O ESTUDO DAS CORES E DAS FORMAS ATRAVÉS DA INFORMÁTICA[1]

Carmem Alcinda Kruel Nunes[2]

Frankiele Oesterreich[3]

RESUMO

O presente artigo apresenta um estudo realizado a partir do curso Mídias na Educação UAB/UFSM, tendo como objetivo analisar a utilização do computador como ferramenta potencializadora da aprendizagem de alunos da sétima série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Rosa Lazzarotto Arboitte, localizada no município de São Pedro do Sul/RS. Buscou-se apresentar algumas reflexões sobre a Informática como um processo construtivista de educação, no qual os alunos são os construtores do seu próprio saber, e o professor é o mediador deste processo. Neste estudo os alunos trabalharam na disciplina de Educação Artística com conceitos de Cores e Formas, trabalho este, desenvolvido através de softwares educativos que tratam sobre os temas Cor Luz, Cor Tinta, Espectro Solar, Formas Planas, Sólidas, Bidimensionais e Tridimensionais, interagindo prazerosamente com o computador nas aulas de Artes. O trabalho mostrou que os alunos, ao utilizarem o computador como instrumento de aprendizagem, desenvolveram o potencial criativo e construtivo de conhecimento.

Palavras-chave: Informática, Artes, Aprendizagem.

ABSTRACT

This article show a study produced from the course of Media in Education UAB / RS, Brazil, its object is analyze the use of computers as powerful instrument of apprenticeship of students in the seventh grade at the Public Elementary School Rosa Lazzarotto Arboitte, located in the district of Sao Pedro do Sul, state of Rio Grande do Sul. We tried to show some reflections about computer science like a constructivist process of education in which the students make themselves knowledge, and the teacher is the mediator of this process. In this study the students worked in the subject of Art Education, with the concepts of colors and shapes. This work, was developed through educational software it explains the Color Light, Color Ink, Spectrum Solar, Plane Shapes, Solid, Two-Dimensional and Three-dimensional interacting pleasantly with the computer in the Arts classes. The study showed that students using the computer as a tool for learning, developed their creative potential and knowledge.

Key words: Computing, Arts, Learning.

---

[1] Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do Título de Especialista em Mídias na Educação.

[2] Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

[3] Professora Orientadora, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo busca refletir sobre a importância da Informática para auxiliar os alunos nas aulas de Artes, trabalhando com o estudo das Cores e das Formas através do computador, possibilitando a reflexão sobre a importância da Informática como mídia que utiliza imagens, códigos, cores, formas e sons para interagir com as pessoas. A partir da questão norteadora do estudo, “como se dá o processo de aprendizagem das cores e das formas com a utilização da Informática na sala de aula?” Podemos observar que os alunos aprendem baseados nas capacidades inatas, além do que, mediam a aprendizagem através do auxílio de recursos e da interação com outros indivíduos como colegas e professores.

Considerando o computador como um produto social que pode desencadear diversas alterações no conhecimento e no relacionamento entre as pessoas, devemos aproveitá-lo como recurso oferecido pela escola, incentivando e motivando alunos e professores a utilizá-lo como uma mídia que hoje está ao alcance de todos e, cada vez mais cedo está entrando na vida das pessoas, determinando novos caminhos na construção do conhecimento e no processo de ensino aprendizagem.

Partindo do princípio de que devemos desenvolver nossas capacidades interagindo com os outros, nada mais correto que utilizar os recursos midiáticos, em especial a Informática como uma aliada para a aprendizagem nas aulas de Artes, estudando Cores e Formas através do site do Rived[4] e utilizando o programa Microsoft Word 2010[5] como recursos que permitam ampliar o leque de conhecimentos já adquiridos.

Através da Informática é possível realizar pesquisas e adquirir novos conhecimentos de como utilizar e trabalhar com o computador para conhecer mais sobre Cores e sobre Formas, tendo oportunidade de pesquisar e podendo estruturar-se sobre um novo prisma da realidade virtual tornando a aprendizagem significativa para o educando e motivando-o a cada vez querer aprender mais. O estudo apoiou-se

[4] O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Disponível em <http://rived.mec.gov.br/>.

[5] Foram criadas atividades a partir do tema cores e formas, para serem trabalhadas pelos alunos diretamente do programa Microsoft Word 2010.

na construção de bases fortes para que o processo de ensino aprendizagem acontecesse com êxito, levando os alunos a aprender a utilizar o computador como um meio de construção progressiva do conhecimento, não somente como aparelho midiático para brincar e ocupar o tempo, mas como uma mídia que ajude a desenvolver nos alunos, o gosto pelo uso do instrumento e o gosto pelo estudo da Arte, em especial sob a temática Cores e Formas, permitindo assim, adquirir com tranquilidade e confiança um conhecimento que faça parte da vida do educando e que poderá ser útil no futuro deles, como um ser social e total.

Assim, o presente estudo está estruturado em quatro capítulos, sendo o primeiro as considerações iniciais sobre a temática em foco, em seguida é apresentada a revisão de literatura pela qual o estudo embasou-se teoricamente, abordando a Informática no estudo das Cores e Formas e as suas contribuições para o ensino de Artes, além de conceitos de aprendizagem para este estudo com o auxílio do computador. No terceiro capítulo é abordado o objeto de estudo, explicando o método utilizado e a discussão dos resultados, e por fim, é exposta a conclusão do estudo, mostrando de que forma a informática pode auxiliar as aulas de Artes, trazendo para ilustrar alguns trabalhos realizados pelos alunos durante o andamento do projeto.

