

A ARTE DIGITAL E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO COLETIVO: Lugares, Sujeitos e Saberes da Educação da Educação de Jovens e Adultos.

Dorisdei Valente Rodrigues
Universidade de Brasília-UnB
Fausta Porto Couto
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

Resumo

Na era digital os processos de construção do conhecimento demandam mudanças no ensino da arte-educação, assim como em todo ensino básico, que tem pautado-se na transmissão de conteúdos e privilegiam uma aprendizagem individualizada. Propomos nesse trabalho uma reflexão da construção coletiva do conhecimento com o despertar do ambiente escolar para cultura tecnológica e as produções de arte digital. Pretendemos a partir das vivências no período de 2008 a 2011 no grupo de pesquisa Transiarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, pontuar algumas questões no âmbito do currículo, mais especificamente, a movimentação pela integração das tecnologias e da arte digital, nos seguintes aspectos do ensino e aprendizagem: a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações problemas desafios, relação com o conhecimento enquanto pressupostos pedagógicos de um currículo numa perspectiva transdisciplinar. Acreditamos que a construção coletiva no currículo em ação em que as Novas Tecnologias de Informação, Comunicação e Expressão estão reconhecidas como recurso pedagógico com potencial mediador de inovar as práticas educativas, constitui oportunidade de lidar com as linguagens artísticas que constitui e vão sendo constituída pelos sujeitos jovens e adultos no âmbito da Cibercultura. Partimos, portanto, da perspectiva que os sujeitos nas contradições sociais vão se formando e transformando os ambientes e a si próprios no processo de escolarização. Pela via da comunicação em seus diferentes formatos de linguagem (escrita, visual, audiovisual e sonora) e em diferentes formatos e agora também no digital.

Palavras chaves: *Construção Coletiva. Aprendizagem Colaborativa. Arte Digital. EJA.*

DIGITAL ART COLLECTIVE AND CONSTRUCTION OF KNOWLEDGE: Places, Subject Knowledge and Education of Youth and Adults.

Dorisdei Valente Rodrigues
University of Brasilia-UNB
Fausta Port Couto
University of Bahia-UNEB

Abstract

In the digital age the processes of knowledge construction demand changes in the teaching of art education, as well as around education. That still are ruled in favor of content delivery and individualized learning. We propose in this work a reflection of the collective construction of knowledge as the awakening of the school environment for technological culture and the production of digital art. We aim from the experiences in the period 2008 to 2011 the research group Transiarte in Youth and Adult and Professional Education, Faculty of Education, University of Brasília, scoring some issues within the curriculum, more specifically, the integration of the movement technologies and digital art, the following aspects of teaching and learning: a collective construction, collaborative learning, problem situations challenges regarding knowledge as a pedagogical assumptions of a curriculum in a transdisciplinary perspective. We believe that the collective construction in the curriculum in action in the New Technologies of Information, Communication and expression are recognized as a pedagogical resource potential mediator of innovating educational practices, is the opportunity to deal with what constitutes artistic languages and are being made by subjects and young adults under Cyberculture. We start, therefore, the prospect that the subjects in the social contradictions are forming and transforming environments and themselves in the process of schooling. Through communication in their different language formats (written, visual, audiovisual, sound.) and in different formats and now also digital.

Keywords: Construction Collective. Collaborative Learning. Digital Art. EJA.

Introdução

O fenômeno da exclusão produzida no âmbito da escola da educação básica, bem como a desarticulação do currículo com as realidades vividas e pensadas na sociedade da informação, manifesta-se na desatualização de conteúdos, na reprovação, na evasão e na divisão entre vida e educação que resulta na dissociação dos conhecimentos e saberes dos sujeitos em suas singularidades.

Estes fenômenos não são exclusividades do Brasil, em outras partes da América Latina isso se repete Di Pierro (2008). A problemática acirra-se quando no atual contexto a linguagem digital está presente na construção do conhecimento, demandando mudanças no ensino básico que ainda pauta-se na transmissão de conteúdos e aprendizado individualizado, desprezando as novas linguagens dos processos comunicacionais.

