

OS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO DO MUNDO CONTEMPORÂNEO

TARLA ROVERÉ¹; ESTELA MARIS REINHARTD PIEDRAS³

¹Universidade Federal de Pelotas – tarla.artedesenhos@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – estelapiedras@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

O tema da pesquisa apresentada neste trabalho busca um sistema de ensino transdisciplinar que reúne principalmente áreas da Educação, Ciência da Computação (Gráfica Digital) e Artes (Ensino de Desenho). No mundo contemporâneo nos deparamos com uma sociedade imersa na tecnologia, porém nem sempre sua utilização pode ser positiva e produtiva. Neste trabalho procuramos apresentar outras possibilidades de uso tecnológico que possibilitem o estudo nas áreas abordadas.

MORIN (2003) nos apresenta o conceito de sistema transdisciplinar com a intenção de desfragmentar as disciplinas na escola, com o objetivo de formar sujeitos complexos, ou seja indivíduos capazes de articular e relacionar todas as áreas do conhecimento, assim como seu eu interior com o mundo, buscando entender a sua existência nesta atmosfera, descobrindo uma identidade concreta.

“A ideia de unidade complexa adquire densidade se pressentimos que não podemos reduzir nem o todo às partes, nem as partes ao todo, nem o um ao múltiplo, nem o múltiplo ao um, mas que precisamos tentar conceber em conjunto, de modo complementar e antagônico, as noções de todo e de partes, de um e de diversos.” (MORIN, 2003, p. 135)

Podemos perceber então, a necessidade de reunir várias áreas do conhecimento na formação docente, se complementando e finalmente fazendo sentido na vida dos educandos, e não mais de forma fragmentada no pensamento destes sujeitos. Nesse mesmo sentido, DEWEY (2002) nos diz que devemos instigar o pensamento reflexivo nos educandos, apresentando novidades e experimentações para o exercício da criatividade e do questionamento.

“A defesa [...] da educação por meio de atividades construtoras contínuas, estriba-se no fato de que elas abrem ensejo para restabelecer-se um ambiente social. Em vez de uma escola localizada separadamente da vida como lugar para se estudarem lições, teremos uma sociedade em miniatura, na qual o estudo e o desenvolvimento sejam os incidentes de uma experiência comum.” (DEWEY, 1979b, p.394)

Porém, diante de uma sociedade contemporânea, que se esvai perante o consumismo e a globalização (BAUMAN, 2010) formam-se sujeitos individualistas, que, hipnotizados pela geração constante de novidades tecnológicas, se fecham em seu mundo virtual, rompendo com as relações sociais tradicionais. Isso dificulta o trabalho docente. A partir disto, na busca de uma solução, TOURAIN (2001) defende o individualismo, mas que seja de ação, relacional e criativo, pois “a escola deve ser centrada no aluno, no estudante, no indivíduo, e ajustá-los a tornarem-se sujeitos, sendo o conhecimento, bem entendido, um elemento fundamental para nos tornarmos sujeitos.” (TOURAIN, 2001 p. 37).

Buscando a aplicação e experimentação destes ideais pensados na contemporaneidade e atuando como bolsista do Projeto de Ensino “Aplicações da Informática Gráfica nos Estudos da Geometria” vinculado ao curso de Artes

Visuais - Licenciatura na UFPel, desde maio de 2015, participei de um grupo de estudo que trabalha na organização e preparação de uma Oficina de CorelDRAW – software de desenho vetorial. Procuramos então, através da articulação de diversas áreas do conhecimento, fazer com que o aluno aplique sentido na sua atividade relacionando com suas ideias e projetos do cotidiano. De acordo com PELUSO (1998),

“Os procedimentos, aprendidos na prática da utilização do computador, estendem-se também a outras atividades que o estudante desenvolve; quer dizer, ao desenvolvimento da atenção, à busca e análise dos erros, à necessidade de decompor os problemas em sub-problemas etc, tornando-se um modelo de aprendizagem que o jovem transfere também a outros campos de experimentação.” (PELUSO, 1998, p.164)

Estudos realizados por GRAVINA (1996) indicam “uma nova forma de ensinar e aprender Geometria” (GRAVINA, 1996, p.2), tornando o ensino mais atraente, instigando a capacidade criadora do indivíduo e disponibilizando novas experiências no ensino aprendizagem, além do acresço em sua bagagem curricular. É importante que o computador seja utilizado efetivamente no processo de desenvolvimento da capacidade de criar e pensar, além de ser usado como ferramenta que facilita a reflexão, o pensamento crítico e, de acordo com Valente (1993) que promova:

“(...)a aprendizagem ao invés do ensino, que coloca o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, e que auxilia o professor a entender que a educação não é somente a transferência de conhecimento, mas um processo de construção do conhecimento pelo aluno(...)(VALENTE, 1993, p.40)

Diante desta sociedade atrelada aos meios tecnológicos, o objetivo deste projeto é utilizar-se deste contexto e apresentar outros recursos tecnológicos que auxiliem no aprendizado, principalmente nas disciplinas de Construções Geométricas e Geometria Descritiva do curso de Licenciatura em Artes Visuais. Utilizando estes meios como algo produtivo, que instigue a criatividade e a formação de uma identidade, formando sujeitos complexos. Assim como, proporcione experimentações de métodos de ensino aprendizagem para futuros professores.

