

Art Becomes the 4th R

Why art is a basic literacy and survival skill in the Information Economy.

By Dr. Jason Ohler | www.jasonohler.com

This article appeared in Education Leadership Magazine in 2000. It was translated into Portuguese by Lubelia Nunes; Pedro Delgado (pdelgado@able.es) facilitated the translation. As of May, 2006, it has been translated into 16 languages. Translations can be found at: www.jasonohler.com/fourthr.

ARTE: A QUARTA COMPETÊNCIA BÁSICA NESTA ERA DIGITAL

Por: Jason Ohler

jason.ohler@uas.alaska.edu | www.jasonohler.com

Professor do presidente. de Tecnologia Educativa da Universidade –
Universidade de Alaska Southeast Juneau, Alaska, Estados Unidos.

Numa era em que os estudantes criam páginas Web como projectos de sala de aula, integram vídeos, gráficos e animações dentro das suas apresentações, a arte começa a converter-se no novo alfabetismo do nosso tempo.

Uma das muitas razões porque gosto de ser educador nesta época de mudanças sem precedentes, é porque o nosso potencial para a revelação ou intuição é enorme. Para obter a minha melhor procura de manifestações, paro e olho à minha volta com uma mente aberta. Quando o faço, frequentemente tenho revelações.

Tive já alguns anos atrás uma destas revelações que me ajudou a compreender uma das mudanças fundamentais subjacentes à evolução educativa que foi gerada pela Internet. Não me refiro à criação de comunidades de aprendizagem à distância; nem ao uso de hiper medidas para aprender de uma maneira associativa em vez de linear; nem à criação de acesso ao conhecimento em qualquer momento, desde qualquer lugar; nem ao ingresso por pedido para satisfazer as exigências permanentes de aprendizagem de uma força laboral móvel; nem em outras mudanças na maneira de aprender e trabalhar.

Ainda que estas mudanças sejam importantes, terão pouco mais que uma década, sómente serão sintomas de uma mudança maior tão penetrante e que interferiram tanto na nossa experiência, que não nos podemos afastar da sua existência.

Refiro-me ao facto do ambiente multimédia em rede, assim como muito do que experimentamos através dos nossos computadores, torna necessário que os alunos pensem e se comuniquem como desenhadores e como artistas. Chegou a era da arte, está ficando para trás um mundo centrado em textos que nos orientou durante tanto tempo. A linguagem da arte converteu-se num novo alfabetismo, no quarto pilar básico do currículo (1). Já não necessitamos de parar para discutir se a arte deve ocupar um lugar central e permanente no programa escolar; deve sê-lo. Necessitamos mover-nos rapidamente para preparar os estudantes a serem competentes num mundo que não somente estão herdando mas também que aceleradamente estão dando forma. Na era digital, as destrezas em arte não são sómente boas para a alma mas também proporcionam, em palavras de Elliot Eisner (1988), “Acesso ao capital cultural” e acesso ao emprego.

Há alguns anos atrás, tive uma experiência surpreendente que me ajudou a apreciar em toda a sua dimensão a nova importância da arte na educação. Observava um aluno do 10^a ano que estava a trabalhar no seu computador tratando de criar uma apresentação multimédia para um projecto Linguagem-arte.

O seu problema não era o domínio da tecnologia, pois como qualquer jovem da era da informática podia nevegar pelo écran com toda a facilidade. Era a estética, a escolha que lhe parecia insuperável. Enquanto eu o observava a reunir de um modo desastrado, pedaços de vídeo, clips, gráficos, sons, botões e umas poucas palavras, subitamente me golpeou com todo o peso de uma tonelada de bits, esta certeza: estava tratando de criar arte e ninguém o havia ensinado a fazê-lo. Enquanto lentamente tratava de manipular o computador, estava perdendo o sentido do que inicialmente havia querido comunicar.