2. A INFORMÁTICA NO ESTUDO DAS CORES E FORMAS: CONTRIBUIÇÕES AO ENSINO DAS ARTES

O Estudo das Cores e das Formas através da Informática cria um grande leque de possibilidades, abrangendo desde o conhecimento básico sobre Cor Luz , Cor Tinta e das formas mais simples, partindo do ponto, da linha e das figuras, até a aplicação destes conhecimentos em atividades mais complexas, desenvolvendo assim, o gosto estético e a aplicabilidade destes em atividades de desenhos, pinturas e de criação de formas bidimensionais e tridimensionais, além da identificação destas formas em composições artísticas. A partir de atividades realizadas através do computador, situa-se dentro do conhecimento artístico usando o computador como uma das mídias de interesse dos alunos, devendo ser trabalhado de forma a motivar os alunos, tornando a aprendizagem significativa e prazerosa aos educandos.

> Pesquisas desenvolvidas no Brasil e no Exterior [...] informam que escolas que utilizam computadores no processo de ensino aprendizagem apresentam melhorias nas condições de estruturação do pensamento do aluno com dificuldades de aprendizagem, compreensão e retenção. Colaboram, também, para melhor aprendizagem de conceitos matemáticos já que o computador pode constituir-se num bom gerenciador de atividades intelectuais, desenvolver a compreensão de conceitos matemáticos, promover o texto simbólico capaz de desenvolver o raciocínio sobre ideias matemáticas abstratas, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita. (MORAES, 1998, p.13)

Partindo deste ínterim, o computador é o grande motivador e incentivador para despertar no aluno novos conhecimentos no processo de ensinar e aprender. Se quisermos que o aluno apresente resultados positivos com atividades individuais ou grupais, devemos proporcionar que ele utilize constantemente o computador na escola, tendo em vista que, quando esses alunos possuem computador em casa - o que são poucos casos -, sua utilização é basicamente para jogos, sites de relacionamentos e outras atividades não educativas.

> Através das Artes Visuais, das Artes Cênicas e da Música devemos estimular, incentivar e dar ao aluno oportunidades para que desenvolvam potencialidades usando o computador através de softwares educativos, mediados por momentos de reflexão e análise que aguçarão a curiosidade, desenvolvendo a criatividade através de desenhos, pinturas e fotos que revelem o conhecimento adquirido. Mas, para que haja esta reflexão e esta análise e para que a informática seja utilizada de maneira que tenha qualidade, é essencial que façamos uma divisão sob quatro aspectos: o computador, os softwares educativos, o professor e o aluno. (MATTEI, 2003, p. 02)

O computador pode ser utilizado de duas maneiras no processo de ensino e aprendizagem, uma das maneiras seria apenas passar informações, seria então, simplesmente uma máquina de ensinar. A outra maneira é usá-lo para o aluno criar, pensar e construir o conhecimento, aí então ele é um instrumento construtivista, dentro da concepção construtivista de Piaget (1972). É a partir da segunda maneira que o artigo apresenta o estudo da Arte, com os conceitos de Cores e Formas, através do recurso de multimídias, no qual podem combinar imagens pictóricas ou gráficas em um infinito de Cores e de Formas, com sons e músicas, com movimento, integrando a percepção ao raciocínio, à imaginação e criatividade, de forma pessoal, tendo como mediador o professor, no qual ele, junto com seu aluno, tornam-se companheiros no processo de ensinar e aprender.

De acordo com Mattei (2003) os softwares estão sendo criados para oportunizar a aprendizagem, servindo como ligação entre o professor, o aluno e o ambiente de aprendizagem. Aí vem o que se considera como criatividade do professor, ou seja, utilizar um software não apenas como ele foi criado, mas utilizá-lo

de forma aplicada ao seu conteúdo e à sua forma de ensinar, saber o que quer e que caminhos poderão trilhar com o aluno, para que este venha a aprender realmente o conteúdo. Para tanto o software deve apresentar algumas características básicas como explorar a criatividade e a interatividade, despertar a curiosidade, estimular reflexão, raciocínio e compreensão de conceitos, propiciar a construção de conhecimento e várias outras características, visando sempre a aprendizagem.

O professor será sempre insubstituível, a máquina não tomará nunca o seu lugar, ele será sempre o mediador das atividades propostas e desenvolvidas, não será apenas o transmissor de conhecimentos, mas sim um orientador, um mediador, um facilitador da aprendizagem que, para Vygotsky (apud REGO, 1996, p.31) "ao estudar o comportamento humano como fenômeno histórico, dedicava-se a construção de estudos pilotos que pudessem atestar a ideia de que o pensamento adulto é culturalmente mediado, sendo que a linguagem é o único meio principal desta mediação", ou seja, não decidindo sozinho o que fazer, mas sendo um parceiro que junto com os alunos descobre o novo e cria novos caminhos para o saber, utilizando mídias e tendo novas ideias, sendo criativo, aprendendo e ensinando ao mesmo tempo e principalmente, que esteja preparado para trabalhar no mundo atual, que procure se atualizar, estudar, ampliar seus conhecimentos, enfim, se auto-desenvolver.

