

## **A ARTE DIGITAL COMO POSSIBILIDADE DE INSERÇÃO DA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Dorisdei V. Rodrigues<sup>1</sup>

A prática artística vem incorporando os novos meios de comunicação telemática. Está-se diante de novas estéticas, portanto, novas possibilidades de aprender e partilhar conhecimentos no século XXI. No Distrito Federal, vem sendo desenvolvido uma pesquisa-ação em arte como práxis de inserção da cultura digital na educação de jovens e adultos, com experiências de criação e produção de animação, vídeo e fotomontagens. Esse processo caracteriza-se pela aprendizagem coletiva e transdisciplinar, Pretende-se apresentar resultados parciais de uma investigação de doutorado que se insere como investigação de uma inovação pedagógica no programa Observatório de Educação Básica com financiamento da CAPES.

Palavras chaves: arte digital, Transdisciplinaridade e inovação pedagógica.

### A arte de transição no contexto da era digital

A arte de transição situa-se no contexto da era digital frente às mudanças sociais, culturais e econômicas que afetam diretamente a relação do sujeito na sua realidade e compreensão de mundo. Diante da inserção das tecnologias digitais no cotidiano tem se questionado a cerca dos fundamentos das ciências e do reconhecimento da necessidade de interconectar as diversas disciplinas. Para Giannetti (2006). Esses questionamentos sobre a realidade e a razão, já estavam presentes nas reflexões em 1950 entre racionalistas e relativistas.

“Diversas teorias renunciam a sua especificidade disciplinar para se aproximar gradualmente da noção de inter-relação, como podemos ver no estudo das mensagens e da comunicação humano - máquina da cibernética, postulada como modelo de cruzamento e suas ideias de pensamento contaminado (GIANNETTI, 2006, p.13)

A ideia de contaminação entre as disciplinas no campo da arte se inicia com uma potencialização das relações entre diferentes campos artísticos (artes visuais, teatro, música e etc) que com o surgimento da

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, professora as SEDF. Doutoranda do programa e Pós-graduação em Educação da UnB e bolsista do programa observatório da educação básica (Obeduc/Capes). E-mail: [dorysdey@gmail.com](mailto:dorysdey@gmail.com).

fotografia essas potencialidades ficaram ainda mais evidentes na relação entre técnica, arte e vida, pois as tecnologias de geração e reprodução de imagem tornam-se novas ferramentas nas mãos dos artistas.

Contudo no campo da arte digital as ferramentas passam a ser acessíveis para qualquer pessoa e com a popularização do computador, do acesso à internet e as mídias digitais, a arte digital está em evidência em diferentes setores, como na economia, na cultura, sociedade, educação, lazer e outros.

Nesse sentido, as artes, ciências e tecnologias no Brasil, passam a representar diferentes modos de ser e agir no mundo por meio de práticas criativas que se entrelaçam de forma interdisciplinar. Essas diferentes abordagens se apresentam como um fenômeno tratado por pesquisadores no mundo. Entretanto, ainda há muita polêmica sobre o assunto, devido à abrangência e a diversidade de conceitos e definições entre pesquisadores, artistas, cientistas e historiadores.

Nesse cenário, a arte digital se faz presente nas reflexões acadêmicas e deve fazer parte também nas discussões em educação, como vem correndo na experiência do grupo de pesquisa "*Transiarte - Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional no Distrito Federal*", com foco nas práticas pedagógicas na utilização das tecnologias digitais e no fazer coletivo".

A *Transiarte* (TELES, 2012, p.103) "visa despertar a identidade cultural na produção artística virtual de jovens e adultos por meio da criação artística coletiva e individual". O projeto trata de temas de situação problema-desafio, a partir de uma nova linguagem midiática, desenvolvendo habilidades com *softwares* e *hardwares* na construção artística permitindo ao jovem/adulto ir além de uma atuação passiva, receptora de informações ou imagens no ciberespaço.

Utilizamos o conceito de *Transiarte*, uma forma de ciberarte ou arte digital, que se caracteriza pela criação coletiva e interatividade e produções artísticas abertas expostas na "galeria de arte" no sítio/site: [www.proejatransiarte.ifg.edu.br](http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br). Valoriza a criação coletiva ao modelo de autoria do domínio público e da *creative commons* ([www.creativecommons.com.br](http://www.creativecommons.com.br)). Com isso, busca-se trabalhar com a

aprendizagem das funcionalidades das mídias digitais em seu uso criativo, promovendo também a inclusão digital.

A arte de transição ou transiarte é uma experiência no campo da arte digital desenvolvida no âmbito escolar, com sujeitos da Educação de jovens de Adultos com o método da pesquisa-ação de Barbier (2007). O grupo de pesquisa é formado por professores da educação básica, graduandos, pós-graduandos e professores da Universidade de Brasília do Programa de pós-graduação em educação da faculdade de educação (PPGE/UnB). A pesquisa-ação visa estimular a investigação dos processos de implementação da educação profissional integrada à educação de jovens e adultos (PROEJA) no Distrito Federal.

