

PERFORMANCE COMO INTERVENÇÃO ARTE/EDUCATIVA NAS AULAS DE CIÊNCIAS EXATAS E DO ENSINO FUNDAMENTAL

*PERFORMANCE AS AN ART/EDUCATIONAL INTERVENTION IN EXACT SCIENCE AND
ELEMENTARY SCHOOL CLASSES*

Marcelo Miguel de Araújo¹

Iolene Mesquita Lobato²

DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v26i2.1891> Recebido em: 24.08.2024 Aceito em: 09.09.2024

Resumo: Este estudo é resultado de uma pesquisa qualitativa e de campo, realizada em duas escolas da rede pública em Aparecida de Goiânia em Goiás, entre os meses de outubro a novembro de 2014 e fevereiro a junho de 2015, com os alunos do ensino médio da 2ª série, alunos de 1º ao 5º ano do ensino fundamental. O objetivo desta pesquisa foi analisar como a intervenção arte/educativa pautada em ferramentas pedagógicas - performance e tecnologia - podem fomentar aprendizagem significativa e promover aulas de ciências exatas e outras diferenciadas, criativas que estimulem e promovam a participação, o interesse do discente e ainda, a criticidade naquilo que estudam. Para alicerçar a referida investigação os teóricos estão pautados na Abordagem Triangular sistematizada pela arte/educadora Ana Mae Barbosa (1995), nos estudos de Fernanda Pereira da Cunha (2014), Paulo Freire (2006) e outros. Como parte dos resultados, a pesquisa revelou que a partir de intentos pedagógicos promovidos pelo professor, as aulas tomam outra roupagem, direcionando a uma nova representação na aprendizagem do alunado. E evidenciou como a arte promove a interdisciplinaridade, fomenta a aprendizagem ao considerar a realidade sociocultural do discente, ao articular atividades pautadas no ler, no fazer e no contextualizar.

Palavras-chave: Performance; intervenção arte/educativa; ensino significativo; ciências exatas; ensino fundamental.

Abstract: This study is the result of a qualitative and field research, carried out in two public schools in Aparecida de Goiânia in Goiás, between the months of October to November 2014 and from February to June 2015, with the students of the middle of the 2nd school series, 1st to 5th grade students of elementary school. The aim of this study was to analyze how the intervention art / educational guided by pedagogical tools - performance and technology - can foster meaningful learning and promote exact science classes and other differentiated creative to encourage and promote the participation, the interest of students and yet, the criticality of what they study. In support such research theorists are guided by the Triangular approach systematized by art / educator Ana Mae Barbosa (1995), in studies of Fernanda Pereira da Cunha (2014), Paulo Freire (2006) and others. As part of the results,

1 Licenciado em Física e Pedagogia, professor pedagogo no ensino fundamental de 5º a 9º ano, na rede pública.

2 Graduada em Ciências Sociais, Mestre em Antropologia Social pela UFG. Estudiosa das temática educação integral e arte/educação.



the survey revealed that from pedagogical attempts promoted by the teacher, the classes take another guise, directing a new representation in the student body learning. And it showed how art promotes interdisciplinary, promotes learning to consider the socio-cultural reality of the student, to articulate guided activities in reading, the make and contextualize.

Keywords: Performance; art intervention / education; significant education; exact Sciences; elementary School.

Introdução

A educação básica pública brasileira apresenta enfrentamentos que perpassam pela formação continuada de professores, a baixa remuneração docente, a ausência da família na escola, o currículo escolar distante da realidade do alunado, a precariedade na infraestrutura das instituições de ensino e outros.

Em se tratando da realidade do professor de ciência exatas, nas escolas públicas, essa situação se torna mais delicada. São poucos os professores com formação e a maioria dos formados não querem enfrentar a sala de aula. Os que enfrentam, encontram grande parte dos alunos com formação básica abaixo do esperado, aliado a um comportamento marcado pela indisciplina e desinteresse em aprender conceitos, leis e resolução de problemas matemáticos.

E o que as escolas têm feito para mudar essa realidade frente às aulas de ciências exatas? O que se presencia no cotidiano escolar são aulas expositivas e resolução de problemas matemáticos. Paralelamente o estudo fica alheio ao ensino realizado e conseqüentemente a aprendizagem fica comprometida. E foi a partir dessa realidade que esse estudo tomou forma e nasceu com a perspectiva de alterar a distância entre ensino e aprendizagem nas aulas. Além desta perspectiva, é proposta a intervenção arte/educativa no ensino fundamental para a melhoria da base de alunos, direcionada a formação crítica e reflexiva. Para tanto, pretende-se responder nessa pesquisa a seguinte problematização: como a performance, enquanto intervenção educativa, pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos? E aliada a este processo como a tecnologia, enquanto ferramenta pedagógica pode fomentar aprendizagem significativa para o alunado?

