espécie de “S”. O menu secundário dele tem as mesmas funções da ferramenta de linha.
	Linha – Com assistência do computador permite que você construa retas. Clique (com o direito ou esquerdo, naquele mesmo esquema de cor primária ou secundária) e segure até a reta ficar a sua preferência. Seu menu secundário permite escolher a grossura da reta.
	Pincel – Possui mesmas funções e comandos do lápis. A sua diferença é que ela permite uma seleção de formas distintas no seu menu secundário (veremos mais adiante explicações sobre ele).
	Spray – Pinta com pixels espalhados aleatoriamente. Clique com o esquerdo para utilizar a cor primária e com o direito para pintar com a cor secundária. Possui um menu secundário para o tamanho do raio de atuação da ferramenta.

Fonte: Site Windows

Analisando suas funções, vemos que esse programa oferece muitas possibilidades de trabalho que podem ser consideradas de fácil acesso, e que crianças podem ser iniciadas ao computador através de criações de desenhos a partir do uso do mesmo. Sua inserção no meio educacional possibilitará ao aluno uma nova maneira de aprendizado, fazendo com que o mesmo veja a importância da tecnologia em sua vida.

5 - Desenvolvimento da Pesquisa

Utilizando-se do método qualitativo de estudo de caso, segundo LÜDKE, ANDRÉ:

Para se realizar uma pesquisa é preciso promover o confronto entre os dados, as evidências, as informações coletadas sobre determinado assunto e o conhecimento teórico acumulado a respeito dele. Em geral isso se faz a partir do estudo de um problema, que ao mesmo tempo desperta o

interesse do pesquisador e limita sua atividade de pesquisa a uma determinada porção do saber, a qual ele se compromete a construir naquele momento (LÜDKE, ANDRÉ, 1986, p. 01).

Através da afirmativa acima compreendemos a importância de buscamos por meio dessa pesquisa, o embasamento teórico para constatar se a inserção da tecnologia nos anos iniciais surtiriam em um efeito positivo ou não e se devemos considerar a utilização do computador por crianças com tão pouca idade.

Utilizamos como procedimento tecnológico a utilização do software Paint, que é de fácil manuseio e a criança pode desenhar com a utilização do mouse.

O trabalho se justifica pela necessidade de inserir a tecnologia o quanto antes na educação do aluno para que o mesmo esteja envolvido com a tecnologia que faz parte do cotidiano dele, porém não como ferramenta de ensino.

Em um primeiro encontro, conversamos com a coordenadora da educação infantil na escola Magsul Junior, para solicitar autorização para aplicação do projeto de inserção da tecnologia nas salas do jardim II e jardim III, onde as crianças têm idades entre quatro a seis anos. Ela informou que precisaria organizar e arrumar os computadores, e que só então poderíamos aplicar os conteúdos. Foi conversado então com as professoras das turmas que confirmaram que não haveria problema, ficando assim estabelecido o que seria trabalhado nas aulas.

Em um segundo encontro foi marcada a data e horário de aplicação do conteúdo, foi combinado então que teríamos duas aulas em cada turma para explanação e aplicação do conteúdo.

No primeiro dia foi explicado para cada turma como funciona o software paint, como ele é utilizado e suas ferramentas. Tanto uma turma como a outra ficaram eufóricos, pois adoravam utilizar o computador, porém muitas vezes seus pais não autorizavam mexer em casa. Foram expostas as ferramentas do software no quadro e seus nomes, sendo explicada cada uma delas e suas funções.

Figura 05: Explicação do conteúdo para o Jardim II



Fonte: Tathyane Garcia Boeira Hazime

No segundo dia, eles foram para o computador, em grupos de três, pois os computadores eram poucos. E fizeram desenhos aleatórios sem uma temática específica, pois o que queremos não é analisar conteúdos aplicados e sim, compreender se a introdução será satisfatória ou não. Cada turma teve uma hora e meia para utilização do computador e os alunos foram intercalando-se entre os grupos. Todos queriam desenhar e utilizar as ferramentas que foram explicadas, perguntavam o tempo todo como utilizar cada uma delas, e se não gostavam queriam apagar e fazer outro desenho.

Figura 06: Explicação do conteúdo para o Jardim III



Fonte: Tathyane Garcia Boeira Hazime

Após as aulas, foi passado às professoras um questionário sobre o conteúdo aplicado, afim de que as professoras regentes o respondessem, expondo sua opinião a respeito do conteúdo. Com unanimidade disseram que a introdução do conteúdo foi valida, e que essa dinâmica de aula com as introduções dos computadores e do software surtiram um efeito positivo.

Figura 07: Alunos do jardim II desenhando no computador



Fonte: Tathyane Garcia Boeira Hazime

Como foi considerado um período muito curto da aplicação do conteúdo, sendo o mesmo validado como algo a se acrescentar à grade curricular, para ser bem detalhado, achamos de sumária necessidade presenteá-los com um livrinho que apresenta cada ferramenta de maneira lúdica e simples de compreensão das ferramentas. Os alunos levaram para suas casas e assim poderão, com suas famílias, estudar, analisar e compreender a utilização do software, utilizado em sala de aula.

Figura 08: Alunos do Jardim III desenhando no computador



Fonte: Tathyane Garcia Boeira Hazime

Após o trabalho de pesquisa nossos resultados obtidos foram que a tecnologia pode, sim, ser inserida no ensino de crianças na educação infantil, porém se deve, primeiramente, incluí-la no decorrer do ano letivo, com planejamento. Ao fazermos isso estaremos fazendo com que a criança, que já convive com o computador em suas casas, aprenda a utilizá-lo como forma de aprendizado. E com o passar do tempo o utilize como ferramenta auxiliar, seja para diversão, seja para o mercado de trabalho. E como futuros professores devemos fazer parte desse processo evolutivo de cada um de nossos alunos, tornando-os pessoas capazes e precursoras do conhecimento.

6 - CATEGORIAS: Desenho infantil. Computador. Inclusão Digital.

