



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL



Contribuições da Tecnologia para o Professor de Arte em sua Prática Pedagógica: um relato de experiência

**Silvana Ap. Portes Becker¹,
Valdeci Batista de Melo Oliveira²,
Jorge Bidarra²**

¹SEED – Secretaria de Estado da Educação
Coordenação Regional de Informática na Educação - CRTE
Rua Helio Richard, 1743. Bairro Claudete.
CEP 85811-220 - Cascavel, PR

silvana@seed.pr.gov.br

²UNIOESTE - Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Pró-Reitoria de Extensão
Rua Paraná,4424 - Centro
CEP Cascavel,PR

valdeci@unioeste.br

²UNIOESTE - Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Núcleo de Inovação Tecnológica - NIT
Rua Carlos Barbosa, - Barão I
CEP 85905-280 - Toledo, PR

jbidarra@unioeste.br

Resumo. O relato aqui apresentado descreve a experiência a partir de uma reflexão teórico-metodológica sobre as ações e os processos vividos e observados ao longo do período de implementação do projeto PDE “**Contribuições da Tecnologia para o Professor de Arte em sua Prática Pedagógica**” no Colégio Estadual Professora Julia Wanderley – EFM, na cidade de Cascavel – PR. A atividade principal da proposta foi a oficina: “GIMP: INTERFACES ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA”, realizada no laboratório de informática do colégio, entre abril e junho de 2009, com professores de Arte da Educação Básica. Na sequência, foram planejadas e desenvolvidas atividades pedagógicas em parceria com os professores para aplicação com uma de suas turmas nas aulas de Arte, também no laboratório de informática no período letivo de julho a setembro de 2009. A principal

finalidade da proposta foi fazer uma articulação entre arte e tecnologia no contexto escolar e, nesse sentido, a ferramenta de trabalho escolhida foi o *software* GIMP, que é um programa gratuito de criação e de edição de imagens. As questões centrais que nortearam esse trabalho foram: – Como os recursos tecnológicos (*software* GIMP) podem contribuir, de forma relevante, com a Arte, unindo técnica e expressão da criatividade para revelar novas interfaces entre a arte e a tecnologia na Educação Básica? – Como inserir a tecnologia no “fazer pedagógico”, conduzindo a práticas que assegurem, ao professor e ao aluno, diferentes formas de expressão e de comunicação, viabilizando, assim, o caráter significativo do ensino-aprendizagem em Arte?

Palavras-chave: Arte. Educação. Imagem. Tecnologia.

Abstract.: The report presented here describes the experience of implementation of the PDE project "Contributions of Technology to Professor of Art in their Pedagogical Practice" in the State School Professor Julia Wanderley - FSM, in the city of Cascavel – PR, addressing the actions and processes experienced and observed over the period. The main activity of the workshop proposed was: "GIMP: INTERFACES BETWEEN ART AND TECHNOLOGY IN BASIC EDUCATION", which was held in the computer lab of the school from April to June 2009, with teachers of Art Education. Along the process educational activities were planned and carried out in partnership with teachers to implement in one of their Art classes, also in the computer lab and in the same school year, from July to September 2009. The main purpose of the proposal was to build a connection between art and technology in the school context and, to accomplish that, the working tool chosen was the software GIMP which is a free program for creating and editing images. The central questions that guided this study were: How can the technological resources (*software* GIMP) contribute in a relevant way to art, combining technical and creative expression to reveal new interfaces between art and technology in basic education? – How to introduce the technology in the "pedagogical practice", in order to lead to practices that ensure, for teacher and student, different ways of expression and communication, making viable the significant nature of teaching and learning in Art?

Keywords: Art. Education. Image. Technology

Introdução

O ensino de Arte vive, na atualidade, um período significativo, com a proliferação de cursos de graduação e de pós-graduação, entre outras modalidades de pesquisa e de estudo, como os que estão sendo desenvolvidos pelos professores PDE da área de Arte pertencentes à Rede Estadual de Educação do Paraná. O fator comum entre essas pesquisas, além

da área Arte, está no fato de que elas trazem, em seu bojo, obrigatoriamente, uma concepção teórica a respeito da arte, assim como de suas finalidades e da aplicabilidade na Educação Básica, concepção sem a qual não é possível desenvolver as atividades educativas. O Paraná é um Estado em que, especificamente, ações como aumento da carga horária, hora-atividade, concurso público, elaboração do Livro Didático Público, Grupos de Estudo, Biblioteca do Professor, dentre outros projetos, contribuem também para o avanço do ensino de Arte nas escolas públicas. A valorização da arte e de seu efetivo aprendizado como área do conhecimento significativo, no universo escolar, apresenta, porém, muitos desafios.

