



**DESCOBRINDO
O
KOLOURPAINT**

**Professores Formadores
NTE Uruaçu-GO**

INTRODUÇÃO

O Aplicativo KolourPaint é utilizado para edição de desenhos e construção de conhecimento utilizando o computador. Possui recursos simples e auto-explicativos, portanto é muito fácil aprender a manipular imagens com ele. Basta apenas ter habilidade com o mouse e imaginação para criar muitos desenhos!

Como o professor pode utilizar o KolourPaint para trabalhar com sua turma no Laboratório de Informática?

O Aplicativo em questão como editor de desenhos pode ser usado como recurso de expressão gráfica, em qualquer disciplina onde se possa usar o desenho como representação do pensamento.

Para que os alunos obtenham uma boa aprendizagem com a utilização do Aplicativo Paint é fundamental que o professor conheça os recursos básicos e suas respectivas funções.

Essa apostila apresenta o Aplicativo, explicando minuciosamente às ferramentas e comandos, como também atividades incentivando a criatividade no aprender fazendo.

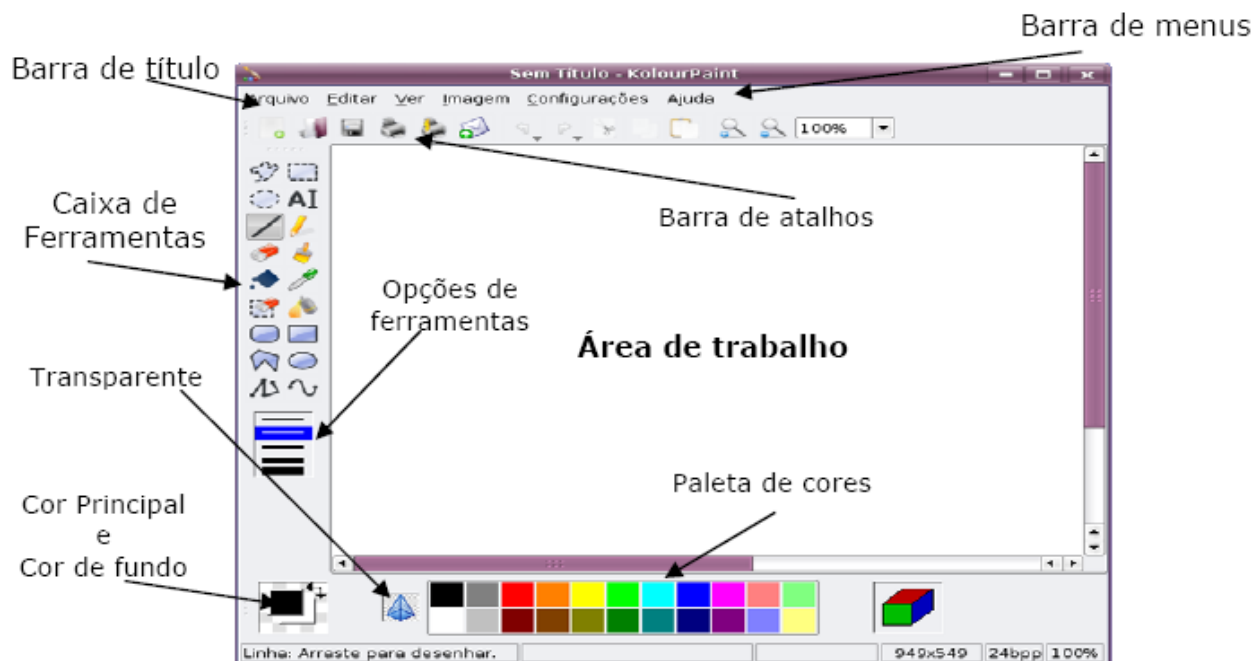
KolourPaint é um aplicativo gráfico para Linux similar ao Paint do MS-Windows, é utilizado para edição de desenho simples e fácil de usar. É perfeito para as tarefas do dia-a-dia como, por exemplo:

- Desenho- desenhar diagramas e “pinturas manuais”
- Manipulação de Imagens- editar imagens e fotos; aplicar efeitos
- Edição de Ícones - desenhar imagens e logotipos com transparência

A janela do KolourPaint

Na tela do KolourPaint, podemos identificar espaços de funcionalidades que poderão ser utilizadas para a criação do desenho. A área central, inicialmente em branco, é a área de desenho, algo como uma folha em branco, se pensarmos em fazer a mesma coisa sem o computador. A área do lado esquerdo leva o sugestivo nome de Ferramentas, já que é ali que encontraremos pincéis, carimbos, letras, formas, linhas, etc. Ou seja, todas as ferramentas necessárias para desenharmos o que a nossa criatividade mandar.



