

INTEGRANDO A ARTE DIGITAL COLABORATIVA COM O CURRÍCULO DA EJA NO PROJETO PROEJA-TRANSIARTE

Lucio Teles – PPGE /FE - UnB
Projeto de Pesquisa financiado pelo OBEDUC - CAPES

Resumo

O projeto PROEJA-Transiarte desenvolve práticas de inovação pedagógicas na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Introduz novas linguagens artísticas digitais no currículo e pauta-se no trabalho colaborativo, na aprendizagem e produção com as novas mídias, pensadas a partir de expressões artísticas já existentes e vivenciadas, e que são reconfiguradas para o formato virtual. Esse processo envolve a discussão e reelaboração constante do objeto artístico a ser compartilhado no ciberespaço que chamamos arte de transição, transiarte. No grupo se trabalha de forma colaborativa, buscando desenvolver uma identidade cultural de grupo, aprendendo a utilizar a tecnologia digital e trabalhando com a estética da ciberarte ou ciberestética, ao mesmo tempo em que se trabalha com a aprendizagem curricular. O processo de criação artística se nutre da experiência dos participantes, na reinterpretação do vivenciado a partir da subjetividade e preferência artística dos participantes que desenvolvem sua própria identidade local e no ciberespaço. O projeto propõe-se explorar a transiarte como eixo que integre a construção do conhecimento na educação profissional abrindo opções de profissionalização e qualificação, orientado às tecnologias da informação, comunicação, e expressão.

Palavras chave: PROEJA, transiarte, pesquisa-ação, ciberarte, estética digital.

Introdução

É a partir do “Discurso do Método” de Descartes, que se estabeleceu uma separação rígida dos saberes criativos e imaginários daqueles saberes inteligíveis e racionais (ALCÂNTARA; PORTO, 2011), da razão e da emoção, da arte e da ciência. A razão pura passou a ser o norte civilizatório mais valorizado na sociedade contemporânea, e as artes passaram a ser algo secundário ou um fator mercadológico referente ao valor monetário da obra de arte.

Mas a dicotomia entre arte e ciência é em grande parte o resultado da cultura moderna moldada rigidamente no pensamento cartesiano. Esta separação tem levado a uma esterilização crescente do processo cognitivo que é incapaz de introduzir o criativo, o lúdico, e o estético no processo de ensino e aprendizagem. Damásio (1980) observa como a ausência de emoção e sentimento pode até mesmo levar à destruição da racionalidade. A partir de resultados recentes da neurobiologia ele questiona o dualismo maniqueísta do ocidente e afirma a possibilidade de se ter uma visão científica e integrada do ser humano.

Leonardi (1999) discute a importância da criatividade e inventividade e afirma que estas práticas não são externas à ciência:

“O rigor científico”(método do ocidente) não exclui os métodos do coração, próprios do oriente... O pensamento de Peirce, por exemplo, extremamente rigoroso, levou-o a uma concepção da consciência que esta muito mais próxima da filosofia oriental do que da ocidental, como bem observou Lucia Santaella. Observando os estados mutáveis da consciência, Peirce percebeu que aquilo que chamamos de racionalidade sofre, permanentemente, a influência de interferências fora do nosso controle (LEONARDI, p. 55).

Na sociedade contemporânea há um ponto de encontro entre o racional e o emocional, o estético e antiestético, da racionalidade e da arte, quando através da tecnologia de rede estes aparentem ser opostos mas se complementam em sua disparidade.

O estético se amplia com novos conceitos adquirindo uma terminologia e conceituação próprias, a partir da invenção da tecnologia digital e seu uso por ciberartistas (DOMINGUES, 2002; VENTURELLI, 2004). Deste encontro nasce a arte interativa quando “a contemplação é substituída pela relação dinâmica com o sistema” (DOMINGUES, p. 61).