Nesse sentido, Fonseca (2001) afirma que

> É preciso lembrar que os computadores são ferramentas como quaisquer outras. Uma ferramenta sozinha, não faz o trabalho. É preciso um profissional, um mestre no ofício, que a manuseie, que a faça fazer o que ela acha que é preciso fazer. É preciso, antes da escolha da ferramenta, um desejo, uma intenção, uma opção. Havendo isso, até a mais humilde sucata pode transformar-se em poderosa ferramenta didática. Assim como o mais moderno dos computadores ligado à Internet. Não havendo, é este que vira sucata. (FONSECA, 2001, p.2)

O computador é uma ferramenta que pode ser muito bem utilizada, desde que, quem vá utilizá-la conheça e saiba como empregar, pois se for mal aplicada e não tiver um objetivo para sua utilização, só servirá como máquina para brincar, não alcançando o objetivo proposto pela escola que é de usar o computador como ferramenta de aprendizagem, proporcionando o crescimento dos alunos. Terá sempre que ser feito um planejamento para o uso do computador, com objetivos concretos e com avaliação das atividades realizadas e não simplesmente como um instrumento para preencher o tempo da sala de aula sem uma efetiva aprendizagem. O professor, para chegar até o aluno com a intenção de usar o computador, deve planejar, ter

objetivos claros do que quer e, não apenas levar o aluno à sala de informática da escola e deixar ele fazer o que quiser. O aluno será um construtor de seu conhecimento, mas o professor deverá mediar esta construção para que realmente o instrumento utilizado seja útil e sirva como ferramenta de aprendizagem para o ensino.

Os alunos, como uma das partes envolvidas no processo de ensino aprendizagem, devem desenvolver competências e habilidades, ter autonomia, criar, pensar, aprender e pesquisar utilizando o computador como uma ferramenta que os tira da condição de alunos passivos para serem alunos ativos, desenvolvendo-se no momento atual e para o seu futuro.

Na visão de Fischer, apud Mattei (2003),

> A criança [ou o aluno] tem o computador como um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam ideias, ou o que lhes é ditado, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem auto corrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e para encontrar a direção lógica da solução. (FISCHER, 2000, p.39)

Observando que o aluno gosta de utilizar o computador e este é um instrumento que o professor pode aproveitar para trabalhar o conteúdo de sua disciplina, deve-se incentivar o aluno a utilizar esta ferramenta, a qual o auxiliará no encontro das suas expectativas em relação ao conteúdo trabalhado. Como o mesmo se autocorrige, o aluno não terá porque estar receoso de ser criticado ou mesmo de errar, pois o próprio computador, com o auxílio do professor e com o interesse do aluno será o instrumento de integração aluno, professor, computador e aprendizagem.

Constata-se então que o computador pode ser considerado uma ferramenta de auxílio na aprendizagem, sendo de grande importância para a construção do conhecimento, desde que sejam utilizados softwares educativos condizentes com a proposta pedagógica do professor. O professor será o mediador entre a máquina e o aluno pois, como importante instrumento pedagógico, oportuniza ao aluno a ampliação de seu conhecimento e de sua criatividade, especialmente referindo-se às aulas de Artes e aos conteúdos de Cores e Formas que são o foco do estudo.

2.1. Conceitos de aprendizagem sobre o estudo das Artes com auxílio do computador

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais/Arte (2001), é enfatizada a aprendizagem de conteúdos que auxiliam na formação do cidadão buscando igualdade de participação e compreensão sobre produção nacional e internacional de Arte.

> No Ensino de Artes sempre temos que observar três eixos, ou seja, produção, fruição e reflexão. A Produção é o fazer artístico, é o aluno criar, a Fruição refere-se a apreciar a arte e em especial, o aluno apreciar o que faz e a Reflexão é a análise do trabalho feito, seu e dos colegas como uma conclusão da atividade realizada no contexto da formação do aluno como um todo integrado. (BRASIL, PCN/Arte, 2001, Pp.55-56)

Na aplicabilidade do conceito Criatividade, Criando Arte e Comportamento, segundo Haetinger (1998), todos somos criativos e nossa criatividade depende de nossas experiências. A Criatividade é um processo educacional que vem desde a educação infantil, se prolongando pelas séries iniciais e abrangendo as séries finais do ensino fundamental, o ensino médio e todas as outras etapas educacionais e da vida.

Existem livros didáticos de Educação Artística que falam muito em diversos aspectos da Arte, enfatizando as obras artísticas através da Expressão Corporal, Expressão Musical e Expressão Plástica, que, segundo Cotrim (1977) tem-se que trabalhar com todas as formas de expressão ao mesmo tempo, integrar todas as formas de expressão para trabalhar a Arte em sala de aula. Hoje, com a Informática torna-se mais fácil trabalhar com todas as expressões, pois, mesmo não tendo conhecimento sobre todas elas, podemos com os alunos fazer pesquisas e encontrar o que mais nos interessa.

Nos conceitos de Teles e Cunha (1997), em Artes, não temos que ter a preocupação em formar artistas, mas sim, despertar a criatividade na criança e no jovem e ajudá-los a apreciar a Arte como meio de comunicação e expressão, no qual utilizamos a arte popular, o folclore, os sons, os instrumentos, as formas, as cores como um mundo fascinante, de muitas maravilhas a descobrir, inclusive a evolução da Arte como manifestação de valores culturais de diferentes povos e épocas.