Um desses desafios está posto na necessidade de se superar a concepção essencialista de arte, que, na maioria das vezes, norteia o professor dessa área do saber, porque essa concepção contribui para aumentar as dificuldades do grande número de alunos que concluem a Educação Básica sem terem sido capazes de estabelecer e de articular conhecimentos estéticos e artísticos, com a vida prática. O presente projeto centra-se nessa problemática e sobre ela visa desenvolver um estudo aplicado que propõe uma interface entre a arte e a tecnologia, de modo a possibilitar que o aluno deixe a posição de mero espectador dos artefatos estéticos, para se tornar sujeito aprendiz de arte, desenvolvendo potencialidades até então desconhecidas.

As novas relações do ser humano com o saber e com o desenvolvimento da tecnologia passam por constantes alterações, necessitando, assim, que os educadores analisem e repensem, entre outros fatores, os recursos utilizados no processo de ensino-aprendizagem. No contexto da aceleração desencadeada pela Revolução Científico-Tecnológica, as diversas transformações tecnológicas e seus estímulos visuais pertencem, obrigatoriamente, à agenda da contemporaneidade. O domínio e a leitura da imagem acabaram constituindo um desejo generalizado e uma característica desta nossa época. Buscam-se novas formas de identificar e de conhecer a forma e o conteúdo dessas imagens e como elas interagem entre si. Pensando na prática pedagógica em Arte, esta presente proposta pretende fazer uma articulação entre arte e tecnologia no contexto escolar e é nesse sentido que está sendo proposto, como ferramenta de trabalho, o uso do *software* GIMP, que é um programa gratuito de criação e de edição de imagens, programa

destinado a poéticas visuais, sonoras e imagéticas mediante a aplicação, em sala de aula, pois são as imagens que desencadeiam o fenômeno estético da percepção mental no sistema cognitivo do aluno.

São muitas as vantagens e as possibilidades da era digital e que podem trazer avanços significativos, levando-nos a enriquecer nossa prática, diversificando os recursos utilizados e oferecendo novas alternativas de interação e de aprendizagem. São caminhos e intervenções que podem ser tomados por alunos e por professores. Sob esse olhar, o uso dos recursos informáticos pode contribuir para que o aluno desenvolva suas compreensões sobre o mundo e sobre a cultura em que vive, bem como pode proporcionar novas formas de perceber e de aprender a realidade, tendo na tecnologia forte aliada da reflexão e da imaginação.

Marilda Aparecida Behrens (2001, p. 104), em seus estudos, afirma que: “Os recursos da informática não são o fim da aprendizagem, mas são meios que podem instigar novas metodologias [...]”. É a tecnologia que está presente e que pode trazer numerosos benefícios, mas que, estando em constante mutação, exige também constante atualização. Com a ajuda das tecnologias é possível ampliar a capacidade de comunicação, a criatividade e a sinergia dos alunos envolvidos nas atividades pedagógicas. A tecnologia também traz dados, imagens e resumos de forma rápida e atraente, os quais permitem desenvolver metodologias que contribuam para o aluno interpretar essas informações, relacionando-as e contextualizando-as. E é justamente com essa visão que aqui se lança esta proposta, na qual se aliam a arte e a tecnologia como fontes de inesgotáveis possibilidades educativas.

Fundamentação Teórica / Revisão Bibliográfica

A razão de ser da arte nunca permanece inteiramente a mesma. A função da arte, numa sociedade em que a luta de classes se aguça, difere, em muitos aspectos, da função original da arte. No entanto [...] há alguma coisa na arte que expressa uma verdade permanente. E é essa coisa que nos possibilita [...] o comovermo-nos com as pinturas pré-históricas das cavernas e com antiqüíssimas canções. [...] A arte é

necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo... (FISCHER, 2002, p. 16).

Arte... Uma necessidade

Necessária é a arte, imprescindível mesmo, para levar o aluno à aquisição de conhecimentos sobre a diversidade da criação artística e humana e de pensamento como meio de desenvolver nele o pensamento crítico e a capacidade de criação.

No campo do conhecimento estético, a arte pode ampliar os conhecimentos e as experiências do aluno e, no campo do conhecimento artístico, favorece a aproximação do aluno do universo cultural historicamente produzido pela humanidade.

