Arte e Informática criando interdisciplinaridade para uma educação tecnológica complexa

Adriano Fiad Farias
Carla Giane Fonseca do Amaral

Resumo

O artigo trata de reflexões sobre uma prática de ensino compartilhada entre as disciplinas de Arte e Informática em uma escola de educação profissional no Brasil. O texto aborda as preocupações iniciais dos professores com o ensino integral, que se desdobraram na realização de uma atividade comum às duas áreas, a partir do ensino de arte contemporânea, pelo viés da vídeo-arte. Em seguida, aborda-se a metodologia do trabalho, realizado em aulas compartilhadas pelos dois professores, e faz-se uma discussão sobre os temas que foram abordados pelos estudantes, como a violência, o consumismo e sua inserção no ambiente escolar. O estudo de autoras como Ana Mae Barbosa e Viviane Mosé, embasam reflexões sobre os desafios da educação contemporânea em relação aos interesses dos alunos na atualidade. A análise dos vídeos produzidos pelos estudantes, a partir de sua qualidade artística, estética e técnica, permite problematizar as significativas possibilidades de aprendizagem que a integração entre as áreas da Arte e da Informática trazem para o ensino de jovens, faixa etária cujo interesse em novas mídias e tecnologias é marcante.

Palavras-chave: Ensino – Arte – Informática – Vídeo-arte.

Arte e informática, creando interdisciplinariedad para una educación tecnológica compleja

Resumen

El artículo trata de reflexiones sobre una práctica de enseñanza compartida entre las disciplinas de Arte e Informática en una escuela de educación profesional en Brasil. El texto aborda las preocupaciones iniciales de los profesores con la enseñanza integral, que se desprenden en la realización de una actividad común a las dos áreas, a partir de la enseñanza del arte contemporáneo, por el camino del video-arte. En seguida, se aborda la metodología del trabajo, realizado en clases compartidas por los dos profesores, y se hace una discusión sobre los temas que fueron abordados por los estudiantes, como la violencia, o el consumismo y su inserción en el ambiente escolar. El estudio de autoras como Ana Mae Barbosa y Viviane Mosé, argumentan reflexiones sobre los desafíos de la educación contemporánea en relación a los intereses de los alumnos en la actualidad. El análisis de los videos producidos por los estudiantes, a partir de su calidad artística, estética y técnica, permite problematizar las significativas posibilidades de aprendizaje que la integración, entre las áreas del Arte y la Informática traen para la enseñanza de los jóvenes, franja etaria cuyo interés en nuevos medios y tecnologías es relevante.

Palabras clave: enseñanza, arte, informática, video-arte.

Art and Informatics: Creating Interdisciplinarity for a Complex Technological Education

Abstract

The paper presents some reflections on a teaching practice shared between the disciplines of Art and Informatics in a professional school of education in Brazil. It addresses the initial concerns of teachers regarding comprehensive education, aroused while carrying out an activity common to both areas: teaching contemporary art by means of video-art. Then the methodology of the work done is addressed, as the shared lessons were given simultaneously by the two teachers, and a discussion on the issues addressed by the students -namely violence, consumerism and integration into the school environment- is done. Authors like Ana Mae Barbosa and Viviane Mosé, who argue and reflect on the challenges of contemporary education concerning the interests of pupils today, are then studied. The analysis of the videos produced by the students from the perspective of their technical, aesthetic and artistic quality allows us to problematize significant learning opportunities that integration between the two areas of Art and Informatics brings for teaching young people, an age group whose interest in new media and technologies is highly relevant.

Keywords: Education, Arts, Computers, Video-Art.

Introdução

Uma das possibilidades que a Educação Brasileira permite aos jovens estudantes é realizar a segunda parte da educação básica, chamada de ensino médio, integrada com a formação técnica, como preparação para o mercado de trabalho. No Brasil existe uma rede pública dedicada a esse tipo de educação, chamada Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica. As escolas que pertencem a essa rede, os Institutos Federais de Educação Ciência e Tecnologia (IFs), oferecem diversos cursos de ensino médio integrado à formação técnica.