Ao mesmo tempo cabe notar, em relação à arte na sociedade contemporânea, que quando Walter Benjamin escreveu sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte, ele mencionou a perda da aura da obra de arte que se dá na sua convergência com a tecnologia, mas ao mesmo tempo apontou para a democratização crescente da estética e da arte (BENJAMIN, 1984).

Nesse contexto a reprodutibilidade técnica se acentuou de maneira crescente com a introdução da tecnologia digital e os conceitos de original e de cópia deixam de ter sentido, por não distinguirem-se um do outro.

No ciberespaço se dá uma nova cultura, a cibercultura, que utiliza e reutiliza a informação, a arte, simulações, sons, hipermídia, e imersões virtuais, sem preocupação com direitos autorais, e com propostas de construções colaborativas em um processo de compartilhamento constante. Dada a crescente utilização, exploração do ciberespaço na vida enquanto lugar de informação, criação, comunicação e aprendizagem. Sendo características da ciberarte a interatividade e a criação, entendemos que a ciberarte traz muitas contribuições no campo da educação para repensar os processos de aprendizagem e as práxis pedagógicas.

Neste artigo discutimos um modelo para o trabalho de integração da ciberarte com o processo de construção do conhecimento a partir da identidade cultural de um trabalho colaborativo. A este trabalho de criação de arte digital colaborativa, a partir da identidade cultural de um grupo determinado e relacionado com o processo de aprendizagem na escola, chamamos arte de transição, ou transiarte (TELES, 2011). A transiarte pode exercer o papel de eixo integrador na aprendizagem curricular do PROEJA.

A transiarte

A transiarte é uma forma de ciberarte que transita pela cultura do híbrido: do espaço presencial e do ciberespaço, do tempo individual e coletivo, promovendo um elo entre o presente do tempo real, não virtual, e o espaço virtual interativo da Web, em produções de caráter artístico colaborativo. Segundo Domingues (2002) existem “zonas de intervalo” entre o real e o virtual, onde vivenciamos alguma coisa que somente pode acontecer quando estamos conectados às tecnologias. E nossa conexão é global, pois mesmo sentado em frente da tela, o corpo atravessa fronteiras (CANCLINI, 2008, p. 44).

Burke (2003) distingue três tipos de hibridismos ou processos de hibridização: de artefatos, práticas, e povos. A hibridização prática pode ser assim fator ocorrente na cibercultura, onde existe uma multiplicidade de práticas ciberculturais, de grupos cibernéticos (CANCLINI, 2008; DOMINGUES, 2002). Este espaço de transição, também

chamado de “entrelugar”, ocorre quando “entre a submissão completa a uma cultura homogeneizante e a afirmação intransigente de uma tradição imóvel, instala-se, portanto um intervalo de recriação e pré-inscrição indentitária” (ANJOS, 2009, p. 30).

É a partir, portanto, daquilo que os participantes do projeto já conhecem e do que já vivenciaram que eles elaboram um projeto artístico comum do grupo. Como afirma Arlindo Machado:

Na verdade, os chamados “novos meios” só puderam se impor como “novos” e ser rapidamente aceitos e incorporados socialmente pelo que eles tinham também de “velhos” e familiares. A este processo de remodelação ou reajuste (refashioning) dos meios precedentes eles dão o nome de “remediation” (re-mediação) (MACHADO, 2004,p. 73).

A transiarte é produzida através da colaboração tecnológica de vários membros de um grupo, e facilita a emergência de uma identidade cultural desta equipe, relacionando esta identidade com o processo da aprendizagem curricular. Esta construção colaborativa pode ter como resultado a produção de um vídeo, uma melodia, um poema, uma fotografia, uma animação, formas variadas de expressão artística digital. Este processo é parte da identidade cultural do grupo que ali se forma, que participa da cibercultura para se comunicar com outros internautas e colegas, amigos, familiares.



Figura 1: Fotomontagem/ aluno do grupo transiarte desenhando.