Este não era um incidente isolado. Vi como sucedia uma e outra vez ao longo dos anos lectivos e através do currículo, desde as ciências até às ciências sociais; quando os relatórios e informações finais conduziam a páginas Web e a apresentações Power Point.

Na minha época (e não vamos parar a saber quando foi a minha época) fomos capacitado ser escritores, realizando os relatórios finais a partir de montanhas de textos. A imagem não era nada do que se esperava e muito menos necessária. Incluir sons e filmes nem sequer era viável. Na época em que escrevi o meu primeiro relatório de ciências sociais, levei anos capacitando-me em construir vocabulário adequado. Contudo este jovem do 10º ano tinha que averiguar por si só como aplicar o vídeo, os gráficos, a animação musical e os bits de som. Não se tinha capacitado para o seu uso, e muito menos em realizar uma criação própria com algum sentido de visão artística. Por pura necessidade a linguagem da arte está adquirindo finalmente um lugar prioritário na nossa cultura, mas nós, como sociedade, ainda não nos demos conta disso.

A ARTE E A ERA DIGITAL

Comunicar-se usando a multimédia converteu-se em muito pouco tempo em algo omnipresente, devido aos desenvolvimentos bastante recentes. Em primeiro lugar, a tecnologia multimédia actual, relativamente barata e fácil de usar, actua como tecnologia auxiliar para quem tem dificuldades com a arte. Da mesma forma em que o processador de textos abriu ao mundo do escritor, possibilidades novas, a tecnologia multimédia abriu o mundo aos artistas. Hoje em dia, qualquer um que possa accionar o rato (mouse) pode entrar e experimentar este campo.

Em segundo lugar, a Rede usa as apresentações multimédia como o seu Esperanto, difundindo a linguagem multimédia no mundo globalizado da Internet. Em retrospectiva, parece inevitável que os cidadãos internacionais interconectados no mundo da rede, se afastem da comunicação centrada em textos e passem a usar mais as imagens, diagramas, som, movimento, e outras formas mais universais de comunicação.

A convergência de estes dois desenvolvimentos permitiu que a arte tivesse um lugar permanente na experiência quotidiana da vida de todos nós. Por esse motivo, a arte deve incluir-se na experiência normal da escola para todos os alunos, não apenas para aqueles que planeiam estudar arte e

desenho. Os que não utilizarem a arte como seu meio de vida, irão utilizá-la, administrá-la e interpretá-la ou irão ter que interactuar com ela, de um modo que simplesmente não existia há 10 anos.

UM CAMINHO LONGO E CHEIO DE OBSTÁCULOS

Durante anos temos tratado de vender aos directores escolares a importância que tem a arte na educação, adicionando uma série de boas razões, nenhuma das quais cativou completamente a sua imaginação. Essas razões dividem-se em três categorias. A breve sinopsis dessas categorias que mais à frente apresentaremos, não consegue captar o trabalho realizado nesta área por peritos como Darby (1994), Eisner (1988) e Egan (1997).