Propomos neste trabalho uma reflexão da construção coletiva do conhecimento em um ambiente que reconheça/integre a cultura tecnológica e as produções de arte digital na Educação de Jovens e Adultos- EJA. Acreditamos que as tecnologias digitais cada vez mais propiciam um espaço de descoberta, experimentação, autonomia e possibilidades de interação de forma inter e transdisciplinar das diferentes áreas de conhecimentos.

Sendo a aprendizagem coletiva um eixo fundamental para pensar a estrutura da escola na era digital. Propomos neste trabalho uma reflexão da construção coletiva do conhecimento em um ambiente que reconheça/integre a cultura tecnológica e as produções de arte digital na Educação de Jovens e Adultos- EJA.

Pretendemos a partir das vivências no período de 2008 a 2011 no grupo de pesquisa Transarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, pontuar algumas questões: a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações problemas desafios, relação com o conhecimento enquanto pressupostos pedagógicos de um currículo numa perspectiva transdisciplinar na EJA.

Caracterizando a Pesquisa

Na perspectiva da pesquisa qualitativa Chizzotti (2003), abordamos neste trabalho questões relacionadas aos processos de escolarização de Jovens e Adultos, focalizando o currículo e os sentidos da construção coletiva a partir da arte digital. Assumimos os riscos da pesquisa-ação junto com Barbier (2004) e Franco (2005). O primeiro estabelece o planejamento, a discussão, a tomada de decisão, a situação problema, a decisão e a escuta sensível como elementos que movimentam uma pesquisa em uma constante de avaliação da ação reflexão. Segundo, que Franco aborda a pesquisa-ação como prática, que na prática pedagógica, caracteriza-se por uma ação colaborativa sustentada pela reflexão crítica e as transformações que a realidade demanda.

A análise das práticas de oficinas Transarte realizada na Educação de Jovens e Adultos (EJA) no âmbito do projeto de pesquisa Transarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional 2008/2011 da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, tem como um dos seus focos a integração da cultura tecnológica ao currículo da EJA.

Evidenciamos a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações problemas desafios, relação com o conhecimento enquanto pressupostos pedagógicos de um currículo numa perspectiva transdisciplinar na EJA, a partir das vivências e artefatos construídos nas oficinas, bem como estudos que o grupo de pesquisa suscitou. São vídeos, produções em programas específicos, animações, fotomontagem.

Como sujeitos implicados na pesquisa estiveram em diálogo permanente com os jovens na faixa etária de 18 a 29 anos e os adultos de 30 a 60, conforme especifica o IBGE 2009. A escuta sensível presente em todas as atividades da oficina: problematização, delimitação de temática para criação de vídeos e/ou outra construção na roda de conversa aos poucos revelava os saberes, leituras, lugares e histórias de vida. Experiências e saberes diversos negados, silenciados por um currículo preocupado, exclusivamente, com ler e escrever ainda de forma mecânica. Homens e mulheres com uma bagagem incrível, mas invisível para a escola e para a sociedade.

Jovens e adultos, diferentes mídias e máquinas que demandam conhecimento tecnológico técnico no cotidiano de seu trabalho; uma nova estética, a arte Transarte como possibilidade de desenvolver a criatividade e fortalecer a aprendizagem em diálogos com outros saberes; outros precisando aprender o básico das ferramentas do ciberespaço para ter acesso às práticas e construções na *Cibercultura*. E neste cenário como propor uma ação pedagógica que possa valorizar os saberes e avançar para outras competências e habilidades junto as TIC? E, eis que arte digital constituiu-se como ponte de resignificar o currículo vivido e pensado no âmbito da escolarização da EJA.