A oficina transiarte vem se constituindo desde 2008, como uma proposta de construção coletiva a partir da experiência estética da arte digital como eixo de integração entre duas modalidades de ensino; Educação Profissional (EP) e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

As contribuições deste trabalho pretendem orientar sobre processos de integração curricular pela inserção da cultura digital na escola, o incentivo a criação e produções artísticas como orientação estratégias pedagógicas de aprender e ensinar na cultura digital, além de incentivar a utilização das diversas linguagens existentes que se articulam intensamente a partir da enorme presença das tecnologias digitais, mais especificamente as de informação e comunicação e a da arte digital na cultura escolar.

#### Estética e processos na arte de transição

No processo da transiarte, a percepção e a sensibilidade são consideradas, no despertar das habilidades de manipulação das linguagens, características que vão refletir a estética contemporânea, estética que passamos a chamar nesse trabalho de estética tecnológica.

Neste trabalho pactuamos com Domingues (2008), Arantes (2008), Santaella (2008) e Shustermam (1999) na utilização do conceito de Estética (do [grego](#) αισθητική ou aisthḗsis: percepção, sensação) que na sua origem, segundo Arantes (2008) relaciona-se a uma “experiência que não é adquirida por meio do conhecimento intelectual e racional, mas pela sensibilidade”.

Assim, a partir do entendimento da complexibilidade de pensar as produções artísticas na era digital pelas convergências entre a estética, técnica e tecnologia numa relação com o “saber fazer” dos jovens e adultos pela apropriação dos elementos (cor, volume, textura, forma, linha, e outros) se constitui a arte de transição ou transiarte, que é essencialmente uma linguagem em constante movimento.

A arte de transição se coloca dentro dessa confraternização da arte digital ( teatro, dança, artes visuais, fotografia e outras ) com suporte de ferramentas tecnológicas em sua práxis pedagógica, que visa à capacitação e o domínio de softwares ou hardwares como estéticas tecnológicas ou representações do campo artístico no dialogo da arte – educação na cibercultura.

Defendemos uma práxis educativa para EJA, que compreenda as possibilidades criativas e a construção coletiva a partir da popularização do computador, do acesso à internet, das mídias digitais e dos aparelhos moveis, pela apropriação de habilidades da reconfiguração das estéticas tecnológicas que estão por toda parte, como nas publicidades, na moda, designs, vinhetas de TV, imagens em movimento, portais, sites, blogs.

Ao longo de cinco anos com experiências positivas e também negativas dentro das escolas a transiarte lança uma proposta de integração pautada na transdisciplinaridade para educandos criativos e com iniciativa. Moran (2000) fala de um novo perfil de educandos com disposição para buscar, dialogar, cooperar e colaborar, esses são estudantes que certamente estarão exercitando seu potencial para a criação e solução de situações-problemas. E, claro que não estarão fazendo isso só entre eles e seus professores, mas sim na própria rede que se atualiza diariamente num processo incessante de colaboração das pessoas que a tornam viva.

O processo colaborativo se constrói no dialógico, que por definição, significa que a “confrontação e o surgimento de novas idéias, sugestões e críticas não só fazem parte de seu modus operandi como são os motores de seu desenvolvimento” (SILVA, 2012). Isso faz do processo colaborativo uma relação criativa baseada em múltiplas interferências.

A base epistemológica de construção coletiva articula-se com a ideia de sujeitos, lugares e saberes articulados para uma dada problemática. Os diálogos entre áreas e componentes curriculares estão fundamentados nas

reflexões de Nicolescu (2000), seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina.

As oficinas de transiarte permitem a qualquer pessoa realizar experimento com cores, luzes, linhas formas, figuras, sons, texturas, animações e hipertextos dando vazão a suas habilidades criativas. Além de incentivar e promover a utilização de softwares para a produção e a manipulação de quaisquer elementos de texto, som e imagem.

#### A arte de transição na escola

No processo da Transiarte, a experiência estética da arte digital encontra-se como mediadora de um impasse conflituoso entre duas visões: a educação tecnicista voltada para a prática, e a propedêutica, com ênfase em conteúdos e teorias do currículo da educação básica, baseado no distanciamento entre a realidade e a escola.

O processo da Transiarte compreende que existem outras possibilidades de construção curricular que tratem dos problemas do cotidiano do currículo na sala de aula.

Essas possibilidades passam pela apropriação de elementos da linguagem visual, a fim de tornar o conhecimento escolar significativo para os educandos da Educação de Jovens e Adultos, numa abordagem curricular das ciências de forma integrada. Ela é ora interdisciplinar, ora transdisciplinar, a partir de um planejamento construído de forma coletiva entre todos os sujeitos da pesquisa.