Segundo afirma Geraldo Inácio Filho (2007), categorias são leis fundamentais do pensamento, que fornecem subsídios teóricos para o processamento da investigação. Baseando-se nesse pensamento, e por intermédio da instituição, que encontramos três categorias que complementam nossa pesquisa. São elas:

6.1 – Desenho Infantil

Sabe-se que o desenho infantil é motivo de estudo já há algum tempo, pois achava-se que a criança era um adulto em miniatura, e com o tempo se viu que a

psicologia infantil e suas características são diferentes dos adultos, sendo ainda mais complexa. Segundo Mèredieu (2006):

As concepções relativas à infância modificaram-se progressivamente: a criança não é mais aquela maquete do adulto, aquele adulto miniaturizado que queriam ver nela. A descoberta de leis próprias da psique infantil, a demonstração da originalidade de seu desenvolvimento, levaram a admitir a especificidade desse universo (MÈREDIEU, 2006, p. 03).

Através dessa afirmação podemos perceber a importância do desenho para a criança, que por ser um ser diferente de nós adultos, expressa através do mesmo suas opiniões e a visão que ela tem do mundo. E, assim como nós, enxerga as coisas da mesma maneira.

A criança foi por muito tempo limitada ao modo como desenhava, até seu suporte foi por muito tempo a areia, pois o papel era um produto caro, somente há alguns anos passou a ser utilizado por crianças para desenhar, e ainda assim deveríamos pensar se estamos ou não limitando nossas crianças a criar, deixando de apresentá-la a novos suportes de criação.

Figura 09: Desenho de criança de 05 anos



Fonte: Site Revista Crescer

O desenho infantil segue lado a lado com o desenvolvimento da arte, que teve no século passado uma mudança significativa. Os artistas buscaram a desestruturação das formas, buscando a espontaneidade e a livre expressão, sendo

valorizada mais a criatividade do que a obra em si. Para a criança o prazer de criar vale mais do que o que se criou e após o término de seu desenho o interesse pelo mesmo acaba.

O desenho infantil tem por sua vez influência de elementos iconográficos que o seguem, como por exemplo, a escrita, que o fascina. Porém para compreender exatamente o que significa um desenho infantil requer cautela, pois até mesmo os maiores estudiosos sobre o assunto possuem essa preocupação com a compreensão desses desenhos.

Que o desenho infantil possa ser encarado com uma língua, eis aí algo que, até uma análise mais ampla, permanece no terreno hipotético, ou melhor, metafórico. Não se pode negar que ele constitui “um sistema de signos”, mas quanto a saber quais são as propriedades do signo gráfico infantil, isto é outra questão que permanece aberta e que demandaria estudos precisos (MÈREDIEU, 2006, p. 18).

Baseando-se nesse pensamento, podemos afirmar que seria muito difícil compreender um desenho, porém de acordo com alguns estudiosos sobre o assunto é possível classificá-lo como se verá, em conformidade com o pensamento deles.

Segundo LUQUET apud BORDONI (2012), existem diferentes fases na evolução do desenho infantil. A primeira fase é o **Realismo fortuito** que se inicia pelos dois anos de idade é a fase onde a criança deixa de fazer os rabiscos. Nessa fase a criança descobre os signos e começa a caracterizar seus desenhos pelas formas e assim passa a nomeá-los. A segunda fase é o **Realismo fracassado** que acontece entre três e quatro anos, onde a criança descobre a identidade forma-objeto, e passa a querer reproduzi-la, ela vai tentar reproduzir aquilo que vê. A terceira fase é o **Realismo intelectual** que vai dos quatro aos dez, doze anos de idade. A criança passa a desenhar como ela conhece o objeto e não somente como ela vê, impondo seus pontos de vista sobre o que ela está desenhando. E por último o **Realismo visual** que começa a partir dos doze anos, e tem como característica a descoberta da perspectiva e a submissão às suas leis. Reproduz os desenhos que o adulto faz.

Segundo PIAGET apud Bordoni (2012), a evolução do desenho se dá por meio das fases:

Garatuja é a fase sensorial motora que se inicia entre zero a dois anos e parte da fase pré-operacional que vai de dois a sete anos, em que a criança externa extremo prazer ao desenhar. Não existe figura humana ou pode aparecer de maneira imaginária. Após, vem a segunda fase chamada de **Pré- Esquematismo** em que passa a existir a relação entre o desenho, o pensamento e a realidade. O espaço não tem muita importância, porém já se nota uma influência do mesmo. A figura humana passa a ser uma busca. A cor ainda não faz parte da realidade, externando mais um interesse emocional do que o que se está vendo. Chegamos ao **Esquematismo**, quando se inicia a fase das operações concretas, entre sete a dez anos. Obtém-se o primeiro conceito definido de espaço que é a linha de base. Consegue distinguir a forma humana, porém existem alguns desvios de esquema que são o exagero, a negligência, a omissão ou a mudança de símbolo.

Figura 10: Garatuja



Fonte: Site Portal do Professor

E ainda podemos seguir os pensamentos de acordo com ARAÚJO e FRATARI (2011, p. 12), “O desenho na Educação Infantil é de suma importância, pois a leitura de um simples desenho pode revelar aspectos da vida de uma criança até então desconhecido pelo professor”. A criança quando está desenhando, está mostrando sua vida através dos mesmos, e expressando sentimentos através desse desenho. Esses desenhos vão desde paisagens, casinhas, flores, super-heróis, até

veículos e animais. As figuras humanas passam a ter características que a distinguem como os pés, as mãos, cabelo, e buscam seguir a ordem lógica das formas como o céu no alto da folha. Os temas variam e o fato de não terem nada a ver com a vida delas são um indício de desprendimento e capacidade de contar histórias sobre o mundo, cada criança representa o mundo como ela vê, através de seus desenhos.

De qualquer modo devemos pensar no desenho infantil como algo motivador e que influencia a criança em seu modo criativo sem ser arbitrário, e sim como algo que desprendido de ideias e conceitos faz desse processo um passo grande rumo ao desenvolvimento intelecto-sensorial dessa criança, fazendo com que a mesma sinta essa mudança em seu desenvolvimento.

6.2 - Computador

Ao procurarmos no dicionário vemos que o significado mais correto para a palavra computador seria: *Aparelho ou dispositivo capaz de realizar operações lógicas e matemáticas segundo programas previamente preparados.* (FERREIRA, 2010, p. 182). Com a modernidade passamos a fazer do computador algo indispensável em nossas vidas, ele faz parte do nosso cotidiano e cada dia mais fará parte de nossas vidas.

