

A ARTE DIGITAL E A CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO COMO PRÁXIS INTEGRADORAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Dorisdei Valente Rodrigues e Fausta Porto Couto

UnB - UNEB-BA

dorysdey@gmail.com - faustaec@gmail.com

RESUMO

Na era digital os processos de construção do conhecimento demandam mudanças nas práticas educativas em todo o ensino básico, assim como na modalidade da educação profissional. Esse trabalho propõe reflexões acerca da integração, por meio da práxis 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 2013 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 e na sua práxis: pela a construção coletiva, aprendizagem colaborativa e situações problemas desafios. Acreditamos que as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação estão reconhecidas como recurso pedagógico com potencial mediador de inovar as práticas educativas.

PALAVRAS-CHAVE: Construção Coletiva. Aprendizagem Colaborativa, Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional.

A ARTE DIGITAL E A CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO COMO PRÁXIS INTEGRADORAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.

1. 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.

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 e integre a cultura tecnológica e as produções de arte digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Educação Profissional (EP). 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.

Pretendemos a partir das vivências no período de 2008 a 2013 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: a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações problemas desafios, relação com o conhecimento enquanto pressupostos pedagógicos de um currículo numa perspectiva transdisciplinar na EJA/EP.

Desde 2007, a Universidade de Brasília coordena no Distrito Federal o projeto em parceria com a Secretaria de Educação do Distrito Federal. O grupo de pesquisa Transiarte na Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Educação Profissional (EP). Visa estimular a investigação dos processos de implementação da educação profissional integrada à educação de jovens e adultos (EJA).

Ao longo de quatro anos (2007-2011), atuamos no Projeto 19 “O PROEJA indicando a reconfiguração do campo da Educação de Educação de Jovens e Adultos com qualificação profissional – desafios e possibilidades do Proeja”. Formado por um consórcio de instituições a Universidade Federal de Goiás (instituição líder), o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) e a Universidade de Brasília (UnB) com financiamento da Capes.

No ano de 2012 o projeto foi desenvolvido em parceria com a Secretaria de Educação do Distrito Federal. A partir de março de 2013 integra a rede de pesquisa do programa Observatório da Educação – Edital 049/2012/CAPES/INEP com a Universidade Federal de Goiás e a Universidade Federal do Espírito Santo, denominado: Desafios da Educação de Jovens Adultos integrada à Educação Profissional: identidades dos sujeitos, currículo integrado, mundo do trabalho e ambientes/mídias virtuais, constituída com financiamento do Programa de Apoio ao Ensino e a Pesquisa Científica CAPES. A metodologia utilizada é a pesquisa-ação, predominantemente existencial, conduzida por um pesquisador coletivo constituído por educadores e educandos das escolas e da UnB (BARBIER, 2007).

2. 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 (2007) 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 desenvolvidas pelo grupo de pesquisa Transiarte realizada na Educação de Jovens e Adultos no âmbito do projeto de pesquisa Transiarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional 2008/2013 tem como um dos seus focos a integração da cultura tecnológica ao currículo integrado da EJA/EP.

Evidenciamos a construção coletiva, aprendizagem colaborativa, situações – problemas- desafios, relação com o conhecimento enquanto pressupostos pedagógicos de um currículo numa perspectiva transdisciplinar a partir das vivências e artefatos construídos nas oficinas de transiarte, que propõe uma práxis integradora de conteúdos e disciplinas, bem como estudos que o grupo de pesquisa suscitou.

As oficinas de transiarte se mostram como eixo integrador em seu processo que se constrói a partir das experiências estéticas dos educandos relacionadas aos conteúdos das diferentes disciplinas com a qualificação profissional.

A Transiarte (TELES, 2012) visa despertar a identidade cultural na produção artística virtual de jovens e adultos através da criação artística coletiva e individual. O projeto trata de temas de situação problema-desafios, 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.

Concebida como uma obra de arte de transição da arte presencial à virtual, a Transiarte não é vista de maneira oposta à arte presencial, mas harmoniosa, oferecendo um possível novo ângulo e uma nova reconfiguração em diferentes formatos de audiovisual: Vídeo, hipertexto, música poema, fotografia. O jovem e adulto nas oficinas aprende o uso de softwares e sua manipulação para criação e produção artística digital.

No Distrito Federal, desenvolve-se a Transiarte como eixo integrador de qualificação social e profissional articulada à elevação da escolaridade, pautado em um processo democrático e participativo de discussão coletiva no Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia-DF. Já em 2009 inicia-se a oferta de cursos básicos para construção do itinerário formativo na Escola Técnica de Ceilândia, com a oferta do curso Ciberarte I, Ciberarte II, Introdução a arte digital e fotografia digital. O jovem e adulto aprende na prática o uso de softwares e sua manipulação para criação e produção artística digital.