De acordo com as Diretrizes Curriculares, para Peixoto (2002), a arte é fonte de humanização e, por meio dela, o ser humano se torna consciente de sua existência individual e social – o ser humano se apercebe de si mesmo e se interroga, é levado a interpretar o mundo e a si mesmo. Assim, o ensino da Arte expande a visão de mundo, aguça o espírito crítico, fazendo com que o aluno se situe como sujeito de sua realidade histórica. Enfim, o que nos faz tão seguros e confiantes da necessidade da Arte é a constatação de que, apesar de todo o progresso da ciência e da tecnologia, sempre haverá necessidade de mentes criativas, poéticas e apaixonadas, mentes que não obedeçam exclusivamente à lógica, pois é esta imperfeição criadora que sempre distinguirá o homem da máquina.

A arte sempre foi uma maneira de nos orientar no mundo. Ela tem seus meios de desenvolver a nossa percepção do circundante [...] O importante é que a arte teve e tem como

propósito nos mostrar outras formas de perceber o mundo, de agir sobre ele, por meio de formas diferentes daquelas veiculadas pelas convenções [...] Essa liberdade fundante da arte é o inebriante por meio do qual ela nos provocou e nos provoca para senti-la em todos os seus ciclos de relações com as tecnologias, integrantes de suas linguagens. A arte tecnológica [...] é mais um horizonte da sensibilidade estética que se descortinou para os alvoreceres. (OLIVEIRA, 1997, p. 225).

Arte e Trabalho Pedagógico

Acreditamos que, para uma real significação, a arte deve ser tratada como conhecimento e não apenas como forma de liberar emoções. Apesar de haver hoje uma grande conscientização sobre sua importância e necessidade, o ensino da Arte tem passado por inúmeras mudanças. Segundo Barbosa (2003), essas transformações têm como agentes fundamentais os professores, ao optarem por esta ou aquela concepção, ao definirem as linhas teóricas, o trabalho metodológico e as formas de avaliação em sala de aula. O que se apresenta é um contexto educacional com grande compromisso com a cultura e com a história, além do entendimento de que é possível, a qualquer um de nós, compreender a arte e dela usufruir. Busca-se hoje um trabalho pedagógico pautado na construção do conhecimento, pois só um saber que seja consciente e questionador poderá possibilitar a aprendizagem. Segundo a autora, além da sensibilidade, pelo ensino da Arte se aspira ao desenvolvimento cultural do estudante. Aguçar os sentidos e transmitir significados para ampliar a percepção, a imaginação são potencialidades da Arte na Educação. O contato com as produções artísticas e o compromisso com a diversidade cultural valorizam e dão significado à interação entre as diferentes culturas, fornecendo

ao aluno situações de conhecimento que não se limitam ao espaço local, mas abrangendo universos regionais, nacionais e, até, internacionais.

Arte e Tecnologia

As tecnologias não são feitas apenas de produtos e de equipamentos. Existem outros tipos de tecnologias que vão além dos equipamentos. Em muitos casos, alguns espaços ou produtos são utilizados como suportes para que as ações ocorram. Um exemplo: as chamadas “tecnologias da inteligência” (LÉVY, 2000), construções internalizadas nos espaços da memória das pessoas, que foram criadas pelos homens para avançar no conhecimento e para aprender mais. A linguagem oral, a escrita e a linguagem digital (dos computadores) são exemplos desse tipo de tecnologia. Articuladas às tecnologias da inteligência, temos as “tecnologias da comunicação e informação”, tecnologias que, por meio das mídias, realizam o acesso e veiculam informações invadindo nosso cotidiano. Estamos vivendo um novo momento tecnológico, momento em que equipamentos, como o computador, alteram nossa forma de viver e de aprender na atualidade (KENSKI, 2005, p. 93) e podem, com seus diversos recursos e ferramentas, converter-se numa poderosa mídia para o ensino e a aprendizagem.

O uso da tecnologia em ensino de Arte não é privilégio dos dias atuais. Há muito tempo a arte se vale das inovações tecnológicas para seus propósitos. Pode-se dizer que, algumas vezes, a arte foi a responsável pelo aparecimento de tecnologias, com seus diferentes *softwares* gráficos para