Com o intuito de responder tais questionamentos realizou-se uma pesquisa qualitativa e de campo, em duas escolas públicas em Goiânia, entre os meses de outubro a novembro de 2014, em uma das Unidades Escolares, da rede estadual, público-alvo alunos do ensino médio da 2ª série, e entre os meses de fevereiro a junho de 2015, como outra Unidade Escolar pertencente a rede municipal, público-alvo alunos de 1º ao 5º ano do ensino fundamental. O estudo aconteceu em três momentos: a) observação das dificuldades do alunado frente às aulas; b) estudo sistematizado da performance e das ferramentas tecnológicas como meios articuladores no processo de ensino e aprendizagem; c) elaboração e aplicação de intentos pedagógicos. Esse estudo foi alicerçado pela Abordagem Triangular sistematizada pela professora Ana Mae Barbosa (1995), e foi desenvolvido, notadamente como ela ensina a promover, com interação dinâmica contextualizando no ensino da arte, com outras disciplinas, no inter-relacionamento das ações de experimentar, apreciar e fazer.

As questões problematizadoras levantadas fomentam inúmeras discussões, dentre elas, a

relação da unidade escolar pautada na educação tecnicista e nas proibições (uso de celular, acesso a internet e outros) passando a dialogar com a arte performática nas diversas áreas do conhecimento e, sobretudo na perspectiva de uma aprendizagem significativa com o uso de tecnologias com intervenções arte/educativas propostas pelo professor. Essas discussões vão de encontro com Paulo Freire (2006) que adverte os professores em considerar o contexto cultural, a autonomia e o conhecimento prévio dos alunos, sem autoritarismo na cobrança de mera memorização, e nesse sentido o professor deve estudar e pesquisar novas possibilidades colocando-as em prática. Paulo Freire tem uma fala interessante sobre o aprender e o ensinar:

A nossa capacidade de aprender, de que decorre a de ensinar, sugere ou, mais do que isso, implica a nossa habilidade de *apreender* a substantividade do objeto aprendido. A memorização mecânica do perfil do objeto não é aprendizado verdadeiro do objeto ou do conteúdo [...] (FREIRE, 2006, p.69).

A fala mencionada sugere que para ensinar é preciso acreditar no que está sendo ensinado, e quando se acredita muito mais do que reproduzir e promover a memorização, é direcionar o aluno a internalizar o essencial do que foi aprendido. O que foi significativo na vida dele e o que será nas aulas. E neste sentido existem condições de promover educação significativa mediante a realidade, por meio das intervenções arte/educativas.

Em se tratando das intervenções arte/educativas propostas nesse estudo, foram desenvolvidas para o diálogo com a arte performática e a arte intermediática digital. Esse direcionamento foi possível em função da prática pedagógica realizada em sala de aula e no laboratório de informática das escolas, que mostraram da urgência entre a necessidade de articular os conteúdos didáticos à metodologias criativas capazes de fomentar a aprendizagem, instigar questionamentos e reflexões por parte do alunado.

Sendo assim, este estudo tem como objetivo analisar como a intervenção arte/educativa pautada em ferramentas pedagógicas - performance e tecnologia - podem fomentar aprendizagem significativa nas aulas de ciências exatas do ensino médio e na formação base dos alunos do ensino fundamental. Ao trazer este debate, a pesquisa promove discussão e reflexão sobre a tecnologia e a performance como ferramentas pedagógicas e instiga professores a repensarem suas práticas educativas.

Construindo intervenções arte/educativas nas aulas

O sistema educacional anseia por mudanças, o ensino brasileiro se encontra preso às raízes tradicionalistas, com currículo rígido, disciplinas fragmentadas e aulas expositivas em que o estudante é um mero receptor de informação. E ainda, na maioria das vezes, a escola não compartilha em suas práticas pedagógicas dos recursos tecnológicos como instrumento pedagógico no ensino/aprendizagem.

Essa realidade gera, quase sempre, desinteresse e indisciplina. E para lidar com essa situação, a instituição escolar, impõe inúmeras proibições (o uso de celular e tablets; o acesso a internet e outras) que não conseguem sanar e nem tampouco resolver a falta de disciplina.

Frente a essa realidade fomentou-se trabalhar o conteúdo programático com metodologias criativas, fazendo uso de jogos educativos, recursos tecnológicos e performance teatral. Pautados no planejamento e na objetividade a fim de fomentar os conteúdos específicos de modo

interdisciplinar. E nesse processo, considerando o contexto cultural do estudante permeado pelas tecnologias e pelo uso de jogos.

Desse modo articulam-se aos conteúdos didáticos as visitas ao laboratório de informática. Local que se tornou um lugar marcado pela presença do alunado. Lá se busca muito mais que acessar a internet, mas fomentar a promoção do ensino significativo, por meio da performance, de aprendizagem, questionamentos, indagações, discussões e reflexões sobre o assunto estudado. Assim, as referidas aulas, antes expositivas e tecnicistas, tomam outra roupagem, e passam a ser diversificadas e envolventes. Mas, para isso o professor deve:

[...] promover situações indagativas, ensinando seus alunos e alunas a elaborar, criar, enfim, a produzir suas próprias indagações, antes de mais nada, faz-se imprescindível que ele seja crítico, capaz de refletir e criar suas ações pedagógicas com autogovernança, capaz de performatizar atos educativos concernentes aos seus atos humanos [...] (CUNHA, 2013, p. 2419).

