

ANDREZA GALVÃO DE SOUSA

**A INSERÇÃO DO PROGRAMA GIMP NO CONTEXTO DA ESCOLA DR.
DJALMA DA CUNHA BATISTA**

Tarauacá, Acre 2012

ANDREZA GALVÃO DE SOUSA

**A INSERÇÃO DO PROGRAMA GIMP NO CONTEXTO DA ESCOLA Dr.
DJALMA DA CUNHA BATISTA**

Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Profa. Patrícia Colmenero Moreira de Alcântara.

Co-orientadora: Profa. Elisandra Gewehr Cardoso.

Tarauacá, Acre 2012

RESUMO

O presente trabalho aborda sobre a contribuição da inserção do programa Gimp no ensino e aprendizagem das aulas de Artes Visuais na Escola de Ensino Médio Dr. Djalma da Cunha Batista. Visa utilizar o software Gimp como recurso visual e também estimular a inclusão desta ferramenta tecnológica como recurso pedagógico. Para tanto foi realizada uma atividade prática com alunos do 3º ano do Ensino Médio juntamente um questionário respondido pelos alunos onde pode-se observar que a utilização das ferramentas do programa Gimp facilitam a aprendizagem significativa e crítica dos discentes.

Palavras – chave: Arte; Tecnologia; Inserção.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. Tecnologia Contemporâneo na Escola: novas formas de educar ...	8
2.1. Manipulando imagens: possibilidades de criações com o Gimp.....	12
3. METODOLOGIA.....	14
4. SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE ARTES VISUAIS	16
5. ANÁLISE DOS DADOS	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	21
ANEXOS.....	22

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo utilizar o software Gimp como recurso visual na manipulação de imagens, também estimular a inclusão desta tecnologia como recurso pedagógico.

Com experiência e vivência adquiridas por meio dos estágios supervisionados em Artes Visuais nas escolas do município de Tarauacá percebeu-se que não há utilização de meios tecnológicos e a exploração dos softwares livres nas propostas de atividades nas aulas de artes. Partindo desse pressuposto, surgiu a ideia de fazer uma pesquisa por meio de uma proposta de atividade com alunos do ensino médio, para posteriormente realizar uma análise reflexiva sobre a conectividade do ensino da arte e a tecnologia no contexto educacional. Dessa maneira, o programa gráfico trabalhado foi o software GIMP (GNU Image Manipulation Program) para realizar intervenção de imagens com ênfase em algumas obras de artistas. Sucintamente pode-se afirmar que o GIMP é um editor de imagens digitais, que permite a manipulação e alteração de fotografias, removendo partes indesejadas, mudando as cores e produz animações.

A tecnologia faz parte do viver humano desde os primórdios e como percebemos claramente é uma constante evolução de conhecimentos e aprendizados que aprimoram nossas habilidades solucionando dificuldades. Hoje, são vários os meios de comunicação disponíveis na rede digital. Em questão de minutos, enviamos e recebemos uma infinidade de informações. Dentre as diversas inovações podem-se citar os vários tipos de softwares livres, tais como: GIMP, Krita entre outros, que ajudam na expressão artística, como também auxiliam no desenvolvimento estético das imagens. Ainda é válido salientar que tais programas podem ser de grande auxílio pedagógico em sala de aula.

Dessa forma, o principal objetivo do trabalho de pesquisa é averiguar a real contribuição da incorporação das tecnologias contemporâneas no ensino das artes tendo como utilização os recursos gráficos computacionais, como também analisar as possíveis respostas para tais questões:

O software GIMP pode subsidiar, de maneira significativa, o ensino da Arte?

Quais as contribuições dos recursos informáticos no desenvolvimento cognitivo dos alunos?

A utilização das tecnologias na prática pedagógica do professor contribui nas formas de expressão e comunicação dos alunos no ensino em arte?

Sabe-se que novos recursos tecnológicos são criados a todo instante, recursos que melhoram e facilitam o desenvolvimento e conhecimento humano. Deste modo, a incorporação das TICs¹ (Tecnologias da Informação e Comunicação), na sala de aula propicia a aprendizagem cognitiva, social e afetiva dos alunos.

Etimologicamente, o termo tecnologia provém de técnica, cujo vocábulo grego techné quer dizer arte ou habilidade. Assim, a tecnologia é uma atividade voltada para a prática e a produção, em função das necessidades humanas. Refere-se a um saber fazer; “é uma arte do fazer humano” (BIAZUS, 2008, p.12.).

A inclusão dos recursos tecnológicos como instrumento pedagógico é um enriquecimento para a educação, abrindo novas possibilidades didáticas para o desenvolvimento de atividades de manipulação de imagens. Esses recursos podem atuar para desencadear mudanças dentro do contexto tradicional do espaço escolar. Assim, as ferramentas tecnológicas auxiliam na prática pedagógica do professor e conseqüentemente propiciam aos alunos uma nova forma de aprender integrando as diferentes mídias nas atividades do espaço escolar. Desta forma, os alunos já não são simples expectadores do processo de ensino-aprendizagem, são os sujeitos de seu desenvolvimento.