Para acionar uma das ferramentas, basta levar o cursor até ela e clicar com o botão esquerdo do mouse. Ao clicar sobre a ferramenta, note que várias outras opções aparecerão na coluna do lado direito. Assim, ao escolher uma ferramenta no lado esquerdo, sempre poderemos escolher uma das configurações especiais do lado direito. O método de escolha é sempre o mesmo: levar o cursor do mouse até a opção e clicar com o botão direito.



Dicas:


- Na **Paleta de cores** a **cor principal** é escolhida com o botão esquerdo do mouse e a **cor do fundo** com o botão direito.
- Para desenhar arraste o mouse na área de trabalho. O botão esquerdo do mouse desenha com a cor principal e o botão direito com a cor de fundo.





Ferramentas de desenho

- **Linha**  e **Linhas conectadas**  - Na paleta de cores selecione a cor da linha. Clique na ferramenta. Nas opções de ferramentas escolha a espessura do traço. Clique e arraste na área de trabalho para desenhar.

Dicas:


- Mantenha a tecla **Shift** pressionada para desenhar linhas perfeitamente horizontais, verticais e com ângulos múltiplos de 45 graus.
- Encerre o traçado de linhas conectadas com o botão direito do mouse.


- **Curvas**  - Selecione a cor da linha. Clique na ferramenta. Nas opções de ferramentas escolha a espessura do traço. Clique e arraste para desenhar uma linha - isto configura os pontos inicial e final. Clique acima ou abaixo da linha e arraste para definir a concavidade da curva. Para terminar clique com o botão direito do mouse.



- **Elipse** , **Polígono** , **Retângulo**  e **Retângulo arredondado**  - Selecione a cor da linha de contorno (cor principal) e se desejar a de preenchimento (cor de fundo). Clique na ferramenta desejada. Escolha a espessura da linha. Clique numa das opções de preenchimento - você poderá optar por Sem Preenchimento, Preencher com a Cor de Fundo e Preencher com a Cor Principal. Clique e arraste para desenhar.


Dicas:


- **Elipse:** Mantenha a tecla **Shift** pressionada e arraste para desenhar um círculo.
- **Retângulos:** Mantenha a tecla **Shift** pressionada e arraste para desenhar um quadrado.
- **Polígono:** Use o botão direito do mouse para encerrar.


• **Preencher**  - Selecione a cor de preenchimento. Clique na ferramenta Preencher e em seguida no interior de uma figura fechada. O botão esquerdo do mouse preenche com a cor principal. O botão direito do mouse preenche com a cor de fundo.

• **Caneta**  - Selecione a cor do traço, clique na ferramenta e arraste para desenhar a mão livre.


• **Pincel**  e **Pulverizar (Spray)**  - Selecione a cor. Clique na ferramenta. Nas opções de ferramentas escolha uma das formas e arraste para desenhar a mão livre. No pincel o botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

• **Borracha**  - Clique na ferramenta. Nas opções de ferramentas escolha uma das formas e arraste para fazer correções ou apagar no seu desenho.

• **Borracha de Cor**  - Clique e arraste para substituir os pontos da cor principal de seu desenho pela cor de fundo.

• **Seletor de Cores**  - Selecione a ferramenta. Clique com o botão esquerdo numa cor existente em seu desenho para atribuir nova cor principal. Para atribuir a nova cor de fundo, clique com o botão direito. O KolourPaint retornará à última ferramenta selecionada.

• **Texto AI** - Selecione a cor do texto. Clique na ferramenta e arraste na área de trabalho para abrir uma caixa de texto. Após digitar e formatar o texto clique fora da caixa de texto para encerrar.