No laboratório de informática, o professor por meio de questionamentos é o responsável na promoção de situações que fomentem a elaboração, a criação e a criticidade no alunado. Nesse processo a performance se configura como um meio em que o educador pode moldar sua prática pedagógica, atuando nas aulas, planejando, colocando em ação o ato de ensinar, fazendo uso do discurso para convencer o aluno da importância do objeto de estudo para sua vida, e assim o professor estará performatizando. Mas, afinal, o que é performance?

O conceito de performance é muito amplo e está diretamente relacionado ao campo das artes, mas que também tem característica multidisciplinar, e nesta pesquisa procura-se articular com autores que direcionam o conceito para educação no sentido de intervenção. Portanto, performance é “[...] linguagem artística híbrida, confluída nas fronteiras entre teatro, dança, música, artes visuais, ritual, experimento, acontecimento e, sobretudo, intervenção[...]” (ICLE, 2010, p. 12). E significa “[...] investigar o que esta coisa faz como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona com outros objetos e seres. Performances existem apenas como ações, interações e relacionamentos [...]” (SCHECHNER, 2003, apud, SALGADO, 2014, p.80)

A performance na educação não deve, portanto, ser entendida em sua especificidade como linguagem artística, mas na sua manifestação como ação e prática social e na sua qualidade performativa, ou seja, a arte performática no processo de ensino/aprendizagem nas manifestações com a aprendizagem crítica. Sobre essa relação da performance com a educação, o professor estadunidense Richard Schechner (2010) ressalta que:

[...] a abordagem performativa do mundo, compreendendo-o como um lugar em que reúnem-se ideias e ações. Essa noção de reunião, de encontro, de interação da performance poderia ser tomada como um modelo para a Educação. Educação não deve significar simplesmente sentar-se e ler um livro ou mesmo escutar um professor, escrever no caderno o que dita o professor. A educação precisa ser ativa, envolver num todo mentecorpoemoção – tomá-los como uma unidade [...] (SCHECHNER et al., 2010, p.26)

A performance pode contribuir como unificadora do processo de ensino/aprendizagem na construção de intervenções arte/educativas, pois assume formas inovadoras, democráticas e libertadoras dos formatos de imposição, com manifestações de provocação e jeito diferente de lidar com as proibições autoritárias, construindo uma carga de expressão e significado na vida

dos alunos.

Portanto, esta pesquisa direciona educação aos atos pedagógicos de intervenção arte/educativa performática, e nesse viés podendo significar o contextualizar, o apreciar e o praticar, para o estabelecer de aulas ao sucesso, na promoção do processo de ensino/aprendizagem crítico e reflexivo.

Intentos pedagógicos nas aulas

A pesquisa realizada foi alicerçada por dois intentos pedagógicos e em análises da performatividade dos alunos no laboratório de informática. Com a finalidade de instigar, por meio da arte performática, a unificação dos saberes fragmentadas, a quebra da rotina de aulas expositivas, a participação dos alunos nas aulas e a promoção do ensino crítico e reflexivo.

A pesquisa se configura: em uma intervenção pautada na realização de teatro interdisciplinar envolvendo Física Óptica, Química, o tema drogas e as Artes Cênicas; em outra intervenção articulada na realização de um curta-metragem para trabalhar consciência ambiental com discentes do 5º ano do ensino fundamental; e em análises da performance dos alunos no uso do laboratório de informática ao desenvolverem a autonomia e criticidade lidando com as tecnologias da informação.

Intento nas aulas de exatas com teatro

Em um Colégio Estadual, em Aparecida de Goiânia, com uma turma de 2ª série do ensino médio, foi desenvolvida uma intervenção performática de teatro envolvendo conhecimentos em Física, Química e Ética.

Fomentou-se uma proposta aos alunos, pautada na Abordagem Triangular, que pode ser entendida evidenciando três importantes características no ensino de artes, passíveis de aplicação em qualquer área do conhecimento: a contextualização histórica; o fazer artístico; e a apreciação artística; estes são processo mentais que o aluno deverá ser capaz de realizar. Portanto, a Abordagem Triangular não é uma metodologia de ensino ou mesmo um “instrumento”, mas sim uma abordagem de ensino.

Com isso, a proposta performática arte/educativa de usar tecnologias com relação ao ensino de Física no comportamento da luz – celulares, câmeras de fotografia e filmagens – especificamente ligados à captação de imagens, e fazer uso dos conhecimentos em Química sobre os efeitos das drogas e da Ética sobre os valores familiares envolvendo essa temática, foram fundamentais para o desenvolvimento de uma peça teatral voltada para o uso de drogas com o intuito de considerar a realidade sociocultural dos alunos que se refere as relações culturais e sociais inseridas em um contexto ameaçado pelas drogas e pela violência urbana (assaltos, furtos, bocas de fumo).

Nessa proposta os alunos assumem todo o processo, desde a elaboração do roteiro com bases na Química e na Ética, a performance nos ensaios, estudos das leis físicas para colocar em prática na colocação do tom de voz e na relação com a luminosidade do ambiente, as cores e etc. É natural o envolvimento de outras turmas, evidenciando as relações sociais, aparecendo líderes entre os alunos, apresentando a autonomia, o interesse, a atitude crítica perante o tema e o senso

de responsabilidade. Entendemos que desse modo o alunado estará fazendo uso dos processos mentais de contextualizar, apreciar e produzir, colocando em prática a Abordagem Triangular.