Para entendermos como funciona o computador, devemos primeiramente entender a sua trajetória e como surgiu. Através do conhecimento de POLLONI, FEDELI e PERES, (2003, p. 04-05) apresentamos o seguinte resumo:

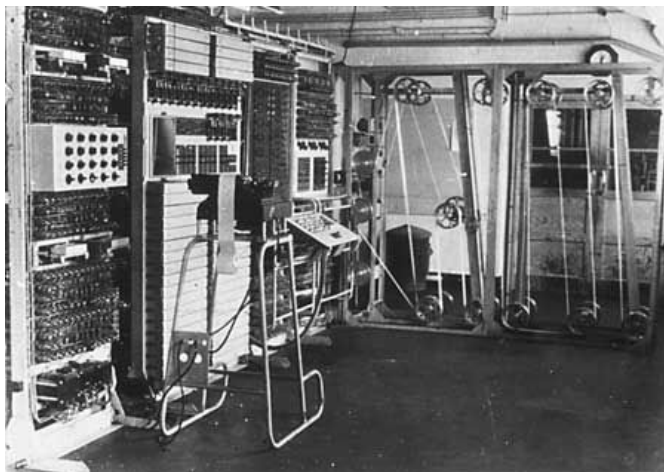
Foi no ano de 1930 que surgiu a necessidade de criar o computador, foi o MIT (Massachusetts Institute of Technology) o responsável pela criação do primeiro computador analógico. Dez anos depois surge o primeiro computador digital, o ABC (Atanasoff Berry Computer), sua construção foi abandonada em 1942.

O avanço da tecnologia demorava nessa época, em torno de dez anos. Em 1960, surgiu a necessidade de criação de programadores de máquinas, as quais passavam a ser cada vez menores e sua utilização cada vez maior. Mas era limitada a sua utilização pelo governo e grandes empresas.

Em 1943, a Inglaterra construiu dez computadores Colossus I, que foram utilizados para decifrar códigos alemães. Em 1946 é apresentado o ENIAC

(Electronic Numeric Integrator Analyser and Calculator), que tinha aproximadamente 200 metros quadrados e pesava 30 mil toneladas. Consequia resolver cinco mil adições por segundo.

Figura 11: Computador Colossus I



Fonte: Site companhia da Informática

Em 1950, John Von Neumann, Arthur Burks e Herman Goldstine desenvolveram a lógica dos circuitos, conceitos de programas e operações por números binários que são utilizados até hoje. Em 1951, o UNIVAC I foi o primeiro computador produzido em escala comercial, pesava cinco toneladas e tinha vinte metros quadrados. Em 1953, é lançado o computador IBM 701, e em 1959 chega ao fim os computadores de primeira geração, que eram à base de válvulas.

Figura 12: Computador IBM 701



Fonte: Site IBM

Pela figura pode-se perceber em contraposição aos computadores de hoje, o tamanho dos primeiros que surgiram. Para conhecê-los melhor, pontuaremos seus conceitos básicos, segundo POLLONI, FEDELI, PERES (2003, p. 05):

HARDWARE

Todo e qualquer componente que faz parte da máquina tanto externa como internamente. Um teclado, uma impressora, a tela são considerados hardware.

Compõem o Hardware:

- **CPU (Central Processing Unit)** – é a parte central que comanda as partes periféricas por meio de comandos diretos ou para sua interface.
- **Memória** - Está dividida em duas partes: A principal e a auxiliar. Ela exerce o papel de velocidade de envio, transmissão e armazenamento de dados.

PERIFÉRICOS:

- **Entrada** – possuem a capacidade de inserir informações, que vem da parte externa do computador. Exemplos: Mouse, scanner, câmeras digitais.
- **Saída** – possuem a capacidade de externar dados que estão dentro do computador. Exemplo: impressora, vídeo, plotters.
- **Entrada e saída** – Possuem as duas funções juntas. Exemplo: disquete, pen drive, modem.

SOFTWARE:

É todo e qualquer programa que seja processado por um computador onde o mesmo execute tarefas e comandos que resultem em armazenamento, impressão, transmissão de informação.

6.3 – Inclusão Digital

Ao falarmos de inclusão digital, precisamos primeiramente entender o que se quer quando se fala nessa temática. Muitos países buscam incluir os cidadãos de sua sociedade aos novos meios tecnológicos. Podemos então entender que ao mesmo tempo que temos a inclusão, em contrapartida temos a exclusão. Ambos termos muito usados por políticos, talvez por ser algo novo, talvez por fazer com que pareça algo bonito e que todo mundo queira. Buscando com a inclusão a perfeição, como que num passe de mágica, todos os problemas que envolvessem a exclusão se dissolveriam.

Nesta perspectiva, a “solução digital” para as diversas questões relacionadas com o exercício da cidadania poderia ser discutida nos vários níveis (local, nacional e mundial) e aspectos dos problemas identificados, não fosse a imperiosa exigência de satisfação de dois pré-requisitos: o acesso de todos aos computadores e redes e uma forma de apropriação dessas tecnologias que atendesse as diferentes necessidades e interesses de cada setor da sociedade (BECKER, 2009, p. 17).

Seguindo por esse pensamento vemos que a inclusão digital está totalmente relacionada com o meio sociocultural do indivíduo, e não podemos esquecer dessa diferenciação. A inclusão não pode ser feita somente por que foi algo dito, é algo a se pensar e buscar compreendê-la é fundamental para que aconteça.

Pensar em inclusão digital como forma de adquirir conhecimento para o mercado de trabalho é uma forma errônea de enxergar sua função, pois hoje em dia, esse conhecimento pode influenciar, porém sua formação educacional influencia mais na contratação do que seu conhecimento em relação à tecnologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar coerentemente o ensino de arte em nossa região, vemos como a arte ainda é pouco difundida como deveria ser e como ainda está insipiente o ensino da arte na área tecnológica. Toda a pesquisa foi baseada na atualidade, no que se diz sobre o novo, que é o que se deveria fazer nas escolas: inovar. Através dessa pesquisa pode-se ver que a introdução de algo novo é de suma importância para o processo evolutivo da educação, o computador como ferramenta auxiliar de ensino precisa ser anexado ao cotidiano dos educandos que precisam cada vez mais se atualizar e se preparar para o futuro. Enquanto professores de arte devemos instigar nossos alunos a buscarem dentro de si suas raízes criadoras, deixarem fruir e adequarem-se no que diz respeito à arte, que hoje é tida como algo indispensável em nossas vidas. Somente assim poderemos afirmar que a educação que oferecemos para nosso futuro é de qualidade.