2. METODOLOGIA

Como metodologia será adotada a perspectiva qualitativa seguindo critérios previamente definidos (LÜDKE e ANDRÉ, 1986), utilizando a observação, entrevistas com alunos e ministrantes para a coleta de dados, bem como pesquisas bibliográficas sobre o programa gráfico, métodos de ensino e a contemporaneidade relacionados ao objetivo do trabalho. O estudo vem se desenvolvendo desde as reuniões iniciais da formação do grupo prosseguindo até o término das aulas que serão ministradas no segundo semestre de 2015, finalizando-as com um questionário para os estudantes e outro para os ministrantes. Analisaremos se houve mudanças na forma dos alunos se relacionarem com a Geometria, quais vantagens de aprender a lidar com o software de desenho vetorial nas Artes Visuais, como as aulas nos laboratórios de informática podem ajudar no aprendizado e o resultado das experiências na realização das suas práticas pessoais ou acadêmicas.

As aulas a serem aplicadas na Oficina de CorelDRAW estão em sua fase de elaboração por parte dos ministrantes, seguindo um cronograma de conteúdos a serem abordados, definido pelos participantes do grupo. Abrange ferramentas e conceitos geométricos a serem utilizados no desenho, elaboração de personagens, objetos, cartazes, cartões, e outros elementos do cotidiano destes

alunos, para conseguirem estabelecer esta relação da escola/academia com o mundo, e poderem utilizar estes conhecimentos adquiridos em outros momentos e projetos. As aulas estão sendo preparadas com um caráter explicativo em formato de passo-a-passo, facilitando o aprendizado e deixando livre a criação por parte do estudante.

Para elaborar, preparar e ministrar as aulas da Oficina foram selecionados estudantes que possuem conhecimentos prévios sobre o tema, acompanhados de “ajudantes” que são iniciantes no assunto, mas que se propuseram a estudarem o programa e se prepararem, estando, assim, aptos para auxiliar no atendimento aos alunos durante as aulas. Através de reuniões e usando o Facebook para compartilhamento de ideias e materiais, os participantes interagem entre si, trocam informações e discutem assuntos referentes ao Projeto no grupo criado especialmente para tal. (Fig.1)



Fig.1: Grupo criado no Facebook. Print Screen realizado em: 14/07/2015

Os estudantes também serão acompanhados pela bolsista juntamente com as professoras orientadoras que farão observações, questionamentos e registros do processo de trabalho destes alunos, obtendo os dados que serão analisados sob a ótica dos referenciais teóricos, estudados no Projeto de Pesquisa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Projeto ainda se encontra em fase de desenvolvimento, não tendo ainda resultados definitivos. As aulas estão sendo formuladas pelos ministrantes com o auxílio de colegas e professoras, havendo troca de informações, materiais e dicas entre os participantes.

No futuro esperamos bons resultados que significam o incentivo para o estudo de conceitos geométricos, os quais as turmas de Artes Visuais apresentam resistência e dificuldades, sendo porém, de grande relevância e importância na elaboração de seus trabalhos; representa também o desenvolvimento do ser criativo e a percepção dos fins corretos para se utilizar os recursos tecnológicos disponíveis na contemporaneidade.

Pretendemos que estes indivíduos encontrem nestes recursos, algo que seja produtivo na academia e na vida, na elaboração de projetos e que proporcione a estimulação da criatividade através do uso do software.

No mundo contemporâneo, a educação tem de se modernizar, pois ela é focada nos sujeitos e precisa acompanhá-los, do contrário ela perde a atenção e

passa a ser ignorada, tida como antiquada pela sociedade. Os professores devem estar em constante pesquisa, tratar de assuntos do momento e trazer esse contexto do novo, da globalização, da tecnologia avançada para ser discutido e questionado dentro da sala de aula.

4. CONCLUSÕES

Este estudo é de grande relevância para o ensino, no sentido em que utilizamos o contexto da “crise” contemporânea, não como um problema, mas sim como aliado no processo de ensino aprendizagem, fazendo a utilização dos recursos para um meio produtivo na faculdade e levando para a vida, conseguindo fazer a articulação destas disciplinas com o mundo.

Ao olharmos ao nosso redor, percebemos a geometria presente em quase tudo que nos cerca, inclusive na própria forma de nosso corpo. A importância dos estudos destes conceitos se deve ao fato de que devemos conhecer a fundo nós mesmos e o exterior, para que possamos fazer essa relação complexa utilizando como meio, os recursos tecnológicos disponíveis.

As ideias, métodos de ensino e experiências trocadas entre os participantes do grupo se unem em prol de um resultado concreto neste Projeto de Ensino que acompanha os sujeitos complexos contemporâneos na busca de sua formação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Z. **Capitalismo para-sitário**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- DEWEY, J. **Como Pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma exposição**. São Paulo: Editora Nacional, 1979.
- MORIN, E. **O método I – a natureza da natureza**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003.
- TOURAINE, A. **A procura de Si: diálogo sobre o sujeito**. Lisboa: Piaget, 2001.
- GRAVINA, M.A. **Geometria Dinâmica: Uma nova abordagem para o aprendizado da Geometria**. Publicado nos Anais do VII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 1996.
- LÜDKE, M; ANDRÉ, M. E. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- PELUSO, A. **Informática e Afetividade**. Bauru, São Paulo: EDUSC, 1998.
- VALENTE J. A. **Computador na sociedade do conhecimento**. CAMPINAS: Nied, 2002.