



V MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Tux Paint Produções Gráficas e Artísticas

Nome Completo da Escola: EMEF. Larry José Ribeiro Alves.

Dados de identificação: Alessandra Melo da Silva.

Identificação dos Alunos:

NOME	IDADE	TURMA
Amandra Ramos Pinto.	8 anos	A21
Arthur Costa Gonçalves.	7 anos	A21
Cristian Maciel Soares	7 anos	A21
Djonatam Marcelo de Lima Rodrigues	7 anos	A21
Eduardo Woll Marques	9 anos	A21
Igor Setti Soares	8 anos	A21
Jackson Machado da Silveira	8 anos	A21
Jorge Gustavo Barbosa Batista	8 anos	A21
Kamilly Ticiane daSilca Campina	8 anos	A21
Kauane Caroline Goulart de Rezende	7 anos	A21
Laryssa Correa Milani	7 anos	A21
Leonardo Santos de Oliveira	7 anos	A21
Linda Vitória Gomes dos Santosq	8 anos	A21
Lucas Osmar Soares Mohr	8 anos	A21
Luci Nathália Nascimento de Azevedo	7 anos	A21
Luide Santos Martins dos Santos	8 anos	A21
Luiza Seidler dos Santos	8 anos	A21
Maiara Pacheco Dias	13 anos	A21
Marcello Mello de Bortoli	7 anos	A21
Mariana Alves da Roch	8 anos	A21
Maylane da Luz Rodrigues	8 anos	A21
Pedro Henrique dos Santos Vieira	7 anos	A21
Reynaldo Simão dos Santos	7 anos	A21
Rian Lucien Vilante dos Santos	9 anos	A21
Rochelly Lemos Gaspar	8 anos e 5m	A21

Taison Pereira dosSantos	8 anos e 3m	A21
Vitória Lopes Trindade	10 anos 3m	A21
YagoAlves Matias	8 anos	A21

Período de desenvolvimento das atividades: Novembro de 2016

Atividades propostas em média para quatro aulas conforme objetivo.

Objetivo Geral

Oportunizar o desenvolvimento do pensamento artístico, crítico e estético. Desenvolvendo a sensibilidade, percepção, imaginação e criação

Objetivo Específico

Contribuir com o aprimoramento das habilidades manuais, sensoriais, motoras, perceptivas e inventivas.

Promover e instituir definitivamente a arte como prática social.

Articular ações entre o conhecer e o fazer arte, e promovê-la como trabalho educativo com base teórica intencional. Possibilitando ao educando a reflexão sobre os fatos e obras, explorando seus sentidos e a interpretação da arte e do mundo.

Incentivar a socialização do educando independente da ambiente que ele está inserido.

Oportunizar o acesso a informação e suas possibilidades.

Habilidades a serem desenvolvidas

Atenção;
 Concentração;
 Socialização;
 Motricidade fina;
 Noção de espaço;
 Lateralidade;
 Organização;
 Proporção;
 Comparação;
 Identificação;
 Estética;
 Criatividade;
 Senso Crítico;
 Composição;
 Observação;

Conteúdos sugeridos

Cor ;
 Forma;
 Texturas;
 Imagens;
 Sons;
 Obras de arte;
 Leitura de imagem;
 Produção Visual;

Desenvolvimento

Através da manipulação do Tux Paint , incentiva-se o aluno a explorar o ambiente, seus recursos e ferramentas e suas possibilidades de criação e manipulação de imagens. Após os alunos estarem familiarizados com as ferramentas e funções básicas, é estimulado a criações direcionadas explorando os recursos .voltados aos objetivos e conteúdos. Abaixo segue algumas das possibilidades a serem desenvolvidas com os alunos.

Exemplos de atividades

1. Trabalho com cores Primárias, secundárias, terciárias.
2. Formas geométricas e dimensões.
3. Manipulação de imagens e inserção de som, com objetivos variados.
4. Utilização de imagens de artistas visando o estudo da estética a crítica e a releitura da mesma.
5. Composição livre ou direcionada.
6. Utilização gráfica virtual e reprodução manual posterior.

Recursos utilizados

Ambiente virtual, utilização Tux Paint e Tux Paint-Config.

Estratégia de acompanhamento

Sobre a manipulação, adaptação do ambiente digital é necessário uma aula de dois períodos.

Após este pré-conhecimento pode ser apresentada as propostas de atividades conforme os objetivos e conteúdos.