atender às necessidades da preocupação estética com a imagem. Na escola, o uso das tecnologias, em alguns casos, ainda dá maior enfoque ao texto em detrimento ao estudo da imagem. O aprendizado de programas gráficos, como o GIMP (GNU Image Manipulation Program), e a oportunidade de explorá-los, esses fatores podem levar o aluno a “pensar” as imagens, refletindo sobre o importante papel das imagens no contexto da aprendizagem e sua verdadeira função. Essas imagens podem estar ou não ligadas a sons e a movimentos, sendo apresentadas ao aluno de maneira que ele não fique à mercê das imagens e de programas sem a intervenção pedagógica do professor, que vai lhe fornecer diferentes possibilidades de leitura e de construção do significado para o conhecimento artístico, para o uso e para a exploração das ferramentas e das potencialidades dos recursos tecnológicos das mesmas. A preocupação com a aprendizagem de conhecimentos em Arte deve estar presente o tempo todo, pois são grandes as possibilidades de uso dos recursos tecnológicos sem que haja conhecimento artístico. Ao optar por usar um ou mais recursos tecnológicos (seja a câmera fotográfica, o vídeo, o computador e ou *softwares* gráficos), deve-se analisar, dentre eles, qual ou quais levarão o aluno a pensar e a ler arte de forma mais abrangente. Pelo uso integrado desses meios, o aluno pode produzir imagens interessantes e significativas, imagens que contribuam na elaboração do pensamento artístico. É claro que somente o uso da tecnologia não garantirá o desenvolvimento de um pensamento artístico ou da construção de um saber em arte. Ir além da mera aplicação dessas possibilidades é, sem dúvida alguma, fundamental.

Sobre a utilização e a humanização das tecnologias aplicadas à disciplina de Arte, Philippe afirma:

A utilização que faço das tecnologias não consiste em explorar as possibilidades ligadas às características de tais tecnologias, por mais sedutoras que sejam [...] voltando-me para meus anos de prática, constato que a utilização que faço [...] consiste em colocá-las a serviço dos conceitos que nascem do meu imaginário e não o inverso. [...] Acredito que as tecnologias poderão se humanizar se, e somente se, o homem acreditar em si mesmo e em sua dimensão [...] se se colocar na busca de reflexão sobre o que quer fazer com sua própria tecnologia, de seus próprios saberes, ao serviço de quais escolhas e de quais objetivos deseja assujeitá-los. (1997, p.191-193).

Na utilização de *softwares* gráficos para o ensino da Arte, no desenvolvimento de atividades artísticas propostas em laboratórios de informática, apoiados na reflexão dos arte-educadores que integram o computador em suas aulas consideramos que, nos trabalhos de Arte realizados no computador, a autoria, a identidade, a expressão individual, a subjetividade são questionadas e ganham uma dimensão partilhada e social, a qual se torna o propósito da Arte (CALLEGARO, 2003).

Arte e Imagem Digital

Para Pimentel (2003), as imagens visuais têm presença cada vez maior na vida das pessoas, sendo apresentadas e representadas a todo momento. Os modos de produção e de conhecimento dessas imagens são bastante diversificados, indo desde os mais tradicionais aos meios que usam tecnologias contemporâneas. Em nossa proposta, conhecer alguns desses recursos tecnológicos usados na criação, na edição, na animação e na produção de

imagens é uma necessidade, porém esse conhecimento não tem um fim em si mesmo, mas é um meio de produzir, de ver e de significar arte.

Apesar de ainda não ser o ideal, o acesso aos computadores e às câmeras digitais vem sendo ampliado, especialmente nos ambientes educacionais. Muitas pessoas se aventuram em produções independentes e são inúmeros os cursos e os profissionais voltados para o trabalho com mídias e com imagens digitais. É cada vez maior, porém, o número de usuários que fazem uso descompromissado dessas tecnologias, apenas com caráter performático, para entretenimento ou lazer. Esse é também um desafio do nosso tempo: – Como utilizar esse conhecimento de forma duradoura no processo educativo? – Como a educação pode trabalhar com esse universo de informações e imagens?

Cabe discorrer aqui, então, sobre as interfaces do trabalho entre arte e tecnologia por meio da manipulação de imagens digitais. Uma vez que estamos propondo um trabalho com *software* gráfico, apontamos a necessidade de reconhecer a importância da IMAGEM, tanto para o desenvolvimento da subjetividade quanto para crescimento profissional. São inúmeros os trabalhos e as profissões que usam, direta e indiretamente, os conhecimentos de História da Arte e da análise do conteúdo da imagem. É importante, ainda, reconhecer a proximidade que as imagens estabelecem com o público e de como elas conseguem satisfazer nossa necessidade de se expressar, de ver e de interagir. Assim, o ser em imagem é algo natural no mundo contemporâneo.

Existem diferentes formas de registro das imagens digitais. Uma delas é a produção digital por meio do uso de *softwares* gráficos. Nesse caso teremos uma imagem que resulta do trabalho criador, trabalho que passa por diversos

processos de manipulação e de tratamento. Chamamos atenção, aqui, para o fato de que o destaque é para o trabalho com processos e não com produtos – afinal é na construção que está a essência do trabalho que propomos.

Para Costa (2005, p. 180), qualquer que seja a origem da imagem digitalizada, o importante é que essa imagem informatizada é manipulável e plástica, podendo sofrer processos os mais diversos de acabamento e de finalização.