• **Seleções**  - Clique na ferramenta e arraste para selecionar uma área de seu desenho. Para mover a seleção, clique e arraste-a. Para Excluir pressione a tecla Delete. Para fazer uma cópia da mesma, escolha Editar > Copiar e em seguida Editar > Colar.

NOTA: Existem duas opções de seleção - o Opaco (padrão) e o Transparente. Se você usar o modo de seleção Transparente, a cor de fundo da seleção ficará transparente.

Sugestões de Atividades Práticas

As atividades sugeridas aqui podem ser trabalhadas e adaptadas de acordo com a criatividade do professor.

Relembrando que no KolourPaint o professor poderá desenvolver a coordenação motora fina dos alunos, trabalhando com as formas geométricas, cores, auto-retrato, desenhos de histórias, escrita do nome e outros, estimulando sempre a criatividade. É importante o organizar um espaço para guardar os trabalhos no computador e também publicá-los na escola, valorizando assim o trabalho do aluno.

SUGESTÃO - 01

Disciplinas relacionadas: Ciências, Química, Biologia e Educação Artística.

Séries: Ensino fundamental e ensino médio

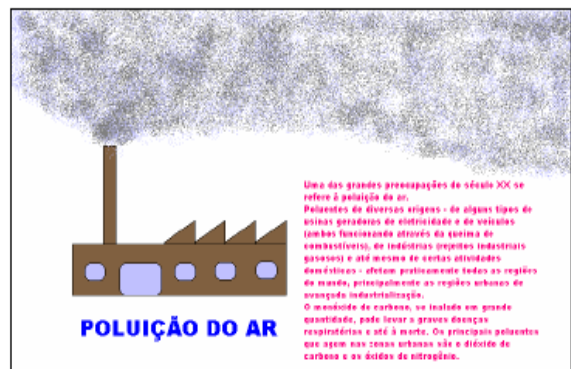
Carga horária: 2 horas/aula

Pré-requisitos: domínio do mouse

Desenvolvimento:

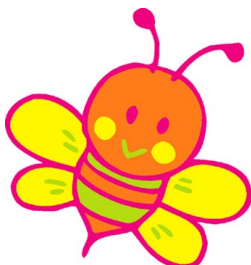
No programa KolourPaint crie um desenho que retrate uma das formas de poluição (veja exemplo na figura ao lado).

- Crie um texto que aborde o tema proposto.
- Salve seu trabalho segundo a orientação do professor.



Temas propostos: Poluição de rios, poluição sonora, poluição visual, desmatamento, folclore, esporte e saúde, segurança no trânsito, etc...

SUGESTÃO - 02



A Borboleta Sortuda

Certo dia, Maricota a borboleta, estava voando por entre as flores, admirando a beleza de suas asas, quando de repente encontrou um caçador de borboletas, ela correu e correu, mas acabou se perdendo numa floresta. O caçador ficou com pena e levou ela para casa. A borboleta falou para todas as borboletas e todas nunca mais tiveram medo dos humanos, mas na floresta existia um admirador de borboletas e ela só se lembra de ter visto um humano antes de desmaiar, mas quando as borboletas souberam de toda a história elas saíram correndo e foram para suas casas, mas uma borboleta não ficou com medo e acreditou que os humanos não nos pegam para matar mas sim para admirar a nossa beleza e depois nos colocar no nosso devido lugar e como ela não era a mesma borboleta prestaram a atenção nela e souberam a história e viveram felizes para sempre.

Esta história foi criada pelos alunos Victor e Bruno do 3º Ano em 9 anos. A professora no laboratório de informática iniciou a história **até onde diz...quando de repente encontrou um..** daí por diante os alunos criaram. Após fizeram o desenho representando a história.

SUGESTÃO - 03

Sequência de ensino

Tema: As cores.

Conceitos: Abordar o tema em sala de aula, através de conteúdos, questionamentos, análise de uma música (aquarela) e reflexões.

- Quais são os tipos de cores;
- O que são cores primárias, secundárias, terciárias e neutras;
- Quando e como usar as cores.

Objetivos:

- Reconhecer os tipos de cores ;
- Reconhecer as variações de cores através da ilustração da música;
- Produzir trabalhos variados, utilizando as diversas de cores.

