

INCLUSÃO DIGITAL COM ARTE, DESIGN E CARINHO

DIAS, KARINA REGIA¹; FONSECA, RENAN HUMBERTO LUNARDELLO ²;
GILBERTO BALBELA CONSONI (ORIENTADOR)³

¹ Acadêmica, Curso de Design Digital – Centro de Artes – UFPel – karina.regia.dias@gmail.com

² Acadêmico, Curso de Design Digital – Centro de Artes – UFPel – renanhlf@gmail.com

³ Professor Assistente do curso de Design Digital - Centro de Artes - UFPel –
gilberto@consoni.com.br

1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é abordar uma metodologia de ensino voltada para a inclusão digital de crianças. O estudo pretende aplicar este método de ensino para que as crianças da Casa do Carinho, um abrigo que acolhe crianças de 0 a 7 anos, a se familiarizem com microcomputadores e com a arte.

Neste trabalho, compreendemos por Inclusão Digital:

“A inclusão digital não se resume à disponibilizar computadores para pessoas, mas capacitá-las para utilização eficaz dos recursos tecnológicos possíveis. Para que exista uma inclusão digital não basta ter acesso a computadores conectados à internet. É extremamente necessário estar preparados para utilização das máquinas, não somente em informática, mas com uma preparação que proporcione a utilização plena de seus recursos.” (REZENDE, 2012)

Ensina-se inicialmente para as crianças como reconhecer os principais componentes de um microcomputador (teclado, mouse, C.P.U. e monitor) e como manuseá-los através de jogos educativos previamente selecionados e atividades artísticas (realização de desenhos e pinturas em softwares próprios para esse tipo de atividade), buscando assim, além da familiarização delas com os microcomputadores, o desenvolvimento da coordenação motora e senso artístico.

2. METODOLOGIA

A metodologia aqui empregada trata-se de uma reflexão subsidiada por um levantamento bibliográfico e análise documental de métodos voltados à inclusão Digital e Ensino Infantil para escolher o método que fosse melhor adaptável para utilizarmos com as crianças na Casa do Carinho.

Em nossos estudos nos deparamos com diversas metodologias com abordagens variadas em termos pedagógicos e tecnológicos, algumas já bastante conhecidas como o método Paulo Freire ou Waldorf e até mesmo métodos mais simples utilizados em escolas comuns, dentre eles elegeu-se um para ser estudado a fundo de modo a ser aplicado nas atividades desenvolvidas no projeto na Casa do Carinho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado de nossas pesquisas, foi decidido que a metodologia a ser aplicada deveria ser a mais prática possível, por isso escolhemos o método de ensino da creche IMI Maroca Veneziani, em São José dos Campos. A metodologia utilizada por nós foi uma adaptação de um método de ensino geral para um método de ensino em Inclusão Digital. Esta metodologia foi escolhida

também por dar abertura à inclusão de crianças mais novas no projeto, já que atualmente atendemos apenas as crianças de 6 e 7 anos na Casa do Carinho.

A metodologia consiste em uma pré-etapa e mais 7 etapas. A pré-etapa é uma apresentação dos componentes do microcomputador (teclado, mouse, C.P.U. e monitor). Nela é ensinado às crianças o que é cada um dos componentes e suas funções básicas, para que as outras 7 etapas sejam bem assimiladas por elas. As 7 etapas são:

1. Conhecimento pela Imaginação
2. Comunicação e contato com a escrita
3. Coordenação motora
4. Exploração do ambiente virtual
5. Identidade e autonomia
6. Expressão e percepção visual
7. Linguagem Musical

1 – Conhecimento pela Imaginação

Nessa etapa apresentamos objetos e pedimos que as crianças desenhem ou descrevam um cenário no qual o objeto pode ser utilizado para assim estimular sua criatividade e avaliar o nível de conhecimento das crianças sobre coisas cotidianas. Os desenhos devem ser feitos no computador.

2. Comunicação e contato com a escrita

A constante conversa com as crianças e leitura ajuda na compreensão e correção de palavras, faz com que elas aprendam palavras novas e entendam o seu significado, portanto, a leitura é fundamental para a aprendizagem dos pequenos. Fazer leituras, ou até mesmo deixar que as crianças leiam sozinhas livros digitais ajuda na formação delas e estimula o interesse pela leitura e posteriormente a escrita. Mesmo para aqueles que ainda não sabem ler, esse contato é feito através de histórias curtas narradas, com ilustrações ou animações que mostrem o que o personagem está fazendo com clareza.