Apesar do direcionamento desse ensino indicar que a formação técnica deve ocorrer junto a formação geral dos estudantes, para atender as necessidades da educação no mundo contemporâneo, os cursos técnicos geralmente enfatizam, em seus programas de ensino, os conhecimentos específicos direcionados para a atuação no mercado de trabalho. Isso se dá porque, historicamente, o ensino técnico no Brasil foi fundamentado na necessidade de mão-de-obra para a sociedade industrial, e a formação humanista não era valorizada, trazendo a fragmentação do conhecimento e resultando em uma educação de massa que oferecia prioritariamente uma formação instrumental. Conforme MOSÉ:

Gramática, literatura, álgebra, geometria, genética, citologia, ótica, mecânica, saberes que são ministrados isoladamente, cada um retratando um fragmento do saber que nunca se relaciona com os outros e com a vida, que, em si mesma, é extremamente articulada e complexa. Os conteúdos ficam tão fragmentados que levam os alunos a acreditar que estudam para os professores, para os pais, e não para si mesmos, para suas vidas (MOSÉ, 2013).

Atualmente, o ensino médio, conforme prevê a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional brasileira (LDB – Lei 9394/96), deve contemplar a interdisciplinaridade e a contextualização dos conteúdos curriculares, oferecendo aos educandos uma formação ampla, tanto em relação à cidadania quanto à preparação para o trabalho.

Trabalhando em um câmpus com as características de ensino compartimentalizado, onde os saberes são ministrados isoladamente, dois professores, atuantes no IF Sul-rio-grandense - Câmpus Sapucaia do Sul (Figura 01), com as disciplinas de Arte e Informática desenvolveram o projeto de ensino que é relatado nesse texto. Inquietos com suas práticas, os docentes tomaram para si o desejo de tentar promover a aprendizagem integrada de conhecimentos das duas áreas, a partir de reflexões sobre situações enfrentadas pelos estudantes na sociedade contemporânea (Barbosa, 2005).

Acreditando que a experiência estética, a partir da arte, tem contribuições para dar para a vida ética, especialmente para o campo da educação (Hermann, 2005, 2008), os professores desenvolveram a atividade a fim de atender ao objetivo da educação profissional de fornecer aos estudantes dos cursos técnicos em Gestão Cultural uma ligação entre a formação subjetiva e a preparação para o trabalho em profissões técnicas (Brasil, 2012).

Figura 1. IF Sul-rio-grandense Câmpus Sapucaia do Sul. Fonte: foto Laureano.

Considerando que o desenvolvimento humano para a existência em um ambiente complexo não pode ser separado em partes dissociadas, as preocupações dos professores estavam em desenvolver uma atividade interdisciplinar que envolvesse as duas disciplinas, Arte e Informática, e permitisse a produção de conhecimentos a partir da relação entre diversos planos sensoriais dos estudantes.

Após a realização de discussões prévias a respeito do tema, os docentes criaram um projeto de educação interdisciplinar, que pretendia alcançar a aprendizagem de conceitos das duas áreas, juntamente com reflexões comuns ao modo de vida dos estudantes envolvidos.

Interdisciplinaridade e desafios

Segundo Morin (2000), no mundo atual mais e mais cedo os indivíduos tem contato com novas tecnologias em seu convívio social. Esse fator contribui para mudanças na maneira de interagir e comunicar-se, na medida em que a maioria desses recursos traz como características constituidoras a multimídia e a hipertextualidade.

Pensando por essa perspectiva, compreende-se que não se pode ignorar a realidade tecnológica em que os nossos alunos estão imersos, e que, portanto, urge a necessidade de recontextualizar esses recursos no âmbito educativo, a fim de melhorar a construção de habilidades e competências comunicativas e interativas em prol da aprendizagem significativa.

O Brasil, no século XX, passou pelo medo do pensamento crítico e pela supervalorização do conhecimento técnico. Os Estados evitavam a educação reflexiva e crítica, por medo do comunismo, fazendo com que a educação do século XX tenha se desenvolvido voltada para a técnica (Mosé, 2013).

Nos anos 1990, o Brasil começa a modificar suas leis, a fim de acompanhar o desenvolvimento mundial, instituindo a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional brasileira - 1996), norteando os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs - 1997), que apresentam uma única vez o termo interdisciplinaridade, como se essa não fizesse parte da escola.

As propostas curriculares oficiais dos Estados estão organizadas em disciplinas e/ou áreas. Apenas alguns Municípios optam por princípios norteadores, eixos ou temas, que visam tratar os conteúdos de modo interdisciplinar, buscando integrar o cotidiano social com o saber escolar (Brasil, 1997, p.41).

Em 1998, a Câmara de Educação Básica (CEB) introduz o termo interdisciplinaridade em seus documentos, no Parecer nº 15/98, a concepção de interdisciplinaridade é entendida como:

A interdisciplinaridade deve ir além da mera justaposição de disciplinas e ao mesmo tempo evitar a diluição das mesmas em generalidades. [...] O conceito de interdisciplinaridade fica mais claro quando se considera o fato trivial de que todo conhecimento mantém um diálogo permanente com outros conhecimentos, que pode ser de questionamento, de confirmação, de complementação, de negação, de ampliação, de iluminação de aspectos não distinguidos (Brasil, 1998, p.38).