Público Alvo: Alunos de 5ª série do Ensino Fundamental.

Pré-requisitos necessários: Os alunos deverão possuir noções básicas sobre “cores” e um leve conhecimento em informática.

Tempo Previsto: De acordo com os objetivos previstos, acredita-se na previsão de uma carga horária correspondente a 6 horas aulas. 2 horas em sala de aula, 1 hora na sala do laboratório de informática, utilizando o programa KolourPaint do computador.

Ações Metodológicas:

- Vídeo de motivação: Aquarela de Toquinho
- Breve comentário sobre o vídeo e as cores
- Resumo sobre o conteúdo;
- Debater o assunto em sala;
- Adquirir um banco de imagens de desenhos no computador;
- Criar desenhos;
- Criar história em quadrinho.

Computador:

- Explorar o programa de imagens;
- Cores.

Metodologia Descritiva Durante Atividades Mediadas Pelo Computador:

Mediante o conteúdo estudado em sala de aula referente ao assunto, os alunos orientados pela professora, deverão utilizar os recursos oferecidos pelo computador na sala de tecnologia. Os alunos serão divididos em trios para realizar as atividades no computador. Em seguida, serão distribuídos em dupla para fazer a ilustração da música (aquarela) no caderno de desenho usando as cores e posteriormente produzir uma história em quadrinhos com a letra da música.

Avaliação:

Acontecerá de forma contínua, envolvendo todas as atividades, observando os seguintes critérios:

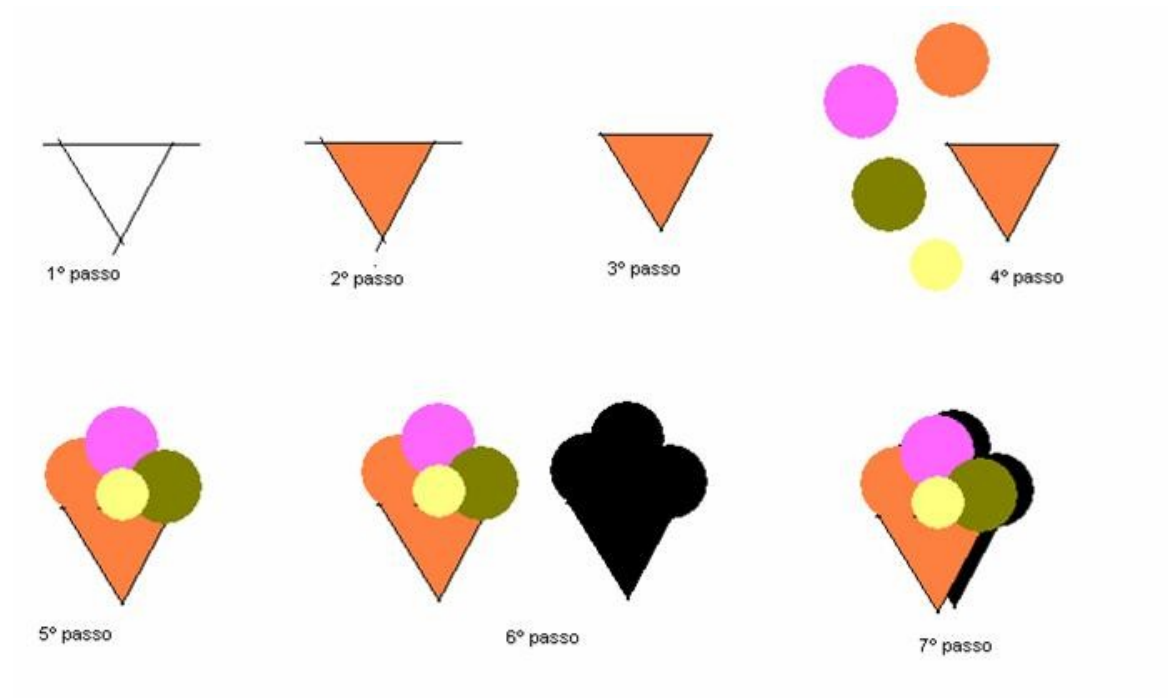
- Participação individual e coletiva;
- Assiduidade e responsabilidade quanto as atividades propostas;
- Cooperação, criatividade, produção durante a realização dos trabalhos.