Este trabalho contém abordagens relacionadas a novos paradigmas sociais, as tecnologias contemporâneas na escola como uma forma de educar e também sobre o uso das tecnologias no ensino de arte tendo como proposta pedagógica o uso da ferramenta gráfica GIMP.

Este trabalho de pesquisa objetiva uma análise teórica e metodológica em volta das novas tecnologias, em especial no uso dos softwares GIMP e suas contribuições para o ensino da arte na Escola Dr. Djalma da Cunha Batista.

A importância deste trabalho está no enfoque da utilização software GIMP como ferramenta pedagógica no sentido de proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais atraente e motivadora.

Atualmente, as tecnologias configuram novas formas de ensinar e aprender, exigindo novas habilidades dos educadores em geral, uma vez a tecnologia usada no ensino-aprendizagem aproxima os educandos da realidade vivenciada pela sociedade informatizada e globalizada.

No curso de Licenciatura em Artes Visuais da UAB/UnB, nas disciplinas de Tecnologia Contemporânea na Escola I, aprendeu-se a utilizar o software GIMP para modificar obras de artistas. Diante deste aprendizado e através dos estágios supervisionados nas escolas do município de Tarauacá, observou-se que há necessidade de realizar um trabalho contextualizado com as novas possibilidades tecnológicas.

A escolha deste tema se justifica pelo fato de que as novas tecnologias computacionais estão presentes em todos os segmentos da sociedade brasileira, não podendo a escola ficar à margem dessas inovações. Nesta perspectiva, o presente trabalho propõe a inserção de programas de computação dentro do contexto escolar. Para que o processo de ensino e aprendizagem deixe de ser essencialmente teórico, ficando associado à prática.

São vários os benefícios do uso da tecnologia dentro do processo de ensino-aprendizagem, principalmente na disciplina de artes, pois o uso do computador implica uma nova configuração das metodologias de ensino, que tornam as aulas mais atrativas, tendo em vista que uma aula, na qual o professor emprega imagens ao conteúdo trabalhado, torna-se mais expressiva.

O aluno poderá conhecer diversos meios de criações e manipulações artísticas através do software GIMP, utilizando suas ferramentas e funcionalidades.

Desta forma, é fundamental inserir recursos tecnológicos no cenário educacional, especialmente no ensino de artes, pois proporciona aos alunos uma aprendizagem informatizada e atraente.

Quando se utiliza Softwares como o GIMP para modificar imagens de artistas os alunos passam desenvolver habilidades em um programa de editor de imagens que lhe possibilita fazer arte, usar a imaginação e a criatividade.

É sabido que a cada instante o conhecimento e o desenvolvimento das tecnologias passam por várias mudanças, possibilitando aos professores uma reflexão de sua prática pedagógica, em especial dos recursos didáticos utilizados para a construção de conhecimentos.

Diante das observações realizadas nas aulas de artes no período dos estágios supervisionados e também da falta de funcionalidade dos recursos tecnológicos, a proposta de pesquisa foca a prática pedagógica em arte, objetivando realizar uma conexão entre a arte e as tecnologias de informações e comunicação no espaço educacional utilizando como instrumento didático o uso do software GIMP para manipulação de imagens, pois existem meios diversificados para realizar as produções destas imagens, indo do tradicional aos recursos tecnológicos.

Contudo esta é uma proposta de pesquisa que une a arte e a tecnologia como caminhos metodológicos para produção de imagens interessantes e significativas como também pensar e ler arte de forma mais compreensiva.

2. Tecnologia Contemporânea na Escola: novas formas de educar

O homem vem se transformando socialmente e utilizando recursos da natureza em benefício próprio, usando-os como ferramentas. Elas ajudam a criar “conjuntos de conhecimentos, formas e técnicas de fazer as coisas, costumes e hábitos sociais, sistemas de comunicação e crenças, transmitidos de geração em geração” (KENSKI, 2000 apud FIORENTINI e CARNEIRO, 2000. p. 14).

Atualmente vivemos em um mundo de constantes mudanças, o avanço tecnológico acontece cada vez mais rápido. Estes avanços mudam a configuração de todos os segmentos sociais, sendo que o educacional não pode ficar à margem dessas inovações, e também requerem muita atenção no contexto escolar, pois são de suma importância para a qualificação do ensino-aprendizagem. As novas tecnologias remetem a um mundo vasto de recursos que possibilitam uma diversidade de conhecimento e aprendizado.