São inúmeras as possibilidades de apropriação e de ressignificação da imagem com recursos tecnológicos como o computador e o GIMP, por exemplo. O uso desses recursos de forma planejada e pautada no conhecimento em Arte pode gerar produções interessantes e significativas que levem o aluno a elaborar seu pensamento artístico e a trabalhar com ele de forma consistente. Outro ponto relevante é que a criação e/ou a manipulação das imagens pode ser pensada e repensada de forma mais ampla com a utilização dos meios tecnológicos, os quais oferecem uma diversidade de possibilidades. Pelo uso de novas tecnologias, o aluno tem a possibilidade de desenvolver sua capacidade de pensar e de fazer arte contemporaneamente.

Arte e Tecnologia no Contexto Educacional

O momento atual em relação às práticas educacionais requer uma cultura que acredite no ser humano, que acredite em suas capacidades e potencialidades, assegurando que possa expressar-se de diferentes formas em diversas práticas sociais.

Cabe ao professor, então, preparar-se adequadamente, buscando utilizar e explorar pedagogicamente os programas que serão colocados à disposição dos alunos, a fim de propiciar realmente o aprendizado e, ainda, conhecendo as diversas interfaces entre essa tecnologia e o ensino da Arte. Fundamental também é problematizar os desafios e fazer uso das possibilidades da era digital e buscar instigantes formas de aplicação da tecnologia no contexto educacional.

Um dos grandes desafios do educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher o que é verdadeiramente importante entre tantas possibilidades. Há muitos caminhos que facilitam a aprendizagem e um deles pode ser o uso das tecnologias. Através delas é possível ajudar na realização e agilidade do que já fazemos ou desejamos fazer. O professor é um pesquisador em serviço. Aprende com a prática e a pesquisa e tem um leque de opções metodológicas quando o assunto é uso das tecnologias. Vale a pena descobrir as potencialidades dos alunos que temos em cada classe, que contribuições podem dar [...]. É importante mostrar aos alunos [...] motivá-los para as tecnologias que iremos utilizar. [...] Integraremos as tecnologias novas e as já conhecidas. Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico. (MORAN, 2001).

Relato da Prática de Implementação

Este relato cumpre o previsto para todos os professores que ingressaram no ano de 2008 no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), conforme as atividades previstas no PLANO INTEGRADO DE FORMAÇÃO CONTINUADA – 2008. As atividades constantes do referido Plano foram realizadas no decorrer do Programa e foram organizadas em quatro períodos distintos e distribuídas em dois anos. Em termos didáticos, o Plano Integrado de Formação Continuada foi estruturado em três grandes eixos de atividades, quais sejam: atividades de integração teórico-práticas (cursos de formação geral e específica na IES), atividades de aprofundamento teórico (Projeto de Implementação Pedagógica na escola) e atividades didático-

pedagógicas com utilização de suporte tecnológico (Produção de Material Didático-Pedagógico).

O PDE tem como proposta de conclusão a apresentação escrita, em formato de artigo, de um texto onde passaremos ao relato das estratégias e das ações desenvolvidas durante a etapa de implementação do projeto na escola com os professores. É importante explicitar que a proposta partiu da necessidade dos professores com relação às práticas de uso da tecnologia observadas durante as assessorias pedagógicas prestadas no laboratório de informática e em momentos de formação docente.

Este trabalho teve como **Objetivo Geral**: promover, incentivar e ensinar o uso do *software* livre Gimp para ensinar Arte na Educação Básica das escolas públicas do Estado do Paraná.

Dentre os **Objetivos Específicos**, cabe registrar os seguintes:

- integrar tecnologia e metodologia às ferramentas do GIMP no desenvolvimento de material multimídia para enriquecer o repertório de recursos pedagógicos dos professores para apresentação dos conteúdos do ensino de Arte;
- formar grupos de professores de Arte para trabalhar nos laboratórios do Paraná Digital com o *software* GIMP através da oficina: “GIMP: INTERFACES ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA”;
- provocar debates e reflexões sobre as mudanças que a tecnologia imprime no meio educativo, em especial na disciplina de Arte;
- incentivar o uso das mídias tecnológicas pelos professores no trabalho pedagógico desde o preparo até a aplicação com o aluno;
- orientar a produção colaborativa de material pedagógico que utiliza o *software* GIMP no trabalho com imagens nos conteúdos de Arte;
- desenvolver atividades que relacionem a tecnologia do que é ensinado em Arte com a atuação do aluno em seu contexto;

- utilizar-se da tecnologia para a divulgação e para a disponibilização dos materiais produzidos para os professores de Arte.

