

Resumos de Teses Homologadas Janeiro/2017 – Abril/2017

RENATA COSTA DE SÁ BONOTTO

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Líliliana Maria Passerino
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Magda Bercht
Data da Defesa: **01/07/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: USO DA COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA NO AUTISMO: UM ESTUDO SOBRE A DIMENSÃO AFETIVA DA MEDIAÇÃO COM ALTA E BAIXA TECNOLOGIA

RESUMO: Entre outras características, o autismo tem desdobramentos na habilidade de uma pessoa compreender e se expressar por meio de recursos simbólicos. O contexto desta tese é a Tecnologia Assistiva, área da Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) aplicada aos processos de aprendizagem mediada de crianças com autismo. A CAA, por definição, consiste em um sistema integrado de símbolos, recursos, técnicas e estratégias. Para subsidiar a pesquisa, planejamos e implementamos uma intervenção junto a três mães para a orientação quanto à implementação de CAA com recursos de baixa e alta tecnologia junto a seus filhos de 5 a 8 anos visando ao desenvolvimento da comunicação no cotidiano. O objetivo geral da pesquisa consistiu em analisar os processos de mediação para pôr em curso o desenvolvimento da linguagem e da comunicação dessas crianças. Tratou-se de uma pesquisa de natureza qualitativa baseada nos pressupostos da Teoria Sócio-Histórica e da metodologia de pesquisa-ação. Os materiais e instrumentos de pesquisa incluíram análise documental, observações, análises de registros em áudio e vídeo, diário de campo, materiais produzidos no período de intervenção além da Matriz de Comunicação (ROWLAND, 1996). Discutimos os dados gerados referentes a instrumentos de avaliação para definir o perfil da criança e nortear a definição de objetivos de intervenção; referentes a nosso programa de intervenção; referentes à mediação com CAA para desenvolvimento da comunicação e referentes à dimensão afetiva da mediação com CAA. Os resultados indicam que a Matriz de Comunicação é um instrumento adequado para avaliar o nível de desenvolvimento de habilidades de comunicação e nortear a definição de objetivos de intervenção com CAA com crianças com autismo que não falam. Um programa colaborativo a implementar CAA deve ser sensível ao contexto e a suas necessidades enquanto prevê apoios onde são necessários para promover a aderência e a consecução dos objetivos. Durante o processo, percebemos o entrelaçamento da mediação simbólica, da mediação do desempenho e da mediação afetiva na implementação e uso da CAA. A partir de uma perspectiva epistêmica Sócio-Histórica, concluímos que a CAA, enquanto sistema, se configura como artefato cultural potente de mediação que engloba simultaneamente símbolos e instrumentos. No entanto, a mediação não existe per se. A mediação se realiza na e pela ação conjunta, de processos interpsicológicos rumo aos intrapsicológicos, na mediação da ação e também da afetividade. Uma vez que esse conjunto de elementos funcionam de modo sinérgico no uso da CAA, observamos o estabelecimento de sentidos mutuamente compartilhados, o desenvolvimento da função comunicativa bem como a regulação do comportamento da criança com autismo. No nível macro, reside o potencial da CAA para fornecer os apoios para o acesso à informação e a superação das barreiras de comunicação, à medida que se amplia a participação social de pessoas com autismo com limitações na fala.

PALAVRAS-CHAVE: Autismo, Linguagem, Comunicação Aumentativa e Alternativa, Mediação

ERÁCLITO DE SOUZA ARGÔLO

Orientador: Prof. Dr. José Valdeni de Lima
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Lucinéia Heloísa Thom
Data da Defesa: **15/08/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: TRAJETÓRIAS CONCEITUAIS INTENCIONAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM: INVESTIGAÇÃO EM FLUXO TEMPORAL EM ESPAÇOS E CONTEXTOS NOS PROCESSOS EDUCACIONAIS EM EAD