Conforme Mrech (2002),

> Surgiram as relações virtuais através das redes, das trocas de mensagens, dos correios eletrônicos onde as distâncias e o tempo se encurtam no processo de comunicação das pessoas. As Artes e a Literatura se estruturaram de uma outra forma, para aumentar o conhecimento não é usada apenas uma mídia, como no passado, mas várias, pois usa-se recursos de multimídia que incluem dança, parte cênica (iluminação e cenário) cinema e TV (exibição de vídeos e filmes) ao mesmo tempo em que outra coisas acontecem em palco ou em uma produção artística. (MRECH, 2002, p. 01)

Sendo assim, entende-se que o computador e a internet na atualidade são importantes ferramentas na construção do conhecimento teórico e prático sobre as Artes, pois possibilita trocas de experiências e ensinamentos através das diversas formas de comunicação virtual.

Segundo Coll e Teberosky (2000) tudo pode se transformar em Arte e ser repassado o ensinamento da Arte na escola, pois, desenhar, fotografar, produzir sons ou imitar são atividades artísticas que todos podemos realizar. Por outro lado, ver como os artistas trabalham ou apreciar suas obras nos possibilita aprender muitas coisas sobre a Arte. Realizar atividades artísticas, apreciar obras de Arte e perguntar sobre suas qualidades pode ser feito através de leituras, do uso do computador, de pesquisas via Internet, de observações, onde lendo, pesquisando e olhando as obras compreenderemos em que consiste a qualidade artística.

Complementando essa ideia, Flores (1996) citado por Mattei (2003) indaga que devemos seguir algumas lições.

> Não basta jogar computadores para os alunos ou para os professores. Deve haver um esforço na formação dos professores em utilizar qualitativamente este instrumento, onde a tecnologia não aumenta espontaneamente o desempenho dos alunos. Aumenta sim a necessidade do professor mediar o processo do aprendiz. A alta tecnologia não significa qualidade, falha-se ao acreditar cegamente em interatividade e multimídia. Ter a rede de pesca não significa ter o peixe, pois nenhum equipamento ou programa substitui um bom projeto educacional. Portanto, não podemos e nem devemos esperar do computador um passe de mágica, ele será sempre um instrumento pedagógico que ajuda o aluno a ampliar conhecimentos e criatividade, que será construída ao longo do ano e das atividades realizadas, concluídas e analisadas se realmente se transformaram em aprendizado. (FLORES, 1996, Pp.86)

Desta forma, o computador deve ser utilizado de uma maneira inteligente, com um planejamento bem estruturado, onde a utilização correta desta ferramenta sirva para a aprendizagem de novos conhecimentos e seja uma grande aliada no fazer pedagógico.

3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O presente estudo partiu do objetivo de analisar a utilização do computador como ferramenta potencializadora da aprendizagem com alunos de uma sétima série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Rosa Lazzarotto Arboitte, localizada na Vila Santa Luzia, no município de São Pedro do Sul/RS. Através deste objetivo central, foi aplicado aos alunos um questionário sobre o uso da sala de Informática nas aulas de Artes, se contribuem ou não para a compreensão dos conteúdos, em específico, aos conceitos de Cores e Formas. A partir do exposto, foi realizado um estudo para conhecer formas de utilizar a Informática e o computador, nas aulas de Artes, permitindo assim, a organização dos conteúdos bem como a interação dos alunos que participaram do estudo.

Observando o meio em que estão inseridos, percebeu-se o que pode ser captado através do computador, das imagens geradas nos vídeos, nas fotos e nas filmagens para ser transformado em conhecimentos, transpondo tudo isso para o computador, descobrindo e criando formas e aplicando o estudo de cores no trabalho projetado.

Nesse sentido, o trabalho foi desenvolvido com todos os alunos de uma turma de sétima série, totalizando dezessete alunos. Foi trabalhado conceitos de Cores - Cor Luz, Cor Tinta, Espectro Solar, Cores Primárias, Secundárias, Terciárias, Formas Planas (Figura 1) e Formas Sólidas (Figura 2), todos esses conteúdos foram trabalhados através de objetos de aprendizagem encontrados no site da Rede Interativa Virtual de Educação -Rived-, abordando conteúdos referentes e formas e cores, além de figuras e formas criadas pelos próprios alunos no Microsoft Word 2010.