O mundo não para, sendo necessário ser ativo para acompanhar a velocidade e abrangência tecnológica. É preciso estar ciente de recursos com relação ao ensino-aprendizagem, visto que requer uma nova visão de ensino, agilidade e conhecimento que direcione o aluno. A inserção desses recursos no campo educacional abre fronteiras para estabelecer uma interligação de diversos mecanismos de aprendizagem.

Sabe-se que existem vários softwares que podem ser utilizados em aulas de arte, mas que são pagos, o que é uma dificuldade para o ensino público. Com isso uma alternativa é o uso de Softwares livres ou gratuitos na escola. Que podem ser baixados da internet são recursos poderosos para dar suporte à expressão artística contemporânea, sendo uma ferramenta didática em sala de aula.

É importante ressaltar que, um computador é uma máquina que efetua operações graças a um programa (software). O docente precisa-se inserir em sua prática pedagógica uma nova forma de conhecimento digital. Neste processo de enfrentamento oriundo do avanço da tecnologia, a escola não fica de fora. Como alerta Kenski (1998, p.61):

O estilo digital engendra, obrigatoriamente, não apenas o uso de novos equipamentos para produção e apreensão de conhecimento, mas também novos comportamentos de aprendizagem, novas racionalidades, novos estímulos perceptivos. Se rápido alastramento e multiplicação, em novos produtos e em novas áreas, obriga-nos a não mais ignorar sua presença e importância.

Com isso as tecnologias estão sendo introduzidas aos poucos em sala de aula, visto que os professores utilizam este recurso apenas para pesquisa de alguns conteúdos, onde poderiam explorar pedagogicamente de forma mais eficaz. Porém, falta o domínio técnico-pedagógico que é indispensável para transformar e modificar os processos de ensino e aprendizagem de qualidade.

Para Moran (2000, p.12)

Há uma preocupação com o *ensino de qualidade* mais do que como *educação de qualidade*. Ensino e educação são conceitos diferentes. No ensino organiza-se uma série de atividades didáticas para ajudar os alunos a compreender áreas específicas do conhecimento (ciências, história, matemática). Na educação o foco, além de ensinar, é ajudar a integrar ensino e vida, conhecimento e ética, reflexão e ação, a ter uma visão de totalidade. Educar é ajudar a integrar todas as dimensões da vida, a encontrar nosso caminho intelectual, emocional, profissional, que nos realizem e que contribua para modificar a sociedade que temos.

Desta forma, a educação é uma instituição dinâmica que vai se transformando de acordo com as mudanças ocorridas na sociedade. Portanto, as escolas não podem ficar a margem da Revolução Tecnológica. Mesmo que para isto seja necessário romper com alguns paradigmas, que versam a respeito do modo como os conteúdos da grade curricular são repassados para os alunos. Assim, é importante que a escola introduza a informática em seu contexto educacional.

Valente (1991. p. 16) ressalta que:

“A implantação da informática na educação consiste basicamente de quatro ingredientes: o computador, software educativo, o professor capacitado a usar o computador como ferramenta educacional e o aluno”.

De acordo com a citação vale destacar que o essencial não é ter uma sala de informática equipada para prática educacional, mas é indispensável ter profissionais capacitados. Nesta perspectiva Lima (2008.p 26), destaca:

O desenvolvimento tecnológico e o processo de globalização da informação através da imagem modificaram os processos de desenvolvimento cultural por introduzirem novas formas de mediação. As novas gerações desenvolvem-se com diferenças importantes em relação às gerações precedentes, por meio, por exemplo, da interação com a informática.

A Revolução Tecnológica é algo concreto em nossa sociedade e os alunos são sujeitos participantes da mesma e estão em constante contato com suas ferramentas tais como: o computador e a internet e também outros recursos midiáticos como a televisão e toda influencia que suas informações exercem sobre o comportamento humano no século XXI.

Assim, a escola deve estar atualizada sobre as inovações que ocorrem a sua volta e desenvolver mecanismo para explorar o lado positivo da tecnologia da informação.

A tecnologia digital rompe com a narrativa contínua e sequencial das imagens e textos escritos e se apresenta como um fenômeno descontínuo [...]. Eles apresentam, portanto outro tempo, outro momento revolucionário, na maneira de pensar e de compreender (Kenski, 1998 p. 64).

Para que haja uma inserção das novas tecnologias no cenário educacional é fundamental que todos os agentes envolvidos na educação possam pensar em metodologias diversificadas para a construção de conhecimento, visto que, na educação, não se deve preocupar com apenas repasse de conteúdos, e sim formar competências sociais, como afirma Mello:

Como liderança, iniciativa, capacidade de tomar decisão, autonomia de trabalho, habilidade de comunicação, constituem novos desafios educacionais. Em contraposição ao acúmulo de informações segmentadas e superficiais, torna-se mais importante dominar em profundidade as básicas e as formas de acesso a informação, desenvolvendo a capacidade de reunir e organizar aquelas que são relevantes. (1996 p.30)

Por isso, é importante mencionar que, quando se utiliza de forma adequada os computadores em sala de aula confere-se ao aluno autonomia, atribuindo-lhe responsabilidade de adquirir seu próprio conhecimento, sendo o professor apenas o mediador desta aprendizagem de forma significativa.

