

# A APLICAÇÃO DA INFORMÁTICA NO DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO

Kátia Bragança Jordão\*

## Resumo

**M**uito se tem discutido sobre a união entre os recursos tecnológicos e a educação, na formação dos alunos, devido à expansão dos computadores e de seu uso. No entanto, não adianta tornar disponível toda essa tecnologia sem liberar a criatividade. Por isso, este trabalho relata o desenvolvimento de um ambiente virtual de trabalho, onde o aluno usa a tecnologia em favor da criatividade do traço e o desenvolvimento do saber artístico, mostrando a transição do papel para a tela do computador.

O trabalho consiste em um atendimento individual, iniciado em março de 2001, onde a aluna utiliza o Paint (ferramenta escolhida pela própria aluna) para fazer a transição dos desenhos anteriormente feitos no papel e relacionados aos temas centrais pedagógicos trabalhados na Instituição para a tela do computador, no período de março até setembro de 2001.

## INTRODUÇÃO

**O** meu interesse foi de apresentar mais uma ferramenta de produção artística e do desejo de verificar sua evolução utilizando os recursos da Telemática.

No caso do aluno surdo, a experiência nos mostra a importância do estímulo visual para a comunicação.

## DESENVOLVIMENTO

O trabalho realizado na Informática Educativa do Instituto Nacional de Educação de Surdos atende o seu alunado (Educação Infantil ao Ensino Médio, Ensino de Jovens e Adultos e alunos do Centro de Atendimento Alternativo Florescer – CAAF), seguindo a linha sociointeracionista, onde procuramos desenvolver projetos que tenham por objetivo o favorecimento do desenvolvimento sociocognitivo e a criatividade, buscando suprir as necessidades primordiais em relação à comunicação.

---

Professora de informática educativa do INES

Os trabalhos desenvolvidos nos Laboratórios de Informática Educativa visam também à interdisciplinaridade dando continuidade à prática pedagógica vivenciada em sala de aula.

No atendimento do Ensino Infantil e do 1º segmento do Ensino Fundamental (1ª à 4ª série), os professores regentes acompanham as turmas nos Laboratórios. Já no atendimento do 2º segmento do Ensino Fundamental (5ª à 8ª série) e do Ensino Médio, os professores não acompanham as turmas, salvo se estiverem desenvolvendo pesquisas com as mesmas ou quando utilizam os Laboratórios de Informática Educativa para ministrarem suas aulas.

As turmas atendidas possuem em média 10 a 15 alunos (devido à especificidade – surdos) em dois tempos semanais de 45 minutos.

Muito tem se discutido sobre a união entre recursos tecnológicos e a educação, na formação dos alunos. O relato abaixo descreve um trabalho diferenciado, paralelo aos desenvolvidos normalmente no Instituto e busca essa interação.

Acompanho a aluna J., que hoje tem 20 anos, desde os 7 anos – na época como professora de Educação Artística – e percebi que a mesma era dotada de grande aptidão e criatividade, que se interessa muito por desenho, fazendo dele a maneira de se expressar, ou seja, retratar a sua realidade e também o outro lado, como ela gostaria de ser. Hoje, atuando como professora de Informática Educativa resolvi trazê-la para experimentar os recursos que o computador oferece para desenvolver sua habilidade, deixando fluir assim seu poder de criação.

Comecei então a desenvolver, paralelamente aos atendimentos normais a sua turma, um projeto diferente, no qual a aluna J. é atendida individualmente, durante 45 minutos, duas vezes por semana. Através de temas centrais e pedagógicos (férias, família, dia das mães, dia dos namorados, festa junina, folclore, aniversário do Instituto etc.), que são trabalhados na Instituição, procuro incentivar a livre criação por parte da aluna, que utiliza os recursos da informática na construção de conceitos de família e vivência pessoal.

Esse caminho percorrido pela jovem, sujeito do projeto, permitiu a conceituação de elementos da composição artística como: equilíbrio, cor, forma etc. no ambiente informatizado, pois o trabalho no computador é um processo dinâmico que permite participação e interferência sempre, possibilitando que sua obra seja recriada, retrabalhada a qualquer momento. Embora a ferramenta escolhida pela jovem não ofereça facilidade, pois o *Paint* tem que ser manuseado com o *mouse*, sem grandes recursos facilitadores.

Trabalhamos a parte escrita também junto ao desenho, para que fosse feita a ponte entre o Português e a Língua Brasileira de Sinais (Libras).