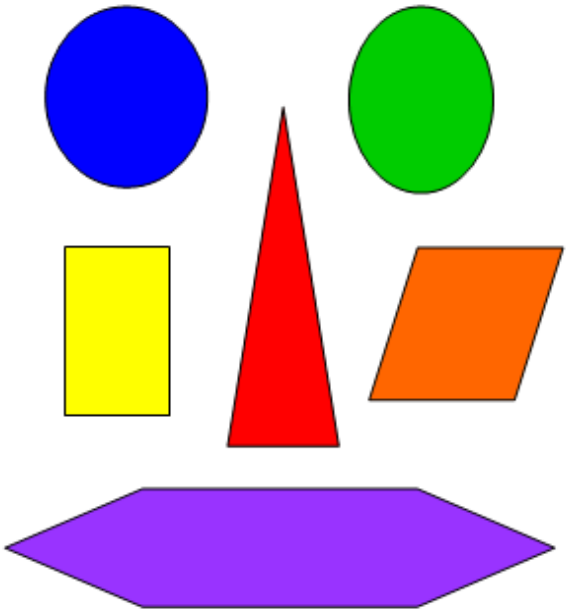

Figura 1. Formas planas bidimensionais

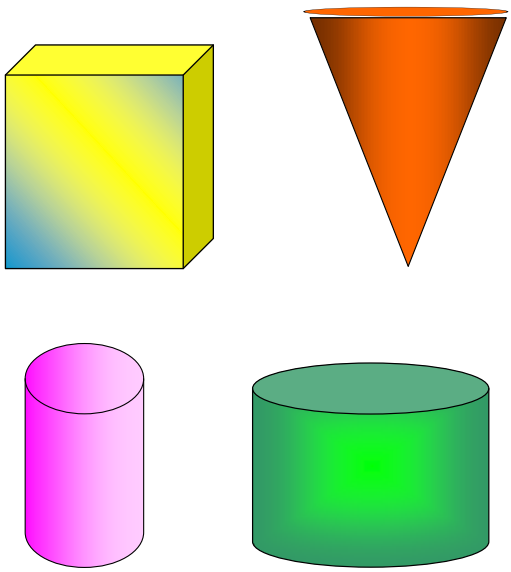

Figura 2. Formas sólidas tridimensionais

O Projeto Político Pedagógico da escola fez parte do planejamento e execução da proposta, que foi formulada a partir da Base Curricular disponibilizada pela SMEC (Secretaria Municipal de Educação e Cultura de São Pedro do Sul, 2009) a qual organiza os conteúdos a serem trabalhados em cada série escolar, sendo um destes conteúdos as atividades desenvolvidas através da Informática.

A proposta iniciou com um questionário (Figura 3) aplicado aos alunos, no qual os entrevistados deveriam responder oito questões sobre a utilização e aplicabilidade dos conhecimentos no computador.

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO

01 – Sua escola oportuniza o uso do computador para a realização de suas tarefas escolares?
( ) sim ( ) não
02 – Sabes utilizar o computador e a internet para pesquisas educativas?
( ) sim ( ) não
03 - Você já fez algum curso de Informática?
( ) sim ( ) não Qual? .....
04 - Tens computador em casa?
( ) sim ( ) não
05 – Você acha que a Informática oportuniza a ampliação de seus conhecimentos?
( ) sim ( ) não Porque? .....
06 – O computador o auxiliaria nas aulas de Artes e no estudo de cores e formas?
( ) sim ( ) não
07 – Gostarias que as aulas de Artes fossem desenvolvidas na sala de Informática da escola?
( ) sim ( ) não Porque? .....
08 – Dê sua opinião sobre o uso do computador na educação:

Figura 3: Questionário Avaliativo aplicado aos alunos

Para ter as informações necessárias sobre o conhecimento dos mesmos sobre informática, ao uso e domínio do computador em sala de aula, para assim, planejar as aulas de Artes, com apoio de recursos tecnológicos disponíveis na escola, como laboratório de informática com computadores com acesso à internet. Foram apresentados aos alunos alguns objetos de aprendizagem do Rived, como de cores, formas, desenhos geométricos, sólidos, figuras planas, entre outros, além do ensino da utilização do programa Word 2010, para assim, possibilitar que criassem organogramas de cores primárias, secundárias e estudo de tonalidades (Figura 4), para que os mesmos pudessem trabalhar desenhando formas e alterando as cores conforme seu gosto e criatividade.

Figura 4: Atividade realizada pelos alunos, utilizando o Word. Estudo de Cores (primárias e secundárias)

O trabalho teve várias etapas, o questionário, os conceitos e a análise das atividades que apareceram nos softwares, os desenhos criados pelos alunos (Figura 5 e 6) e a avaliação da importância dos conteúdos trabalhados.

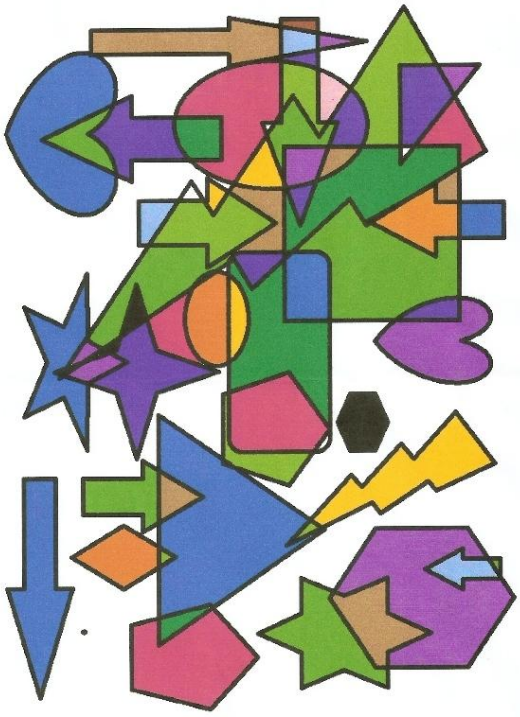

Figura 5. Desenho criado pelos alunos através do computador

Figura 6. Desenhos criados pelos alunos, manualmente

Conforme as perguntas expostas no questionário e respondidas pelos alunos, verificou-se que a escola pesquisada oportuniza a utilização do computador e acesso a internet no turno inverso das aulas, porém, 82,35% dos alunos informaram que não sabem realizar pesquisas educativas na internet e dos dezessete discentes pesquisados, apenas 11,76% possuem computador em casa e já realizaram um curso de Informática, conforme os dados apontados pelo **Gráfico 1**.