RESUMO: A natureza humana é fascinante. Do ponto de vista educacional, o movimento humano nasce a partir de relações baseadas em compromisso. Entretanto, o compromisso educacional tem raízes em instituições dotadas de uma rigidez estrutural significativa em seus valores e práticas. Talvez essas raízes sejam parte da explicação quanto à falibilidade elevada destas instituições face às novas formas de se pensar o permanente fluxo humano. Este fluxo, por natureza indomável, atualmente se encontra potencializado pela adoção de artefatos digitais que dão às pessoas múltiplas possibilidades de individuação. Talvez seja um erro persistir na reprodução de modelos educacionais inflexíveis, onde não haja a possibilidade de exercício da liberdade intencional. Nesta tese, buscamos identificar possíveis relações intencionais latentes que regem os compromissos educacionais porventura existentes nos processos de ensino e aprendizagem baseados em e-Learning. Concebemos princípios de Trajetórias Conceituais de Aprendizagem Intencionais (TCAIs), através das quais se torna possível registrar ações e inferir graus de Intencionalidade Pedagógica Docente (IPD) e Intencionalidade de Aprendizagem Discente (IAD). Um Indicador do Grau de Intencionalidade (IGI) e outro,

denominado Indicador do Grau de Convergência Discente (IGCD) foram propostos. Através da conjunção de ambos se torna possível avaliar o grau de proximidade entre a IPD e a IAD, estas que são inerentemente subjacentes às estruturas das Trajetória Conceitual de Aprendizagem (TCA) produzidas durante os processos de ensino e de aprendizagem. O IGI mensura o viés intencional de uma Trajetória Conceitual de Aprendizagem, enquanto o IGCD permite avaliar o grau de compromisso normativo do discente em relação à proposta educacional em fluxo.

PALAVRAS-CHAVE: Trajetórias Conceituais, Intencionalidade, Modelagem.

ANTONIO NERES OLIVEIRA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magda Bercht
Coorientador: Prof. Dr. Marcus Vinícius de Azevedo Basso
Data da Defesa: **01/09/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: PROJETOS DE CONHECIMENTO ACOPLADOS ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA PROMOVER A CRIATIVIDADE EM MATEMÁTICA

RESUMO: A criatividade é um fenômeno estudado no campo da Psicologia. Na área da educação, são recorrentes os trabalhos sobre a criatividade matemática. A presente Tese tem como finalidade analisar o desenvolvimento escolar ao final da educação fundamental básica na competência resolução de problemas, a partir da criatividade em Matemática, nas dimensões da fluência, flexibilidade e a originalidade. O objetivo é mostrar a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), mediadas por um Projeto de Conhecimento (PC), no incremento da criatividade matemática e na construção do conhecimento. O escopo teórico desse estudo, abrangeu os princípios da epistemologia genética, em especial, os fundamentos da abstração reflexionante; os conceitos sobre competência à luz das situações-problemas, alinhado à ideia da resolução de problemas e dos fundamentos sobre criatividade e da criatividade matemática. Nessa pesquisa foi analisada uma amostra de 238 alunos, distribuídos por oito turmas de nono ano do ensino fundamental, no sentido de verificar se a proficiência na competência resolução de problemas é explicada pela criatividade em matemática em nível de escola. Foi realizada também uma experiência didática com 36 alunos do nono ano de uma escola municipal, para inferir se as TDIC, mediados por um PC, relacionam-se com o incremento de criatividade em Matemática e o conhecimento escolar. Empregou-se uma abordagem quanto-qualitativa para analisar os grupos que participaram do estudo. Os resultados mostraram que existe uma correlação forte e positiva entre a criatividade matemática e o desenvolvimento das turmas na competência resolução de problemas, além de indicar que, as TDIC mediadas por Projetos de Conhecimento, promovem a criatividade em matemática com consequente melhora no desempenho dos alunos na competência resolução de problemas.

PALAVRAS-CHAVE: Matemática. Ensino. Informática. Criatividade. Conhecimentos.

REINALDO DE JESUS DA SILVA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosa Maria Viccari
Data de Defesa: **02/09/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DE OBJETO DE APRENDIZAGEM BASEADO EM POSTAGENS EXTRAÍDAS DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

RESUMO: Os fóruns de discussão apresentam-se como umas das ferramentas de interação mais utilizadas nos ambientes virtuais de aprendizagem. São objetos de estudo de várias pesquisas em informática na educação, tanto no que se refere a sua melhor utilização, como na avaliação de seus registros. Esta pesquisa tem como objetivo propor um sistema de recomendação de Objeto de Aprendizagem (OA) a partir de um repositório digital, levando-se em consideração as postagens feitas em um ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Esse sistema identifica palavras-chave relevantes, através de técnicas de mineração textual, e posteriormente às submete a um repositório para recuperar OA correlacionados aos assuntos dos fóruns. Pretende-se com isto, identificar e analisar as principais técnicas de recuperação da informação e mineração de dados textual será desenvolvido um sistema de recomendação baseado em postagens extraídas de dentro fóruns de um AVA; para que o sistema recuperação possa auxiliar na busca de OAs, e desta forma propor a recomendação OA para os usuários de dentro de fóruns de um AVA.