Contudo, são necessários investimento em cursos de formação continuada para os profissionais em educação, formando pessoas com conhecimento das tecnologias contemporâneas e que sejam capazes de desenvolver metodologias para o uso adequado destes instrumentos, de maneira que possam nortear os alunos na pesquisa de novas áreas do conhecimento.

Assim, a inserção do mundo tecnológico no cotidiano da escola depende da responsabilidade governamental, estadual, municipal e como também de todos os agentes envolvidos no processo ensino aprendizagem, onde todas essas esferas

envolvidas possam construir um ambiente educacional onde as tecnologias estejam enraizadas e realmente democratizadas.

Dentro desse cenário, deve-se refletir e repensar de forma eficiente em novas metodologias, ou seja, em um novo currículo. Visto que, os recursos tecnológicos quando bem planejados, são capazes de manipular os recursos tecnológicos fazendo novas descobertas desta forma:

A abordagem pedagógica que valorize a aprendizagem colaborativa depende dos professores e dos gestores da educação, que deveriam tornar-se sensíveis aos projetos criativos e desafiadores. Redimensionar a metodologia oferecida dentro da sala de aula demanda contemplar atividades que ultrapassem as paredes das salas dos laboratórios e dos muros das universidades. As atividades desafiadoras para responder as problemáticas existentes necessitam da criação de espaços virtuais e presenciais dentro da escola. A abertura para contatos pela rede informatizada, que poderá ocorrer do professor para o professor, do professor para o aluno, dos alunos entre si, e dos alunos e professores com os usuários da rede, propicia a inserção no universo mundial da informação. (Moran. P. 76, 2000).

Os professores compreendem que precisam mudar, mas ainda não sabem como inserir as ferramentas tecnológicas em suas áreas do conhecimento, não estão preparados para experimentar com segurança. Sabe-se que as mudanças no cenário educacional devem ocorrer de acordo com os avanços tecnológicos, como também de pessoas com um bom conhecimento e interatividade, por isso é importante ter novos modelos, propostas de ensino cada vez mais eficazes e coerentes com a realidade escolar e, principalmente, que o conjunto de pessoas envolvidas neste contexto, tais como gestores, professores e alunos, possam entrar em sintonia em busca de métodos diversificados.

Nesse contexto, é indispensável que os governantes equipem as escolas de infraestrutura tecnológica orientada para o processo de aprendizagem, permitindo que as novas tecnologias sejam inseridas no trabalho pedagógico e no ato de aprender.

Todavia, a consciência que se espera do educador crítico e reflexivo é a compreensão que a tecnologia é a inteligência humana, e que o maior desafio é caminhar para uma educação qualificada que unifique todas as dimensões do ser humano. Para isso precisamos de pessoas que façam uma ponte no que se refere às perspectivas sensorial, emocional, intelectual, ético e tecnológico.

Dessa forma, as expressões e ações estão sempre crescendo, avançando e transformando o cenário educacional a qual estamos inseridos.

É de suma importância destacar que a pesquisa do tema em foco partiu da observação das aulas de arte nas escolas do município de Tarauacá, tendo como objeto de análise uma proposta prática de atividade.

2.1 Manipulando imagens: possibilidades de criação com o GIMP

O GIMP é um software livre criado em 1995 por Spencer Kimball e Peter Mattis como um projeto de pesquisa universitária. Atualmente, ele é mantido por um grupo de pesquisadores voluntários de universidades e instituições de pesquisa de todo o mundo. O programa foi criado originalmente para a plataforma Linux, mas já possui versões para Windows (NÓBREGA, p. 205).

Todo o aparato tecnológico presente na sociedade pós-moderna é resultante de um longo processo de técnicas e descoberta científica que se aprimoraram e deram origem ao mundo globalizada. O acesso à internet vem se popularizando gradativamente no Brasil e isso cria uma nova forma de relação com as mídias de comunicação em massa.

O uso do computador conectado à internet pode provocar mudanças significativas dentro do processo de ensino-aprendizagem. Sobre isto Nóbrega, (2010, p.173) afirma:

O computador quando bem empregado, liberta tanto os professores como os alunos de uma serie de limites instalados na sala de aula. Limites físicos/ geográficos ideológicos metodológicos etc. Com o professor disposto a articular a aproximação dos alunos com o computador, bem como disposto a promover também a sua aproximação com a máquina, pode-se construir um ambiente onde todos se sentirão estimulados a criar uma nova postura e ampliar seu próprio conhecimento, proporcionando uma nova visão da educação e do mundo. (NÓBREGA, 210 p 173).