1. **Melhorar a expressão.** Quem pode discutir sobre a necessidade de expressão que tem uma criança? Ao mesmo tempo que proporciona a professores e pais uma informação valiosa sobre a visão do mundo que tem o estudante, a arte ajuda o aluno a descobrir as suas outras inteligências aquelas que Howard Gardner (1993) nos advertiu que se está ignorando no currículo tradicional. Adicionalmente, o ensino das artes desenvolve diferentes sistemas de símbolos, expandindo a capacidade do estudante para conectar-se com uma grande quantidade de recursos dentro e fora da escola. Se a nossa meta é proporcionar aos jovens os meios para desenvolver o seu potencial e para comunicar-se com os outros, então a arte é um caminho óbvio para ajudá-los a alcançar essa meta.
2. **Melhoramento cognitivo e em atitudes.** Existe uma comparação, talvez casual, entre ser activo nas artes e o melhoramento das funções cognitivas, tal como se há avaliado em áreas curriculares normais. São bastante comuns afirmações como as de Murfee (1995): “ o vocabulário e a compreensão da leitura melhoraram significativamente os alunos do ensino primário que participaram no programa de “Alternativas da Arte” em Nueva Jersey” (p.5). O sentido comum indicava-nos já há algum tempo atrás que este tipo de conexões não nos devia surpreender. Acima de tudo a arte requer perícia na síntese e na avaliação, habilidades que ocupam o primeiro lugar na taxonomia da aprendizagem de Bloom. Refinar estas destrezas numa área só poderá ajudar nas outras áreas. Além de um melhoramento cognitivo, a arte motiva, induzindo os estudantes a assistir à escola e a ser receptivos à aprendizagem. Se como dizem alguns, a actitude é tudo, então a arte é o melhor amigo da aprendizagem..
3. **Consciência multicultural e crescimento pessoal.** Não há melhor maneira que a arte para compreender e experimentar a diversidade e o que a humanidade tem em comum. No meio da contribuição que nos dá a arte encontra-se uma melhor atitude acerca da pessoa, do civismo e da comunidade. A arte aumenta a nossa compreensão sobre a extensão e profundidade (implica ser humano) da humanidade, induzindo não só a uma consciência cultural mas também a um crescimento pessoal. Este crescimento assume muitas formas, desde o desenvolvimento de destrezas motoras e conhecimento de si mesmo, até ao desenvolvimento das habilidades para o trabalho em grupo.

4. **Apsar destas razões, é frequente que o público em geral veja a arte como algo tangencial, fácil, ou não muito relevante para o mundo do trabalho e preparação para a cidadania.** Por este motivo, a arte é o primeiro programa que sofre cortes quando escasseia o orçamento. Para que isto não suceda, a arte deve considerar-se como a quarta matéria básica: tão importante como a leitura, a escrita e a matemática. Quando a arte se considerar matéria básica, e se encontre tão integrada no currículo e no nosso psíquico cultural como as outras matérias mencionadas, se auto-perpetuará de uma forma inevitável e inquestionável. Por sorte o mundo da multimédia e da internet dá-nos a oportunidade, a lógica e uma base de apoio ampla, para que isto suceda.

DEVEMOS PREOCUPAR-NOS?

Cada uma das revoluções conceptuais que abanam a educação aumentam o uso de ferramentas disponíveis para a prática pedagógica, mesmo que algumas vezes tragam consigo a possibilidade de um uso equivocado. Não desenvolvemos a capacidade de procurar de maneira activa as debilidades do que Don Shalvey (2000) chama “o paradigma do dia” e por este motivo estamos condenados a sofrer. **O potencial para usar em forma equivocada uma boa ideia é ainda maior quando está a tecnologia envolvida.** Como com toda a tecnologia, as ferramentas de multimédia nos conectam a novas oportunidades e nos desconectam de outras. Seria prudente procurar as desconexões agora, de modo que as podamos prevenir ou pelo menos entendê-las quando ocorram. A seguir exponho algumas desconexões sobre as quais devemos estar alerta.

1. **A brecha digital.** À medida que a competência artística apoiada pela tecnologia se converte num caminho até ao crescimento pessoal e até às oportunidades de trabalho, o acesso limitado a estas ferramentas separará ainda mais os privilegiados dos que não são. Mesmo que um equipamento seja relativamente barato será sempre demasiado custoso para uma parte da população.

2. **A trivialização da arte.** A multimédia poderia vulgarizar a arte à medida que se converte na quarta matéria básica. Depois de tudo, a tecnologia da arte está a fazer pela arte o que o processador de texto fez pela escrita. Proporciona a qualquer uma oportunidade de participar nele. Isto, por sua vez, inunda os nossos canais de informação com obras de arte, da mesma forma em que os processadores de texto nos inundaram com palavras. Algumas pessoas perguntarão se realmente me estarei a referir à arte e vão preocupar-se com as ferramentas de multimédia que poderão apagar a linha entre a arte comercial e as belas artes. Até certo ponto, esta sobreposição pode-se dar; mas sem importar o meio, sempre existirá um amplo espectro de expressão. Do mesmo modo em que a poesia e os manuais dos computadores se encontram um ao lado do outro num mundo de textos, se encontrarão Picasso e Power Point, visto que ambos têm um lugar no mundo da arte.