Através da intensa busca em saber de onde viemos, que somos e para onde vamos enquanto futuros professores de artes, pensamos em como devemos responder a essa questão, sem sermos limitados a uma resposta singular. Todos nós, formandos, buscamos responder a essa questão de maneira diferente, partindo daquilo que mais interessava individualmente. Somos seres pensantes e questionadores, e isso faz com que busquemos responder a essas perguntas.

Particularmente, questionar como inserir a tecnologia na Educação Infantil nos pareceu certo, pois é um assunto relevante e atual. Enquanto pais, queremos o melhor para nossos filhos, e para os mesmos buscamos o melhor caminho a seguir. É certo que não devemos sobrecarregá-los com uma carga muito grande logo cedo, mas e se for de uma maneira lúdica e divertida. Nossos filhos estariam aprendendo algo que irá beneficiá-lo no futuro? Podemos dizer que sim, incentivá-lo a utilizar o computador estará fazendo com que ele aprenda não somente a utilizá-lo, mas também aprendendo a vivenciar novos meios de ensino, e se adiantando na busca do futuro mercado de trabalho, pois quanto mais cedo o aprendizado, melhor.

Através dessa pesquisa, obtivemos resultados positivos, mas também resultados que permeiam nossas indagações enquanto o que seria certo em relação à aplicação dessa pesquisa. Observar crianças de quatro a seis anos utilizarem o computador foi algo positivo enquanto os mesmos se interessaram profundamente

pelo assunto, porém acreditamos que o melhor seria a inclusão digital ao longo do ano letivo, para podermos obter um ensino de qualidade, com resultados satisfatórios e reais. Algumas aulas em frente ao computador não fazem com que os alunos aprendam algo de verdade, fazem somente com que as crianças fiquem insatisfeitas, pois não conseguem aprender em pouco tempo. Com certeza, ficam extremamente interessados no assunto e querem aprender muito mais. Então fica no ar essa dúvida de que seria certo privá-los de mais esse mecanismo de ensino? Ou devemos incluir na grade curricular o uso contínuo do computador como meio educacional?

A resposta seria que como futuros professores, devemos sim, buscar o que é melhor para nossos educandos e através da compreensão do uso do computador em sala de aula, buscar o aprendizado desse aluno para ele se familiarizar mais rapidamente com as novas tecnologias educacionais e assim fará com que o mesmo se sinta mais influente no processo evolutivo em que o nosso mundo se encontra.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. J. Educação e informática. Os computadores na escola. São Paulo: Cortez, 1998.

ARAÚJO, Renata Moraes. **FRATARI**, Maria Helena Dias. O olhar do educador infantil frente ao desenho infantil e suas contribuições. Artigo on-line. Disponível em: <<http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv3n5/artigo33.pdf>>. Acesso em 16 de novembro de 2012.

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva, 1991.

BECKER, Maria Lúcia. Inclusão digital e cidadania: as possibilidades e as ilusões da “solução” tecnológica. Ponta Grossa, Ed. UEPG, 2009.

BEHRENS, Marilda A. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 8. ed. Campinas : Papyrus, 2004.

BORDONI, Thereza. Descoberta de um universo: a evolução do desenho infantil. Disponível em <<http://www.profala.com/arteducesp62.htm>> Acesso em 16 de outubro de 2012.

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

BRASIL, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio arte. Brasília: Ministério da Educação, 1999.

CASTILHO, Silvia. Educação e arte as linguagens artísticas na formação humana.

Portal Escola Interativa. Disponível em:

<http://www.escolainterativa.com.br/palco.asp?url=%2Fcanais%2F40_amplie_seus_conhecimentos>. Acesso em 16 de out. de 2012.

COLOSSUS I – Imagem computador. Disponível em:

<<http://companhiadainformatica.blogspot.com.br/2010/07/historia-do-computador.html>>. Acesso em 26 de novembro de 2012.

CRESCER, Revista. Imagem Criança estudando – Disponível em:

<<http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI11048-15153,00.html>>.

Acesso em 18 de outubro de 2012

CUNHA, Antônio Geraldo da. 1924-1999. Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexicon, 2010.

DESENHO, Infantil. Imagem. Disponível em:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22060>. Acesso em: 26 de novembro de 2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio: O Dicionário da Língua Portuguesa. 8 ed. – Curitiba: Positivo, 2010.

FERREIRA, Aurora. Arte, tecnologia e educação: as relações com a criatividade. São Paulo: Annablume, 2008.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; **FERRAZ**, Maria Heloisa Correa de Toledo. Arte na educação escolar. – São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Magistério 2 grau. Serie formação geral).

GARATUJAS, Imagem. Disponível em:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22060>. Acesso em: 26 de novembro de 2012.

GLOBALIZADO, mundo – Imagem. Disponível em:

<http://jatainews.blogspot.com.br/2011/03/artigo-internet-em-jatai.html>. Acesso em: 18 de outubro de 2012.

IBM 701, Computador. Imagem. Disponível em:

http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/701/701_141502.html. Acesso em: 26 de novembro de 2012.

INÁCIO FILHO, Geraldo. Monografia sem complicações: métodos e normas. Campinas – São Paulo: Papirus, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. 3. Ed. Campinas: Papirus, 2008.

LLANO, José Gregório de; **ADRIAN**, Mariella. A informática educativa na escola. São Paulo: 2006.

LUDKE, Menga. **ANDRÉ**, Marli E. D. A. Pesquisa em educação: Abordagens qualitativas – São Paulo: EPU, 1986.

LUQUET, G.H. Arte Infantil. Lisboa: Companhia Editora do Minho, 1969.

MARCUSSO, Nivaldo; **BRITO**, Paulo; **TELLES**, Marcos. A Tecnologia Transformando a Educação, casos de aplicação. 1. Ed. São Paulo: 2007

MÈREDIEU, Florence de. O desenho infantil. Tradução de Álvaro Lorencini, Sandra M. Nitrini. 11 ed. – São Paulo: Cultrix, 2006.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadora com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: Moran, José Manuel, MASETTO, Marcos Tarciso,

OLIVEIRA, Ramon de. Informática educativa: dos planos e discursos a sala de aula. 17 ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012. – (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico)

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 19 edição. Petrópolis, 2005.