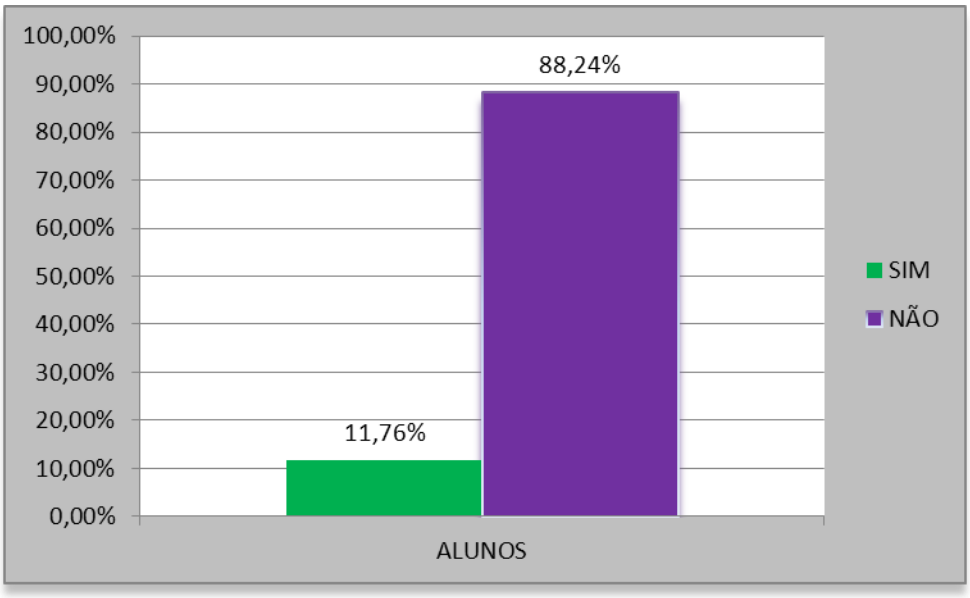

Gráfico 1: Percentual referente ao questionamento se o aluno possui computador na sua casa.

Mesmo não tendo o conhecimento sobre as pesquisas educativas na Internet, 88,24% dos pesquisados consideram a ferramenta eletrônica um dos caminhos para ampliar os seus conhecimentos, conforme o relato da aluna W.W.F *"quando fazemos pesquisas, independente do local, sempre aprendemos algo"*. O **gráfico 2** contempla a ideia dessa aluna, apresentando o seguinte resultado.

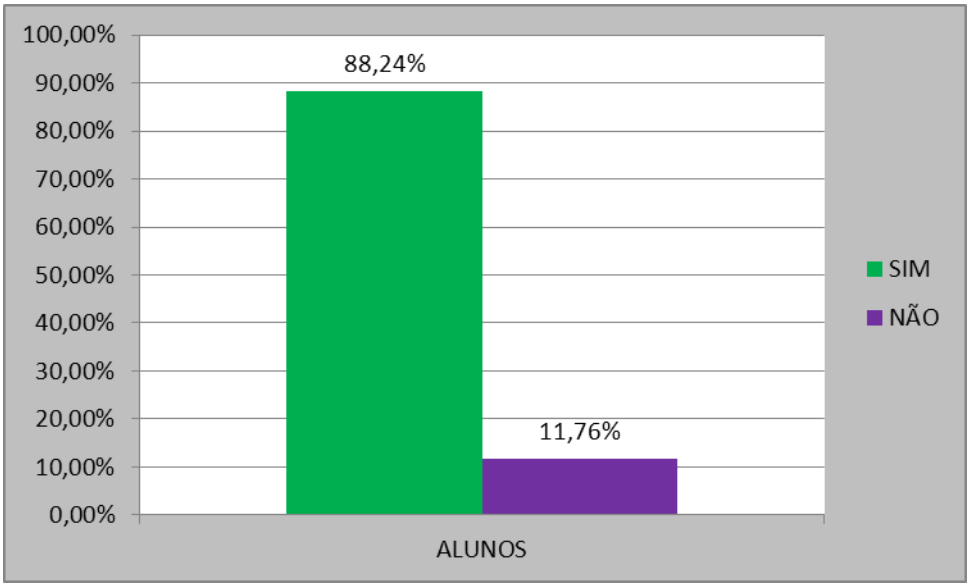

Gráfico 2: Percentual referente ao questionamento se a informática oportuniza a ampliação de conhecimentos.

Dos indivíduos pesquisados, 58,82% falaram que o computador não tem grande influência no ensino das aulas de Artes, em especial no estudo das Cores e

Formas, conforme dados apresentados no gráfico abaixo no qual ilustra que, mesmo os alunos considerando que o ensino com o computador pode ampliar os conhecimento, ainda observa-se que 76,47% preferem aulas práticas e criativas sem a utilização do computador, como mostra o Gráfico 4. Estes resultados condizem com a opinião do aluno L.R.F. "*Acho importante usar o computador para algumas coisas, mas não ajuda muito nas aulas de Artes*".