No processo da produção da transarte os seguintes itens são abordados: a colaboração entre participantes, o desenvolvimento de uma identidade cultural do grupo, a tecnologia e estética digital, e finalmente a forma como este processo pode se relacionar com a aprendizagem curricular.

Colaboração na Arte e na Aprendizagem

A importância da colaboração no processo de ensino aprendizagem está amplamente documentada em pesquisas (BRUFFEE, 1999; HARASIM ET AL; BEREITER, 2002; SCARDAMALIA, 2006). Como Bruffee afirma:

A aprendizagem colaborativa demonstra de maneira evidente que estudantes podem aprender melhor - mais completamente, mais profundamente, mais eficientemente - do que aprender sozinhos. (BRUFFEE 1999, P. 18).

No trabalho de Vigostky sobre a zona de desenvolvimento iminente (PRESTES, 2013) ou zona de desenvolvimento proximal (OLIVEIRA, 2010) o autor mostra como o suporte e colaboração no grupo facilita o processo de aprendizagem. Também no processo de aprendizagem colaborativo online existem dados que comprovam que os mesmos cursos ofertados em duas modalidades, presencial e online, pelo mesmo professor, os melhores resultados acadêmicos foram para a disciplina ofertada online (TELES, 2009).

A colaboração no processo de criação artística na sociedade contemporânea teve início com os trabalhos coletivos de teatro nos anos 60 (ABREU, 2004; CUNHA, 2007). Já a colaboração artística no ciberespaço é uma atividade mais recente.

A colaboração na transarte tem um papel importante, pois ela se propõe como o resultado de um trabalho de grupo que segue uma metodologia para ir do momento de formação do grupo e da geração de um tema para trabalho, até a conclusão e postagem no site www.Proejatransarte.ifg.edu.br

A identidade cultural de grupo

O indivíduo da sociedade contemporânea parece não ter uma identidade fixa, essencial ou permanente (HALL, 2005, p. 12). Segundo Hall ao mesmo tempo que as pessoas recorrem a identidades contraditórias dentro de um mesmo eu, elas também se sentem desconcertadas neste processo de fragmentação.

“somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente” (HALL, 2005, p. 13).

O indivíduo aprende a conviver com as mudanças rápidas, abrangentes e contínuas, transformações que se dão também nos conceitos de tempo e de espaço.

Na sociedade contemporânea os indivíduos estão vivenciando uma reinvenção da identidade cultural (HALL, 2005). Esse processo se dá a partir de profundas mudanças, às quais os indivíduos e grupos buscam se adaptar e que requer de seus habitantes novos tipos de comunicação e criatividade. Ciberartistas participam através do ciberespaço e a navegação e interação facilitam também um processo de criação de uma identidade cultural própria.

O processo de reinvenção da identidade cultural de um grupo pode ser ampliado com o acesso e o desenvolvimento de habilidades na utilização de nova mídia, com subseqüente apoio das escolas para que os estudantes possam desenvolver sua arte digital de rede. A transiarte parte da arte existente de cada indivíduo, o que ele/ela mais aprecia ou executa em tanto forma de expressão artística.

O desenvolvimento desta identidade cultural de grupo se inicia com a formação mesma do grupo seguido da discussão sobre a escolha do tema, que pode ser bastante amplo e conectado à experiência subjetiva de cada um dos membros do grupo.

Tecnologia e estética digital

Segundo Benjamin (1996), novas tecnologias impactam a sociedade e nela, também a obra de arte. Na época em que ele viveu a tecnologia digital não existia e a referência era somente à tecnologia mecânica e analógica e como estas afetavam as artes, principalmente a fotografia e o cinema. Uma das características das tecnologias de seu tempo, como os já mencionados cinema e fotografia, é de que elas facilitaram a emergência mais ampla da “reprodutibilidade técnica da obra de arte” (BENJAMIN, 1996). Ou seja, a arte ao ser tão facilmente reproduzida e duplicada através das novas tecnologias, perde o caráter único e autêntico que implica numa distinção explícita entre o original e a cópia. Mas ao mesmo tempo a arte se democratiza mais.