3. Coordenação motora

Uma das maiores dificuldades para as crianças que nunca utilizaram um computador é manusear o mouse, pois exige bastante coordenação motora. Através de exercícios básicos como a montagem de quebra cabeças, desenhar, colorir e outros jogos, a criança descobre como controlar melhor essa ferramenta se divertindo e também descobre diferentes funções além de fazer o cursor mexer, como o clique, duplo clique, arrastar, etc.

4. Exploração do ambiente virtual

A curiosidade das crianças e o fato de que para elas muitas coisas cotidianas ainda são desconhecidas fazem com que sua tendência à exploração aumente, e essa etapa é muito importante para o aprendizado de uma criança. Para incentivá-las a descobrir as coisas utilizamos diversos jogos de point click que consistem em explorar o ambiente para descobrir itens escondidos.

Além disso, as crianças são apresentadas a um editor de desenho, ela pode explorar as outras ferramentas sem a explicação de um professor e descobrir sozinha o que elas fazem e quais suas diferenças, ela é livre para explorar todos os botões clicáveis da interface.

5. Identidade e autonomia

Após já ter algumas aulas básicas de como utilizar o computador e para que servem certas ferramentas, a criança é incentivada a ligar o computador, abrir as pastas e escolher um jogo, de preferência que nunca tenha jogado, fazendo tudo isso sozinha. Dessa maneira a criança aprende a fazer as coisas com certa autonomia, sem que o professor lhe diga exatamente onde clicar e o que fazer.

6. Expressão e percepção visual

A expressão artística das crianças é fundamental para seu crescimento pois além de estimular sua criatividade a ajuda a se expressar de uma maneira diferente, lhe dá noção de formas e cores, ajudando assim na coordenação motora. Nessa etapa trabalhamos de diversas maneiras, apresentamos um desenho e pedimos que o pintem da maneira que quiserem, assim podemos saber como é sua noção de cores com relação à realidade. Pedimos também que desenhem em um papel e o reconstruam no computador para treinar sua habilidade motora.

7. Linguagem Musical

A som é outro meio de expressão importante para as crianças, principalmente para os mais jovens que ainda não aprenderam direito a falar. Através das músicas as crianças aprendem a acompanhar ritmos e descobrem como fazê-los também. Para os que já sabem ler, apresentamos músicas simples e pedimos que acompanhem a letra, ao fim da música eles podem cantar sozinhos tentando imitar o ritmo. Utilizamos também jogos de músicas onde o jogador aprende a tocar e a seguir os ritmos tocados, isso ajuda na coordenação e assimilação dos sons.

4. CONCLUSÕES

O que estamos tentando fazer atualmente é proporcionar à essas crianças uma experiência única, que não só as ensine a utilizar um computador, mas a fazer isso de forma divertida, que não lhes pareça como uma aula onde precisam decorar as coisas. Dessa maneira tentamos aproximar as experiências que terão no uso do computador com as experiências que vivem em seu dia a dia, salientando as semelhanças e diferenças para que no futuro possam compreender por que a Inclusão Digital, que hoje para eles é como uma brincadeira, é tão importante para sua formação.

Por mais que o estudo pretenda criar/adaptar uma metodologia de ensino voltada para a inclusão digital das crianças da Casa do Carinho, que seja aplicada para que elas se familiarizem com microcomputadores e com a arte, é importante salientar que mesmo que tenhamos encontrado um método satisfatório e eficaz em nossos estudos, cada indivíduo é único e o método pode falhar. Por isso devemos continuar com nossos estudos para estarmos melhor preparados em caso de futuras adversidades.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artigo

MATOS, Lisiane da Silva. MADEIRA, Maria Cristina. MEDEIROS, Rita. EDUCAÇÃO INFANTIL, LINGUAGEM E APRENDIZAGEM NUMA

PERSPECTIVA DE EDUCAÇÃO POPULAR. Revista Eletrônica “Fórum Paulo Freire”, 2005.

MÜHLEN, Adriana Patzlav. ZAMPERETTI, Maristani Polidori. NOVAS TECNOLOGIAS E LUSICIDADE NAS ARTES VISUAIS: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS TUTELADAS. **XX Congresso De Iniciação Científica**, III Mostra Científica, UFPel, 2011.

REZENDE, Luciano Galdino de Melo. INCLUSÃO DIGITAL - UM DESAFIO PARA O BRASIL. Goiânia, GO - Brasil, 2012.

Documento online e website

MOÇO, Anderson. 7 ATIVIDADES PARA EDUCAR COM BRINCADEIRAS.

Reportagem do website Educar para Crescer. Acessado em 11 set. 2013. Online. Disponível em <<http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/aprendizado-infantil-550375.shtml>>

WAJSKOP, Gisela. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL. 1995. Acessado em 12 set. 2013. Online. Disponível em <<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742.pdf>>