PAINT, Apostila de utilização do. Disponível em: <
<http://www.slideshare.net/cybelemeyer/aprendendo-a-usar-o-paint-presentation-686531>> acesso em 30 de outubro de 2012.

POCHO, Cláudia Lopes; **AGUIAR**, Márcia de Medeiros; **SAMPAIO**, Marisa Narcizo; Lígia Silva Leite (coord.). 6. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

POLLONI, Enrico G. F.; **FEDELI**, Ricardo Daniel; **PERES**, Fernando Eduardo. Introdução à Ciência da Computação. 1a. edição, Thomson. São Paulo, 2003.

POLOCK, Jackson. Imagem artista criando. Disponível em: <
http://circuitointegrado.folha.blog.uol.com.br/arch2008-11-01_2008-11-30.html>.
 Acesso em: 18 de outubro de 2012.

PRONINFE, projeto. Tabela. Disponível em:
 <<http://paginas.ucpel.tche.br/~lla/projetos.htm>>. Acesso em: 27 de novembro de 2012.

VEIGA, I.P.A.; RESENDE, L.M.G.; FONSECA, M. Aula universitária. In: VEIGA, I.P.A.; CASTANHO, M.E. (Org.). Pedagogia Universitária: a aula em foco. São Paulo: Papirus, 2000.

WINDOWS, Equipe do. Usando o Paint. Disponível em: <windows.microsoft.com/pt-BR/>. Acesso em 16 de outubro de 2012.

APÊNDICE


FACULDADES MAGSUL

Artes Visuais: Aut. pela Portaria nº 3.689 de 17/10/2005 – Reconhecido Port. nº 1.710 de 18/10/2010 publicado no D.O.U. nº 201 de 20/10/2010

 Mantida pela A.E.S.P.
 Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67)3437-3804 – Ponta Porã – MS
 Home Page: www.magsul-ms.com.br E-mail: magsul@terra.com.br

QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO PROJETO: COMO INSERIR A TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTES VISUAIS NAS SÉRIES INICIAIS

Professora:
Turma:
Escola:

Questão 01:

- Você considera o uso das tecnologias nas séries iniciais importante?
Por quê?

Sim, a sociedade em si se não sobreviver sem o uso das tecnologias, cabe ao educador usar de forma proveitosa dentro do sala de aula, como uma maneira diferenciada de recursos. Fazer com que o uso desses objetos seja de importância real não apenas fútil como a maioria do século de uso.

Questão 02:

- As crianças têm acesso ao computador nas aulas? Com que frequência?

As crianças já foram várias vezes até o laboratório de informática e utilizam de tecnologias diferenciadas, utilizando de jogos educativos on-line, vídeos, desenhos animados, tudo que possa sempre acrescentar e complementar a aprendizagem.

Questão 03:

- Como você considera seu conhecimento sobre o uso do computador?

Considero bom, sei usar para várias funções: estudar, pesquisar, planejar minhas aulas, estar conectado com as notícias, enfim utilizo bem este aparelho, pretendo fazer especializações para entender melhor futuramente.

Questão 04:

- Você acha necessário um curso de especialização em novas tecnologias do ensino?

Sim, o educador deve estar sempre se reciclando para inovar, fazer com que os alunos sintam vontade de participarem das aulas e apenas com giz e o quadro isso não é mais possível.

Questão 05:

Após a aplicação do projeto, você notou alguma diferença entre os alunos?

Com certeza, todos ficaram muito entusiasmados com a aplicação do projeto, sem dúvida nenhuma foi muito significativo, pois todos eles queriam ficar mais desenhando com o programa apresentado.

Questão 06:

O uso do aplicativo Paint é de fácil manuseio? Você o acrescentaria nos conteúdos aplicados?

O aplicativo é um de fácil manuseio porém é algo que durou ser desenvolvido ao longo do ano em várias etapas, com certeza vamos nos utilizar desta nova matéria, o projeto foi muito bem elaborado, desenvolvido e executado.

Assinatura do professor


FACULDADES MAGSUL

Artes Visuais: Aut. pela Portaria nº 3.689 de 17/10/2005 – Reconhecido Port. nº 1.710 de 18/10/2010 publicado no D.O.U. nº 201 de 20/10/2010

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67)3437-3804 – Ponta Porã – MS
Home Page: www.magsul-ms.com.br E-mail: magsul@terra.com.br

**QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO PROJETO: COMO INSERIR A TECNOLOGIA
NO ENSINO DE ARTES VISUAIS NAS SÉRIES INICIAIS**

Professora:	Daiane Paz de Souza.
Turma:	Pré - I
Escola:	magsul júnior

Questão 01:

- Você considera o uso das tecnologias nas séries iniciais importante?
Por quê?

Sim, pois a partir das tecnologias se estimula muitas outras inteligências na criança como a percepção visual, motricidade fina, estimula o pensamento.

Questão 02:

- As crianças têm acesso ao computador nas aulas? Com que frequência?

Sim não é sempre, mas as crianças tem acesso aos computadores da escola que são três.

Questão 03:

- Como você considera seu conhecimento sobre o uso do computador?

Considero bom, não conheço tudo sobre computadores mas tenho vários cursos na área e eu adoro usar ele, tudo hoje está ligado ao computador principalmente na escola.

Questão 04:

- Você acha necessário um curso de especialização em novas tecnologias do ensino?

Sim, acho muito importante e tenho vários cursos na área de tecnologia, hoje é necessário que se utilize esses ferramentas e que trabalhe desde pequeno nas crianças, ainda o professor sempre obtinha cursos na área.

Questão 05:

- Após a aplicação do projeto, você notou alguma diferença entre os alunos?

Sim, primeiro a alegria deles pois é uma aula diferenciada e eles adoram a socialização durante as aulas também é ótima, os alunos ficam mais observadores e o raciocínio é mais rápido.