As mudanças tecnológicas que afetam a arte e a ciência do século XXI abrem espaço para inovações e a criatividade. A arte deixa de ser somente aquela que se observa e se usufrui no ato de observar, e vem a ser aquela que implica a participação ativa do sujeito na obra de arte. De observador ele passa a interator (VENTURELLI, 2004; LEÃO, 2008). A ciberarte se miscigenou com o artificial de forma orgânica, gerando também a arte ciborgue no ciberespaço (DOMINGUES, 2002).

A transiarte Integrada ao currículo da Educação de Jovens e Adultos- EJA

O processo de integração da construção da transiarte com o currículo se dá nas oficinas ou ateliers transiarte. Aí o processo de aprendizagem pode ser conduzido pelo estudante EJA e seu grupo e se efetiva por meio de suas criações e contribuições estéticas digitais. Essa aprendizagem permite uma diversidade de mecanismos de estímulos à interatividade e criatividade.

Os benefícios educacionais resultantes deste tipo de interação são numerosos em virtude dos diversos estímulos à aquisição de conhecimentos existentes nesse modelo que integra a vivência de grupo com a construção do conhecimento estético.

No artigo sobre integração curricular Rodrigues & Couto (2012) consideram que para a criação de um currículo em perspectiva integrada deve-se levar em consideração a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações-problemas-desafios, e a relação com o conhecimento (RODRIGUES; COUTO, 2012, P. 152).

Nesse sentido, três vídeos produzidos por grupos transiarte são apresentados e discutidos em sua integração com o currículo: o vídeo “Encontro de gerações” na disciplina de história. Na disciplina de física temos o vídeo dublado do “Chapolin” uma experiência de dublagem que desenvolve os fundamentos da teoria na aplicação prática dos medidores elétricos, e em geografia o vídeo “Espaços da Escola”, este vídeo ainda está em construção.

Transiarte na disciplina de história

Na disciplina de história, um grupo se organizou com quinze membros para um processo criativo de geração de tema para o trabalho. O nome que o grupo deu ao trabalho foi “Encontro de Gerações”. Na história do Brasil se estuda o período do governo JK e a mudança da capital para Brasília. Um dos membros do grupo, o Sr. Abílio (nome fictício) com 68 anos de idade, havia vivenciado o início de Brasília, tendo sido um dos trabalhadores que construiu a nova capital, um candango. O grupo escolheu este tema tendo o Sr. Abílio como personagem central para narrar fundação de Brasília, e também a fundação de Ceilândia.

A origem do nome Ceilândia está na operação de remoção forçada dos imigrantes que viviam no plano piloto e colocados no território onde hoje se situa Ceilândia, naquela época uma área sem casas, e esgoto, água encanada e eletricidade. O vídeo introduz também várias canções de Ceilândia.



Figura 2: Professor de história e os educandos na oficina transiarte

O grupo trabalhando de maneira colaborativa criou uma identidade de grupo tendo Ceilândia como foco e sua (s) cultura (s) representadas. Neste processo levantaram questões éticas e estéticas na elaboração do vídeo que os integrou do presente ao passado da história, fazendo arte digital, neste caso representado pela figura central do Sr. Abílio. Participantes trabalharam neste atelier histórico-cultural identificando-se com a história do Sr. Abílio. Para muitos dos demais membros do grupo existe um (a) candango (a) na família, representado pelo avô ou avó, pelo pai ou mãe, ou um parente. Estes, tais como o Sr. Abílio, vivenciaram as dificuldades dos primeiros momentos da construção da capital e de Ceilândia, assim como o momento político da época. Desta maneira, participantes iniciam o atelier transiarte a partir da sua própria identidade cultural – a cultura de Ceilândia e sua relação próxima com o passado dos pais na época da mudança para Brasília – para gerar uma comunicação estética do vídeo dirigida aos seus colegas e internautas.