A oficina “**GIMP: INTERFACES ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**” foi uma proposta pedagógica de integração e de uso das tecnologias da comunicação e da informação no trabalho com imagens digitais, as quais são importante objeto de trabalho para os professores de Arte e para professores das demais disciplinas. Os aspectos fundamentais da manipulação, do tratamento, da criação e da edição de imagens digitais foram abordados durante o trabalho. Os participantes fizeram uso de diferentes ferramentas e diferentes equipamentos, sendo esse manuseio importante condição para a execução das atividades propostas, partindo-se da prática fundamentada no conhecimento teórico. Houve uma parte teórica que precedeu à prática onde debatemos sobre o desenvolvimento da internet e a crescente qualidade das câmeras digitais e dos *softwares* com aplicativos gráficos, o que leva ao crescente interesse pelas imagens digitais. Daí decorre que utilizar imagens no computador é algo rotineiro e necessário em várias atividades, inclusive nas atividades educacionais e pedagógicas. É possível visualizar, animar e modificar, mediante edição e tratamento digital, os tipos mais comuns de arquivos de imagens digitais, utilizando alguns aplicativos básicos e ferramentas tecnológicas. Há, disponíveis no mercado, vários *softwares* para essa finalidade. Um deles é o GIMP (GNU Image Manipulation Program), o qual, como seu próprio nome já diz, é um programa de manipulação de imagens e está sob os termos da licença GNU. Um interessante recurso que esse software apresenta é a possibilidade de criação, de autoria, sem a necessidade do auxílio de câmeras, de *scanners* e de outros instrumentos na obtenção de imagens, o que torna a atividade criativa e atraente, sendo forte aliado no processo criativo. Existem várias ferramentas e aplicativos tecnológicos que tratam desse assunto e temos, portanto, diferentes formatos, que são os tipos de arquivos próprios para o trabalho com imagens. Como e onde armazenar, quanto “cabe” em cada dispositivo, e outras dúvidas, tudo isso foi esclarecido na prática. Trabalhamos a manipulação, a formatação e o uso de imagens, para que elas possam auxiliar o professor no preparo e na apresentação de suas aulas, no desenvolvimento de conteúdos específicos de

Arte, na publicação em *websites*, impressão, reflexão acerca de diversos temas ou para a expressão de sua criatividade. A escolha do GIMP deveu-se ao fato de que ele está disponível para uso, instalado nos computadores em todos os laboratórios do Paraná Digital. Outro conteúdo trabalhado foi a Lei de Direitos Autorais no que se refere ao USO DE IMAGENS como conteúdo complementar, a fim de orientar o professor que pretende usar fotografias de alunos em seus projetos e sobre qual seja o procedimento correto. A partir da apresentação dos objetivos, metodologia e recursos, passamos para o trabalho com imagens, usando o *software* livre GIMP. Além da Lei de Direitos Autorais, foram indicados *sites* de imagens livres, os quais serviram como base para algumas atividades.

Abordagem Pedagógica:

Nesse trabalho, os **computadores** foram usados para trabalhar com o *software* Gimp, acesso à internet e criação de atividades pedagógicas. A **Internet** foi usada na pesquisa de imagens e acesso a *sites* indicados com informações complementares. A **TV Multimídia** e o **Projeto Multimídia** foram usados para a exposição dos materiais explicativos sobre o projeto, a proposta de trabalho pedagógico e para apresentação dos materiais elaborados e das criações produzidas ao final da oficina. O **Pen Drive** foi usado para o armazenamento das produções e transporte de dados. O **Software GIMP** e suas ferramentas foram usadas para criação, edição, animação e tratamento digital de imagens para fins pedagógicos. Usamos ainda as **Diretrizes Curriculares de Arte e Livro Didático Público de Arte** durante a oficina como método e como material complementar de apoio e de pesquisa para os professores.

Esses materiais didáticos e essas mídias foram escolhidos por estarem disponíveis aos professores e aos alunos das escolas paranaenses, por estimularem o uso pedagógico, pela sua adequação ao projeto e, ainda, pela viabilidade de utilização do projeto como suporte e como estratégia de ensino-aprendizagem. O GIMP apresenta também a possibilidade de autoria, uma vez que os professores podem elaborar materiais didático-pedagógicos.

Metodologia:

A oficina foi realizada na modalidade presencial com atividades orientadas e utilizou a plataforma Linux e o *software* GIMP como ferramenta de

aprendizagem. As aulas foram desenvolvidas no laboratório do Paraná Digital do Colégio Professora Julia Wanderley. Foram três os professores participantes da implementação e tivemos o acompanhamento e o apoio da direção e da equipe pedagógica, durante toda a realização dos trabalhos. Cada participante usou um dos computadores, os quais já têm instalado o GIMP na versão 2.2. Para iniciar o trabalho foi escolhido dia e horário pelos participantes: quinta-feira à noite, das 19:00 às 22:30 h. A carga horária total prevista é de 40 horas, sendo 24 horas de trabalho prático na Oficina e 16 horas para a realização das atividades orientadas com os alunos também no laboratório de informática.