Utilizamos o conceito de Transiarte, que é uma forma de ciberarte ou arte digital, que se caracteriza na criação coletiva e na interatividade de produções artísticas abertas expostas na “galeria de arte” no sítio/site www.proejatransiarte.ifg.edu.br. Como criação coletiva não se propõe direitos autorais e subscreve ao modelo de autoria do domínio público e da creative commons.

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.

Jovens e adultos, diferentes mídias e máquinas que demandam conhecimento tecnológico técnico no cotidiano de seu trabalho; uma nova estética, a arte Transiarte 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's.

3. SABERES DOS SUJEITOS DA EJA E UM CURRÍCULO ARTICULADO COM AS TICs INOVANDO AS PRÁXIS EDUCATIVAS

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 públicas segundo Machado (2010) 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 integrado do regular, possa ser adaptada para a EJA. Cada um com sua especificidade, ou do contrário 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.

4. 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 dos 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, walkmans, 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?

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 muita 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 das práticas culturais da cibercultura.

A pesquisa de mestrado de Couto (2011) evidencia representações sociais sobre como os jovens se sentiam incluídos nas práticas vivenciadas nas Oficinas de Transiarte em Ceilândia 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 angústias 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 vivências individuais e coletivas para favorecer os processos criativos e valorizar a expressividade artística tanto na 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 segundo 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.

5. ETAPAS DO PROCESSO DA OFICINA TRANSIARTE: ESCOLARIZAÇÃO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O Convite aos educadores é uma conversa realizada com a participação de todos os membros da escola para apresentação do projeto, onde se exploram os resultados obtidos as diferentes formas de integrar o currículo, as produções e temas que deram origem às animações do site. Identifica-se o problema e se começa a estabelecer uma “contratualização” (BARBIER, 2007, p. 118): pensar em um “contrato de ação” que se estabelece entre os novos educadores e educandos.

As Situações-Problemas-Desafios configuram-se como segundo passo, em meio a discussão em que alguns sabem mais de um assunto e 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 Transiarte, 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.

A Criação do roteiro se constitui como terceira etapa, após a escolha do tema ocorre o que o grupo chama de tempestade de ideias. Este é o momento da identificação dos conflitos a serem abordados. Em círculo todos escrevem um roteiro a partir de um tema escolhido, depois todos leem, até chegar a um consenso e construir um único roteiro coletivo. Apenas uma parte do roteiro é concretizada, pois, na execução, pode haver modificações, porém sempre de forma coletiva e aberta, sendo esse um momento de oportunidade para se promover aprendizagem colaborativa e interativa na medida em que é possível pautar os aspectos políticos, críticos culturais e outros.

Criação artística coletiva se apresenta como a quarta etapa, utilizamos o conceito de construção coletiva de Barbier (2007) e Levy (1998), vivenciado na pesquisa-ação do Projeto transiarte. Este conceito se apresenta como ideia-força

capaz de articular as singularidades, num esforço propiciador da potencialização dos indivíduos, elevando-se ao autêntico processo de humanização e libertação criadoras.

Dentro do processo de criação priorizaram-se ações e a participação coletiva dos sujeitos. No sentido de estabelecer uma práxis pedagógica centrada no diálogo e na promoção da autonomia escolar, segundo Fayga Ostrower (2006), na concepção de criatividade. “O indivíduo cria não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa. O homem só pode crescer enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando”.

Neste sentido o processo de criação ocorre no âmbito da intuição. Toda experiência possível ao indivíduo, também é racional, tratam-se de processos intuitivos que se tornam conscientes na medida em que são expressos e na medida em que damos forma (OSTROWER, 1996. p. 10).

Entende-se que a própria consciência nunca é algo acabado ou definitivo. Ela vai se formando no exercício de si mesma, num desenvolvimento dinâmico em que o homem, procurando sobreviver, age. Ao transformar a natureza transforma-se a si mesmo.

A educação é pensada no seu fazer pedagógico e o compromisso político com a formação de sujeitos críticos e reflexivos que, mediante a apropriação do conhecimento, sejam capazes de perceberem-se como sujeitos históricos.

A quinta etapa é o processo de Edição de Imagens. Os *softwares* de manipulação e edição de imagens nos trazem a possibilidade de trabalhar com imagem quase que infinitamente, sejam nas formas, nas cores ou na inserção de elementos, sendo muitos deles adquiridos de forma gratuita e livre na *Internet*.

A realização da animação se dá por um processo de construção/desconstrução constante, desde o roteiro até a montagem. Nesse movimento de montagem, costuram-se, dentro de certa ótica, os fragmentos a serem produzidos, os quais traduzem a percepção dos sujeitos da pesquisa.