Saberes dos Sujeitos da EJA e um currículo articulado com as TICs

A experiência de práticas culturais na *Cibercultura* (GARBIN, 2003) constitui possibilidade de dar voz a esse público ignorado em suas competências e habilidades demandadas e, sobretudo as já consolidadas. Avançar no processo de explicar, compreender e apropriar das novas tecnologias da informação, comunicação e expressão (TIC), conforme (KENSKI, 2007) enquanto ferramentas que se renova em um novo contexto social, político e econômico que consiste em inaugurarmos novas formas de pensar e produzir o conhecimento, assumindo a autoria e co-autoria do processo pensar e construir novos saberes e conhecimentos.

O público da Educação de Jovens e Adultos traz consigo experiência de vida em condições e circunstâncias diversas, acerca das linguagens. Os educandos jovens e adultos que frequentam as classes de EJA são discriminados, sobretudo, na sua capacidade de criar e pensar os saberes vividos, partilhados no coletivo. O fato é que as práticas educativas configuradas a partir de propostas do governo não estabelecem diálogo com esse público na medida em que objetiva apenas certificar para o mercado de trabalho, finalizar determinada etapa de ensino, apropriação de competências mínimas de ler e escrever (FRIEDRICH et al, 2010 403). A auto-estima dos jovens e adultos ainda é muito baixa quando não são reconhecidos como sujeitos de saberes para além dos fins sociais da escolarização.

As pesquisas sobre as políticas publicam Machado (2009) revelam que embora a educação seja um direito para o público da EJA, isso ainda é um desafio. Não bastam programas alternativos é preciso levar em conta as singularidades das pessoas em suas realidades e fomentar ações que de fato permitam aos sujeitos permanecer e aprender na escola. Não é cabível pensar que a mesma proposta de Ensino Médio

regular pode ser adaptada para a EJA. Cada um com sua especificidade, ou do contrario caminha-se para uma prática educativa que exclui na medida em que não promove uma aprendizagem significativa, desarticulada, a exemplo, das possibilidades que a tecnologias de informação e comunicação pode articular.

Arte Digital e Construção Coletiva

Segundo Garbin (*op.cit*),é importante que estejamos cientes do que é produzido, como e por quem é produzido o conhecimento na internet, pois quanto mais pessoas consomem produtos da mídia, sem uma consciência política, mais o capital de grupos organizados ampliam sua concentração de poder de decisão sobre o que circula ou não na rede. Assim, a globalização da economia também se reproduz na globalização do meios.

Neste sentido pensar os processos educativos mediatizados pelas TICs, pode ser um caminho para fomentar um aprendizado sobre o uso das ferramentas para os processos comunicacionais e informacionais em rede, bem como para a inserção dos sujeitos da EJA nas práticas culturais em rede da *Cibercultura* partindo de situações problemas desafios.

A economia global acontece principalmente na cultura digital e a autora (*op.cit*) questiona: como estamos processando tantas informações na condição de consumidores e produtores da cultura ventilada pela mídia tradicional (tv, rádio, vídeo, mp3, walkmens, jornais, revistas..) e mídias eletrônicas (tv digital, celular, internet, revistas e jornais eletrônicos)?

Neste sentido as mídias digitais constituem meios de se abrir discussões sobre a construção da gestão da escola, dos espaços pedagógicos, da didática até aqui vivenciados sob a égide de uma pedagogia da transmissão. O centro do processo educativo continua sendo o aluno. Neste sentido as tecnologias integradas ao fazer do professor mediador, constituem ferramentas que dão condições efetivas de inovação no fazer pedagógico, na medida em que as compreendemos como uma via e não uma solução única, de comunicação e expressão, produção e criação de novos saberes.

Somos nós os atores do processo educativo que não podemos perder a oportunidade para inaugurar debates que viabilizem uma verdadeira independência do pensamento individual e coletivo. E por que focar estas questões? Segundo Fischer (2005:45)

Como pensar em práticas coletivas de existência, se a ordem é a competitividade acirrada, generalizada, a qual, por sua vez, coloca no centro a disputa pelo corpo mais belo, mais jovem e mais “trabalhado”? Como incentivar o olhar generoso sobre o outro, a escuta do outro, quando todo o investimento se faz no sentido de apresentar aquilo que é da ordem do público como um fardo indesejável?