Em entrevista com o coordenador pedagógico da escola pesquisada, percebe-se que existe uma “urgência em aproximar a educação da vida dos alunos” sem a fragmentação dos conteúdos disciplinares.

Conteúdos que não têm nada a ver com os alunos.

Para o aluno se incluir educacionalmente ele tem que ter interesse e, para ter interesse, ele tem que ver o que se aplica à realidade dele. Eu fiz curso técnico e vejo a proposta do projeto Transiarte como uma qualificação dentro da realidade dos alunos. (Entrevista com coordenador pedagógico de EJA, 2010).

[...] o conteúdo da EJA é diferente dos alunos do ensino médio do regular. Eles têm muita dificuldade, principalmente com as disciplinas de exatas, matemática e física. [...] Não utilizamos o laboratório da escola, pois não temos uma pessoa para cuidar do laboratório. (professor Augusto, 2013).

O planejamento coletivo e a avaliação é um processo fundamental para promover a integração dos conteúdos e sua contextualização com a realidade vivida pelos educandos. Contudo, o professor deve aderir à participação no projeto, pois isso vai alterar a forma de condução do seu conteúdo. Nesse processo, o professor se torna um colaborador e agente transformador da sua práxis.

Ao encontro desta perspectiva, Santomé (2000), sem romper com a perspectiva de um currículo com disciplinas, mas também não fechado às mesmas, postula que um currículo integrado:

Deve servir para atender às necessidades de alunos/as de compreender a sociedade na qual vivemos, favorecendo conseqüentemente o desenvolvimento de diversas aptidões tanto técnica como sociais; devem ser respeitados os conhecimentos prévios, as necessidades, os interesses e os ritmos de aprendizagens dos/as alunos/as deve aumentar a participação nas discussões, decisões e deliberações (pp.187, 188).

Nesse cenário das experiências estéticas de arte digital, na práxis da Transarte, como uma estratégia pedagógica de ensino, busca-se reconhecer as possibilidades dessa arte de transição como uma ação pedagógica não fragmentada do ensino e da aprendizagem, pela via das construções estéticas dos jovens e adultos. Compreendendo, assim, como Santaella (2009, p.499), que "a tecnologia é um ingrediente da cultura contemporânea sem o qual ciência, arte, trabalho, educação, enfim, toda a gama da interação social tornar-se-ia impensável".

Pensar a inserção da cultural digital na Educação de Jovens e Adultos é promover a inclusão digital, é possibilitar o acesso a outras linguagens no ciberespaço. E nesse campo polêmico da fronteira da arte digital, como possibilidade de apropriação das tecnologias de comunicação e informação

na cultura escolar tradicional na EJA, que o trabalho pretende trazer as contribuições sobre as mudanças ocorridas com a inserção da Transiarte.

#### Oficina na Educação de Jovens e Adultos

A Oficina Transiarte é desenvolvida em dois formatos: semanalmente ou semestralmente, em constante diálogo com os sujeitos da pesquisa aplicada em uma escola pública de ensino médio localizada na cidade de Ceilândia – DF, que atende além do ensino médio regular a modalidade de jovens e adultos.

A oficina semanal é ofertada conforme o calendário da escola, apenas para modalidade de jovens e adultos num dia determinado e/ou combinado com o professor do componente curricular que atua na turma com duração de uma semana. A oficina semestral é desenvolvida em qualquer disciplina na carga horária do professor

Na Oficina Transiarte, todas as etapas seguem o método da pesquisa-ação (ação-reflexão-ação) de Barbier (2003), que se torna um auxílio à estratégia da pesquisa e pode modificar seu rumo em função das informações recebidas e dos acontecimentos imprevisíveis.

**1ª Etapa: o convite** - A equipe da UnB, a cada início de semestre, convida os professores e alunos para conhecer o projeto, assim como todos os membros da comunidade escolar. Um “contrato de ação” que se estabelece entre os novos educadores e educandos.

**2ª Etapa: a Situação-problema-desafio** - Configura-se na discussão em que alguns sabem mais de um assunto e outros sabem mais sobre outro. O trabalho da equipe de pesquisa é o de fortalecer o grupo no sentido da produção coletiva e colaborativa, a fim de possibilitar a socialização da comunicação que eles querem publicizar para a sociedade. Algo próprio das experiências deles, em que suas aprendizagens possam se revelar de modo criativo, inovador e sedutor. A situação problema aqui desenvolvida foi à falta de uma parada de ônibus que dificulta o traslado entre a escola e a residência dos alunos

**3ª Etapa: a criação do roteiro** - O roteiro é o processo de sistematização das ideias para a imagem. É o momento da identificação dos conflitos a serem abordados. Em círculo, todos escrevem um roteiro a partir

do tema escolhido. Depois, todos leem até chegar a um consenso e construir um único roteiro coletivo que traz aspectos políticos, críticos, culturais e outros. Os alunos criaram o roteiro a partir da própria experiência vivida na parada de ônibus.