PALAVRAS-CHAVE: Recomendação de informação. Mineração de texto. Objeto de aprendizagem.

CÍCERO COSTA QUARTO

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magda Bercht
Coorientador: Prof. Dr. Cláudio Simon Hutz
Data de Defesa: **06/09/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: EM DIREÇÃO À FORMAÇÃO OTIMIZADA DE GRUPOS PARA A APRENDIZAGEM COLABORATIVA

RESUMO: Esta tese propõe um modelo concebido para o auxílio à formação otimizada de grupos para contextos de Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador. A partir da contextualização do problema de investigação ("formação otimizada de grupos de alunos para contextos CSCL"), pôde-se constatar que o campo CSCL vem a demandar investigações e soluções para problemas do ponto de vista pedagógico e técnico. Da ótica pedagógica, questões com relação ao fomento da aprendizagem em grupo com auxílio das ferramentas computacionais, melhor perfil do aluno para contextos de aprendizagem colaborativa e qual a melhor distribuição dos alunos em grupo, de forma a potencializar a aprendizagem colaborativa, são desafiadoras. Sobre a ótica técnica, evidencia-se atenção para investigações acerca de soluções computacionais para tais problemas. São a partir destes desafios e direções que esta pesquisa de tese articula saberes interdisciplinares das áreas da Computação, Educação e Psicologia Positiva, de forma a contribuir para o avanço do estado da arte em CSCL. Da área de Computação, a tese se utiliza da subárea Inteligência Artificial, mais especificamente Computação Afetiva, Algoritmos Genéticos e Mineração de Dados. Da IA, referências como Russell e Norvig, Wooldridge e Jennings Picard e Klein são exploradas. Da Educação, pode-se citar o aporte teórico baseado nos estudos de Bandura, Damásio, Roschelle e Teasley, Stahl, Dillembourg, Zabala e Moran. No que tange à Psicologia Positiva, a incursão desta tem por justificativa considerar e investigar as relações entre as variáveis positivas do indivíduo na modelagem do aluno para contextos de aprendizagem colaborativa. Do aporte teórico da Psicologia Positiva, referências como Seligman e Csikszentmihalyi, Paludo e Koller, Hutz e Zanon são estudadas. A metodologia de pesquisa é orientada conforme definida por Silva e Menezes (2005) e Flick (2013), destacando a sua natureza aplicada, com abordagem híbrida (quantitativa e qualitativa). Seus procedimentos técnicos são os de pesquisa bibliográfica, pesquisa experimental e pesquisa-ação. Para efeito de validação do modelo é proposto um Estudo de Caso contextualizado no AVA MOODLE utilizando uma turma de quarenta e cinco alunos do primeiro período 2015.1, referente à disciplina de Matemática Discreta Básica, do curso de Engenharia da Computação, da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). As maiores contribuições desta tese estão na agregação de noções do domínio da afetividade do indivíduo quando este está envolvido em processos de aprendizagem colaborativa apoiada por computador, assim como poder avançar nos estudos das perspectivas de investigações do Grupo de Pesquisa Computação Afetiva, do PPGIE/UFRGS.

PALAVRAS-CHAVE: Afetividade; Aprendizagem Colaborativa; CSCL; Formação de Grupos; Psicologia Positiva.

