

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTE EDUCAÇÃO INTERMIDIÁTICA
DIGITAL – EAD – EMAC UFG

Disciplina: seminário intermediático: música, artes cênicas, artes visuais e outras linguagens artísticas.

Aluna: Alessandra Gonçalves Pinheiro

Professores: Iolene Lobato, Henrique Araújo, Rosane Christine de Oliveira.

Etapa 01: Levantamento de dados:

Dados da pesquisa	Informes
Data da realização da pesquisa	23 e 24/11/17
Número de alunos participantes	18 sendo 8 meninas e 10 meninos.
Número de professores participantes	04
Áreas de formação dos professores	Ed. Artística, Física, História e Português
Escola e cidade da pesquisa	Escola Estadual Professor Sérgio da Silva Nobreza – Leste 4 – São Paulo – S.P.

Etapa 02: O que os alunos consomem ou apreciam na Internet?

Música e / ou gênero musical	08 disseram que sim: Forró, funk, rock e música japonesa.
Videoclipe	10 disseram que sim
Filme	12 disseram que sim. Anime e outros desenhos animados.
Game	16 disseram que sim. Aplicativos de jogos digitais: LOL, Zelda, CS, PUB, Mário Bros e Sonic.
Quais conteúdos convergem ou divergem entre eles?	Redes Sociais, facebook, whatsUp, instagran, sites de busca de pesquisa escolar como google, youtube. Pois tem alunos que gostam de funk, já outros de anime, por exemplo. Daí quem gosta de anime não se aproxima necessariamente de quem gosta de funk.
Existe ou não nudes no conteúdo assistido?	16 disseram que sim. 02 disseram que não.

Pesquisa junto aos professores da escola:

Utiliza recursos em sala de aula?	01 respondeu não.
-----------------------------------	-------------------

	03 disseram que usam celular, data show e notebook.
Sabem o que os alunos consomem ou apreciam na internet?	02 responderam “games”. 02 responderam “não tudo”.
A cultura se limita aos aparatos tecnológicos?	04 responderam não. A cultura é influenciada também pelos hábitos e costumes manifestos no meio social por meio das relações reais e presente entre os seres humanos.

Etapa 03: Argumente a luz dos teóricos discutidos no Núcleo I, os dados apresentados: (máximo de 300 palavras).

A internet pode ser definida como uma metalinguagem, ou seja, uma linguagem que fala de outra linguagem, que é própria ao universo em rede de conexões instituídas pelo discurso oral, textual e audiovisual. A linguagem textual midiática estabelece relações sincréticas em sua elaboração visual, verbal e sonora. Tal sincretismo mistura modos de ver, sentir e pensar. Os desenhos animados, por exemplo, apresentam textos sincréticos na busca em apreender linguagens como a visual, a artística, a midiática junto com a própria realidade cotidiana (Cf. Pilhar, 2013).

Em Dealtry (2007), vemos a circulação da informação midiática como criadora de comunicação de massa, onde a informação manipulada pelos médias, responsáveis em elaborar e manipular informações, pode ser capaz de provocar explosões sociais, criar facções, fragmentar e boicotar interesses comuns dentro da sociedade capitalista.

Com base nestes teóricos, apresentamos a tabela acima com os dados coletados. Foram entrevistados 18 alunos aleatórios presentes na escola no dia 25/11, data da comemoração do Patrono da Escola e 4 professores. Eram alunos do 6º, 8º, 9º, 1º, 2º e 3º anos do fundamental 2 e ensino médio respectivamente.

O assunto ou tema que eles consomem na internet são variados, o que converge ou diverge também. Existem conteúdos que são comuns e divergentes. Por exemplo, alguns gostam de anime, outros, de funk. “Depende do estilo musical de cada um”, respondeu um aluno.

Com base nos dados acima, pode-se concluir que a importância em desenvolver uma estratégia pedagógica derivada do Sistema Triangular Digital, conforme Fernanda Cunha (et alii, 2011) propõe, seja a de buscar o conhecimento crítico a partir do e-fazer, e-contextualizar e e-interpretar, fundamentado em processos mentais e na capacidade de elaborar e interpretar o próprio sujeito no mundo que o cerca. Deste modo poderemos construir uma massa crítica, coesa e livre da imposição de interesses dos capitalistas em explorar os proletários.

BIBLIOGRAFIA:

AZEVEDO, F. "Fundamentos da Arte/Educação". In: Arte Educação Intermediática Digital. Depoimentos Provocativos – Módulo I – Metodologia do Ensino Superior I – Inclusão da cultura Digital Juvenil na e-arte/educação. UFG, Goiânia, GO, 2014.

BARBOSA, Ana Mae. "Arte educação no Brasil: do modernismo ao pós modernismo". In: Revista Digital art& - número 0 – Outubro de 2003.

_____. "Arte Educação e cultura". In: Arte Educação no Brasil. São Paulo: Perspectiva, 1978.

CUNHA, F; LOBATO, I; BARZ, André T.de Almeida; COSTA, Michelle Santos. "Comunicação e-arte/educação crítica: Galeria Intermediática Online". GT: Cultura da Pesquisa –Arte, Educação e Tecnologia. EMAC/FAV/CIÊNCIAS SOCIAIS/UFG. Goiânia, GO, 2011.

DEALTRY, Giovanna Ferreira. Diante de janelas: fronteiras entre público e privado na (pós) modernidade. Estudos e Pesquisas em Psicologia, UERJ, RJ, v. 7, n. 2, p. 188-197, ago. 2007.

PILLAR, Analice Dutra. Visualidade contemporânea e educação: interação de linguagens e leitura. Revista Contrapontos, Vol. 13 - n. 3 - p. 178-185 / set-dez 2013, p.178-185.