A direção da escola deu apoio à iniciativa, marcando data para a apresentação da peça. E antes trouxe à escola, para motivar os alunos, uma equipe de palestra e teatro que trabalha só com o tema drogas do Grupo Gama³ (Grupo de Apoio, Motivação e Amparo). Culminou com o envolvimento de toda a escola. E as apresentações ocorreram na semana cultural da escola (presente no Projeto Político Pedagógico). A performance de intento teatral foi fotografada, filmada e postada no youtube, e apreciada pelos próprios autores e a comunidade escolar. Fica evidenciado a aproximação entre ensino e aprendizagem quando os alunos estão envolvidos em contextualizar o que aprenderam, a colocar em prática o que foi desenvolvido por eles e a apreciar seus atos performáticos durante a culminância do teatro.

A interdisciplinaridade⁴ entre a Física, a Química (drogas e seus efeitos) e a Ética (valores familiares e as drogas) com unificação das artes performáticas foi fundamental para atrair a atenção dos alunos para as disciplinas de exatas, e conquistar o respeito do alunado, criar vínculos e naturalmente enfrentar a indisciplina sem a necessidade de condicionamentos punitivos, promovendo a construção de conhecimentos significativos.

Foi possível fomentar o desenvolvimento da autonomia nos alunos, considerar seu contexto sociocultural (comunidade em que vivem, música que escutam, artes que apreciam, roupas que vestem, gírias que usam, meios culturais que frequentam) inclui-los no processo de ensino/aprendizagem como autores (participação ativa na elaboração e execução da aula) e não como meros espectadores passivos esperando a transmissão de conteúdos.

Após esta vivência perguntamos aos alunos como foi aula? E o que foi significativo na aula?

Este intento vai de encontro com a experiência consumatória de John Dewey porque foi significativa, vivenciada e compartilhada pelos alunos. E isso se evidencia em suas falas e expressões. Como relata os alunos a seguir:

“Na peça teatral: Drogas e suas consequências, realizada no ano de 2014, pelos alunos do 2ª série, foram abordados temas como: a carência dos adolescentes em relação à atenção dos pais, a violência e a introdução dos jovens no mundo das drogas. Graças ao esforço de todos os alunos a mensagem foi bem transmitida tendo resultados positivos. Particularmente gostei bastante da iniciativa, e da produção, pois além de divertida carregava uma mensagem muito importante.” (R, 17 anos)

“É bem melhor aprender Física e Química quando sabemos onde aplicar essas disciplinas.” (L.E, 17 anos)

O outro aluno mencionou:

“na peça sobre drogas, fui o ator principal, o drogado. Como participante do espetáculo pude ver de perto o que as drogas podem fazer na vida dos usuários, tendo à maioria dos finais a morte do próprio drogado e muitas das vezes de seus familiares. Com o teatro, tenho plena certeza que conseguimos passar a todos que viram a peça, a triste realidade de quem adentra nesta vida.” (M, 16 anos)

3 Palestra e teatro de cunho educativo sobre as drogas e suas consequências. <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.548284041919575.1073741832.206105472804102&type=3>

4 Conforme Ana Mae Barbosa (2010) “interdisciplinaridade é trabalho de várias cabeças, provocando as possibilidades de o aluno estabelecer diferentes links.”

Na fala dos alunos é possível perceber o envolvimento que eles tiveram com o intento proposto, ocorreu uma aproximação significativa entre o ensino e a aprendizagem, as aulas ganharam nova roupagem com as Artes Cênicas, e os alunos foram os principais autores. O conhecimento prévio dos alunos foi levado em consideração e sua realidade sociocultural ficou em destaque com a música que gostam de ouvir, as roupas que gostam de vestir, as tecnologias que tanto fazem uso e a realidade da comunidade e sua proximidade com as drogas.

INTENTO LIXO COM CURTA-METRAGEM

Em outra escola, a municipal, em Aparecida de Goiânia, na disciplina de Informática articulou-se a performance ao uso das tecnologias com a prática pedagógica, a partir de uma atividade proposta pela especialização em Arte/Educação. A atividade consistia em identificar, uma necessidade/conflicto dos alunos e propor um intento pedagógico. Em busca de localizar possíveis conflitos os alunos foram questionados sobre: O que vocês não gostam na escola?

Dentre as várias respostas obtidas, com alunos de 1º ao 5º ano, foi optativa a escolha de trabalhar o intento pedagógico com a questão lixo, pois para esses alunos é mais adequado trabalhar um tema na área de meio ambiente, pois os levam a pensar criticamente o espaço onde vivem e sua relação com a cultura, saúde e cidadania. A partir daí todo trabalho foi articulado na seguinte pergunta questionadora: O que devemos fazer para tornar nossa escola mais limpa?

Uma forma de responder a este questionamento foi uma ação performática com os alunos e que teve início com uma roda de conversas para promover a contextualização. Em seguida, no laboratório de Informática, foram feitas pesquisas de vídeos no youtube sobre a temática lixo, com destaque: Educação ambiental – Lixo; TuTiTu Caminhão de lixo; Lixo de Luis Fernando Veríssimo; Lugar de Lixo Não é Na Rua com a turma da Mônica. Esse momento foi o da apreciação. Por fim, foi feita uma proposta de intento pedagógico de fazer um curta-metragem⁵. Proposta essa que atende ao ato de fazer.

