

A “inclusão digital com arte e carinho”: experiências com tecnologias de informação e comunicação e ludicidade nas artes visuais

Adriane Patzlav von Mühlen¹
UFPel

Resumo: Este trabalho objetiva apresentar os resultados da pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais, Modalidade Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas, cujo tema versa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e práticas lúdicas no Ensino de Arte para crianças do Projeto “Inclusão Digital com Arte e Carinho”, em uma instituição que abriga crianças tuteladas em Pelotas/RS. O problema do estudo centrou-se em investigar a relação das TIC e o lúdico nas Artes Visuais. O objetivo foi conhecer a contribuição destes meios tecnológicos no Ensino de Arte, bem como verificar se o projeto estimula a sensibilidade, a ludicidade e a criatividade das crianças e a valorização das suas experiências artísticas. Foram realizadas observações e entrevistas para efetuar o estudo com metodologia qualitativa, do tipo estudo de caso. O apoio teórico baseou-se em Kenski (2007), Pimentel (2002) e Duarte Jr. (1995, 2010). Nesse sentido, foi possível compreender a importância do Ensino de Arte aliado às novas tecnologias e a ludicidade para estimular o interesse e a atenção das crianças, contribuindo para sua autoestima.

Palavras-chave: Tecnologias de Informação e Comunicação; Ensino de Arte; Ludicidade.

Introdução

Esta pesquisa foi realizada para o Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais, Modalidade Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), no ano 2011. Centra-se na investigação de um projeto de extensão intitulado “Inclusão Digital com Arte e Carinho” desenvolvido pela UFPel em uma instituição que abriga e tutela crianças com idades entre zero e sete anos, por motivos diversos como abandono, maus tratos ou violência. O projeto atende crianças da faixa etária entre três e sete anos, possibilitando acesso à informática e atividades educativas em arte, ministradas por acadêmicos do Centro de Artes da UFPel.

O tema da pesquisa é relevante, trata do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e de práticas lúdicas no Ensino da Arte para as crianças do respectivo projeto. Além do acesso à informática, o projeto visa despertar o interesse e atenção dos pequenos para a vivência sensível e cognitiva em arte, de forma lúdica, valorizando a criatividade e a afetividade. Assim, a pesquisa justifica-se pelo interesse em contribuir nas discussões sobre a integração de forma mais abrangente das TIC ao Ensino de Arte, pois estas fazem parte da sociedade, influenciando diariamente na vida das pessoas.

¹ Formada em Licenciatura em Artes Visuais, Centro de Artes, UFPEL. O trabalho foi orientado pela Profa. Ms. Maristani Polidori Zamperetti, professora do Centro de Artes (C.A./UFPel).

A problemática da pesquisa consistiu em investigar a relação das TIC e a ludicidade no Ensino das Artes Visuais com crianças, com o objetivo de conhecer as contribuições destes meios tecnológicos no Ensino de Arte. Os objetivos específicos foram os seguintes:

- ✓ Examinar como o Ensino das Artes Visuais, através das TIC e da ludicidade, estimula a sensibilidade e a criatividade das crianças;
- ✓ Verificar se as crianças do projeto obtêm conhecimentos artísticos com o uso dos recursos da informática;
- ✓ Valorizar a vivência, o processo e a criatividade das experiências artísticas praticadas pelas crianças;
- ✓ Contribuir para a discussão sobre como a arte, a inclusão digital, o lúdico e a afetividade podem trazer uma perspectiva de vida mais motivadora para as crianças tuteladas.

A metodologia da pesquisa foi com abordagem qualitativa do tipo estudo de caso, pois se restringiu à investigação de um projeto com crianças de um determinado contexto. Para apoiar o estudo foram realizados estudos bibliográficos, observações durante as atuações no projeto, com registros em caderno de campo e entrevistas com funcionários da instituição.

Como aporte teórico, buscou-se as relações propostas por João Francisco Duarte Jr. (1995, 2010) entre o saber sensível e o conhecimento inteligível, ressaltando a importância da ludicidade no processo educativo. Também foram relevantes as contribuições de Vani Kenski (2007) e Lucia Pimentel (2002) com dados sobre as relações das TIC na educação e no Ensino de Arte.

As Tecnologias de Informação e Comunicação e o Ensino de Arte

Desde tempos remotos o homem criou tecnologias que contribuíssem para sua sobrevivência. Estas trouxeram grandes mudanças em todos os âmbitos, nas “relações políticas, econômicas, financeiras, culturais e educacionais em todo o mundo; as novas formas de pensar, sentir, agir” (KENSKI, 2007, p.08). Na área da educação não foi diferente. Para a autora, as tecnologias sempre estiveram presentes na área, conforme foram sendo assimiladas se incorporaram à vida das pessoas, ficando tão próximas que se tornaram naturais: lápis, canetas, cadernos, lousas, giz, entre outros. Existem diversas nomenclaturas utilizadas para designar as

tecnologias contemporâneas: Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)², novas tecnologias, novos meios, tecnologias digitais.