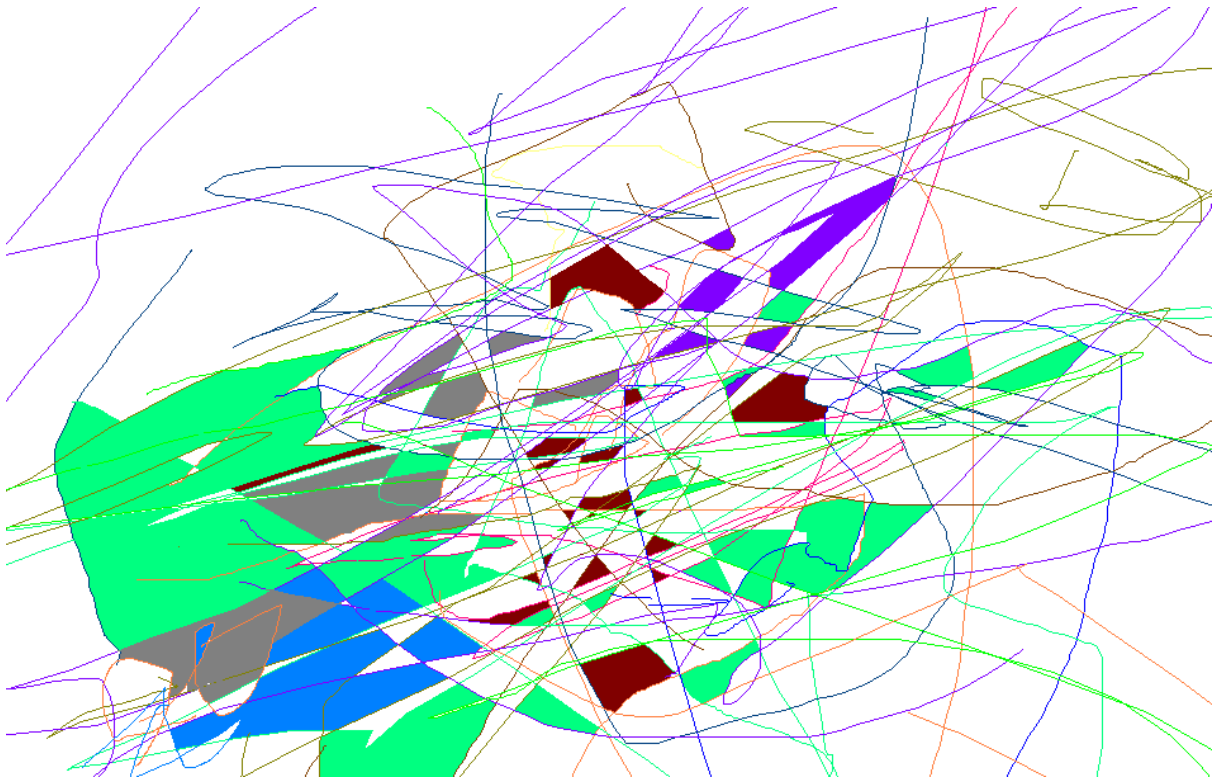
Questão 06:

- O uso do aplicativo Paint é de fácil manuseio? Você o acrescentaria nos conteúdos aplicados?

Sim, é de fácil manuseio para as crianças, é uma ferramenta que permite a criança a criar e pensar, com certeza eu acrescentaria nos conteúdos aplicados sim, tal como já foi utilizado.

Daiane Bez de Souza.