Cronograma das atividades mediadas pelo computador

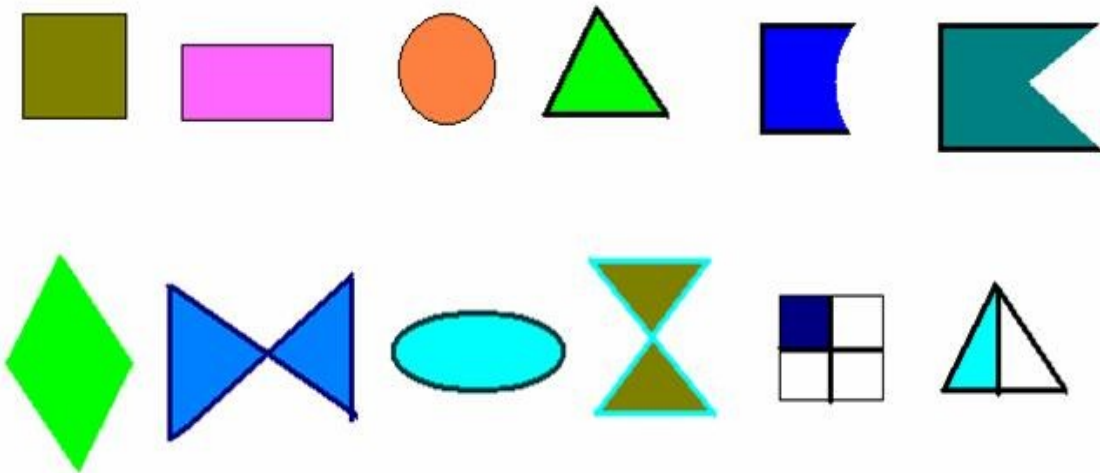
Resultados: após desenvolvimento das atividades em sala de aula e sala de tecnologia, os resultados deverão ser produzidos através da apresentação e exposição das histórias e desenhos.

OFICINA

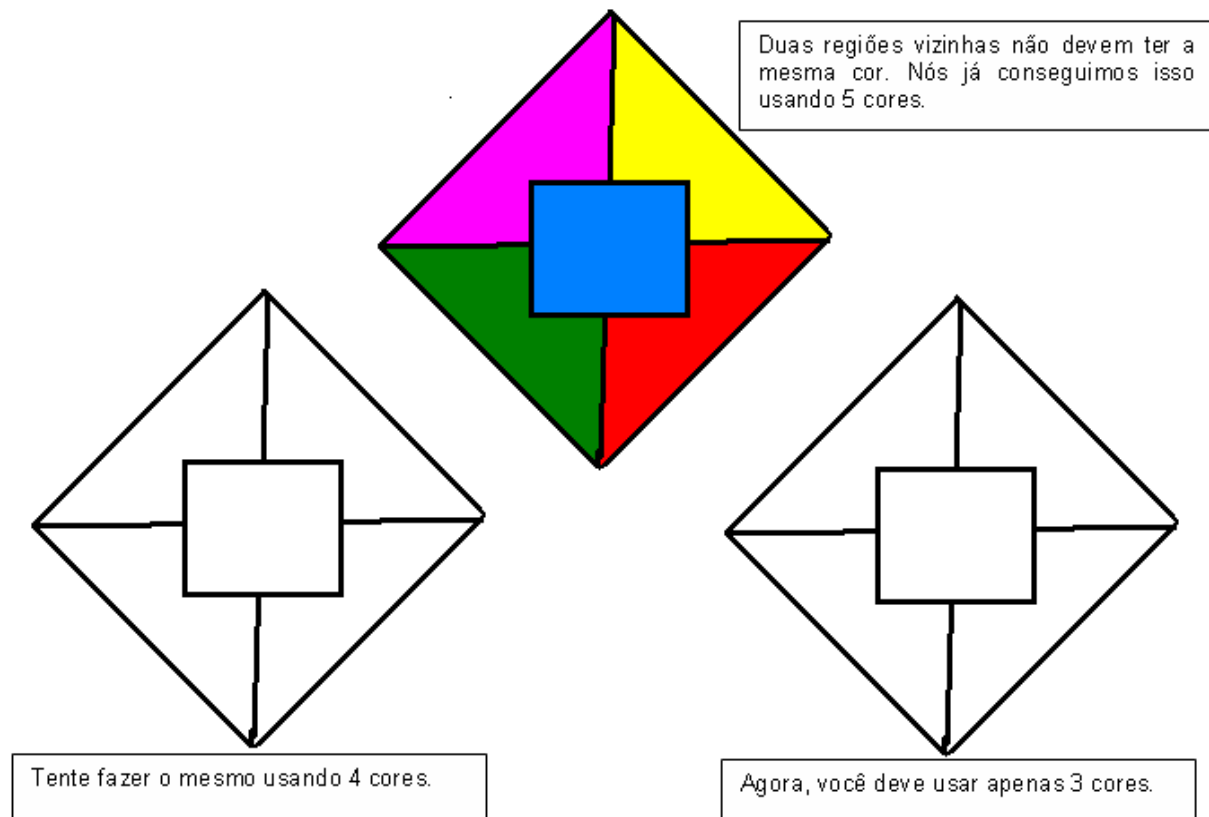
Que tal um sorvete?