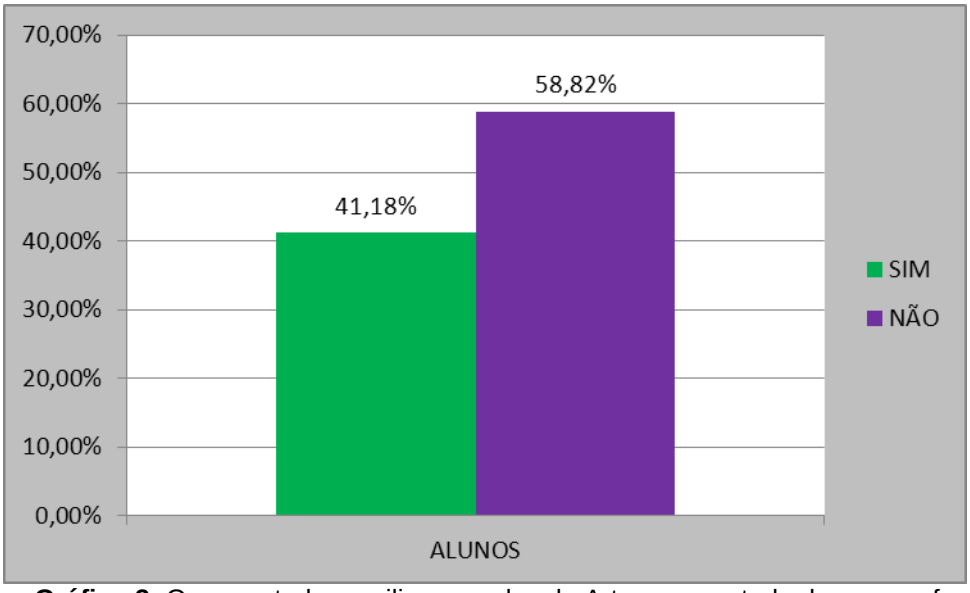

Gráfico 3: O computador auxilia nas aulas de Artes e no estudo de cores e formas?

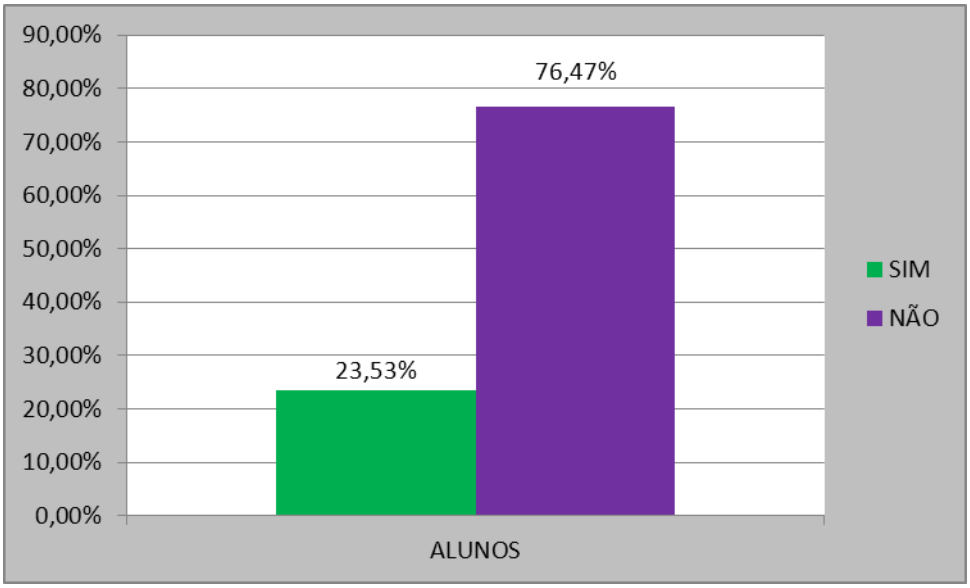

Gráfico 4: Resultados obtidos através das respostas ao questionamento se o aluno tem o interesse que as aulas de Artes sejam desenvolvidas na sala de informática da escola.

Em casa, a maioria dos alunos não possui computador e, como não tem o recurso, nem todos sabem utilizar, especialmente sendo para pesquisas e estudos, quando eles usam o computador fora do horário das aulas, apenas utilizam para

brincar e jogar, assim como fala o aluno R.B "*para mim o computador é importante, pois gosto de brincar nele*", e a aluna R.S. "*O computador tem várias utilidades, como por exemplo pesquisas escolares, MSN, Facebook, mas tem gente que só utiliza o computador para bobagens*".

No caso específico dessa proposta, que utilizou os softwares educativos para Artes, no site do Rived (http://rived.mec.gov.br/atividades) e no Microsoft Word 2010, os alunos puderam identificar conceitos, analisaram o que apareceu com relação às Cores e às Formas, fizeram questionamentos, sugeriram atividades, levantaram hipóteses e até mesmo criticaram algumas coisas, pois, na realidade, como a maioria não tem computador, pouco sabem utilizar e tem bastante dificuldade, achando mais fácil, em Artes, trabalhar manualmente, sem usar o computador, como o discente E.F. se refere "*o computador ensina, mas os professores, as pessoas e a família são mais importantes que um computador*".

