

Pesquisa que desenvolvo como bolsista para o “Projeto Aprendi: tecnologia para múltiplas propostas de aprendizagem tendo a arte como fio condutor” voltada para a busca e análise de softwares livres ou gratuitos que possam servir para desenvolver projetos educacionais via o Projeto Aprendi. O Projeto Aprendi é utilizado por professores das redes públicas de ensino, por este motivo os softwares são pesquisados pensando seu uso na educação, com o foco principal em arte/educação, em escolas do ensino fundamental e médio.

A metodologia empregada é de caráter exploratório e envolve a procura por softwares que sejam adequados ao objetivo da pesquisa, seguidos de uma reflexão sobre seu uso na educação. Este processo envolve estudo sobre as possibilidades de uso pedagógico do programa, bem como uma análise a respeito de questões técnicas, como por exemplo, se o programa é de fácil instalação e se é amigável para usuários com pouca vivência em tecnologia.

Como a pesquisa está em andamento, os resultados são parciais. Além de tornarem as aulas dinâmicas, trabalhando com imagens e multimídia, em propostas reflexivas e desafiadoras, programas como Scratch, Wiimote Whiteboard, ArtoolKit e Phun, que foram estudados nesses primeiros meses de pesquisa, podem trazer ótimos resultados se forem bem explorados pelo educador. Nenhum dos programas foi pesquisado visando exclusivamente o uso na disciplina de artes, portanto, todos podem ser utilizados em diversas disciplinas, favorecendo a elaboração de projetos interdisciplinares na escola.