

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

**MÜHLEN, Adriane Patzlav Von<sup>1</sup>; ZAMPERETTI, Maristani Polidori** <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Acadêmica, Curso de Artes Visuais – Licenciatura – Centro de Artes – UFPel.  
*adrianevon@gmail.com;*

<sup>2</sup> 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](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.