Para alterar imagens utilizando o GIMP pode-se utilizar a obra original como base para introduzir interferências gráficas. As intervenções nos desenhos originais devem obedecer aos seguintes critérios:

Reforçar (ou reafirmar) os elementos gráficos da composição; ressaltar o tema, ou a emoção, abordada; reforçar os conceitos, ideias ou estilos (GATTI, 2010).

3. METODOLOGIA

A atividade prática Arte: intervenção com o GIMP foi desenvolvida no Centro Estadual de Educação Permanente de Tarauacá, no dia oito de maio, com duração de duas horas, tendo como participantes alunos do 3º ano do Ensino Médio. A atividade em foco foi planejada de acordo com o tema do trabalho de conclusão de curso, tendo como objetivos: conhecer algumas ferramentas do software GIMP; aprender a utilizar algumas ferramentas computacionais para produção artística; desenvolver habilidades na aplicação de ferramentas digitais em aplicativos de computação gráfica.

O programa Gimp disponibiliza diversas ferramentas que manipulam uma imagem, podendo também criar uma nova imagem, para isso não é necessária a utilização de todas as ferramentas, mas selecionar algumas e designar a imagem que se deseja manipular.

A escolha das ferramentas: caneta, pincel, borracha, dedinho, gota d'água e o balde deram-se pelo fato de serem ferramentas simples de fácil manuseio. Como os alunos não tiveram acesso ao programa Gimp é preciso estabelecer níveis fáceis para que possam se adaptar e utilizar com habilidade as ferramentas do programa e modificar as imagens.

A caneta e o pincel servem para desenhar podendo pintar em níveis diferentes, mais finos ou grossos. A borracha apaga os indesejáveis de uma imagem, o dedinho faz com que as cores se misture uma sobre as outras, como se esvanecesse, enquanto que a gota d'água borra sutilmente a imagem.

A aula prática teve início com a apresentação de obras dos artistas Edward Munch "O grito" e "Monalisa" de Leonardo da Vinci, que foram obras para realizar as intervenções das ferramentas do GIMP. Para demonstração das ferramentas foi utilizada obras de Vicente Van Gogh. Além disso, falou-se sobre os estilos do desenho (expressionismo, renascentista e impressionista).

Na etapa seguinte, os alunos receberam a proposta de trabalho onde modificaram obras dos artistas acima citados, utilizando as funcionalidades: caneta, pincel, borracha, dedinho, gota d' água e o balde para intervir sobre o desenho original. É importante destacar que os alunos foram orientados a introduzir as interferências estéticas, seguindo critérios, tais como:

No primeiro desenho eles tinham que manter as cores originais e interferir nos elementos lineares, utilizando as ferramentas: pincel, caneta e borracha.

Enquanto que no segundo desenho, mantiveram as cores originais e interferiram nos elementos de claro-escuro, utilizando as ferramentas dedinho, gota d'água e o balde. Ainda deixou-se claro que, as intervenções teriam que ser feita sobre o desenho original, mas não deixassem que o original se perdesse, após a proposta executada os alunos responderam um questionário de avaliação sobre o trabalho proposto.

Após o desenvolvimento da atividade prática, aplicou-se um questionário avaliativo com quatro perguntas, servindo para análise de dados para avaliar atividades onde se utiliza recursos tecnológicos e software Gimp. É válido destacar que os cinco alunos envolveram-se nas atividades propostas, demonstrando interesse em aprender a manusear o software livre e, em seguida a utilizarem na realização das atividades de arte.

4. SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE ARTES VISUAIS

Arte: Intervenção com o GIMP

Data: 08/05/2012

Objetivos:

- Conhecer algumas ferramentas do software GIMP;
- Aprender a utilizar algumas ferramentas computacionais para produção artística;
- Desenvolver domínio na aplicação de ferramentas digitais em aplicativos de computação gráfica;

Ano 3º ano

Escola: de Ensino Fundamental "Dr. Djalma da Cunha Batista"

Tempo estimado: 2 horas de duração

Desenvolvimento:

1ª etapa: Reservar a sala de multimeio para apresentar algumas ferramentas do programa GIMP.

2ª etapa: Apresentar as obra dos artistas Edward Munch “O grito” e “Monalisa” de Leonardo da Vinci, que terão intervenção através das ferramentas do GIMP.

OBS: Falar um pouco sobre as obras/estilo do desenho (expressionismo, renascentista, impressionista)

3ª etapa: Entregar a seguinte proposta de trabalho para os alunos:

Abra os desenhos dentro do programa GIMP. Nesta proposta, utilize as funcionalidades: caneta, pincel, borracha, dedinho (borrar), gota d'água (desfocar) e o balde (preenchimento) para intervir sobre o desenho original.