Existe um apoio no processo pois a ferramenta é de utilização intuitiva, os alunos descobrem rapidamente suas funções, é divertida, de fácil acesso, estimula a criatividade e a curiosidade sobre as suas possibilidades.

A ação colaborativa entre os alunos nas descobertas e criações é motivadora. Pois a atitude é geradora de generosidade, proatividade e de promoção de novas ideias.

É necessário estar atento as produções e ser disponível para resolver problemas, sugerir soluções para as questões em execução.

Conclusão

Este conjunto de ações e resultados ajudam o aluno a melhorar a sua autoestima, ver um mundo diferente, estimula a criatividade a novas descobertas, incentiva a autonomia e a iniciativa. Desenvolve novas habilidades e desperta a curiosidade para novas possibilidades. A ação promove a socialização, integração, comunicação e a colaboração e respeito entre os alunos. Tornam-se solidários e coautores das obras dos colegas que auxiliam.

Tux Paint X Tux Paint-Config

O TuxPaint é um software livre lançado como “open Source”(Código aberto). No momento da instalação verifique os requisitos do sistema. Um programa de desenho para crianças de 3 a 12 anos.

Instalação Linux (Tux Paint é um programa padrão normalmente já está no pacote).O Tux Paint-config deve ser instalado conforme orientação abaixo.

Para instalar o Tux Paint, abra o terminal e de o comando abaixo.

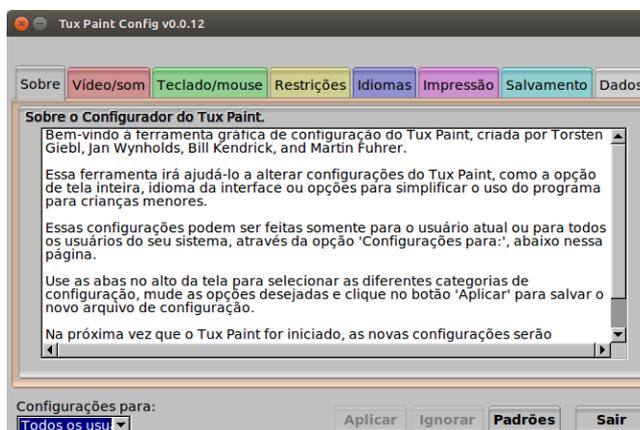
```
sudo apt-get install tuxpaint tuxpaint-config
```

As configurações do TuxPaint são bem simples.

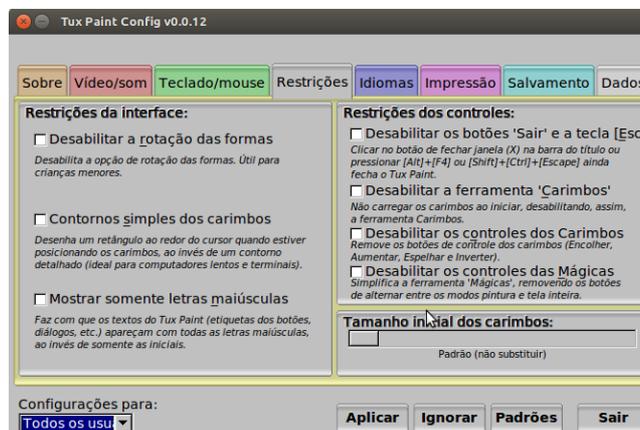
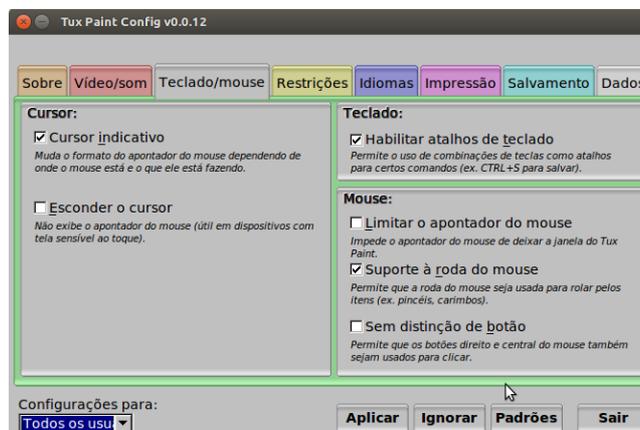
Para abrir o config de o comando abaixo no terminal.

```
sudo tuxpaint-config
```