Quando os alunos foram desenhar, para depois colorir, observou-se que, com o uso mais frequente, o aluno descobre mais, pois se familiariza com o computador tornando a aprendizagem desafiadora, contribuindo para uma melhor finalização de seus desenhos e de suas construções através das formas e das cores escolhidas, ampliando sua aprendizagem, mas sempre tendo o professor como mediador, que o orienta para que cresça e saia das aulas tradicionais, que pense para o amanhã, que tenha objetivos e metas mais amplas, que se focalize na aprendizagem e na educação. Este pensamento vai ao encontro da ideia da aluna I.S que fala sua opinião sobre o uso do computador: "*o computador é uma ótima opção para as aulas de Artes, pois oportuniza diversos modos de trabalhar*", e também ao pensamento do aluno J.H.L que fala que "*o computador é um meio de nós termos mais conhecimento, já que estão sempre desenvolvendo novas tecnologias*".

Avaliando a importância do conteúdo Cores e Formas, dos dezessete alunos que realizaram as atividades, foi perceptível que nem todos gostaram de trabalhar com o assunto referido, pois alguns não se sentiram confiantes em sua capacidade criativa, mesmo que a grande maioria gostou de desenhar e pintar despertando um pouco mais o gosto pelas aulas de Artes. Desenhar e pintar é aprender, aprender a misturar cores, a utilizar linhas e formas, a ser criativo, a ter sentimentos e a perceber o meio em que estão vivendo, fazendo também com que o professor possa compreender melhor o seu aluno, mas não é nada fácil, pois, atualmente parece que nada agrada aos alunos, especialmente na faixa etária da sétima série, no qual foi realizado o trabalho.

O desenho e a pintura, feitos pelos alunos através do computador, ampliam conceitos e aspectos emocionais, oportunizando o desenvolvimento em muitas áreas como as Artes Plásticas, a Música, e a Dança, dando noção ao aluno de tempo e espaço, de audição, de coordenação motora, de lateralidade, entre outras características. Para o aluno, pintar é transformar seus pensamentos em imagens através das formas e das cores e colocar em ação seus sentimentos e seus saberes.

A partir do estudo realizado, pode-se afirmar que o computador é um instrumento que auxilia a prática pedagógica e o processo de ensino aprendizagem, servindo como ferramenta de ajuda ao professor em seu trabalho de ensinar, seja em qual disciplina for, ele sempre será um grande aliado na construção do conhecimento, desde que, bem mediado pelo professor, com objetivos definidos *a priori*.

4. CONCLUSÃO

Ao realizar o presente estudo, foi possível observar que a aprendizagem necessita de vários meios para que seja significativa e prazerosa. Um destes meios é através do uso do computador, e após a pesquisa, pode-se concluir que nas aulas de Artes a utilização do computador pode ser interessante para a realização de pesquisas educativas sobre o tema, e a aprendizagem das cores e das formas também pode ser eficaz através de aulas práticas sobre o assunto.

Com a disponibilidade do uso do computador, que é um dos instrumentos ideais para pesquisas e que os alunos gostam, o professor deve estar sempre se atualizando e sendo o mediador entre o aluno e as mídias para que o educando demonstre interesse em aprender assuntos novos sobre Artes, que a internet pode oportunizar no processo de ensino e aprendizagem. Mas, sempre deverá ficar a critério de cada educador perceber a eficácia do instrumento utilizado para que o aluno realmente tenha uma efetiva aprendizagem e não somente que seja cumprido um programa escolar.

Sendo assim, podemos analisar o uso do computador como um grande recurso para o conhecimento teórico sobre o assunto, pois proporciona uma flexibilidade maior e uma tranquilidade de que ele professor, está fazendo o melhor para que os educandos construam seu próprio saber, sem imposições e sim como mediador dando oportunidade ao aluno para que ele amplie conhecimentos, seja construtivo, crítico, ético, sensível, enfim um ser humano integral no verdadeiro sentido da palavra.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Arte. 3Ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

COLL, César, TEBEROSKY, Ana. **Aprendendo Arte Conteúdos Essenciais para o Ensino Fundamental.** São Paulo: Ática, 2000.

COTRIM, Gilberto Vieira. **Educação Artística:** expressão corporal, musical, plástica: 1º grau(por) Gilberto Cotrim. Saraiva: São Paulo, 1977.

FONSECA, Lúcio. **Tecnologia na Escola**. 2001. Disponível em: <http://www.aescola.com.br/aescola/seções/20tecnologia/2001/04/000>2. Acesso em 02 de Fevereiro de 2011.

HAETINGER, Max G. **Criatividade Criando Arte e Comportamento.** 6ª Ed. Porto Alegre: M.M. Produtores Associados LTDA, 1998.

MATTEI, Claudinéia. **O prazer de aprender com a informática na Educação Infantil.** Instituto Catarinense de pós graduação. 2003. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev02-11.pdf>. Acesso em 18 de Janeiro de 2011.

MRECH, Leny Magalhães.**A criança e o computador: novas formas de pensar.** Universidade de São Paulo.Textos, 2002. Disponível em: <http://www.forumeducação.hpg.com.br/textos/textos/atual_1.htm>. Acesso em 18 de Janeiro de 2011.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: 1996, 3ª ed.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA. **Base Curricular do Ensino Fundamental.** São Pedro do Sul, 2009.