**4ª Etapa: criação artística coletiva-** Traz o sentido da construção coletiva aos alunos e professores que se permitem construir formas estéticas e brincar com as possibilidades do real e também do virtual. Esse é o momento para captação de imagens com o celular, com máquina fotográfica ou filmadora e também para criação e manipulação de imagens no computador.

**5ª Etapa: edição de imagens -** A realização da animação se dá por um processo de construção/ desconstrução constante, desde o roteiro até a finalização da edição, os fragmentos a serem produzidos traduzem a percepção dos sujeitos da pesquisa sempre em busca de resposta para situação-problema-desafio.



Figura 01 - Rodrigues, Oficina - edição de imagens, julho 2014

**6ª Etapa: postagem no site -** Socialização dos resultados da pesquisa. Avaliação do processo e preparação para uma nova oferta.

A produção estética da oficina é postada no site [www.proejaTransiarte.ifg.edu.br](http://www.proejaTransiarte.ifg.edu.br), assim como parte dos resultados da pesquisa. O site possui uma rede social onde os grupos que participam nas oficinas podem se comunicar e postar tanto as produções como os textos, fotos e informações de sua participação no projeto.



A Transarte se apresenta como eixo temático integrador de ações que convergem para a implantação do currículo integrado. Propõe em sua práxis situação-problema-desafio, respeitando as identidades dos sujeitos trabalhadores, suas experiências anteriores, não separa a escola da vida, integra teoria-prática, entre o saber e o saber fazer, tendo na ação/reflexão/ação educativa uma unidade entre conhecimento, trabalho e cidadania.

### Considerações Finais

Na práxis da transarte consideramos o conhecimento de mundo dos sujeitos, construído ao longo da vida dos educandos, como ponto de partida da oficina e o conteúdo curricular da disciplina como pano de fundo, de forma a não fragmentar esses conteúdos, mas de contextualizar com a realidade por meio da arte digital.

Entre vários desafios, vale ressaltar o de superar a tradição da cultura pedagógica de transmissão de conteúdos e assumir que as tecnologias de comunicação e informação trazem muitas questões para pensar e avaliar a práxis, os métodos, as técnicas, os recursos e os currículos. Entendendo que tais instrumentos se constituem como importantes mediadores da aprendizagem ainda são grandes desafios que a educação escolarizada precisa superar com os seus protagonistas.

Freire (2008) propõe que a escola discuta os saberes dos educandos, saberes socialmente construídos na prática comunitária, com os conteúdos disciplinares. Reis (2011) comunga com Freire (2008) e acrescenta que não só a discussão da inter-relação dos conteúdos disciplinares com os saberes dos educandos, mas também encaminhamentos para a superação da situação-problema-desafio levantada no coletivo, portanto que deve ser discutida pelos/com os sujeitos no processo da oficina.

As estéticas tecnológicas desenvolvidas nas oficinas transarte corroboram com Freire (2008), Fávero e Freitas (2011, p.367), que defendem que a capacidade de aprender dos adultos requer uma metodologia especial de ensino que considere o desuso da aprendizagem, devolva a autoconfiança e parta do diálogo.

Nesse sentido, a escola deveria ser um lugar de processos colaborativos, de produção de conhecimentos coletivos. E no contexto

legitimar em sua pauta educativa a educação dos trabalhadores com vistas à formação de um cidadão crítico, reflexivo, emancipado e qualificado para o mundo do trabalho.

Para tanto as tecnologias se apresentam como instrumentos de democratização e acesso ao conhecimento e reforçam a necessidade de uma educação na contramão do individualismo competitivo. O processo da transarte fortalece e reforça as discussões no Centro-Oeste, pela reivindicação de políticas públicas de Estado, que reconheça e viabilize, valorize uma educação que respeite os saberes construídos, dialogando com as expectativas e intervenções dos educandos, apoiada na construção coletiva/ colaborativa.

## 6. Referência Bibliográfica

SANTAELLA & ARANTES, Priscila. (Org.) Estéticas tecnologias: novos modos de sentir. São Paulo: Editora PUC-SP, 2008.

TELES, Lucio. Introdução à Transarte, in TELES, Lucio; CASTIONI, Remi; HILÁRIO, Renato. PROEJA-Transarte: Construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores. Brasília: Editora Verbena, 2012.

SILVA, I, Cicero. *Arte e Tecnologia Digital Brasileira* (2011). Editora: witz edições. Acesso em 30 de janeiro de 2014 em <http://pt.scribd.com/doc/56378627/Arte-e-Tecnologia-Digital-Brasileira>