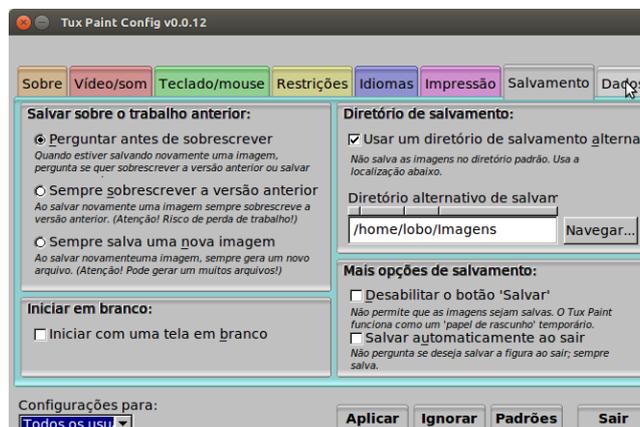
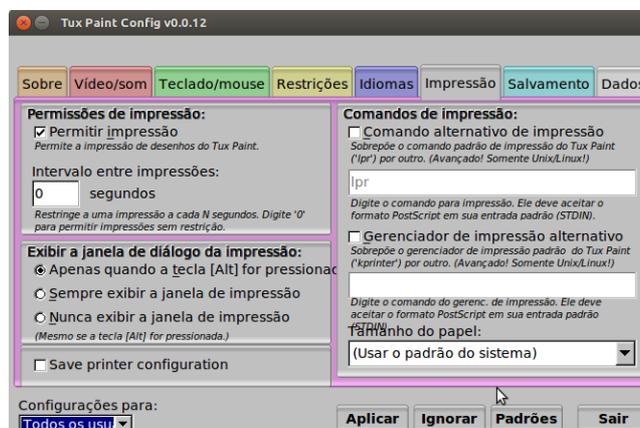
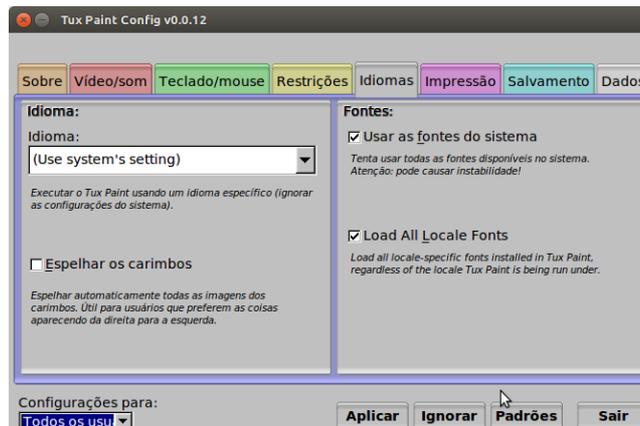
No canto inferior esquerdo, altere de "Usuário atual" para "Todos os usuários".



Configurar ao seu gosto.



Marcar "Usar as fontes do sistema", o programa vem só com uma fonte.





É necessário criar uma pasta chamada “localização”ux paint”em home, ou no usuário específico, o sistema irá criar uma sub-pasta com o nome de saved, onde será salvo as imagens que o Tux Paint irá buscar, conforme as imagens abaixo.

Instalação em outro Sistema Operacional acesse o link abaixo.
<http://www.tuxpaint.org/download/>

Sugestão de Atividade Releitura do artista Romero Brito.

Pintor, escultor, serígrafo e artista plástico brasileiro, consagrado no mundo inteiro pela sua arte pop. (“Arte Popular”).

Escolhi o Romero Brito pelas possibilidades artísticas da sua obra e história. (intencionalidade, veracidade;...).

O educador pode trabalhar vários conceitos e após a criação digital, transformar a obra em objeto concreto através da imagem impressa, pintura, colagem, sucata torna-se um incentivo a novas descobertas, plástica, gráficas.

O artista serve de referência como pessoa e profissional, pelo exemplo de vida, atitude, persistência e sonhos...

Além da prática artística e das aptidões cognitivas existe um trabalho intenso de valores através da arte que é trabalhado com os alunos.



Iniciando Tux Paint



Clique em “Abrir” e irá aparecer as Imagens salvas que aparecem no Tux Paint que foram salvas na pasta saved, e trabalhos executados e salvos anteriormente.



Vizualizando a imagem aberta pronta para edição dos alunos.