Foram selecionados alguns alunos do 5º ano, e as cenas foram sendo montando sem textos prontos, com muito improviso onde foi sugerido o que eles poderiam falar e eles falavam da maneira que achavam mais fácil, sendo essa uma maneira de levar em consideração o conhecimento prévio dos alunos. Depois, foi feito o uso de recursos tecnológicos livres, no caso o Linux Ubuntu⁶ como sistema operacional e o editor de vídeos Kdenlive⁷ para editar o curta.

Foram inseridas informações sobre os participantes do curta, sobre a professora regente, um fundo musical conhecido dos alunos. O próximo passo foi exibir o curta para a turma e para a escola e constatar a reação dos alunos perante a performance dos atores.

Os professores regentes tiveram a função de explicar aos alunos o que é um curta-metragem, sobre do que se tratava aquele curta, destacar a performance dos que participaram e que futuramente outros poderiam participar, os motivos de trabalhar a temática lixo relacionando à realidade social da comunidade e a cultura local de jogar lixo no chão, sua relação com a dengue

5 Filme com duração de até 30 minutos, de intenção estética, informativa, educacional ou publicitária, geralmente exibido como complemento de um programa cinematográfico.

6 Sistema Operacional livre e disponível em código aberto.

7 Editor de vídeos multiplataforma livre e de código aberto, compatível para a maioria dos ambientes Linux.

e outras doenças.

Ao ouvir os alunos sobre o que elas acharam do curta-metragem, muitos ficaram pedindo para participar do próximo. O saldo final da aplicação deste intento pedagógico performático foi positivo e a coordenadora solicitou a disponibilidade de levar a obra para ser apresentada à Secretária Municipal da Educação de Aparecida de Goiânia.

O fato é que o uso dos recursos tecnológicos, aliados às características das artes performáticas de unificar ideias, dar vida e o incentivo em colocar o estudante a participar efetivamente das ações pedagógicas, são positivas à qualidade de ensino e é significativo.

Os alunos fizeram uso do pensamento reflexivo durante e depois da aplicação do intento pedagógico, e passaram a se cobrar sobre o lixo jogado no chão e a entender as possibilidades dinâmicas do uso das tecnologias. O professor John Dewey dialoga com o pensamento reflexivo e sobre esse diálogo a professora Gasque nos apresenta que:

[...] o pensamento reflexivo, considerado a melhor forma de pensar, consiste em examinar mentalmente um assunto ou questão, avaliando as ideias que se apresentam para se chegar à conclusão. Desse modo, cada ideia se apoia nas antecessoras e produz as seguintes [...] (GASQUE, 2014, p. 59)

A professora Gasque (2014) leva à reflexão de que as ações pedagógicas devem fazer o aluno pensar criticamente o que ele está desenvolvendo, e quando ele assim o faz, estará avaliando suas próprias ideias na busca por chegar à conclusão e que cada ideia construída pode levar a uma nova ideia e essa sucessão de ideias promove a construção de conhecimentos significativos.

O curta-metragem desenvolvido foi uma experiência consumatória em que o aluno fez uso das ações mentais de contextualizar, apreciar e produzir (Abordagem Triangular), com ensino significativo, evidenciada nas falas dos alunos do ensino fundamental:

“gostei do curta-metragem porque a gente aprende a cuidar do nosso Planeta.”
(R, 10 anos, 3º ano)

“gostei porque ensina as pessoas a jogar lixo na lixeira.” (J, 10 anos, 3º ano)

“gostei do curta-metragem, pois ensina a cuidar do meio ambiente e a combater a dengue.” (I, 11 anos, 5º ano)

Fica perceptível, na fala dos alunos, que a articulação da performance ao uso das tecnologias possibilitam identificar uma necessidade/conflicto e evidencia ações críticas e reflexivas em sua resolução. O conhecimento dos alunos foi levado em consideração, ocorreu uma nova representação da aprendizagem com a participação direta dos alunos, eles vivenciaram o aprender no ato de fazer ocorrendo uma aproximação entre ensino e aprendizagem. A realidade sociocultural da comunidade local foi colocada em reflexão pelos alunos quando eles puderam refletir sobre o ato de jogar lixo no chão, nas ruas, em lotes vagos, situações comuns nessa comunidade, e puderam perceber que existem consequências onde todos pagam – as doenças.

Performatividade no laboratório de informática

Numa acepção distinta das que já foram levantadas na pesquisa, segue análises da performatividade dos alunos da escola municipal de Aparecida de Goiânia, ao lidarem com as tecnologias no laboratório de informática. Sobre esta questão a professora Cunha que em seu diálogo entre a arte/educação e as tecnologias digitais nos adverte que:

Faz-se necessário formarmos um público consciente, capaz de ler/interpretar os códigos culturais que compõem o universo digital da sociedade em rede com autonomia e criticidade, para não ser assimilado, sugado pela “ordem de massificação humana” que tem como premissa a homogeneização. Por isso, educar somente para a produção não garante a formação plena [...] (CUNHA, 2014, p. 2).