A leitura de mundo é extremamente ignorada para se introduzir a leitura da palavra nos que fazeres presentes na EJA. Eles querem muita coisa, mas não tem para quem dizer ou pedir. Eles querem sair melhor da escola e a convergência das mídias hoje em uma linguagem digital demanda dos educadores um trabalho árduo para pensá-la em suas múltiplas possibilidades.

Os jovens e adultos que procuram a escola para cumprir a exigência de ampliação de escolarização são os mesmos que não tiveram oportunidade de estar ou

estiveram, mas não lograram sucesso em porque permanecer e aprender de fato ainda são velhos desafios em sistema pensado para poucos.

As representações sociais que conduzem a prática do currículo, desarticulado das TICs, ampara-se na prerrogativa de que os jovens e adultos precisam aprender apenas a ler, escrever contar; tem muito dificuldade, não gostam ou não querem participar das atividades em laboratório de informática. Somando-se a estas há a resistência docente de manter-se distante da praticas culturais da cibercultura.

A pesquisa de mestrado de Couto (2011), evidencia representações sociais sobre como os jovens se sentiam incluídos nas praticas vivenciadas nas Oficinas de Transiarte e Ceilandia DF, revelou ser uma experiência que pautava a realidade da escola em que se sentiram capazes com o apoio dos colegas e a mediação dos participantes do projeto Transiarte. Consideraram uma experiência de aprendizagem significativa por permitiam pautar suas angustias e construir vídeos pensado e criado pelo grupo.

Em outra pesquisa de mestrado, também do grupo de Pesquisa Transiarte, Rodrigues (2009) revela que:

A Transiarte busca trabalhar no ciberespaço com a aprendizagem das funcionalidades das mídias digitais, em seu uso criativo a partir do conceito de identidade estética cultural. Ao perceber que na atualidade, a linguagem digital está presente nas mais variadas formas de expressão, tendo maior difusão entre os jovens. Contudo a proposta das oficinas de Transiarte entende que é possível no âmbito da arte educação, desenvolver novas linguagens de comunicação utilizando a arte e mídia. (RODRIGUES, 2009, p.45).

E por que as oficinas de Transiarte articulam a criação da arte digital e a construção coletiva do conhecimento? Segundo Rodrigues (2009), a arte digital propõe uma construção a partir da arte existente, neste sentido pensar e criar no ambiente escolar significa pautar todas as formas de arte nas vivencias individuais e coletivas para favorecer os processo criativos e valorizar a expressividade artística tanto no a realidade física, quanto virtual, sendo ela real e atual em sua processualidade. Segundo Teles (2008):

a passagem do real físico-presencial para o físico-virtual, ou seja, a digitalização de componentes artísticos produzidos por meio das técnicas das artes "tradicionais" permite capturar expressões artísticas agindo como uma linguagem norteadora do fazer artístico. Neste sentido, o fazer artístico pode ser constantemente reinventado ou modificado para ser parte da arte eletrônica no ciberespaço. (*apud* RODRIGUES, 2009, p.46)

A experiência da construção coletiva Lèvy (1999) na perspectiva da arte digital parte do pressuposto que o professor atua como um mediador em que todos os sujeitos possuem experiências as serem trocadas, discutidas, elevadas e atualizadas em novos saberes agora do formato digital (RODRIGUES, 2009).

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.

Escolarização e Aprendizagem Significativa

Alguns sabem mais de um assunto outros sabem mais de outro. O trabalho da equipe de pesquisa é o de fortalecer no grupo o sentido de produção coletiva e colaborativa para levar uma mensagem que eles querem publicizar para a sociedade. Algo próprio das experiências deles em que suas aprendizagens possam se revelar de modo criativo e ativo. Aos poucos a vergonha vai dando lugar ao trabalho de dois a dois, de três em três no computador para o cadastramento no site do Transarte, para construção de e-mails, para ler o e-mail, ler notícias ou fazer outro tipo de pesquisa. Há participantes que nunca tiveram um e-mail, nunca conseguiram fazer nada usando a linguagem digital (blog, MSN, pesquisa na net, produzir páginas...). Para muitos estudantes, a roda é lugar onde ninguém precisa ter vergonha do que é, do que se constituiu e do que não sabe, ao contrário: é um espaço para aprender de modo valoroso.

