

[42337] Projeto CriatividARTE: Cultura Digital e Educação

Autor(es): Luciane Cuervo; Kamille Pederiva

Coautor(es): Rosa Rigo, Diego Lippert de Almeida; Elinka Matusiak; Mellyssa Woituski;

Coordenador: Luciane Cuervo

RESUMO: CriatividARTE é um projeto interdisciplinar concebido e coordenado pela prof^a Luciane Cuervo, docente do Departamento de Música do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), cuja proposta pedagógica promove ações plurais envolvendo linguagens artísticas e processos criativos entre a Universidade, Escolas Públicas e Comunidades. Com a pandemia de COVID-19, reformulações foram necessárias, sobretudo no ensino remoto, e, conseqüentes inserções da cultura digital, - uso das tecnologias digitais, tornando-as integradas às práxis educativas. Frente à demanda por competências digitais foi ofertado o curso de extensão *Cultura Digital e Educação: do real ao virtual*, em parceria com a Associação dos Supervisores de Educação do Estado do RS (ASSERS), com participação de quatro professores convidados(as) e uma bolsista de extensão, além da ministrante coordenadora. Em modalidade híbrida, com encontros semanais síncronos e atividades assíncronas, totalizou 45 horas. Contemplando participantes do Brasil todo, optou-se pela plataforma do *Google Classroom* como forma de auxiliar estudantes de licenciatura e professores cursistas a explorar/utilizar recursos digitais com os quais pudessem replicar criativamente em seus contextos de atuação. Na concepção dos participantes os resultados superaram as expectativas, conforme mensurado por formulários avaliativos/autoavaliativos, pois propiciaram: 1) Diferentes *inputs*, subsídios para enriquecer seu fazer pedagógico a partir de práticas e experiências lúdico-pedagógicas compartilhadas de forma leve, criativa e fluída; 2) Dinâmicas interativas e construtivistas, enriquecidas pela bagagem dos professores convidados; 3) Abordagem digital de forma crítica e contextualizada, ciente das limitações e rotinas escolares; 4) Ferramentas digitais/metodologias passíveis de adaptação para diferentes faixas etárias; 5) Trocas enriquecidas pela interação afetuosa e compartilhamento de saberes; 6) Oferta de uma educação criativa e acessível. Para a coordenação e professores convidados(as), essas aferições manifestam potencial de novos desdobramentos *sociais-pedagógicos*, voltados à qualificação de processos educativos no pós-pandemia. Defendemos, assim, que a cultura digital não substitui a docência humanizada.

Palavras-chave: Processos criativos, música, cultura digital, Artes, Educação