A teoria mencionada sugere que usar as tecnologias digitais sem autonomia e criticidade faz dos alunos seres alienados, que aceitam as coisas sem questioná-las ou questionam sem direção e conhecimento, consomem por consumir e são passíveis de manipulações políticas.

As tecnologias digitais nas aulas de Informática são, geralmente, atração para os alunos, mas para tornar as aulas significativas faz-se necessário que o professor fomente ações que desenvolvam a autonomia, criatividade, criticidade, raciocínio lógico, a leitura e escrita, socialização, concentração, apreciação e a atenção do alunado.

Uma das características do computador no contexto educacional é o seu apelo ao visual. As imagens, as cores, os softwares, os personagens e o movimento se contrapõem a monotonia do ensino tradicional. Aulas expositivas com uso do quadro não se comparam à dinâmica que pode possuir um jogo ou software de computador, e esse ambiente atrai o interesse dos alunos.

Nas aulas de informática, os alunos da educação infantil são ensinados a ligar os computadores e lá, também, aprendem a abrir o software Gcompris⁸ que é uma suíte de jogos educacionais que compreende diversas atividades direcionadas às crianças de diferentes idades. No software, incentivamos os alunos na descoberta do computador com jogos que trabalham o uso do teclado e diferentes usos do mouse, direcionados à coordenação motora e concentração.

A relação dos alunos com o virtual nos apresenta uma performatividade no uso do computador, suas reações diversas durante o processo da aprendizagem, ao aprender e no relacionamento social o que evidencia a aproximação entre o ensino e a aprendizagem de forma significativa. Alguns alunos se desenvolvem mais rapidamente e quando aprendem querem ensinar os outros que ainda não aprenderam, eles atuam com segurança no ato de querer ensinar aquilo que sabem, e deste modo a performance é resultado direto de uma causa específica, conhecida, que é a aprendizagem significativa no lidar com o visual.

Cada estudante é visto como um indivíduo e como tal se expressa cada qual a sua maneira e da mesma forma aprende a seu próprio tempo, e assim a criança age como um performer⁹ é instigado pelo visual apresenta sua teatralidade e dramaticidade autêntica e espontâneas, em situações diversas vivenciando a aula de informática, em um ambiente acolhedor, com intensidade e vigor.

Os alunos de 1º ano dão um passo à diante, aprendem, também, a desligar os computadores e possuem maior liberdade com os jogos, pois já buscam autonomamente conhecer novos ambientes no computador.

Quando as atividades são direcionadas, eles aprendem a montar quebra-cabeças que apresentam quadros de pinturas diversas, um incentivo a apreciação artística com desenvolvimento do raciocínio lógico. E em outras ocasiões eles aprendem a desenhar e pintar com softwares específicos. A arte performática fica novamente em destaque, e o estudante desenvolve sua

8 Suíte de jogos livres. Disponível em <http://gcompris.net/index-pt_BR.html> Acesso em 25 mai.2015.

9 A autora Machado desenvolve o termo criança como performer para mostrar a autenticidade das crianças em agir com o próprio corpo em interações sociais.

criticidade, sua atenção, a participação gera o afeto no estudante performer que se comunica e se enche de motivação e quer mostrar o que desenvolveu sozinho. Em vários momentos eles chamam ao professor regente¹⁰ para apresentar sua conquista em forma de quebra-cabeça concluído ou desenho e/ou pintura feita de forma autônoma, sem a interferência de um adulto, em algumas ocasiões incentivadas por outro aluno na relação social.

Quando descobrem o software “homem batata¹¹” passam a interagir criativamente montando ambientes diversos (pizza, Lua, Egito, cidade ou o próprio rosto da batata), com muita concentração e comunicação direcionada a apresentar sua própria criatividade e combatem as cópias, pois alguns alunos nessa faixa etária não admitem que o colega faça do mesmo jeito, cada um tem que fazer do seu próprio jeito, e este fato pode estar mostrando que uns despertam a autonomia e atitudes críticas com mais facilidade do que outros que tendem a copiar.

O fato é que em algum momento, todos passam a se arriscar mais e a produzir sozinhos interagindo performativamente com o virtual e com outro aluno. A performance reenquadra o ensino como um conjunto mutável e contínuo de aprendizagem, mais significativo que a simples acumulação de competências disciplinares tradicionais, fragmentadas e isoladas.

Em se tratando dos alunos de 2º a 5º ano, estes já atuam fazendo uso da internet, às vezes com atividades direcionadas que são as pesquisas solicitadas pelos professores regentes para atividades específicas, ou direcionadas à apresentações artísticas dos próprios alunos para datas comemorativas. Em outras ocasiões fazem digitação de textos prontos ou de textos que produziram em sala de aula, e em outros momentos lidam com a matemática por meio de jogos, ou as atividades são livres e eles buscam o que é de interesse.

Nesse público formado por meninos e meninas, em atividades livres, observa-se nos meninos que há um predomínio na busca por jogos de aventura e de esportes, e com as meninas predominam as redes sociais e jogos da Barbie e, também, a procura por imagens de artistas adolescentes, evidenciando relações socioculturais.