Mais do que a escola pode oferecer ao jovem e adulto eles sinalizam outras demandas, que na construção curricular precisa ser contextualizada. Os sujeitos envolvido em projetos podem em muito ampliar suas habilidades e competências individual e coletivas. Este envolvimento se constitui em oportunidade para se promover aprendizagem colaborativa e interativa na medida em que é possível pautar os aspectos políticos e culturais de ser hoje um internauta na cibercultura. Como vivenciamos um contexto em que as produções tecnológicas sinalizam para uma convergência de mídias, o processo de construção de uma identidade consciente do seu tempo e de sua realidade é fundamental, ou correremos o risco de ter uma legião de alfabetizados digitais, internautas com plena apropriação das ferramentas da cibercultura, mas totalmente alienados tanto político, quanto culturalmente.



Figura 1 – Fotomontagem - Rodrigues (2009)

O mito de que “o jovem não quer nada”, “não esta a fim de estudar, de fazer nada”, cai por terra. Mesmo estando mais ligados com os espaços de conversação, de bate papo, quando conectados conseguem fazer uma coisa e outra. E, se eles precisam aprender a lidar com isso na escola, os educadores precisam aprender a usar isso em seu favor. Portanto, os professores precisarão ter domínio do conteúdo do campo de conhecimento de sua formação, seja para orientar, convencer, esclarecer e/ou reconhecer propostas desafiantes e inovadoras dos alunos.

Moran (2000) fala de um novo perfil de aluno com disposição para buscar, dialogar, cooperar e colaborar. Alunos com iniciativas. Alunos que certamente estarão exercitando seu potencial para a criação de situações-problema e tentar resolvê-las de modo original. E, claro 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.

As estratégias de aprendizagem trabalhadas no projeto Transiarte possibilitam não só discutir e produzir vídeo, ou promover a inclusão digital de jovens e adultos enquanto sujeitos de gerações diferentes, criando, pensando e fazendo arte digital. Mas, sobretudo possibilitar compreender a subjetividade coletiva em um contexto de tensões, de lutas, na busca pela escolarização, e pela afirmação de identidade e a importância da participação no processo de pensar e criar conhecimentos. Tais estratégias buscam ainda problematizar os processos de co-autoria pela experiência com a linguagem digital no ciberespaço. Ampliando as habilidades e competências dos sujeitos para desvelar o discurso as distintas narrativas do contexto através da linguagem digital.

A materialização e a sistematização final do trabalho do Projeto Transiarte se dá em formato de vídeo postado no site www.proejatransiarte.cefetgo.br local este em que os visitantes podem imprimir comentários, e reeditá-los. Para os alunos mais jovens da EJA que são internautas, sua participação no projeto é uma forma de estar na 'Net' envolvidos em um trabalho de maior importância. São experiência que elevam sua auto-imagem, seu auto-conceito, seu desenvolvimento social. É também uma situação de auto-afirmação em sua posição construída nos diversos espaços da *Cibercultura*.

Neste sentido mais do que incluir digitalmente o itinerário formativo que o curso Transiarte oferece constituem-se em experiências que oportunizam a incorporação de uma nova cultura: a cultura tecnológica. É por meio deste espaço que eles, de alguma forma, apreenderão o seu significado, visto que poderão implicar em mudanças em sua vida profissional e pessoal. É neste espaço da *Cibercultura* que a produção do conhecimento está acontecendo em maior escala. Assim, como pensar em currículo integrado sem pensar nas estratégias que poderão possibilitar ao aluno uma apropriação das tecnologias de informação, comunicação e expressão? Freqüentar os laboratórios de informática em uma disciplina de qualificação técnica é o suficiente?