Trabalhar com interdisciplinaridade é um grande desafio, pois necessita que os professores envolvidos estejam dispostos a sofrer rupturas em seus conceitos e pensamentos, buscando a aproximação de conceitos de áreas que venham sendo trabalhadas isoladamente, mas que no dia-a-dia do aluno encontram-se integradas. Em Brasil (1998), vemos que a interdisciplinaridade não significa diluir as disciplinas envolvidas em uma única, mas sim manter conceitos e individualidades de ambas, integrando-as a partir da compreensão das múltiplas causas e fatores que intervêm sobre a realidade, onde devem ser trabalhadas todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados.

Considerando que o mundo em que vivemos é um mundo globalizado, onde tudo está relacionado, todos os conhecimentos convergem para a formação de novos conhecimentos e criação de novos contextos socioculturais. Nesse contexto, a interdisciplinaridade provoca e convoca para a complexidade, trazendo novas leituras, conceitos e concepções para os docentes e discentes, abrindo espaço para o diálogo e para as conexões dos conhecimentos, integrando-os com as formas de ser na sociedade contemporânea.

Projeto Interdisciplinar entre as disciplinas de Arte e Informática

Pensando sobre os desafios de ensinar no século XXI, os professores analisaram os conhecimentos e os programas de ensino de suas disciplinas e desenvolveram um projeto de criação de vídeos artísticos baseados nos conceitos da arte contemporânea. O projeto foi realizado com duas turmas de estudantes dos primeiros anos do Curso Técnico em Gestão Cultural do IF Sul – Câmpus Sapucaia do Sul.

Cumprindo com as necessidades da educação da área de Arte, a atividade promoveu o estudo sobre arte contemporânea, de modo geral, e desenvolveu os conhecimentos sobre uma prática específica do campo artístico: a produção de vídeo, sua estética, contexto e características técnicas (RUSH, 2006). Na área da Informática, o projeto promoveu a produção e a edição de vídeos em software específico, listado no programa de ensino dessa disciplina e muito utilizado nos dias atuais.

Os vídeos deviam ter como tema as poéticas dos estudantes, suas preocupações ou interesses, assuntos que fossem relevantes para os adolescentes, público principal desse sistema de ensino. Esses temas foram trazidos para o contexto de discussão das aulas por serem presentes na vida comum dos estudantes, por exemplo: formas de se inserir na escola, preocupações com o futuro, contexto social, violência, entre outros.

A atividade teve por objetivo promover apropriação da cultura e desenvolvimento dos conhecimentos estéticos, inseridos na produção artística e apreciação, muito importantes para a atuação na sociedade, através do acesso a linguagem digital. A prática também tornou possível um processo de aprendizagem baseado na indivisibilidade entre teoria e prática, de forma a superar a fragmentação curricular, muitas vezes presente na educação profissional.

Metodologia

As aulas das duas disciplinas ocorreram juntas durante o projeto, que teve duração de cerca de dois meses, levando em conta o principal objetivo da interdisciplinaridade que diz que as disciplinas envolvidas devem ser modificadas pela prática (Berger, 1971). O primeiro passo metodológico para o desenvolvimento da atividade foi oportunizar aos alunos momentos de discussão, fazendo com que esses colaborassem na criação de um cronograma das atividades, a fim de contemplar a apropriação dos conhecimentos e a otimização do tempo em sala de aula e extraclasse.

A partir do cronograma, os estudantes se dividiram em grupos de três a cinco indivíduos e, a partir das orientações dos professores, escolheram um tema específico para os seus projetos, por exemplo: a situação dos estudantes na escolar, o consumismo, preocupações com o meio ambiente, etc.

Em seguida, realizaram-se estudos sobre roteiro e filmes, a partir dos quais os estudantes criaram pré-roteiros para cada vídeo e após alguns momentos e orientação pelos docentes, partiram para a fase da gravação das cenas, que, por conta do cronograma e da necessidade de estar em outros espaços foi feita, quase que totalmente em momentos extraclasse.

Os estudantes foram orientados pelos professores para perceber, identificar e escolher os planos, cortes para as cenas, movimentos de câmera e figurinos para compor os vídeos. Foram também instigados para, a partir dos seus sentidos, enquanto estivessem gravando, identificar o potencial de cada locação escolhida, a fim de atingir os objetivos descritos em seus pré-roteiros.