RÔMULO MARTINS FRANÇA

Orientador: Prof. Dr. Eliseo Berni Reategui
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Darli Collares
Data de Defesa: **16/09/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: AMBIENTE GAMIFICADO DE APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

RESUMO: A utilização de métodos ativos na educação é um dos grandes desafios atuais. A Aprendizagem baseada em Projetos - ABPr é uma das abordagens que guiam os alunos em uma investigação ativa através de uma questão central, resolvendo um problema do mundo real e que, geralmente, requer um resultado final prático. Apesar da existência de novas abordagens pedagógicas, nem sempre é simples a tarefa de envolver os alunos nas atividades propostas pelos professores. Uma perspectiva que promove o engajamento dos alunos é a Gamificação, definida resumidamente como a utilização de elementos de jogos em ambientes não jogos. Ela vem sendo empregada em diversas pesquisas no campo educacional, porém, existe a necessidade de desenvolvimento de estudos mais aprofundados buscando investigar como as mecânicas de jogos podem ser relacionadas com a educação. Esta pesquisa tem objetivo de investigar de que modo um Ambiente Gamificado, para apoio a ABPr, pode contribuir com os processos colaborativos no desenvolvimento dos projetos dos alunos. Na pesquisa elaborou-se um modelo de atividade de ABPr, que serviu de base para criação do Ambiente Gamificado. A estrutura deste ambiente é composta

por mecânicas de jogos como desafios, pontos, níveis, ranking e o quadro de experiência colaborativa dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem MOODLE. Foi realizado um experimento com duas turmas no curso superior de Administração da Universidade Federal do Maranhão. A pesquisa foi estruturada com abordagem quantitativa e qualitativa. Como análise realizou-se os cruzamentos dos dados a partir dos registros no ambiente, questionário aplicado aos alunos, entrevistas com os professores e análise dos projetos desenvolvidos. Como resultados é possível afirmar que a Gamificação na atividade de ABPr promoveu a colaboração entre os participantes no Ambiente Gamificado e as suas colaborações contribuíram satisfatoriamente para o desenvolvimento dos projetos dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem baseada em Projetos, Gamificação, Colaboração.

ROOSEWELT LINS SILVA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Villanova Biasuz
Coorientador: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi
Data de Defesa: **28/09/2016**
Local: Sala 331 do PPGIE/CINTED

TESE: TECNOLOGIAS CRIATIVAS EM BIBLIOTECAS: PROCESSOS INFORMACIONAIS E MODOS DE PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE

RESUMO: A proposta desta tese é conceber a biblioteca como um território de múltiplas experimentações criativas agenciadas pelas tecnologias e redes digitais. As abordagens teóricas se fundamentam na perspectiva ética-estética e problematizações acerca das tecnologias de informação em bibliotecas. Tais abordagem sustentam a ações do Projeto de Extensão Tecnologias Criativas executado em bibliotecas comunitárias da Rede Leitora Terra das Palmeiras em São Luís (MA). Assim, desenvolve-se intervenções diretas através reuniões, visitas e participação em oficinas que possibilitaram discutir questões sobre o acesso à informação e cultura, além de proporcionar experimentações através de softwares livres para criação de gráficos, imagens, produção audiovisual, produção e compartilhamento de conteúdo na Web. As ações acionaram um plano comum e heterogêneo composto por mediadores, professores, bibliotecárias, leitores e demais atores da sociedade civil. O método cartográfico como abordagem de pesquisa-intervenção conduziu o acompanhamento dos processos que agregaram modos de subjetivação coletiva em atividades de apropriação de tecnologias digitais livres, colaborativas e abertas nas bibliotecas comunitárias que compõe a Rede. A partir destas vivências, observou-se as reconfigurações contemporâneas que modificam as concepções e práticas nas bibliotecas, e com base nessas percepções, visualizase as bibliotecas da Rede como movimento heterogenético de fluxos modulados por experimentações estéticas, ações transversais e micropolíticas que reivindicam novas dinâmicas existenciais.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias Criativas, Bibliotecas, Produção de Subjetividade, Cartografia.

