



**ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTE/EDUCAÇÃO INTERMIDIÁTICA**  
**DIGITAL**

**Disciplina:** Inclusão da cultura digital juvenil na e-Arte/Educação - Metodologia do Ensino Superior I

Professora Dra. Nilceia Protásio

**CULTURA DIGITAL JUVENIL: uma reflexão sobre tecnologia e arte/educação no contexto da cibercultura**

Maria Cecília Silva de Amorim<sup>1</sup>

A concepção de tecnologia que compõe a rotina dos jovens permeia toda a vivência cultural que se tornou acessível às grandes populações. O acesso a músicas, vídeos, jogos, redes sociais se inicia desde a infância com o uso de tablets e celulares. Os hábitos tem mudado em função da tecnologia digital que evoca outras formas de entretenimento, ensino e aprendizagem informais. A tecnologia na vida dos jovens tem sido algo natural e constante que tem reforçado a concepção intuitiva para esta geração, cujo uso caracteriza-se pela pulverização da atenção, configurando uma experiência pessoal que se processa em cada um de maneira diversa (PROSSER, 2012).

Algumas reflexões podem e devem ser levantadas acerca do uso que os jovens fazem da tecnologia, bem como as vantagens e desvantagens, os excessos, assuntos esses que devem fazer parte da formação inicial e continuada de professores de todos os cursos nos dias atuais. Porém, algumas definições devem ser conhecidas e discutidas no campo da tecnologia educacional, como o de cibercultura, definida por Lemos (2002) e Lévy (1999), que é representada pelos modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica em todas as idades, marcada pelas tecnologias digitais, mediando a comunicação e a informação via internet. Essa mediação já não ocorre de forma centralizada via rádio, televisão e imprensa. É característica na cibercultura a comunicação utilizando-se de rede hipertextual, multiplicidade, interatividade,

---

<sup>1</sup> Pós-graduanda (UFG). Pedagoga, Especialista em Psicopedagogia (UEG), Professora na Rede Municipal de Ensino de Luziânia – GO. Membro do GEFOP – Grupo de Estudos em Formação de Professores e Interdisciplinaridade (2017). Luziânia – Go, 27 de setembro de 2017.

imaterialidade, processo síncrono e assíncrono, multissensorialidade e multidirecionalidade.

Lima (2016) trata sobre tecnologias, educação e formação destacando o pensamento de Okada (2014) que defende que atualmente vive-se na era digital na qual pessoas, empresas e organizações utilizam mídias e intermídias para comunicar-se, compartilhar dados, informações e saberes. Algumas possibilidades do ciberespaço – descobertas e expressão - são destaque também nos relacionamentos virtuais estabelecidos pelos jovens. A juventude tem mais facilidade em lidar com a tecnologia, e neste espaço realmente sente-se insuperável, necessitando de orientação para que possa canalizar informações e agir de forma crítica. A mediação é um papel importante da educação no uso da tecnologia e das mídias por crianças e jovens, uma vez que passam por um processo formativo no qual a definição de papéis tem grande relevância, sabendo que valores como ética devem ser reverenciados por pelo diálogo e pelas ideias.

A geração de nativos digitais, termo criado pelo norte-americano Marc Prensky, reúne características aos nascidos pós anos 80 (SILVA, 2013). Os jovens se apropriam da cibercultura filtrando informações, apropriando-se e interagindo com aquelas que para eles tem significado, criando redes de comunicação e amigos virtuais. Percebe-se a grande influência das redes sociais *facebook*, *instagran*, *wattsapp* e outras, pois usam metalinguagem - ícones, sons, vídeos e imagens - que oferecem inúmeras possibilidades. Os downloads de músicas, vídeos e jogos possibilitam o compartilhamento destes entre jovens, como recursos digitais utilizados com facilidade, numa linguagem cibernética própria, pois o mundo virtual é intuitivo para eles.

Quanto ao papel da Educação como agente emancipador, discutido por Libâneo (2003) vislumbra a melhoria do processo de ensino e aprendizagem de forma que a tecnologia seja um elemento facilitador, usado com criticidade; sabe-se que as práticas em contextos educativos relacionam-se com a cultura digital juvenil e são potencializadoras de aprendizagem em arte. É necessário buscar caminhos com base na educação crítica e emancipadora do pensamento pela e-arte! A escola, os professores e os responsáveis precisam conhecer, interessar-se pelas práticas da juventude no campo *ciber*. A tecnologia vem sendo discutida por Cunha (2012) com apontamentos e estudos conceituais sobre a e-arte educação, que aborda a educação digital crítica numa reelaboração da Abordagem Triangular criada por Barbosa, a qual está parafraseada como Abordagem Triangular Digital, abordando o e-ler, e-fazer e o e-contextualizar, de modo

a fomentar o ensino da arte pelas intermédias numa visão crítica e emancipadora, na afirmação de Barbosa ( CUNHA, 2012, p. 200) “ qualquer conteúdo, de qualquer natureza visual ou estética, pode ser explorado, interpretado e operacionalizado através da abordagem triangular” , com toda a contextualização necessária para a realidade virtual no campo das artes – cênicas, sonoras, visuais e verbais, tornando a arte e seu acesso oportunizado a todos por meio das intermédias.

A arte e o ensino se relacionam de forma não intencional. É necessário conhecer e manipular as tecnologias digitais a favor do ensino da arte uma vez que “as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas complexas, diversificadas(...)” (PERRENOUD,2000, p.139). O ensino passa a ter caráter interativo e descentralizado, onde o jovem poderá atuar mediado por orientações potencializadoras no campo das artes numa utilização crítica da tecnologia digital apreciando, interpretando e produzindo artisticamente.

## REFERÊNCIAS

CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/Educação: educação digital crítica**. São Paulo: Annablume; Brasília: CAPES, 2012.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos I. da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 2003. 7 ed.

LIMA, Daniella da Costa Britto Pereira. **Tecnologias, educação e formação: Conceitos, inclusão e iniciativas**. In: ANDERI, Eliana Gonçalves Costa e TOSCHI, Mirza Seabra Toschi (orgs.) **Inclusão digital e social: conhecimento e cidadania**. Anápolis: Editora UEG, 2016.

MOÇO, Anderson. **Os jovens e a tecnologia**. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/396/os-jovens-e-a-tecnologia>. Acesso 26 set 2017.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PROSSER, Elisabeth Seraphim. **Ensino de Artes**. Curitiba-PR: IESDE, 2012.

SILVA , Liliam. **Quem são os nativos digitais?** Disponível em <http://www.educacao-a-distancia.com/quem-sao-os-nativos-digitais> . Acesso em 26 set 2017.