

Ensino de Artes Através do *Inkscape*

Darlysson Santos Pereira¹; Ana Nery Barbosa Matos²
Ubirajara Santos Nogueira³; Albertina Marília Alves Guedes⁴

¹Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: darl-sson@hotmail.com

²Supervisora Local do Subprojeto de Informática na Escola Referência em Ensino Médio Clementino Coelho. E-mail: ananeryb@gmail.com

³Coordenador de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: usnogueira@gmail.com

⁴Coordenadora de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: albertinamarilia@hotmail.com

RESUMO

O ambiente escolar está passando por momentos de constantes transformações principalmente pela necessidade de inserir atividades pedagógicas mediadas com o uso de instrumentos tecnológicos, tais como o *inkscape*. O *Inkscape* é um software livre que pode ser utilizado para criar e editar imagens e, no contexto escolar, pode auxiliar o professor no ensino de Artes. Desse modo, esse trabalho objetiva apresentar os resultados de uma atividade pedagógica realizada por intermédio do software *inkscape* como ferramenta metodológica para promover a interação entre a disciplina de artes e o uso de instrumentos tecnológicos nas aulas de Artes. Esse trabalho teve a participação de 160 alunos do 1º ano do Ensino Médio da referida escola. Inicialmente, no Laboratório de Informática da escola, foi apresentado aos alunos o software *inkscape* e, em seguida, foi solicitado que os alunos realizassem atividades de criação e edição de imagens mediante o uso do referido software. Ressaltamos que, visando alcançar o objetivo proposto neste trabalho, foi apresentado aos alunos, mediante aulas teóricas e práticas, como utilizar o referido software. Os resultados obtidos nesse trabalho revelaram que dos alunos participaram das atividades propostas às quais foram realizadas com sucesso. O fato de poder utilizar uma tecnologia na realização de atividades na disciplina de artes despertou o interesse e motivação dos alunos pelos conteúdos de Artes uma vez que o uso do *Inkscape* possibilitou que os alunos realizassem trabalhos artísticos criativos. Por fim, percebemos que a ferramenta tecnológica utilizada viabilizou a possibilidade dos alunos arquitetar e corrigir seus desenhos sem ter que perder todo o material utilizado, deixando-os livres para desenvolver e/ou modificá-los com a precisão.

Palavras-chave: Ensino de Artes. Tecnologia. *Inkscape*.