Vale ressaltar que embora exista uma performance virtual do atuar dos alunos ao interagir com os elementos da rede mundial de computadores, na comunicação em salas de bate papo, nas redes sociais, que são possibilidades de relação com outras pessoas além do ambiente escolar, há de se manter o foco desta pesquisa nas relações de performance entres os alunos no presencial do laboratório de informática.

No uso da internet, geralmente, o estudante que alcança mais sucesso atua ensinando o que teve dificuldades, mas a construção de conhecimentos ocorre com todos os alunos, e esta é significativa. Toda essa diversificação, as interações dos alunos com o virtual e entre eles podem ser caracterizadas como arte pós-moderna. Assim,

[...] a e-arte/educação pós-moderna diverge, portanto, da modernista, por não restringir o ensino da arte à produção, mas por compreender arte como expressão e cultura, com capacidade de desenvolver a cognição: “Percepção, memória, mimeses, história, política, identidade, experiência, cognição são hoje mediadas

10 O Município de Aparecida de Goiânia, em suas diretrizes gerais, define como professor regente o profissional da educação que assume uma única turma na condução dos conteúdos curriculares durante todo o ano letivo. Portanto, professor de informática e de educação física não são professores regentes, pois assumem todas as turmas em aulas específicas e pontuais durante a semana e trabalham, respectivamente, um com jogos e brincadeiras corporais e o outro subsidiando o professor regente com aulas, recursos e metodologias diferenciadas envolvendo as tecnologias da informação.

11 Um jogo em que a criança, entre 2 e 10 anos, pode arrastar e soltar olhos, bocas, bigodes e outras partes da face bem como adereços para confeccionar diferentes bonecos Homem Batata.

pela tecnologia [...] (CUNHA, 2014, p. 3, apud BARBOSA, 2008, p. 111)

Consoante a citação, é possível classificar a arte dos dias atuais, com a presença da tecnologia, que não se limita à produção, a museus, esculturas ou pinturas, mas é uma forma de o ser humano expressar suas emoções, sua história, sua cultura através de valores estéticos, como beleza, harmonia e equilíbrio sociais, é, também, uma forma de desenvolver o ensino/aprendizagem com viés crítico para que os alunos possam expressar-se com criticidade e serem capazes de ler/interpretar o mundo.

O laboratório de informática pode contribuir com a experiência consumatória no ensino significativo, e podemos evidenciar nas falas dos alunos:

“gosto muito das aulas de informática porque a gente pode jogar.” (M e H, 10 anos, 5º ano)

“podemos pesquisar e digitar textos.” (M. E, 10 anos, 5º ano)

Notadamente, os intentos pedagógicos desenvolvidos ao longo desta pesquisa mostraram que o ensino por meio de concepções da arte/educação com a performance possibilita o questionamento, a vivência de experiências consumatórias no aprender fazendo, na busca, na capacidade de desenvolver a reflexão com a resolução de problemas, na descoberta e o desenvolvimento da capacidade crítica, elementos essenciais que desenvolvem a criatividade e a imaginação de todos os envolvidos.

Na escola as Artes não só devem ter seu espaço específico como disciplinas no currículo, embora ensinadas através da experiência interdisciplinar, mas também lhes cabe transitar por todo o currículo enriquecendo a aprendizagem de outros conhecimentos, as disciplinas e as atividades dos estudantes [...] (BARBOSA, 2008, p. 2).

De acordo com a autora, pode-se considerar a arte um elemento unificador que estimula o conhecimento de outras disciplinas curriculares, pois facilita a aprendizagem partindo do ideal de colocar o aluno no centro e extraindo dele, por meio de gestos no teatro, no som da música, nos movimentos e nas imagens em vídeos, o interesse em participar do processo de ensino/aprendizagem, oportunizando a ele a possibilidade de aprender os conteúdos caracterizados na educação evidenciando a aproximação entre ensino e aprendizagem.

Os intentos pedagógicos acabam por provocar as diversas possibilidades do alunado em estabelecer diferentes links na construção de conhecimentos quando envolvido em atividades que exijam sua participação direta.

Ao final de cada intento aplicado, não se espera que os alunos tenham uma visão integrada de todo o conhecimento que foi desenvolvido, mas que eles possam desenvolver um processo de pensamento que os tornem capazes de resolver problemas diversos, ou pelo menos os instigue a buscar meios de resolvê-los.

Nesse sentido Ana Mae nos adverte que a “integração do conhecimento será sempre tentativa, nunca terminal” (BARBOSA, 2008, p.10), mas que possa contribuir com a aquisição de conhecimentos que direcionem os alunos a despertar ou aprimorar a autonomia no sentido de manutenção da necessidade de aprendizagem continuada durante toda sua vida.

Considerações finais

A pesquisa mostrou que as aulas tradicionais expositivas necessitam de mudanças, em especial as que se resumem quase sempre a resolução de problemas matemáticos ou com direcionamento a memorização. As aulas precisam ser criativas e envolver os alunos, fomentar a curiosidade, a criticidade, a reflexão, a participação, a criatividade e o interesse em estudar. Os resultados evidenciados mostram como a Abordagem Triangular pode contribuir para este processo, propondo intervenções arte/educativas que dialogam com as artes performáticas e intermediática. E tem contribuição na prática pedagógica de sala de aula com o uso efetivo do laboratório de informática, pois articulam conteúdos didáticos às metodologias criativas capazes de fomentar a aprendizagem, instigar questionamentos e reflexões por parte de todos os envolvidos, em especial os alunos.