MARCO ANTONIO NOGUEIRA GOMES

Orientador: Prof. Dr. Dante Augusto Couto Barone
Data de Defesa: **29/09/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: APRENDER E ENSINAR ATRAVÉS DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: ADOLESCENTES EM CONFLITO COM A LEI NO CIRCO ESCOLA EM SÃO LUÍS DO MARANHÃO

RESUMO: Esta pesquisa aborda sobre aprender e ensinar através das tecnologias da informação e comunicação adolescentes em conflito com a lei no circo escola em São Luís do Maranhão. O problema de pesquisa buscou compreender: Em que medida o uso da Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) pode favorecer a partir do seu acesso, meios que oportunizem ganho de tempo e aprendizagem dos conteúdos de ética ensinados na sala de aula fora do ambiente formal de ensino? O objetivo principal foi observar se o AVA serve como ferramenta de auxílio no processo ensino e aprendizagem através de um curso sobre Ética promovendo a expansão da sala de aula para ampliar os estudos, além de viabilizar uma interação e partilha de recursos de modo a criar um ambiente de aprendizagem colaborativo para os adolescentes em conflito com a lei no Circo Escola em São Luís do Maranhão. E como objetivos específicos: a) Analisar as contribuições que o uso do AVA trouxe aos estudantes na aprendizagem e na interação social durante o decorrer do período

em que ocorreram várias atividades dentro do grupo; b) Implementar o Curso de Ética garantindo aos adolescentes em conflito com a lei a aplicação dos conhecimentos através das TIC; e c) Utilizar o AVA com o intuito de fornecer aos adolescentes um ambiente colaborativo de troca de conteúdo didático e recursos educativos que possam facilitar o aprendizado; Metodologicamente esta pesquisa será de cunho qualitativo, do tipo pesquisa-ação. Os participantes: 05 adolescentes do Circo Escola. Esta investigação fundamentou-se na teoria sócio-histórica, por entender que as relações entre os seres humanos não acontecem individualmente, mas por meio da interação social. Portanto, optou-se pela abordagem qualitativa, estruturada em uma pesquisa-ação. Os resultados apontaram que o favorecimento através do AVA oportunizou o desenvolvimento do processo ensino e da aprendizagem com consequente mudança comportamental de atitudes.

PALAVRAS-CHAVE: Ética. Educação. Tecnologia. Educação virtual.

HERIDAN DE JESUS GUTERRES PAVÃO FERREIRA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Margarete Axt
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Gislei Domingas Romanzini Lazzarotto
Data de Defesa: **30/09/2016**
Local: Sala 325 do PPGIE/CINTED

TESE: PRECONCEITO EM REDE: EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO RACIAIS A PARTIR DO DISCURSO DOS USUÁRIOS DA INTERNET

RESUMO: A educação para as relações étnico raciais é trazida à tona a partir da análise do discurso dos usuários de uma rede social, objetivando-se por meio deste trabalho discutir como o preconceito se materializa em rede e, ao mesmo tempo, se propaga nos espaços formais e informais de educação, tomando como referencial as postagens dos usuários da rede social conhecida como Facebook. Sua relevância se dá na medida em instiga o estudo e a construção de estratégias educativas voltadas para o contexto da escola. O objetivo desta pesquisa será, portanto, o de se investigar de que forma o preconceito materializado por meio da linguagem, nas redes sociais, pode ser trabalhado nos contextos formais de educação, observando-se a importância de utilizar-se um recurso digital na identificação de frases e textos verbais e não verbais, cujo cunho pejorativo, inferiorize a pessoa, estigmatizando-a. A pesquisa ora proposta tomará como suporte os estudos de linguagem, tendo como referencial os pressupostos de Bakhtin (2001), no que diz respeito aos conceitos de dialogismo e polifonia. No que concerne ao preconceito, nossa pesquisa terá como suporte os estudos de Crochik (2006), Bourdieu (2010, 2002), Munanga (2003; 2005). O trabalho proposto terá como aporte a pesquisa qualitativa, com base no pressuposto dialógico da pesquisa formação (Oliveira, 2004). Para tanto, a metodologia CIVITAS, articulará o diálogo entre a educação básica e o ensino superior, com base nos sujeitos que atuam nesses segmentos da educação. Assim, com base no projeto CIVITAS tomar-se-á como foco um grupo de estudantes da Educação Básica do oitavo e nono ano do Ensino Fundamental, registrando os sentidos atribuídos por escolares e universitários de um curso de licenciatura sobre as postagens do Facebook. Tais impressões que visam identificar vocábulos, frases e imagens de cunho pejorativo, fazendo associações entre palavras, frases e imagens. Nesse sentido, tais questões serão discutidas com base nos estudos de linguagem e da educação para a promoção das relações étnico raciais, compondo-se assim, um estudo acerca de como a educação formal e informal pode a partir das redes sociais discutir temas atuais e pertinentes a serem trabalhados na escola.