Utilize a obra original como base para introduzir interferências estéticas, seguindo os seguintes critérios:

- ✓ Realizar pelo menos duas novas composições para cada um dos desenhos originais, totalizando pelo menos 4 desenhos.
- ✓ Primeiro desenho: manter as cores originais e interferir nos elementos lineares, utilizando as ferramentas: PINCEL, CANETA E BORRACHA;
- ✓ Segundo desenho: manter as cores originais e interferir nos elementos de claro escuro, utilizando as ferramentas: DEDINHO (borrar), GOTA D'ÁGUA (desfocar) e o BALDE (preenchimento);
- ✓ Ao salvar, escolha a opção de SALVAR COMO e designe um novo título para o trabalho
- ✓ Salvar os desenhos no formato JPG.

Dicas importantes:

- Pode interferir livremente sobre o desenho original, mas não pode deixar que o original se perca! Apesar das interferências, deve ser possível identificar o original.
- Verificar o tamanho de sua imagem: na janela da imagem, no menu superior imagem, entre em tamanho da imagem no campo da largura ou altura não deixe que a imagem ultrapasse 400 pixels. De acordo com a proporção de sua imagem, um dos campos será 400 e o outro menor do que 400.

Recursos

Imagens das obras, sala de informática, data show, software GIMP.

Avaliação

Os alunos serão avaliados durante todo o processo artístico e também através de um questionário a respeito do trabalho desenvolvido.

5. ANALISE DE DADOS

Nos depoimentos dos alunos no questionário sobre a atividade prática relatou-se que o uso do software GIMP é importante nas aulas de artes, pois contribui e permite criar, recriar e intervir em uma obra de arte, deste modo, despertando a criatividade e estimulando seu desempenho na arte contemporânea. Observou-se também que a inclusão dos recursos tecnológicos nas aulas de artes desperta a criatividade, curiosidade, fazendo que se tenha um melhor desempenho, pois a inovação atrativa contribui de forma significativa na aprendizagem possibilitando também a expressão artística de cada educando.

Após análise das experiências do trabalho desenvolvido, constatou-se que atividade em destaque tem uma relação direta com o ensino de Artes na sala de aula com a inserção das ferramentas tecnológicas, em especial o software GIMP, visto que o mesmo promoveu o desenvolvimento de ações e aprendizagens compartilhadas. Sendo assim, as atividades aplicadas proporcionaram a vivência e a experimentação de algumas contribuições da tecnologia para as atividades de arte.

Em suma, após análise das experiências, é importante destacar Delors (1999 p. 89): À educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permite navegar através dele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este trabalho pode-se afirmar que seu desenvolvimento foi fundamental para conhecer a importância do uso das tecnologias dentro do contexto escolar. Por meio da fundamentação teórica foi possível destacar as ideias de alguns autores que produziram livros e artigos a respeito das tecnologias computacionais contemporâneas, bem como sua inserção dentro do cenário educacional.

Sabe-se que os recursos tecnológicos estão sendo inseridos gradativamente no ambiente educacional, contudo, ainda há alguns entraves, tais como: a falta de investimentos na infraestrutura das escolas no sentido de disponibilizar equipamentos, que inovem as aulas de artes.

Outro fator que dificulta o pleno uso das ferramentas tecnológicas dentro da sala de aula é a resistência por parte de alguns professores, tendo em vista que os mesmos ainda não estão capacitados para manipular os programas de computador, mas as formações continuadas de forma gradativa estão proporcionando ao professor refletir sobre a importância de incorporar tecnologias na sua prática pedagógica e conseqüentemente permitindo observar que os resultados são gratificantes.

Por meio da realização de uma atividade com o programa GIMP os alunos puderam conhecer as possibilidades de manipulação de imagens, conhecendo as ferramentas e suas funcionalidades. Os resultados foram os positivos, pois para os alunos o uso do computador para fazer arte é uma experiência nova, pois puderam utilizar a criatividade e usar a imaginação para modificar as imagens utilizando as ferramentas do GIMP.

Além disso, a proposta estimulou a inclusão do software GIMP na educação com vistas à melhoria da qualidade da aprendizagem dos alunos, a produção de conhecimentos no qual as tecnologias sejam utilizadas em situações que tragam efetivas contribuições tanto pessoal, social, cultural e intelectual do aluno.

O desafio dessa inclusão é enorme. E um dos fatores mais importantes é que os educadores adquiram habilidades e competências técnicas e pedagógicas, pois essa preparação é de suma importância para que haja uma educação de qualidade baseada na aquisição de conhecimento do aluno, de forma a estabelecer o uso da tecnologia que está a cada momento se renovando e fazendo parte constante da sociedade.