A Oficina foi iniciada com a apresentação multimídia sobre o projeto "Contribuições da Tecnologia para o Professor de Arte em Sua Prática Pedagógica" e o PDE. Na sequência houve explanação do roteiro da oficina, horários, metodologia e avaliação. Ainda antes de iniciar a parte teórica, passamos orientações sobre o trabalho final, no qual cada professor apresenta um Plano de Trabalho Docente com uma proposta de atividade pedagógica escolhendo um dos conteúdos específicos da disciplina de Arte. Para essa atividade deverá fazer o uso das ferramentas do GIMP trabalhadas na oficina, refletindo sobre as possibilidades de uso de imagens na arte, desenvolvendo as potencialidades do imaginário criativo no trabalho com imagens. Houve a distribuição do material didático aos professores, sendo uma apostila impressa para utilização durante a oficina. Seguimos, então, com a apresentação multimídia sobre o GIMP e aplicabilidades pedagógicas e cada participante, após inicializar o GIMP, começou a acompanhar as instruções, fazendo o reconhecimento inicial, explorando de forma geral o GIMP e suas ferramentas. Depois da ambientação com o GIMP e também com o Paraná Digital e o sistema Linux (gerenciamento de arquivos, navegação, etc.), iniciamos a realização de atividades orientadas e deu-se início ao trabalho prático com as ferramentas do *software*. Sendo um pequeno grupo, optamos por valorizar o trabalho individual no processo de criação das imagens, situação em que cada um poderia trazer suas próprias experiências e práticas para a dimensão digital no trabalho com as imagens. Durante o planejamento das aulas, optamos por partir do repertório visual de cada professor para o desenvolvimento das atividades, buscando imagens comuns em seu trabalho como professor de

Arte: – Quais são as imagens mais lembradas? E essas imagens são o ponto de partida para as produções da oficina. Ao final da oficina, cada professor recebeu o material didático: Produção Didática de Material Multimídia da Arte, com outras sugestões de uso pedagógico das ferramentas e outras apostilas com tutoriais de atividades com o GIMP.

Após o processo de formação tecnológica vivenciado pelos professores que participaram da Oficina, cada um preparou e apresentou um Plano de Trabalho Docente para aplicação com uma de suas turmas. Planejamos em conjunto e previmos a realização de aulas de Arte no laboratório de informática com atividades onde foi utilizado o GIMP nas produções digitais. Primeiramente trabalhamos aplicando a metodologia vivenciada na oficina, onde os alunos conheceram o *software* e, depois, o utilizaram para realizar as atividades de Arte. Nessa etapa assumimos a docência da turma e cada professor participou como observador da prática e da metodologia usada; e também auxiliou e tirou dúvidas quando necessário. Essa parte da prática teve a duração de 8 horas-aula no laboratório de informática (divididas em dois dias, com horário adaptado para tal). Num segundo momento, o professor assumiu a turma como docente e nós passamos ao posto de auxiliares e observadores, acompanhando todo o processo, que novamente teve 8 horas-aula, também no laboratório de informática, e novamente os alunos desenvolveram atividades relacionadas a conteúdos de Arte, utilizando o GIMP como ferramenta na forma planejada por cada professor. A participação dos alunos foi intensa e todos ficaram empolgados, visto que nenhuma das turmas tinha experiência anterior semelhante e nunca tinham usado *software* de criação e de edição de imagens, pois só tinham frequentado o laboratório em poucas ocasiões e individualmente no contraturno. Observamos, assim, mais uma vez, a importância de que esses professores pudessem ser incentivadores de outros com suas práticas pedagógicas. Outra necessidade encontrada foi que muitos alunos desconheciam informações básicas para o uso do computador. Então começamos pela ambientação e pela exploração do ambiente Linux. Criaram pastas, copiaram arquivos da pasta “Compartilhamento Público”, realizaram pesquisa de conteúdo e imagens na internet, com prévia indicação de *sites*. Ficou muito perceptível a necessidade e a importância da prévia preparação e prévio planejamento das atividades. Preparamos orientações impressas para

os alunos com todo o encaminhamento das atividades, com endereços de *sites*, inicialização do Gimp e um passo a passo do uso das ferramentas nas criações e nas edições. Ao final das aulas, as produções eram salvas e armazenadas em *pen drives* e, numa das turmas, orientamos os alunos para enviar cópia por *e-mail* para si mesmos e para os professores. Muitos deles publicaram em seus blogs e no Orkut. Foram criadas animações envolvendo as produções, as quais foram apresentadas na avaliação ao final dos trabalhos.