PALAVRAS-CHAVE: Discurso. Internet. Gêneros Digitais. Lei 11.645/08.

FERNANDA AREIAS DE OLIVEIRA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Villanova Biasuz
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Marta Isaacsson de Souza e Silva
Data de Defesa: **24/11/2016**
Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: PEDAGOGIA DO TEATRO CONTEMPORÂNEO: APROPRIAÇÕES DA CENA INTERMEDIAL NA FORMAÇÃO DE DOCENTES DE TEATRO

RESUMO: Esta pesquisa se dedica à investigação dos modos de invenção em arte que utilizam como base da sua construção a materialidade técnica e tecnológica. Partimos de uma pesquisa-ação, que teve como objetivo principal o desenvolvimento de metodologias possíveis para a inserção de conteúdos relacionados à cena intermedial na formação de docentes de teatro. Sistematizamos um estudo de caso alicerçado em dois artistas contemporâneos: Shary Boyle e Collectif Lebovitz. Nos aproximamos de seus processos criativos com o maquínico, destacando em seus modos de agir a elaboração de uma mentalidade técnica associada ao conhecimento das etapas de concretização dos aparelhos, ciclos de invenção e modulações criativas

pertinentes aos processos em grupo. Em paralelo empreendemos cursos de extensão voltados para alunos das Licenciaturas em Teatro das universidades UFMA e UFRGS, com o intuito de experimentarmos modos de encenar e apreciar a cena intermedial, partindo de uma perspectiva ética/ estética, deslocando-nos da primazia humanista ou tecnicista para uma ênfase sobre a correlação dos processos de individuação entre homem e máquina. A referida mudança de perspectiva, no contexto desta investigação, gerou a construção da disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Educação, componente curricular obrigatório do Curso de Licenciatura em Teatro da UFMA, que pretende atuar como rearticulador de uma mentalidade técnica, voltada para o ensino e apreciação da Cena Intermedial nos contextos formativos das Licenciaturas em Teatro no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Cena Intermedial. Mentalidade Técnica. Invenção. Formação de Professores.

MAIRA TERESA GONÇALVES ROCHA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Villanova Biasuz

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Gabriela Trindade Perry

Data de Defesa: **02/12/2016**

Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: RODUÇÃO AUDIOVISUAL COM UM OLHAR DIALÓGICO: PROFESSORES EM FORMAÇÃO NO CONTEXTO DAS TRAMAS ECOLÓGICAS

RESUMO: Esta Tese traz reflexões sobre processos de produção audiovisual, defendendo a ideia de que essa produção organizada por professores em formação, em relação dialógica com o contexto no qual estão inseridos, interligando as imagens a diferentes aspectos, poderia levar os sujeitos envolvidos nos processos de ensino e aprendizagem ao reconhecimento do valor coletivo dessas práticas. O enfoque principal são os processos de produção audiovisual de professores em formação em Arte, delimitado neste estudo pelo contexto das tramas ecológicas, como um contexto propício a levar à instauração de diálogos, ampliação de campos de referência e produção de sentidos. A interação com as mídias digitais, disponibilizadas no campo educacional, surgem como ferramentas na construção do conhecimento que possibilitam reflexões sobre os processos éticos, estéticos e novos possíveis. O pensamento complexo, possibilitado por um olhar que dialoga com o contexto em que se está inserido e pela interligação de saberes como proposto por Morin, permitiu identificar processos de produção audiovisual, possibilitados por modos de organização e estratégias, através de interações com o meio e com atores sociais, caracterizados por retroações e recursividade que levam à interligação de diferentes conhecimentos. Para análise desses processos foi considerado o dialogismo de Bakhtin que gerou os conceitos de polifonia, exotopia e cronotopia, que evidenciam aspectos das várias vozes, tempo e espaço da relação dialógica e atribuição de sentidos à obra criada/observada. A metodologia dessa análise de processos de produção audiovisual dos sujeitos é qualitativa e desenvolveu-se em uma abordagem de pesquisa-participante, sugerida por Brandão e Borges (2007), que levam em consideração o conhecer, o pensar e o intervir, a exploração da comunidade, a identificação das necessidades básicas e a elaboração de estratégia educativa. Foi considerado ainda a Pedagogia da Autonomia de Freire (2002), no que se refere à escuta das narrativas dos participantes sobre suas experiências cotidianas, entendidas neste estudo, como fator preponderante à pesquisa. Dessa forma, os processos analisados dizem respeito ao resultado de diferentes atividades audiovisuais vivenciadas por professores em formação em Arte e artesãos, produtores de tramas ecológicas ou objetos em fibras vegetais, com diferentes faixas etárias, e restringem-se especificamente aos registros fotográficos e videográficos sobre o processo artesanal desses objetos, inter-relacionados ou não aos aspectos culturais e educacionais que envolvem esse fazer. Esses resultados apontam para a importância do desenvolvimento de um olhar dialógico, possibilitado pela interação com as mídias de seu tempo na construção do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual. Formação de Professor de Arte. Tramas Ecológicas.