Figura 2 – Fotomontagem - Rodrigues (2009)

Acreditamos que a integração das mídias digitais aos processos e práticas educativas em um currículo integrado, se constituem em estratégia de promover a interlocução dos conhecimentos nas múltiplas linguagens que hoje se convergem entre si. Assim em um itinerário formativo de um curso de qualificação seja básico ou Técnico, o curso Transarte (em módulo ou projeto...) pode se transformar em um curso responsável por criar um ambiente acolhedor ao jovem e adulto que busca a qualificação profissional e ampliação de suas competências pessoais;

Um dos princípios que norteia o Transarte é o sentido e significado da participação dos sujeitos na construção de novas estéticas. Mais do que qualificar pessoas para buscar uma inserção no mundo do trabalho um currículo integrado, respeitando as singularidades dos sujeitos não se limitará a fomentar recursos técnicos aos sujeitos em formação. Mas sim oferecer uma formação em que os sujeitos possam trabalhar e neste construir espaços de humanização em que os pares possam criar, pensar e se articular na busca pela emancipação política e social pelo exercício de sua cidadania.

Em um estudo sobre mídia e juventude Ficher (2005) aponta os jovens como consumidores de sentidos pelas narrativas que a mídia, em especial os programas de TV, traz e alerta:

Importa é que esses produtos tematizam de alguma forma a juventude brasileira, falam com ela, dirige-se a ela, buscam-na avidamente na condição de público consumidor e posicionam-se como lugar de educação e formação das gerações mais novas. (49)¹

Em seu estudo autora trabalhou com grupos de jovens de distintas origens e problematizaram várias questões trazidas por programas e por telenovelas da TV Globo, focando sua discussão no constante jogo de poder e de padronização que as mídias impõem no espaço do público e do privado com seu discurso. Ficher (op cit) contextualizou, ainda, os sentidos de se abordarem as linguagens midiáticas para compreendê-las, pensá-las e nos vermos em um espaço de muita individualização. O exercício de falar e pensar sobre as narrativas midiáticas, em sua versatilidade de formatos, de certa forma impulsiona o telespectador a pensar em suas próprias concepções.

As preocupações de Ficher (*op.cit*) encontram eco na discussão neste trabalho, na medida em que compreendemos que para além de se apropriar das ferramentas da *Cibercultura*, é preciso que a escola assuma uma proposta de formação do ser humano para a vida. Uma vida marcada pelo político presente no coletivo mediante uma sociedade que, de certa forma, se particulariza em seus modos comunicacionais. Está posto que o jogo de sedução na rede eletrônica para a cooptação do jovem, envolvê-lo em um sistema de regras para ser e estar no mundo cada vez mais distante da realidade social e política, intensifica-se. Preocupados com o processo de formação integral do ser humano, ainda distante das vigentes propostas curriculares, estabelecemos íntima relação com a qualidade de vida social e política dos sujeitos.

¹

Conclusão

A experiência do grupo de pesquisa no período de 2008 a 2011 no grupo de pesquisa Transarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, com os jovens e adultos do CEM 3 Ceilandia, nos remete a propagar a urgência de se pensar e articular no chão da escola a construção coletiva do conhecimento a partir da arte digital, ciberarte e a criação de vídeos. As riquezas dos novos códigos e linguagens na sociedade da informação (SILVA, 2006) requer participação de um sujeito que pensa, cria, dialoga, partilha e se percebe na condição de autor.

Os pressupostos da construção coletiva, conforme Levy e Freire estão balisados em diálogos, negociações, trocas para que uma inteligência coletiva mova transformações tanto na escola, quanto nas diferentes realidades.

Os jovens e adultos da EJA ganham visibilidade em suas competências, saberes, histórias de vida e, sobretudo em sua capacidade de estar aberto a experiências com os seus pares no âmbito Da *Cibercultura*, traz inquietações sobre a condição de ser jovem na atual sociedade Spósito (2003), bem como sinaliza a urgência de se considerar as experiências dos adultos como referencia para novos aprendizados.