A **avaliação** foi contínua, formativa e realizada a partir de atividades desenvolvidas com recursos audiovisuais e tecnológicos. Os principais aspectos considerados na avaliação foram: iniciativa e autonomia no processo de aprendizagem e de produção de conhecimento; capacidade de pesquisa e abordagem criativa na solução de problemas apresentados; reconhecimento dos recursos expressivos específicos das ferramentas utilizadas na oficina; articulação do conteúdo trabalhado na oficina com os conteúdos específicos da disciplina de Arte. A criação, a edição e a animação das imagens com o GIMP foram os itens estabelecidos como principal método avaliativo, pois, com a produção dos professores, foi possível observar os três eixos de experiência de aprendizagem significativa de acordo com orientações contidas nas Diretrizes Curriculares de Arte: Teorizar; Sentir e Perceber; Trabalho Artístico. Durante a realização das produções orientamos, explicando sobre a importância do conhecimento em Arte e como o professor pode se organizar pedagogicamente para que isso aconteça, sejam quais forem os recursos utilizados, em sala de aula, no laboratório ou outros. Acompanhamos todas as composições auxiliando no uso do GIMP e, dessa forma, foi possível observar como os três momentos da organização pedagógica foram articulados no processo percorrido pelos participantes, sendo vivenciados e, portanto, servindo como base para seus planejamentos de trabalho com seus alunos.

Considerações Finais

Observamos que, nesse processo, tanto professores quanto alunos permaneceram envolvidos nas atividades propostas, demonstrando grande interesse e motivação para continuar fazendo uso da ferramenta nas aulas de

Arte. Os objetivos iniciais foram atendidos quando os professores participaram da formação tecnológica, apresentaram e desenvolveram suas propostas com seus alunos, buscando inovação no uso dos recursos tecnológicos na escola. Foi promovido e incentivado o uso do *software* livre Gimp para ensinar Arte na Educação Básica. Durante o desenvolvimento das atividades com professores e alunos houve espaço para reflexões sobre as mudanças que a tecnologia imprime no meio educativo, em especial na disciplina de Arte. Foram muitos os depoimentos de alunos sobre como as aulas “passam mais rápido” no laboratório, que é muito mais rápido e fácil colorir e editar uma imagem com o GIMP e tiveram muito interesse nas animações. Os professores relataram a possibilidade de trabalhar conteúdos de Arte de forma versátil, como harmonia de cores, figura de fundo, contraste, perspectiva, simetria e assimetria, textura, entre outros. Disseram ainda se sentirem mais confiantes em levar seus alunos para dar aula no laboratório de informática da escola e, no decorrer, passaram a levar suas outras turmas também. Todos se inscreveram para participar do Grupo de Estudos de Tecnologias na Educação de 2009. Sendo assim, acreditamos que as atividades desenvolvidas nessa implementação proporcionaram a vivência e a experimentação de algumas Contribuições da Tecnologia para o Professor de Arte em sua Prática Pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianchini de; MORAN, José Manuel (Orgs.). **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Posigraf, 2005.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

CHIA, Jane; DUTHE, Birnie. “*Primary Children and Computer Based Art Work – Their Learning Strategies and Contexts*”. **Art Education – The Journal of the National Art Education Association**, v. 46, n. 6, p. 23-4, November, 1993.

COSTA, Cristina. **Educação, imagens e mídias**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte no século XXI: humanização das tecnologias**. 1. ed. São Paulo: UNESP, 1997.

FISCHER, Ernest. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2002.

HICKS, John M. "*Technology and Aesthetic Education: a Crucial Synthesis*". **Art Education – a Journal of Issues and Research**. V. 46, n. 6, p. 42-7, November, 1993.

LÉVY. Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MILANI. André. **GIMP – guia do usuário: aprenda como criar e manipular imagens de alta qualidade com software livre**. São Paulo: Novatec, 2005.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001.

MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Tradução de Manuel Ruas. Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação do. **Diretrizes Curriculares de Arte para os Anos Finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio**. Departamento de Educação Básica. Curitiba, 2008.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação do. Departamento do Ensino Médio. **LDP: Livro Didático Público de Arte**. Curitiba, 2008.

PEIXOTO, Maria Inês Hamann. **Arte e grande público: a distância a ser extinta**. Campinas, SP: Autores Associados, 2003. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, 84).