A análise da intervenção arte/educativa pautada em ferramentas pedagógicas - performance e tecnologia – evidenciou a possibilidade de aprendizagem significativa nas aulas de ciências exatas e na formação base do ensino fundamental. Apresentou a possibilidade de instigar professores de áreas específicas a repensarem suas práticas educacionais pautadas em aulas expositivas e tecnicistas, sendo, portanto, um estudo altamente viável em função da vasta literatura sobre o tema e a necessidade de modificação do ensino/aprendizagem nas escolas goianas.

Os intentos pedagógicos apresentados mostraram a possibilidade de lidar com a indisciplina e com o desinteresse nas aulas sem a necessidade de instituir proibições e condicionamentos na escola. E ainda, o professorado pode recorrer a performance como um elemento fundamental de aproximação entre o ensino e a aprendizagem, pois a performance articulada à educação altera a passividade e receptividade do aluno, ao possibilitar, enquanto ferramenta educativa, a dinamicidade e criatividade no processo de ensino/aprendizagem com o aluno no centro e participativo. E contribui diretamente, pois assume formas distintas, democráticas e libertadoras das imposições, com manifestações de provocação e reflexão crítica no lidar com as proibições e condicionamentos autoritários, de modo a construir carga de expressão e significado na vida do alunado.

Portanto, a performance unifica e estimula o conhecimento de outras disciplinas curriculares, facilitando a aprendizagem, partindo da iniciativa de colocar o estudante no centro do processo de ensino/aprendizagem, levando em consideração o que ele pensa, o que ele é e o que ele quer, fazendo uso da arte performática e intermediática.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. Arte na Educação: Interterritorialidade refazendo interdisciplinaridade. Design, Arte e Tecnologia, São Paulo, p.1-22, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. Arte Educação Pós-colonialista no Brasil: Aprendizagem Triangular. Comunicação e Educação, São Paulo, p.59-64, 1995.

BARBOSA, Ana Mae. Da interdisciplinaridade à interterritorialidade: caminhos ainda incertos. Paidéia, Belo Horizonte, v. 9, n. 7, p.11-29, 2010.

CUNHA, Fernanda Pereira da. Como realizar performances culturais arte/educativas sem desígnio pedagógico-crítico? 22º Encontro Nacional Anpap: Ecossistemas Estéticos, Belém, p.2410-2420, 2013.

CUNHA, Fernanda Pereira da. DO E-LAISSEZ-FAIRE À EDUCAÇÃO INTERMIDIÁTICA CRÍTICA. Inter-ação, Goiânia, v. 39, n. 1, p.1-14, 2014.

DIRETRIZES GERAIS – Organização e Funcionamento da Rede Municipal de Ensino, Aparecida de Goiânia, p. 1 -85, 2015.

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias. LETRAMENTO INFORMACIONAL E PENSAMENTO REFLEXIVO. Letramento Informacional: Educação Para a Informação – UFG, Goiânia, p.1-17, 2014.

GASQUE, Kelly Cristina Gonçalves Dias. Pesquisa na pós-graduação: uso do pensamento reflexivo no letramento informacional. Ci. Inf., v.40, n1. p. 22-37, 2011. Disponível em: www.scielo.br/pdf/ci/v40n1/a02v40n1. Acesso em: 24 mai. 2015.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 33ª Edição, 2006.

ICLE, Gilberto. Para apresentar a Performance à Educação. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 2, n. 35, p.11-22, 2010.

MACHADO, Marina Marcondes. A Criança é Performer. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 2, n. 35, p.115-137, 2010.

SALGADO, Tiago Barcelos Pereira. Performance. Dispositiva: Revista do programa de pós-graduação em comunicação social da faculdade de comunicação e artes da PUC-Minas, Belo Horizonte, v. 2, n. 2, p.74-90, 2014.

SCHECHNER, Richard; ICLE, Gilberto; PEREIRA, Marcelo de Andrade. O que pode a Performance na Educação?: Uma entrevista com Richard Schechner. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 2, n. 35, p.23-35, 2010.

CURTA-METRAGEM. Disponível em: <https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl#q=define:curta+metragem> Acesso em: 24 mai. 2015.

GCOMPRIS. Série de Jogos Educacionais. Disponível em: <http://gcompris.net/index-pt_BR.html>. Acesso em: 24 mai. 2015.

HOMEM BATATA. Classe – Classificação de Software Livre Educativo. Disponível em: <http://classe.geness.ufsc.br/index.php/Homem_Batata>. Acesso em: 24 mai. 2015.

KDENLIVE. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/kdenlive.html>>. Acessado em: 10 de junho de 2015.

LINUX UBUNTU. Disponível em: <<http://ubuntu-br.org/>> Acesso em: 10 de junho de 2015>

YOUTUBE. Vídeos sobre o lixo. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=v%C3%ADdeos+sobre+o+lixo>. Acesso em: 24 mai. 2015.