Formas Geométricas diversificada



Qual é a Lógica

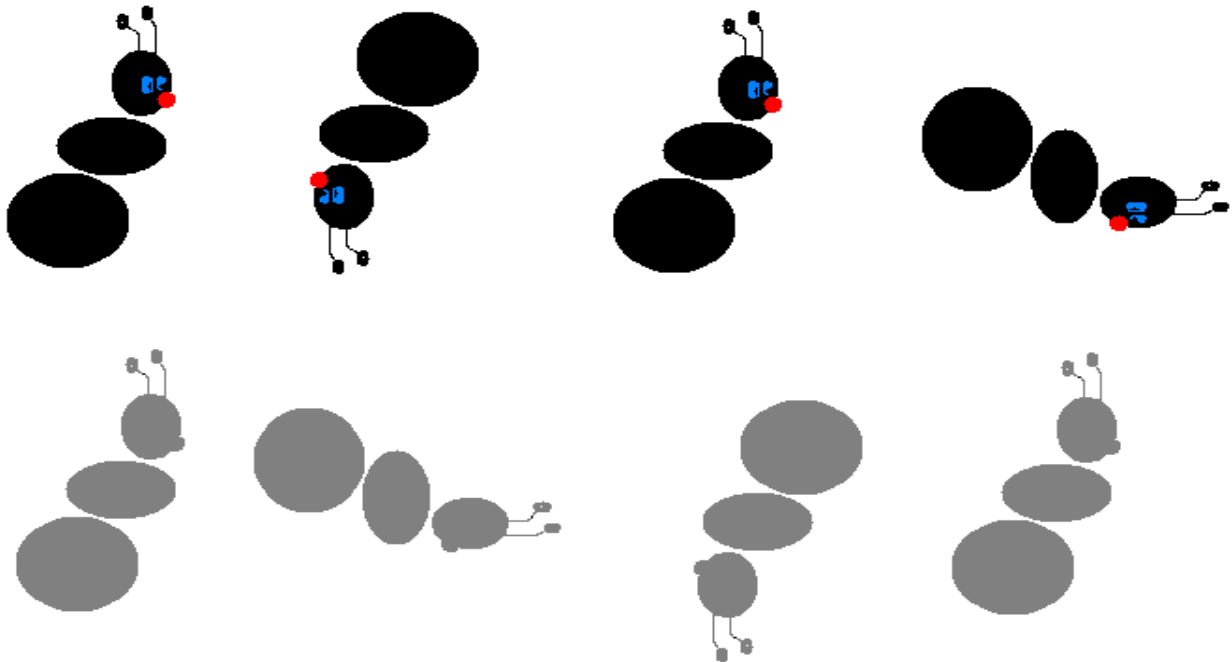


Duas regiões vizinhas não devem ter a mesma cor. Nós já conseguimos isso usando 5 cores.