3. **A arte como publicidade.** Possivelmente a maior desvantagem potencial da mudança referente à comunicação baseada na arte, seria que mesmo rutinariamente se pedisse aos estudantes que desenvolvam argumentos

com palavras para convencer os outros sobre o seu ponto de vista particular, quando fazem isto estão a usar a multimédia, e ter-se-à a incómoda sensação de que pareça publicidade. Como consumidores que somos, temos a capacidade de discriminar, devemos preocupar-nos pelo poder que tem a multimédia de invadir os nossos sentidos e manipular as nossas emoções. Agimos correctamente ao perguntarmo-nos se promover a multimédia nos converte em parte do problema das comunicações em lugar de nos convertimos em parte da solução.

Dadas estas desvantagens, necessitamos recordar dois pontos importantes. Em primeiro lugar, ainda que a multimédia possa actuar como tecnologia auxiliar, não pode substituir a visão, o talento ou a habilidade, e sejam cultivadas ou herdadas. Sempre necessitaremos de contar uma história sobre a nossa arte, e contá-la com honestidade, profundidade e detalhe para que sobreviva como algo mais que um pensamento desconectado e transitório. Por este motivo, os professores ganharão importância à medida que aumente o poder da tecnologia. Mais do que nunca, os alunos necessitarão da sabedoria e dos conhecimentos dos professores para que os ajudem a percorrer um caminho que tenha significado sem ficarem presos entre as miragens e as inumeráveis distrações.

Em segundo lugar, não devemos preocupar-nos sobre o destino das palavras num mundo de imagens e sons. À medida que a arte e o desenho se imponham à primacia do texto que dominou a nossa cultura desde Gutenberg, não devemos temer que este desapareça. **Melhor ainda, pela primeira vez veremos claramente o texto, quando compreendermos como e quando nos oferece o melhor veículo para lograr a comunicação comparando-o com outras alternativas.**

SUGESTÕES

Como podemos facilitar a predomínio da arte que se está a apresentar nas nossas escolas?

- 1. Rebatizando a arte e tornar-nos subsersivos.** Primeiro – e só estou meio a brincar – necessitamos de rebatizar a arte. Esta palavra vem com uma enorme bagagem de significado. Ser artista implica uma vida de penúria, dor emocional, e incompreensão pública. Necessitamos de desmitificar a natureza da arte e vê-la em tudo o que nos rodeia, desde os desenhos que sobressaiem nas nossas mesas e automóveis, até à estética em que estão inseridos nas nossas páginas Web, passando pelas esculturas públicas que levam a que um edifício se transforme de estrutura em monumento de expressão pública. **Eu sugiro que os educadores inventem um cavalo de Troia para o currículo desta quarta matéria (1).** Chamem-na, digamos, Comunicação para Negócios. Introduzam-na no segmento de alfabetização básica do programa escolar e logo deixem-na evolucionar. Todo o mundo, desde os líderes empresariais que estão a começar a compreender a importância de comunicar-se através de muitos meios, até aos pais e encarregados de desenhar as políticas que buscam o apoio dos líderes

empresariais, eventualmente lhe agradecerão de ser “visionário e proactivo”. Lembre-se que estar adiantado no seu tempo requer paciência e estratégia.