A metodologia proposta pelo grupo de pesquisa, tomando como referencia a pesquisa-ação inova na medida em que articula universidade e comunidade estando todos implicados nos sentidos e na dinâmica de pensar coletivamente a pesquisa e dinamizá-la no âmbito nas realidades de cada sujeito.

Recomendações

Recomenda-se as experiências vivenciadas por abordar uma nova estética e metodologia para o processo de integração das tecnologias de informação e comunicação de modo criativo e humanizador. Pensar e criar, segundo (MITJÁNS, 2006) são processos que podem ser desenvolvidos e melhorados no âmbito da escolarização. Para sujeitos singulares, uma nova forma de desenvolver a criatividade em sintonia com as novas ferramentas de comunicar, pensar, estar e expressar no currículo pode fazer toda a diferença tanto para uma aprendizagem significativa, quanto para a permanência na escola.

Referências bibliográficas

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Líber Livro Editora, 2004. (Série Pesquisa em Ação; 03).

COUTO, Fausta Porto. **Cultura Tecnológica, Juventude e Educação: representações de jovens e adultos sobre inclusão educacional mediada pelas tecnologias**. [Dissertação de Mestrado FE/UnB, 2011].

DI PIERRO, Maria Clara. **Educação de Jovens e Adultos na America Latina e Caribe: trajetória recente**. In Cadernos de Pesquisa, v. 38, 134, p. 367-391, mai/ago. 2008. Disponível em [http:// www.scielo.br](http://www.scielo.br)

FRANCO, Maria **Amélia Santoro. Pedagogia da Pesquisa-Ação**. In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005

FRIEDRICH, Márcia; BENITE, *Anna M. Canavarro*; BENITE, *Claudio R. Machado*; PEREIRA, *Viviane Soares*. **Trajatória da escolarização de jovens e adultos no Brasil: de plataformas de governo a propostas pedagógicas esvaziadas**. In: Revista Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 18, n. 67, p. 389-410, abr./jun. 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. SP: Paz e Terra. 1996.

FICHER, Rosa Maria Bueno. **Mídia e Juventude: experiências do público e do privado na cultura**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 43-58, jan./abr. 2005 43 Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999.

MITJÁNS MARTÍNEZ, Albertina. **Criatividade, Personalidade e Educação**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2006.

MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T. ; BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação**. São Paulo: Papirus, 2000.

MOREIRA, Antonio Flavio & SILVA, Tomaz Tadeu da. (Orgs.) **Currículo, Cultura e Sociedade**. Ed. Cortez, São Paulo, 1995.

REIS, Renato Hilário dos; CASTIONI, Remi; ; FRANÇA, *Lucio Teles*. **Construindo o PROEJA no DF – aproximando escolas e construindo referenciais para a política pública** Publicado In: *Anais do 9º Encontro de Pesquisa em Educação da ANPED-Centro Oeste*. Brasília : 2008

RODRIGUES, Dorisdey Valente. **O Projeto PROEJA/Transiarte: Uma experiência de pesquisa-ação em Ciberarte**. [Dissertação de Mestrado FE/UnB, 2009.]

SILVA, Marcos. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 4ª edição, 2006.

CHIZZOTTI, Antonio. **A pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais: evolução e desafios**. In Revista Portuguesa de Educação 2003. vol. 16, nº 002. Universidade Braga, Portugal; pp 221-236.

GIMENO SACRISTÁN. J. **Uma Reflexão sobre a prática**. 3. ed . Porto Alegre: Artemed, 2009.

NICOLESCU, Basarab et ai.. **Educação e Transdisciplinaridade**. Tradução de Judite Vero, Maria F. de Mello e Américo Sornmerman.-Brasília:UNESCO,2000. (Edições UNESCO).

SPOSITO, Marília. **Os jovens no Brasil: desigualdades multiplicadas e novas demandas políticas**. São Paulo: Ação Educativa, 2003.