Depois desse passo, as cenas gravadas foram levadas para a sala de aula e se passou para a fase de edição dos vídeos, aplicando os conhecimentos sobre o software de edição, inserção de áudio, corte e mudanças nas sequências de cenas. As orientações dos professores foram no sentido de tentar fortalecer a sensibilidade e a experiência criativa dos estudantes, expandindo o conhecimento sobre criação artística, linguagem da tecnologia e mídias digitais.

Depois da primeira fase de edição, houve uma pré-apresentação dos mesmos para os professores, a fim de que pudessem ser feitos os últimos ajustes, a partir da orientação dos docentes, passando-se para o fechamento dos arquivos e finalização. Depois de finalizados, os vídeos foram apresentados pelos estudantes para todos os colegas, quando se promoveu uma discussão sobre os temas trabalhados nos vídeos, a fim de se compartilhar os conceitos aprendidos na atividade e fazer uma reflexão crítica sobre os temas abordados.

Resultados

A atividade resultou em vídeos de grande qualidade estética e técnica, o que identifica esse projeto interdisciplinar como prática que torna possível o ensino dos conhecimentos requeridos pela natureza das profissões técnicas, assim como o desenvolvimento estético, a partir de discussões sobre temas sociais e integração das demandas subjetivas dos estudantes.

Conclusão

Atualmente, a educação não é mais possível sem que se preste atenção à pluralidade das sensações. A realização dessa prática tornou possível perceber que, apesar da educação tecnológica no Brasil ser um sistema que, muitas vezes, são privilegiados os conhecimentos técnicos no ensino, é possível unir formação para o mercado de trabalho com exercícios de reflexão, através retorno à sensibilidade, em oposto a pura objetividade científica. Os resultados dessa prática permitem concluir que, devido à importância dos sentidos para a vida humana, não somente a arte, mas outras ciências como a Informática, por exemplo, podem ser aprendidas a partir de processos estéticos.

Unir a capacidade da formação estética para promover a abertura dos sujeitos para novas formas de entender a si mesmos e aos outros, ajuda na formação de comportamentos mais adequados as demandas do mundo contemporâneo. A educação, forma pela qual os hábitos, valores e conhecimentos de uma comunidade são transmitidos, em um processo contínuo de formação ética, pode ser desenvolvida pelo potencial da sensibilidade que a experiência estética promove, tornando a formação um processo que pode ser ético e estético ao mesmo tempo (Hermann, 2010).

Referências

- Barbosa, A. M. (org.) (2005). Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais. São Paulo: Cortez.
- Berger G. (1971), Conditions of problem of interdisciplinarity, in OECD-CERI (eds.) L'interdisciplinarité. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les Université (pp. 21-24). Paris: UNESCO.
- Brasil. (1997). Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental – MEC/SEF.
- Brasil. (1998). Ministério da Educação e do Desporto. Parecer CEB n.º 15, de 1 de junho de 1998, que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.
- Brasil. (2012). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. CEB Resolução nº 6 de 4 de setembro de 2012. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio.
- Hermann N. (2005). Ética e estética: a relação quase esquecida. EDIPUCRS: Porto Alegre.
- Hermann N. (2008). Ética: a aprendizagem da arte de viver. Educação e Sociedade, 29 (102), 15-32.
- Hermann N. (2010). Autocriação e horizonte comum: ensaios sobre educação ético-estética. Ijuí: Unijuí.
- Morin, E. (2000). Os sete saberes necessários à educação do futuro (2ª ed.). São Paulo: Cortez.
- Mosé, V. (2013). A escola e os desafios contemporâneos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Rush, M. (2006). Novas Mídias na Arte Contemporânea. São Paulo: Martins Fontes.

Adriano Fiad Farias

Graduado em Licenciatura em Informática pela URI – Frederico Westphalen (2001) e Mestre em Ciências da Computação pela UFU (2008). Professor dos Cursos Técnicos Integrados em Eventos, Administração e Informática, no IF Sul Câmpus Sapucaia do Sul. Atua em Educação, Informática e Robótica, atuando com os seguintes temas: Projetos Interdisciplinares de arte e tecnologias, robótica educativa e nucleação de professores e alunos no ensino de robótica.

Carla Giane Fonseca do Amaral

É Mestre em Educação, Especialista em Educação e Licenciada em Artes Visuais. Professora do Curso Técnico em Eventos, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense Câmpus Sapucaia do Sul – Brasil. Tem experiência nas áreas de educação e design, com ênfase em ensino de arte e formação de professores.

Correo electrónico: carlagiamaral@gmail.com

Artículo recibido en diciembre de 2015 y aceptado en febrero de 2016