O vídeo/animação “Encontro de gerações ” esta disponível no site: <http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br/video/%255BVIDEO%255D-Encontro-de-Gera%25C3%25A7%25C3%25B5es/3188e13bf09b0a0cad3fba30f27876f2>

Transiarte na disciplina de física

Na disciplina de física, foi selecionado um tema que trata do que são os medidores elétricos. É utilizado um capítulo da serie de TV Chapolin, que os estudantes copiaram do youtube. Os personagens do Chapolin são dublados, quando explicam o que são os medidores elétricos e quantos tipos de medidores existem e suas características. A apresentação é feita de uma maneira lúdica levando os estudantes a encontrarem divertida a apresentação, gerando riso e ludicidade sobre um conhecimento de física. Se no vídeo Encontro de Gerações o interator vivencia uma etapa fundamental na história do país mas visto pelo ângulo daqueles que levaram a cabo a construção, já o vídeo de física introduz a comedia e o riso na aprendizagem. Chapolin, um seriado de TV que todos conhecem e se identificam com os personagens, é usado para novamente gerar riso e aprendizagem enquanto fazendo arte.

O vídeo se inicia com Chapolin levando um choque elétrico ao tentar utilizar o medidor elétrico. Ele diz com voz trêmula que “este medidor não presta, acabei de levar um choque” e treme seu corpo como se tivesse acabado de receber um choque elétrico. O vídeo “Introdução a medidores elétricos” com Chapolin pode ser acessado no site: <http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br/video/%255BVIDEO%255D-Medidores-el%25C3%25A9tricos---trabalho-de-F%25C3%25ADsica-prof-Fab%25C3%25A3o---3%25C2%25BAE/8760ad445ad82a87d2a51151415714ae>

Transiarte na disciplina de geografia

Este trabalho esta ainda em construção. Na disciplina de Geografia, foi identificado um local no fundo da escola, onde se tem um esgoto aberto que causa mau cheiro muito forte.

Por falta de recursos esta situação não foi ainda resolvida e o buraco continua exposto e o mau cheiro no ar. Foi a partir desta constatação que o grupo de geografia

decidiu trabalhar no tema do espaço do mau cheiro, dando-lhe um conteúdo estético e lúdico. Na elaboração de um roteiro para o vídeo a ser feito, aparece um estudante que vem caminhando distraidamente e ao passar perto do buraco, o mau cheiro é tão forte que ele desmaia e cai ali ao lado. A partir deste momento existe todo um esforço para localizar o indivíduo, pelas coordenadas geográficas de latitude e longitude, e utilizando a tecnologia de mapas do Google, onde se pode ver localização exata, incluindo uma visão área fotográfica do local. Também os conceitos de espaço e tempo são discutidos assim como o que é latitude, longitude e altitude. E outros conceitos mais que o grupo ainda segue discutindo.

Considerações Finais

Depois de quatro anos do Projeto PROEJA-Transiarte, no período 2007-2010, podemos afirmar que a inclusão da transiarte como nova linguagem na escola se revelou como um fator positivo na aprendizagem, gerando motivação e interesse dos estudantes. Houve uma baixa na evasão EJA junto aqueles que trabalharam com a transiarte.

Um curso de Formação Inicial Continuada, FIC, e um curso de Design de multimeios para Web estão sendo desenvolvidos, aplicando o conceito de transiarte no design dos mesmos. Também um curso online de introdução à transiarte está sendo elaborado para a formação de professores neste modelo de ensino lúdico e integrado com o proeja.

Como o projeto de pesquisa foi financiado pela CAPES por outros quatro anos, com início em 2013, vemos agora uma oportunidade para aprofundar nossa exploração da transiarte e assim institucionalizar em várias escolas uma prática artística como uma nova linguagem na escola assim como na formação de professores. Este material poderá servir de referência ao uso tecnologias artísticas digitais no melhoramento da educação de jovens e adultos trabalhadores.