Essas tecnologias, conforme Kenski (2007) podem provocar grandes transformações na organização do ensino. Imagens, sons e movimentos contribuem com riqueza de exemplos, experiências, comunicações, interações, trocas. Sozinhas, essas ferramentas não contemplam um projeto educativo de qualidade. Por isso é importante que estejam presentes, de forma frequente, nas relações entre professores, alunos e conteúdos em todo processo educativo. As TIC, quando bem empregadas, contribuem não só para o processo de cognição, como também para o desenvolvimento e aprofundamento das relações humanas. A autora salienta ainda que a educação escolar relacionada às novas tecnologias deve ir muito além de treinar habilidades para o manuseio destas, formando usuários e consumidores.

Para Pimentel (2002) arte, educação e tecnologias sempre estiveram relacionadas, com diferentes avanços em cada época, em que novas tecnologias foram surgindo para trabalhar e aperfeiçoar as imagens. Graças aos avanços tecnológicos, como os programas de computador, é possível a apropriação, manipulação e ressignificação de diversas formas das imagens.

A autora destaca que o acesso às novas tecnologias deve ser primordial, tanto aos professores quanto aos alunos para pensar o ensino e aprendizagem em Arte, através do acesso e manipulação de imagens, oportunizando criações, desconstruções e releituras, enfim, são várias as possibilidades ofertadas pelas tecnologias contemporâneas. É fundamental, neste processo, a vivência do aluno “ativando e incrementando a capacidade de visualização, a memória visual, a descoberta de soluções para problemas” (PIMENTEL, 2002, p.120).

Arte, Educação e Ludicidade

A arte-educação, de acordo com Duarte Jr. (2010), é uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento da sensibilidade das pessoas. O autor destaca duas formas basilares de conhecimento: o saber sensível, fundamentado nas relações do corpo com as coisas do mundo, que ele denomina de estesia, e o conhecimento inteligível, baseado nos conceitos estabelecidos a partir da apreensão

² KENSKI (2007 p. 28) designa as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como os novos meios de informação e comunicação fundados “no uso da linguagem oral, da escrita e da síntese entre som, imagem e movimento”.

e abstração da realidade. Desta forma critica a humanidade que privilegia o conhecimento inteligível, diminuindo as experiências voltadas para os cinco sentidos, a educação do sensível. A ação lúdica é uma característica essencial da arte e fundamental para o equilíbrio humano.

Assim, pode-se tomar o humor como uma ação lúdica de que nos valemos para entender e comentar a nossa vida e a realidade em volta, ao revelar nela 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)

Segundo Duarte Jr. (1995) a ação, o processo em arte, para as crianças, tem mais importância que o resultado. A arte infantil não pode ser valorizada apenas pela estética, beleza e harmonia. Deve-se considerar o processo, o caminho da elaboração, sentimentos, pensamentos e percepções.

Reflexões e contribuições do projeto a partir dos dados da pesquisa

De acordo com Argoud (2007), o projeto proporciona o desenvolvimento da criatividade, do lúdico, do afetivo, da educação em arte através da informática, promovendo a inclusão digital, valorizando as manifestações e as potencialidades criativas das crianças. O projeto iniciou em 2007 e vários acadêmicos já ministraram aulas neste período. As observações e registros em caderno de campo, sobre as práticas vivenciadas, contribuíram para os dados da pesquisa e ocorreram em 2010 e 2011. Na época da realização das entrevistas com os funcionários da instituição, trinta e quatro crianças viviam lá. Destas, cerca da metade estavam dentro da faixa etária entre três a sete anos e eram contempladas pelo projeto. Esses números costumam oscilar conforme o andamento dos processos jurídicos. As crianças “[...] chegam em situação de vulnerabilidade, algumas mais, outras menos, por abusos, negligências, maus tratos e normalmente são encaminhamentos do Conselho Tutelar por denúncias” (informação verbal)³.

As propostas de arte planejadas para o projeto sempre tiveram como foco central a criança, seu bem estar, contribuindo para seu desenvolvimento afetivo e cognitivo, tendo presente as questões pessoais dos pequenos, pois a maioria já passou por traumas e sofrimentos. As aulas eram individuais, buscando sempre trazer subsídios com atividades artísticas ligadas às TIC de forma lúdica,

³ Entrevista com a psicóloga da instituição, em setembro de 2011.

proporcionando experiências aprazíveis e motivadoras, realizadas com amor e carinho.