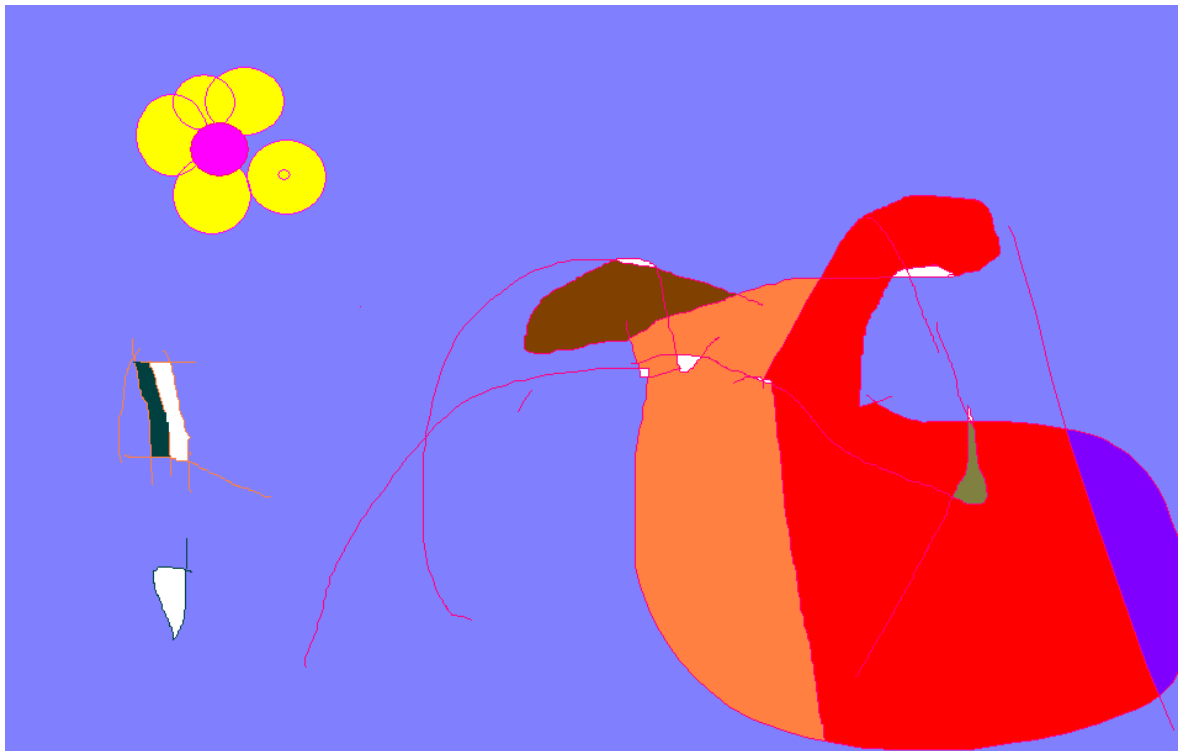
Assinatura do professor



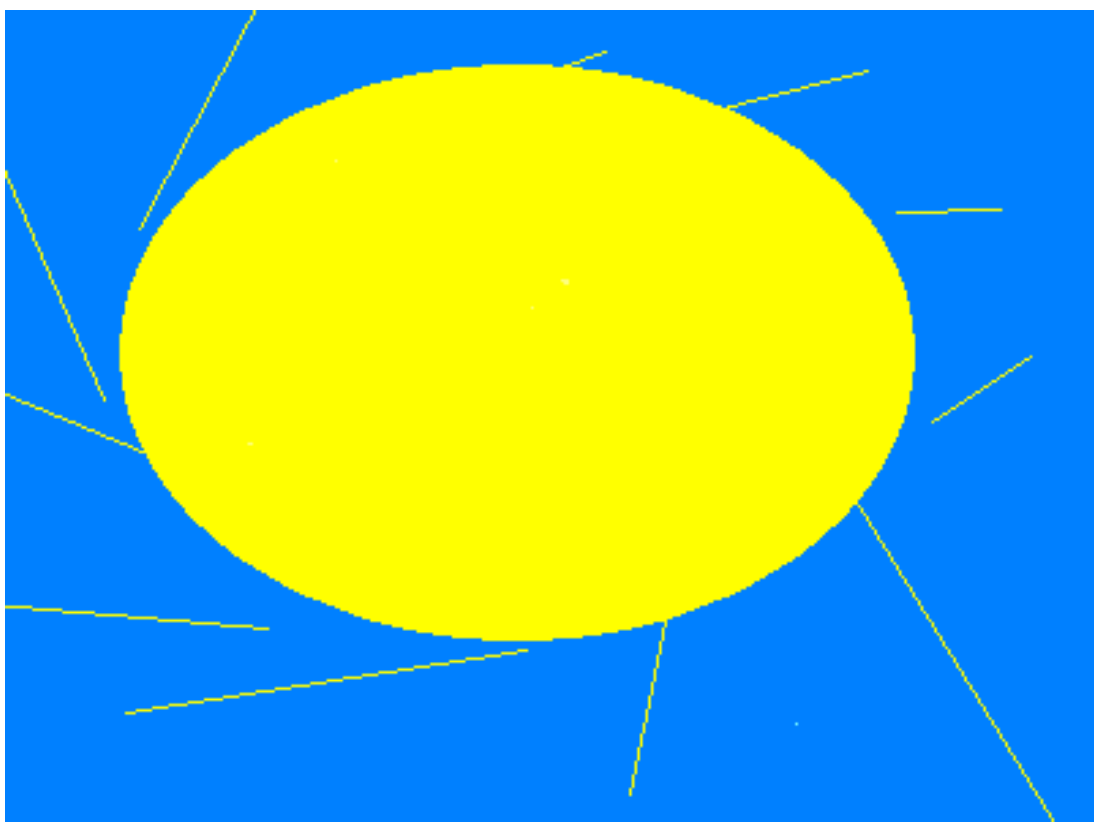
DESENHO DE ALUNO DO JARDIM III



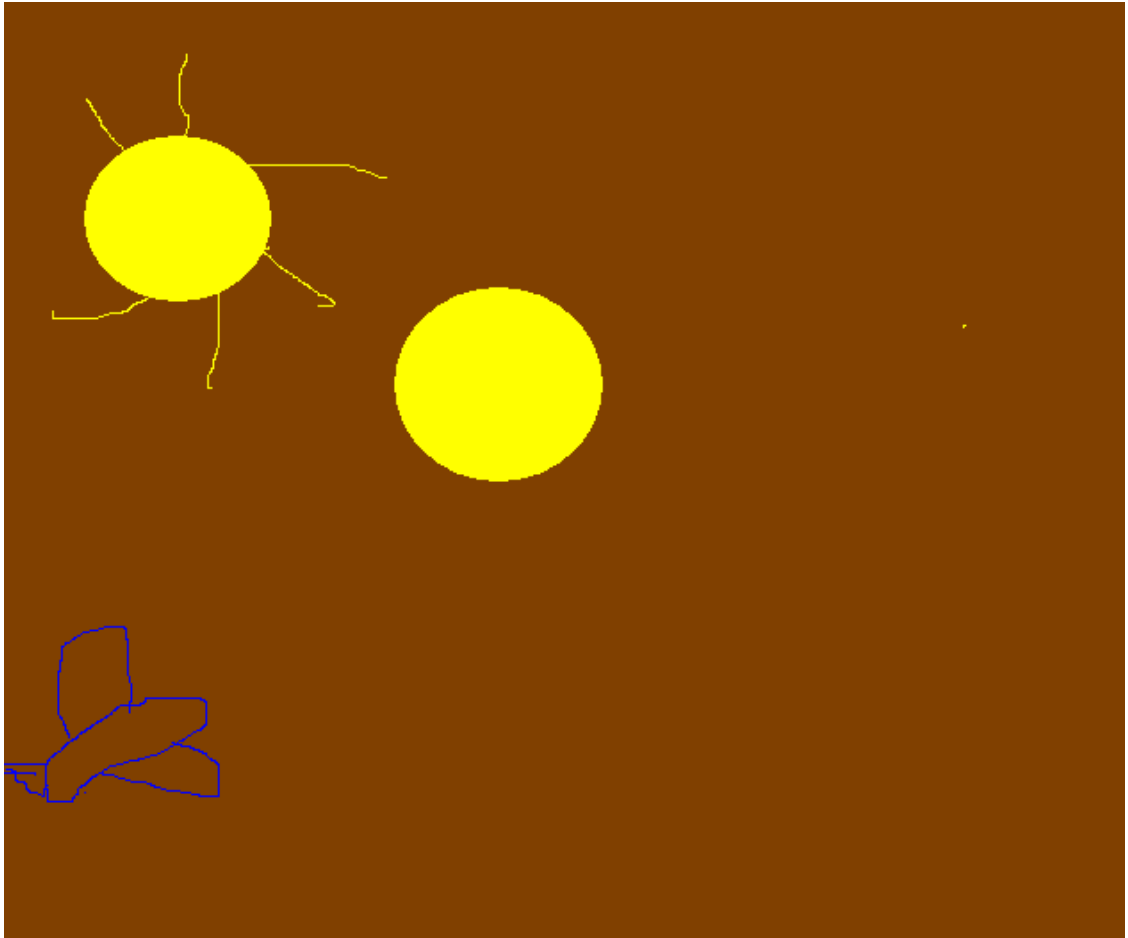
DESENHO DE ALUNO DO JARDIM II



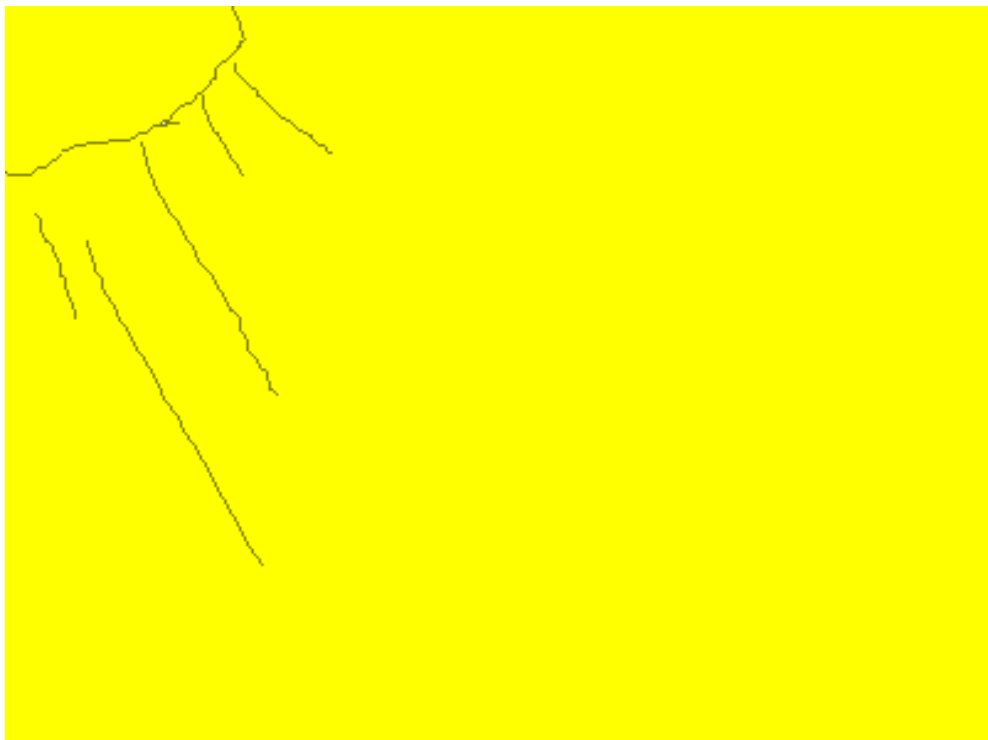
DESENHO DE ALUNO DO JARDIM III



DESENHO DE ALUNO DO JARDIM II



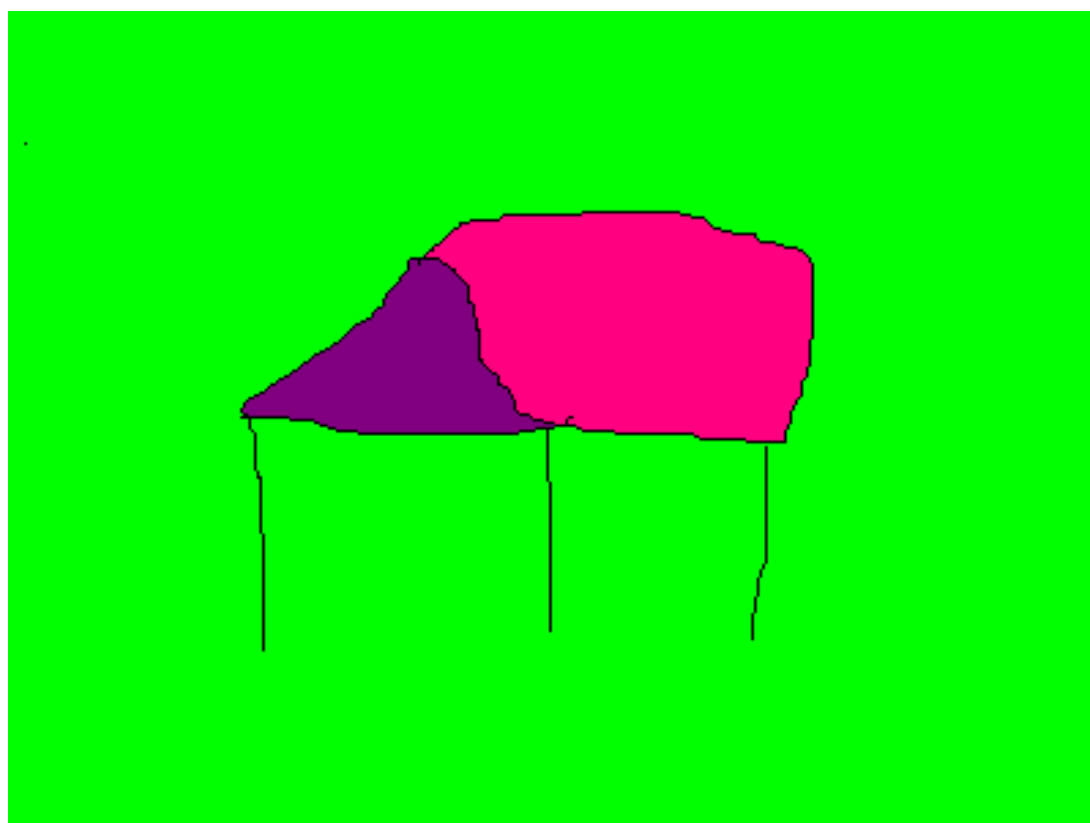
DESENHO DE ALUNO DO JARDIM III



DESENHO DE ALUNO DO JARDIM II



DESENHO DE ALUNO DO JARDIM III



DESENHO DE ALUNO DO JARDIM II



Ponta Porã – MS, 05 de novembro de 2012.

AUTORIZAÇÃO

Prezado (a) Diretor (a)

A acadêmica TATHYANE GARCIA BOEIRA HAZIME, do 8 semestre do Curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul, Ponta Porã – MS, solicita a autorização para uso do nome da Escola Magsul Junior e o uso de fotos da instituição em seu Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Desde já agradecemos a sua colaboração.

Genivaldo Antônio Alves
Coordenador do Curso de Artes Visuais

Maria de Fátima Viegas Josgrilbert
Diretora