A sexta etapa é postagem na Galeria <http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br/>, sua interface permiti a navegação e a interatividade de qualquer pessoa, que poderá se cadastrar desde que tenha um *e-mail*, para onde será enviada uma senha e, com isso, devidamente cadastrada, poderá postar e comentar. Esse espaço está aberto não apenas para informações estéticas, mas também para trocas de informações, artigos, dissertações, acontecimentos no âmbito da pesquisa.

6. REFLEXÕES FINAIS

As estratégias de aprendizagem e práxis da Transiarte possibilitam não só discutir, produzir vídeo, promover a inclusão digital de jovens e adultos enquanto sujeitos de gerações diferentes, criando, pensando e fazendo arte digital. Mas, sobretudo possibilita compreender a subjetividade coletiva em um contexto de tensões, de lutas, na busca pela escolarização e profissionalização, 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.

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.

Acreditamos que a integração das mídias digitais aos processos e práticas educativas em um currículo integrado se constitui 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 Transiarte (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 transiarte 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.

A proposta da transiarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional lança uma proposta de integração pautada na transdisciplinaridade para estudantes 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-problema. 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.

Nesse processo o educador sai do centro do ato educativo e dá lugar aos educandos. colocando em cheque o sentido e o significado da construção coletiva, da avaliação, da relação educando/ escola e educando/educador.

Dessa forma, articular uma matriz curricular de modo integrado requer mais uma abordagem epistemológica transdisciplinar em que o encontro das gerações, os saberes dos sujeitos e os já acumulados pela humanidade possam dar lugar a uma construção coletiva significada. Isso pode significar, dentre outras coisas, uma proposta de currículo para ser pensada e vivida em um *continuum* de planejamento entre educandos, educadores e gestores. Atribuir significado implica estar envolvido, participando, vendo-se no movimento em que os saberes podem promover os constantes diálogos. Uma proposta curricular que agrega estas questões, integrando educação básica e Profissional, implica demandas, novas posturas do educador e do educando na gestão do conhecimento e do cotidiano escolar. Uma pedagogia que se vale do sentido e significado dos saberes individuais e coletivos.

A integração pela arte digital na oficina permite que os sujeitos se expressem e comuniquem-se em outros tempos, lugares e espaços. Permite uma socialização dos saberes em rede, bem como reconhecer-se como sujeito com voz e cidadão que precisa participar de uma sociedade movimentada pela informação.

As possibilidades são infinitas diante da rapidez que as tecnologias se apresentam, sejam em *hardwares* ou *softwares* e, nesse sentido, uma educação integrada se faz necessária, pois mesmo no *ciberespaço*, nós, sujeitos, podemos aprender e partilhar conhecimentos disponíveis no século XXI.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Líber Livro Editora, 2007. (Série Pesquisa em Ação; 03).
2. 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].
3. 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.

4. DI PIERRO, Maria Clara. **Educação de Jovens e Adultos na América 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)
5. 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>
6. FRANCO, Maria **Amélia Santoro. Pedagogia da Pesquisa-Ação.**In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005.
7. FREIRE, Paulo.**Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** SP;; Paz e Terra. 1996.
8. FRIEDRICH, Márcia; BENITE, *Anna M. Canavarro*; BENITE, *Claudio R. Machado*; PEREIRA, *Viviane Soares*.. **Trajetória 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.
9. LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Ed.34, 1999.
10. _____, **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34.1998
11. MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação.** São Paulo: Papirus, 2000.
12. MOREIRA, Antonio Flavio & SILVA, Tomaz Tadeu da. (Orgs.) **Currículo, Cultura e Sociedade.** Ed. Cortez, São Paulo, 1995.
13. NICOLESCU. Basarab et ai.. **Educação e Transdisciplinaridade.** Tradução de Judite Vero, Maria F. de Mello e Américo Sornmerman.- Brasília:UNESCO,2000. (Edições UNESCO).
14. NEGROPONTE, Nicholas. **Vida Digital.** Companhia das Letras, São Paulo,1995.
15. OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** Editora Vozes, Rio de Janeiro ,1976.
16. REIS, Renato Hilário; CASTIONI, Remi; TELES, Lúcio França.(orgs). **Proeja-transiarte: construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores.** Brasília: Verbena, 2012
17. RODRIGUES, Dorisdei Valente. **O Projeto PROEJA/Transiarte: Uma experiência de pesquisa-ação em Ciberarte.** [Dissertação de Mestrado FE/UnB, 2009.]
18. SILVA. Marcos. **Sala de Aula Interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 4ª edição, 2006.
19. TELES, Lucio. **Transiarte na produção artística do ciberespaço.** Brasília 2008: [s.n]. Disponível em: <<http://www.fe.unb.br/pos-graduação/arquivos/transiarte.pdf>>.