É mais uma referência para a vida deles, toda pessoa que passa aqui de alguma forma vem a contribuir, [...] porque quando tem coração, quando as pessoas entram por aquela porta e tem essa disponibilidade interna para essas crianças, elas já estão contribuindo positivamente para a vida delas, porque elas perderam a coisa anterior, a família, os referenciais de pai e de mãe foram destituídos. Então, toda pessoa que entra aqui com o coração está contribuindo para essa construção da individualidade delas (informação verbal)⁴.

Assim, foram exploradas várias atividades educativas e artísticas no computador e fora dele, apropriadas para a idade. Embora não se tenha tido acesso à Internet, sempre se buscou levar muitas informações, imagens, vídeos, músicas infantis, jogos educativos. As crianças foram instruídas sobre as partes constituintes do computador, cuidados para não danificar o aparelho, uso do *mouse* e do teclado bem como das ferramentas de alguns programas, o acesso a jogos educativos – especialmente os que têm relação com linguagens artísticas e atividades sensório-motoras. Kenski (2007) salienta que a educação relacionada às TIC precisa ir muito além de formar usuários, pois essas tecnologias contribuem com desafios e oportunidades de conhecimento e de relações sociais e afetivas.

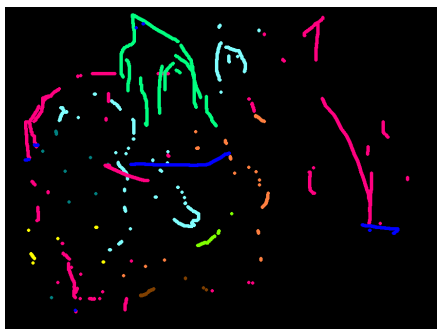
Também foram realizadas, no decorrer do projeto, propostas de arte em um editor de imagem, o *Paint (Paintbrush for Windows)* para a expressão das crianças através do desenho digital, em que utilizaram e experimentaram as ferramentas disponíveis no programa desenhando pontos, linhas, formas, garatujas e aplicando cores.

Assim, através do contato frequente com as crianças no projeto, foi possível observar suas reações, comportamentos, gestos, falas, opiniões, gostos e características individuais. Foi constatado que a maioria delas ainda não havia tido contato com o computador. Todas demonstraram grande interesse e curiosidade em ter experiências com o equipamento. Conforme os registros em caderno de campo, percebeu-se que com o atendimento individual, a criança torna-se menos agitada, mais acessível, concentrada e dedicada às atividades, sem precisar disputar a atenção com as outras crianças.

A cada linha, forma que as crianças desenhavam, a cada ferramenta que utilizavam, deixava-as surpresas e alegres. Os desenhos realizados por elas no

⁴ Entrevista com a psicóloga da instituição, em setembro de 2011.

Paint obtiveram um resultado muito interessante (Fig. 1 e 2), o qual foi compartilhado com a sociedade através de uma exposição dos trabalhos realizada na semana da criança em outubro de 2011, em um espaço público de Pelotas/RS (Fig.3 e 4).



Figuras 1 e 2 – Desenhos digitais realizados pelas crianças. Fonte: Fotos da pesquisadora (2011)



Figuras 3 e 4 – Exposição dos desenhos digitais. Fonte: Fotos da pesquisadora (2011)

Duarte Jr. (1995) afirma que a criança gosta de mostrar o que produz aos outros. É importante frisar, conforme Pimentel (2002), a importância da vivência de todo o processo criativo do aluno, a ativação da memória, a capacidade de visualização, o desenvolvimento do pensamento crítico e não apenas a valorização do resultado final.

Considerações finais

As tecnologias sempre acompanharam a evolução do homem. Hoje mais do que nunca, é imprescindível o acesso às TIC, pois fazem parte da sociedade e são fundamentais para a inclusão social. Nesse sentido, o projeto “Inclusão Digital com Arte e Carinho” veio a contribuir, pois propiciou o acesso à informática e arte de forma lúdica para as crianças institucionalizadas. Estas manifestaram grande interesse pelas atividades no computador. Foi possível verificar que o Ensino de Arte associado às TIC, estimulou a curiosidade, a criatividade e a concentração das

crianças. Estas interagiram bastante com imagens, sons, letras, números. Suas criações sempre foram espontâneas, brincando, experimentando e se expressando.

Os resultados obtidos com o projeto “Inclusão Digital com Arte e Carinho” foram positivos e gratificantes, não apenas para as crianças que se sentiram mais motivadas e integradas, mas também para as ministrantes por terem a oportunidade de participar da realidade dessas crianças, propiciando momentos de alegria e afetividade através das experiências artísticas no computador e fora dele. O próprio fato das crianças receberem atenção individual fez com que se sentissem mais valorizadas, melhorando a autoestima e a autoconfiança.

Referências

ARGOUD, Ana Beatriz Brum. *Projeto Inclusão Digital com Arte e Carinho*. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2007.

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

DUARTE JR., João Francisco. *Fundamentos estéticos da educação*. Campinas: Papirus, 1995.

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

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.