2. **Contratação de mais professores de arte.** Em segundo lugar necessitamos antecipar que o deslocamento desde ambientes de “somente textos” até aos ambientes multimédias, provocará nas nossas escolas a curto prazo, uma combinação de excitação e ansiedade. Os professores encontrarão o problema de não poder orientar e avaliar os projectos de multimédia dos alunos com tanta efectividade como podem orientar e avaliar os projectos baseados em textos como estão acostumados. Para ajudar, necessitamos de mais professores de arte trabalhando em todo o currículo com os professores das áreas curriculares. A necessidade mais predominante neste momento é desenvolver habilidades de desenho, destrezas em alfabetização gráfica, e destrezas que permitam integrar as imagens e as palavras em apresentações unificadas. Quando compreendermos melhor em que forma o vídeo, o som, a música e animação comunicam ideias e informação efectivamente, e quando a tecnologia que apoia estas actividades baixe de preço e se oriente menos aos especialistas, a arte se converterá no alfabetismo fundamental para compreender tanto os meios novos como os antigos.
3. **Aumentar os requisitos de alfabetização nesta quarta matéria dentro dos programas de educação para professores.** Claro que isto significa que nas últimas, tal como a arte se vai converter na quarta competência básica para todos os alunos, também deve ser tratada como tal dentro do currículo de formação de professores para o trabalho de sala de aula.
4. **Escolha um dia e declare-o dia da Arte como quarta competência básica (1).** Podemos programar um dia no ano escolar para infiltrar a arte em todas as áreas curriculares, em que os professores de matemática, língua e ciências trabalhem com os professores de arte para melhorar a comunicação através do currículo. Podemos escolher um dia que não esteja ocupado pelo aniversário de alguém famoso ou por algum evento histórico. Com sorte num futuro próximo não necessitaremos já de ter um Dia da arte mais do que necessitamos de um dia de escrita, leitura ou matemática.

ADVOGANDO PELO ENSINO DA ARTE COMO MATÉRIA BÁSICA

Há alguns anos, encontrar referências sobre a arte era difícil. Agora uma procura rotineira na Red revela que muitos professores e transformadores de produtos considerem a arte não como a quarta, mas como a primeira competência. O meu objectivo ao chamar à arte, a quarta competência básica é simplesmente pelo seguinte: As outras três são matérias básicas que facilitam a aprendizagem e a expressão em áreas curriculares. No mundo da multimédia, esta definição de alfabetismo capta com exatidão o papel que cabe à arte. Repetidamente escutamos os empregadores dizerem que os trabalhadores necessitam aptidões para comunicar-se, formar equipas, encontrar soluções

criativas para os problemas e conhecimentos nas competências básicas que os ajudarão a aprender durante toda a vida. A arte é uma delas.

Além de ser uma matéria básica que facilita a aprendizagem e a comunicação através de um amplo espectro de actividades, as aptidões na arte traduzem-se também em oportunidades de trabalho na vida real. Cada um dos milhares canais de vídeo, dos milhares de CDs e DVDs, dos milhões de páginas incipientes da Red, e dos outros meios que não se encontram ainda dentro da nossa imaginação, necessitarão músicos, coreógrafos, videógrafos, desenhadores gráficos, consultores criativos e muitos outros profissionais de arte. Finalmente chegou o momento dos artistas.

Como em todos os campos na educação, Internet não só resulta ser uma revolução nos meios e métodos, mas também no tipo de alfabetização. Necessitamos, de acordo com as palavras de David Thornburg (1990), preparar os nossos filhos para o seu futuro e não para o nosso passado. As crianças devem estar completamente alfabetizadas, e essa alfabetização deve incluir a arte, a quarta competência básica.

REFERÊNCIAS:

- (1) Nos Estados Unidos classificam a leitura, a escrita e a matemática como os três pilares básicos da educação. Por isso falam nos 3rs (Reading, 'Riting, 'Rithmetic). Ohler propõe que a "aRt" (aRte) seja os 4R.

CRÉDITOS:

O artigo escrito por Jasón Ohler e publicado originalmente pela Revista "Education Leadership" na edição correspondente a Outubro de 2000.

<http://www.uas.alaska.edu/edtech/fourthr/4thR.html/4Rs.abstract.html>.

Respeitamos o ênfase que o autor faz em algumas partes do texto com o uso de negritas.