LUCIANE DA COSTA CUERVO

Orientador: Prof. Dr. Eliseo Berni Reategui

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Leda de Albuquerque Maffioletti

Data de Defesa: **13/12/2016**

Local: Sala 329 do PPGIE/CINTED

TESE: MUSICALIDADE DA PERFORMANCE NA CULTURA DIGITAL: ESTUDO DESCRITIVO-EXPLORATÓRIO SOB UMA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR

RESUMO: A presente tese consiste num estudo descritivo-exploratório quali-quantitativo de caráter interdisciplinar, que busca compreender de que modo a cultura digital influencia a prática musical, quais recursos são utilizados e que funções desempenha no estudo da performance musical. Apoiada na crença teórica de que os avanços na performance e a concepção de diferentes estratégias de aprendizagem musical

mediadas pelas tecnologias podem ser atribuídas ao nível de inserção dos sujeitos na cultura digital do seu contexto sociocultural, a investigação orienta-se pela seguinte questão: De que modo a cultura digital afeta a performance musical participaram da pesquisa 50 sujeitos maiores de idade, sendo estes estudantes, amadores ou profissionais da área da música. A metodologia envolve o emprego de dois instrumentos básicos de coleta: 1) aplicação de um questionário online e 2) aprofundamento de questões específicas a partir de entrevistas com cinco músicos profissionais experientes. Como procedimentos complementares, foram realizadas revisões sistemáticas sobre o emprego de softwares em processos educativo-musicais de performance e sobre o termo amusia. Os resultados mostraram acentuada influência da cultura digital, notadamente por meio da utilização de softwares de confecção e arquivamento de partituras e de edição de áudio, de aplicativos de gravação e de manutenção de afinação e de andamento no âmbito da preparação da execução musical. Na performance ao vivo, são empregados softwares de leitura de partitura digitalizada e de gravação da apresentação para posterior divulgação. Constatou-se que a Internet se configura como meio de estudo, difusão e compartilhamento da produção musical. A seleção de repertório é fortemente influenciada pelas possibilidades de ouvir e baixar as músicas preferidas, desempenhando papel importante na motivação que impulsiona e dá sentido às práticas musicais dos estudantes, amadores e profissionais, com repercussões positivas no desenvolvimento da musicalidade. Foi encontrada predominância de maior utilização de novas tecnologias digitais entre músicos dedicados à música popular e do gênero masculino. A cultura digital presente nas práticas musicais dos sujeitos desta pesquisa mostrou ser capaz de transformar os modos de aprender e de se relacionar com a música. Os reflexos da presença marcante da cultura digital nas práticas musicais também foram constatados no campo da educação musical, em processos de aprendizagem e autoaprendizagem formais e informais. Nesse contexto, a cultura digital se faz presente desde o planejamento pedagógico, na pesquisa de materiais, no implemento de recursos tecnológicos como aplicativos de apoio ao estudo e à execução, até a gravação das aulas e difusão da performance dos sujeitos em situação de autoaprendizagem. Os achados do presente estudo mostram que a Educação Musical e a performance musical podem contar com o apoio de recursos tecnológicos específicos que mobilizam de modo autônomo as aprendizagens essenciais de planejamento, concepção, estudo, ensaio e registro do desempenho musical dos músicos.

PALAVRAS-CHAVE: Novas tecnologias digitais. Informática educativa. Softwares e aplicativos de música. Cognição musical. Amusia.