Observa-se que a educação no município de Tarauacá ainda utiliza metodologias ultrapassadas e convencionais, especialmente no que se refere ao ensino de arte, pois durante a realização dos estágios pode-se verificar que os alunos perdem muito com atividades superficiais, ficando o aprendizado bastante comprometido. Entretanto, com as tecnologias atuais os discentes possuem ferramentas adequadas para explorar inúmeros recursos das multimídias, mas por outro lado determinados professores não estão habilitados a explorarem este mundo bem sua prática pedagógica, pois, muitos demonstram dificuldades em manusear e adaptar os conteúdos de sua área inserindo o uso das ferramentas tecnológicas.

Portanto, percebe-se que é urgente a introdução das novas tecnologias dentro do contexto escolar, tendo em vista que podem funcionar como uma ferramenta didática para tornar as aulas de artes mais atrativas e significativas. Cabe ressaltar que os recursos tecnológicos podem e devem ser usados em todas as disciplinas do currículo

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Educação Tecnológica: desafios e perspectivas/Mirian P.S. Zippin Grinspun (org.). – 3 ed. rev.e ampl. – São Paulo: Cortez, 2009.

Elaboração de projetos: guia do cursista / Maria Elisabette Brisola Brito Prado, Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (organizadores). - 1. ed. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação à Distância, 2009.

Introdução à educação digital: caderno de estudo e prática / Beth Bastos... [et al.] – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação à Distância.

KENSKY, V.M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. IN: Revista Brasileira de Educação nº 7. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. Jan-Abril, 1998.

Licenciatura em Artes Visuais: 2º semestre. / Maria Luiza Fragoso... [et al.]; organizadora> Thérèse Hofmann Gatti – Brasília: UAB, UnB, 2010.

LIMA, Elvira. Indagações Sobre Currículo: Currículo e Desenvolvimento Humano. 2008. Disponível em: <<http://www.smec.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espaco-Jornada-pedagogica/indaga%C3%A7oes-sobre-o-curriculo/curriculo-e-desenvolvimentohumano.pdf>>. Acesso em: 12/03/2009

MEDEIROS, L. Políticas públicas face à inserção das TIC no espaço pedagógico. In: **Educação à distância e formação de professores: relatos de experiências**. Rio de Janeiro: PUC - Rio, 2007.

MELLO, Guiomar Namó. Cidadania e Competitividade: desafios educacionais do terceiro milênio. São Paulo; Editora Cortez. 5º ed. ; 1996.

VALENTE, José Armando. Liberando a mente: computadores na educação especial. Campinas, SP: Graf. Central da UNICAMP, 1991.

ANEXOS - 1. Questionários



Universidade de Brasília – UnB
Universidade Aberta do Brasil – UAB



Questionário de Análise de dados das aulas práticas

Nome do aluno: Darian Aquino Souza

1. Você considera que o uso de software GIMP é importante nas aulas de arte? Justifique sua resposta.

Sim, pois nos ajuda a colaborar com
arte, e nos faz ajudar a aprender as
formas de trabalhar a arte.

2. O emprego das tecnologias colabora para um ensino e uma aprendizagem mais eficaz nas aulas de artes? Por quê?

Sim, por que tudo que vimos nos
expressa a arte a arte e nos ajuda a
ver mais de perto as coisas.

3. Realizar uma análise das obras originais e das obras modificadas. Citar as idéias que você acha que as mesmas transmitem.

Eu acho que surge diversas diferenças
por as imagens originais e as obras
modificadas são organizadas de
modo de criar as obras.
E transmitem realidade das
imagens.

4. Faça um pequeno resumo dos pontos positivos e negativos da proposta pedagógica aplicada.

Os pontos positivos são processos
feito por aquela pessoa que
organizou
e são importantes para a vida.



Universidade de Brasília – UnB
Universidade Aberta do Brasil – UAB



Questionário de Análise de dados das aulas práticas

Nome do aluno: Marcos Aurélio do Nascimento.

1. Você considera que o uso de software GIMP é importante nas aulas de arte?
Justifique sua resposta.

Sim, é importante, pois a ferramenta desperta no aluno a sua criatividade e estimula o seu desempenho na arte contemporânea.

2. O emprego das tecnologias colabora para um ensino e uma aprendizagem mais eficaz nas aulas de artes? Por quê?

Sim, pois através da tecnologia, o aluno é capaz de desenvolver uma criatividade até então já mais conhecida por si mesmo, e com isso o seu desempenho só tende a aumentar, mais, e mais.

3. Realizar uma análise das obras originais e das obras modificadas. Citar as idéias que você acha que as mesmas transmitem.

No meu ponto de vista o quadro Mona Lisa transmite a sensualidade e a beleza da mulher nos olhos de seu pintor Van Gogh. Já a na modificação em que fiz melhor do que mais tentei passar a sensualidade da mulher nos dias de hoje.
Na obra de Giotto, eu pude observar os traços da pintura, na qual se desenvolve e expressa uma grande riqueza de uma dinâmica e suspense. Já na modificação em que relaciono ~~o~~ coloquei um pouco mais de cores e brilho, pi o mesmo ficar mais alegre.