A partir da experiência que temos no projeto até o momento podemos constatar que a transiarte pode ser um eixo integrador para que estudantes se motivem mais pelo processo de aprendizagem utilizando recursos da arte digital colaborativa no seu trabalho.

Bibliografia

ABREU, Luis Alberto. **Processo Colaborativo: Relato e Reflexões sobre uma Experiência de Criação.** Disponível em www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent-9545content77392.shtml>. Acesso em: 05 de agosto de 2013.

ALCANTARA, Mariana Menezes; PORTO, Cristiane de Magalhães (2011). **A relação entre a arte e a ciência para a popularização do conhecimento.** Disponível em <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=3047>. Acesso em: 09 de agosto de 2013.

ANJOS, Moacir. **Local/Global: arte em transito.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2005.

BEREITER, C., & SCARDAMALIA, M. (2002). *Computer Supported Intentional Learning Environment*. Disponível em: <http://www2.ed.gov/pubs/EdReformStudies/EdTech/csile.html>

BRUFFEE, Kenneth. *Collaborative Learning – Higher Education, Interdependence, and the Authority of Knowledge*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999.

CANCLINI, Nestor. *Leitores, espectadores e Internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CUNHA, Ana (2007). *Arte colaborativa e cibercultura: A visão dos coletivos Superflex e De geuzen a respeito da linguagem digital*. Disponível em: <http://cencib.org/simposioabci-ber/PDFs/CAD/Ana%20da%20Cunha.pdf>. Acesso em: 08 de novembro de 2012.

DAMASIO, Antônio Jr. *O erro de Descartes*. São Paulo: Companhia das Letras, (1996).

DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na Ciberarte*. São Paulo: Editora Experimento, 2002.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Editora DP & A, 2005.

HARASIM, Linda; HILTZ, Roxanne ; TELES, Lucio; TUROFF, Murray. *Redes de Aprendizagem*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

LEÃO, Lucia. *Corpos mapeados, corpos cíbridos e nômades plugados: a corporalidade e a experimentação poética na era da mobilidade*, in (Santaella, L. ; Arantes, Priscila. (Orgs) *Estéticas tecnológicas: Novos modos de sentir*. São Paulo: Editora PUC, 2008.

LEONARDI, Victor. *Jazz em Jerusalém* - Inventividade e tradição na história cultural e filosofia do trabalho criativo. São Paulo: Editorial Nankin, 1999.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004

OLIVEIRA, Marta. *Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico*. São Paulo: Editora Scipione, 2010.

PRESTES, Zoia R. *QUANDO NÃO É QUASE A MESMA COISA: Análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. Repercussões no campo educacional*. 2010. 295f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós - Graduação em Educação, Universidade de Brasília, Brasília.

RODRIGUES, Dorisdei; COUTO, Fausta. *A construção coletiva da aprendizagem na transiarte: da linguagens artísticas à cultura tecnológica*. In TELES, Lucio; CASTIONI,

Remi; HILÁRIO, Renato PROEJA-Transiarte: Construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores. Brasília: Editora Verbena, 2012.

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

TELES, L. **Aprendizagem em e-learning**: o papel do professor online é de facilitador ou de co-gerador de conhecimentos? In: Educação a Distância: o Estado da Arte. São Paulo: Editora Pearson, 2009, p. 72-81.

TELES, Lucio; ROBERTS, T, ASHTON, Tracey. **Investigating the Role of the Instructor in Collaborative Online Environments**. In: III Annual Computer Supported Collaborative Learning Conference, 1999, Palo Alto. Proceedings da III Annual Computer Supported Collaborative Learning Conference, 1999.

VENTURELLI, Suzete. **Arte – espaço tempo imagem**. Brasília: Editora UnB, 2004.