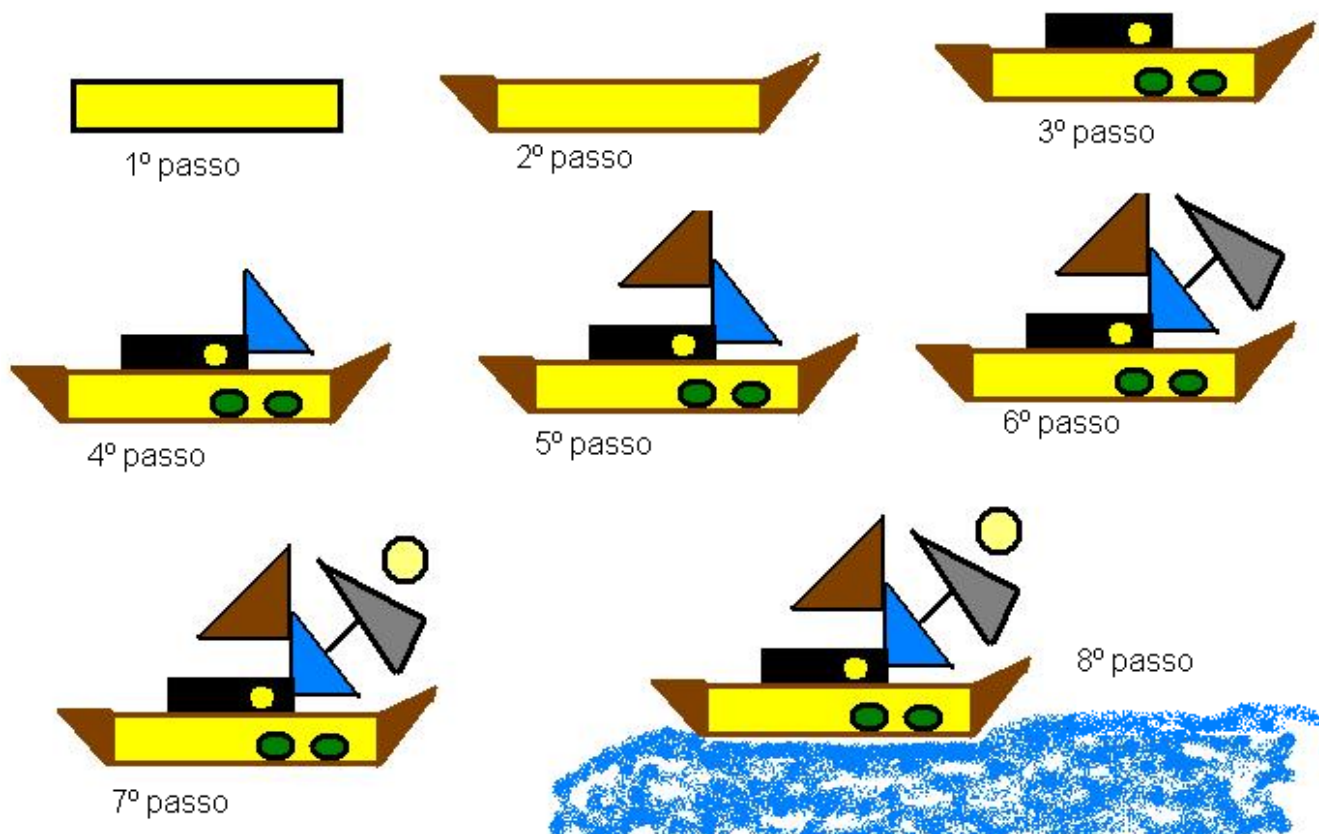
Tente fazer o mesmo usando 4 cores.

Agora, você deve usar apenas 3 cores.

Formigas à Sombra



Chegaram as Formas



Referências Bibliográficas:

HADDAD, Denise Akel e MORBIN, Dulce Gonçalves. Arte de fazer arte – 65ª série. 1ª edição. São Paulo: Saraiva, 2002.

Webliografias Consultadas

<http://brennerane.blogspot.com/> - Acessado em: 13/05/2009

http://docs.kde.org/stable/pt_BR/kdegraphics/kolourpaint/ - Acessado em: 10/05/2009

<http://www.scribd.com/doc/6999768/Manual-Final-Alunos> - Acessado em: 10/05/2009

http://docs.google.com/Doc?id=dhccfmkx_77fjgm2xck – Acessado em: 14/05/2009