4. Faça um pequeno resumo dos pontos positivos e negativos da proposta pedagógica aplicada.

A proposta pedagógica aplicada tem inúmeros pontos positivos, pois ela nos mostra o tamanho da riqueza de criatividade e realismo de seus autores, e assim com essa tecnologia avançada nos dias de hoje podemos dar aspectos diferentes a essas obras, pois assim os pontos negativos, é que facilmente se pode falsificar essas obras.



Universidade de Brasília – UnB
Universidade Aberta do Brasil – UAB



Questionário de Análise de dados das aulas práticas

Nome do aluno: Mel Silva

1. Você considera que o uso de software GIMP é importante nas aulas de arte? Justifique sua resposta.

Sim. Pois nos permite criar e recrear, usar
nossa imaginação e nosso intelecto.

2. O emprego das tecnologias colabora para um ensino e uma aprendizagem mais eficaz nas aulas de artes? Por quê?

Sem dúvidas sim, já que a partir do mo-
mento que se educa com a tecnologia, e
desperta nele a curiosidade, a vontade de
descobrir mais, e faz com que ele se
desempenhe nas aulas.

3. Realizar uma análise das obras originais e das obras modificadas. Citar as idéias que você acha que as mesmas transmitem.

Ao analisar as obras originais e quando se
olhar para as modificadas pode perceber
como um simples programa pode
modificar, dando uma nova "obra", e ao
mesmo tempo não deixando-as de serem
reconhecidas originalmente.

4. Faça um pequeno resumo dos pontos positivos e negativos da proposta pedagógica aplicada.

Pontos positivos:	Pontos negativos:
• Abuso da criatividade;	• Apreensão sobre o resultado
• Novos conceitos;	• "Cesta babilônica";
• Despertou-me a curiosidade;	• com obras tão importantes;
• Valorização da arte em si e o que engloba.	



Universidade de Brasília – UnB
Universidade Aberta do Brasil – UAB



Questionário de Análise de dados das aulas práticas

Nome do aluno: Rana

1. Você considera que o uso de software GIMP é importante nas aulas de arte? Justifique sua resposta.

Sim. Pois nos ajuda a fazer as imagens e também é muito bom para aprendermos a editar fotos.

2. O emprego das tecnologias colabora para um ensino e uma aprendizagem mais eficaz nas aulas de artes? Por quê?

Sim. Porque devido ao computador fica melhor para o nosso aprendizado e uma ótima ideia nas aulas de artes. Porém assim, fica melhor até pra estudar.

3. Realizar uma análise das obras originais e das obras modificadas. Citar as idéias que você acha que as mesmas transmitem.

A modificação é muito, a monalisa está lá. Agora pois aprender a modificar a imagem e saber os valores que ela tem em ser original.



Universidade de Brasília – UnB
Universidade Aberta do Brasil – UAB



Questionário de Análise de dados das aulas práticas

Nome do aluno: Silvia Gomes Viana

1. Você considera que o uso de software GIMP é importante nas aulas de arte? Justifique sua resposta.

Sim, pois o uso do gimp nas aulas de artes só tem a contribuir para a criação de mesmo entendimento de de uma obra de arte

2. O emprego das tecnologias colabora para um ensino e uma aprendizagem mais eficaz nas aulas de artes? Por quê?

Na minha concepção, vejo que as tecnologias contribui de forma inovadora e atrativa, assim fazendo com que os alunos possam ser atraídos para uma aprendizagem mais significativa.

3. Realizar uma análise das obras originais e das obras modificadas. Citar as idéias que você acha que as mesmas transmitem.

Com relação as obras originais, creio que as mesmas transmitem o mundo da criação das artes.

Enquanto as obras modificadas, ambas buscam transmitir a criação, imaginação de uma obra produzida.

4. Faça um pequeno resumo dos pontos positivos e negativos da proposta pedagógica aplicada.

A utilização do GIMP no processo ensino/educacional tem um aspecto positivo por incentivar o indivíduo a desenvolver a arte de forma participativa e inovadora

Interferências em imagens de obras:



Aurélio



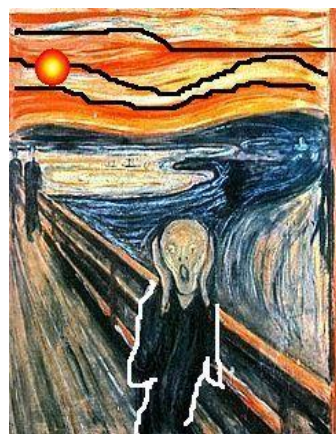
Silvia



Rana



Daiana



Melissa

