



ConstruMed

Metodologia para construção de materiais educacionais
digitais baseados no design pedagógico

**Exploração da experiência estética em materiais
educacionais digitais**



A proposta da exploração da experiência estética em materiais educacionais digitais (semiótica Greimasiana) objetiva a contemplação de uma prática pedagógica que considere o pensamento crítico do aluno como parte integrante do conteúdo a ser abordado, assim como a arte contemporânea considera o espectador como parte integrante da sua obra.

A essência dessa questão está na relação entre o plano de conteúdo e o plano da expressão.



O **plano do conteúdo** refere-se ao significado do texto, ou seja, o que ele está comunicando e de que maneira.

O **plano de expressão** refere-se à manifestação desse conteúdo num sistema de significação verbal (línguas naturais), não-verbal (música, imagem, entre outros) ou sincrético (aquele que une vários tipos de linguagem).

A partir das **cinco estéticas** propostas por Greimás é possível analisar como o plano da expressão e do conteúdo relacionam-se através da estética e podem possibilitar uma experiência estética ao usuário do MED



- **Estética clássica:** a ação do sujeito prevalece sobre a do objeto (do ponto de vista semiótico), há um deslumbramento pelas formas e luz, na direção da perfeição.
- **Estética da graça:** a ação do sujeito já não é tão soberana sobre a do objeto que o fascina, seduz.
- **Estética da revelação** a atividade do objeto sobressai à do sujeito. Relaciona-se ao excesso, o objeto intimida o sujeito por meio do sincretismo visual, olfativo e tátil.



- **Estética da penetração:** o objeto atrai ao mesmo tempo em que afasta o sujeito por provocação a partir da decomposição visual da forma, recursos cromáticos e táteis.
- **Estética da purificação:** o objeto absorve o sujeito e ambos se dissolvem. Cabe ressaltar que a relação sujeito-objeto na experiência estética está sendo analisada sob um prisma paralelo ao de Piaget (1990). Nela, tanto o sujeito pode dominar o objeto, como pode ser absorvido por ele.



A dominação do sujeito pelo objeto refere-se ao envolvimento, à penetração do usuário no objeto através da experiência estética, como por exemplo ocorre nos jogos de videogame ou no mundo simulado – o usuário penetra ativamente no mundo virtual de modo a, naquele momento, ele se tornar real (nesse sentido que ocorre a dominação do objeto sobre o sujeito).



Portanto o domínio do objeto nada tem a ver com a submissão do aluno, pelo contrário.

Somente a partir da postura autônoma, ativa e de abstrações que essa relação é construída pelo aluno durante a experiência estética.

Desse modo, a relação semiótica Greimasiana integra-se à interação sujeito-objeto de Piaget, pois ambas baseiam-se na ação ativa do sujeito e na sua relação com o objeto.

O intuito é, através da experiência estética, possibilitar ao aluno uma sensibilização que favoreça a investigação, sob um novo olhar, do conteúdo.



A experiência estética, por sua vez, relaciona-se com a estesia. É devido à condição estética que o corpo, no seu atuar de distintos modos, opera apreendendo e sentindo o **sentido** que é **sentido**.

Definida como a condição de processamento do estético, um componente constituinte de todo e qualquer arranjo de linguagem, a “estesia é um processamento do corpo que sente as qualidades que sobre ele operam impressivamente” (OLIVEIRA, 2010, p.5).

Quanto maior o grau de esteticidade, maior será a ação impressiva e desse corpo operador que, sem automatismo para processar o manifesto por um plano da expressão, capta e



Dessa forma, considera-se que nesse tipo de homologação entre plano da expressão e plano do conteúdo encontra-se o fator decisivo para a construção da significação.

Por sua vez, o estado de ânimo em que o sujeito encontra-se torna-se importante, uma vez que o envolvimento do interator com o plano de expressão dependerá da sua efetiva disponibilidade para sorver, com os seus sentidos, as impulsões significantes das orientações do sentido do arranjo significante.

No caso dele encontrar-se num estado de dormência ou automatismo, menor será a intensidade da sua interatividade



Já ao encontrar-se num estado de disponibilidade e abertura, mais intensa será a interatividade, assim como a sua postura autônoma e crítica perante o discurso do MED e a conversão do plano de expressão em plano de conteúdo.

Cabe salientar que esse processo não se encontra apenas no âmbito da intuição, mas envolve a cognição, a construção do conhecimento!



Abordagem da experiência estética em Meds

O intuito é possibilitar situações em que o aluno, através do diálogo possibilitado pelo MED, possa identificar e simular a interatividade com o objeto de estudo de forma similar às ocorrentes no mundo real, desenvolvendo um ensaio entre o saber conhecer, saber fazer e saber ser perante o referido objeto de estudo e seus possíveis desdobramentos.

Durante essa trajetória, em cada momento em que o aluno se permitir ser “retirado” momentaneamente do mundo em que vive e, a partir de um novo olhar, interagir com a essência do objeto de estudo, ele estará vivenciando uma



E, no momento em que o sujeito se permitir observar um conteúdo, conceito, sem a interferência externa e sem medo de errar, ele estará conquistando o direito de ir além das convenções e conceitos pré-existentes e construir efeitos de sentido para o objeto de estudo, ou até mesmo, criar algo até então nunca pensado antes.



GREIMAS, Algirdas Julien (1987). De l'imperfection. Périgueux: Pierre Fanlac, 1987.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS. Dicionário de Semiótica. Trad. De Alceu Dias Lima e outros. São Paulo, Cultrix, 1989.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. **ESTESIA E EXPERIÊNCIA DO SENTIDO**. Cadernos de Semiótica Aplicada, vol. 8, nº2, dezembro de 2010. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/3376>>. Acesso em: 13/07/2014.

PIAGET, Jean. Epistemologia genética. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

SUPERUBER. **Memorial de Minas Gerais – Vale**. Disponível em: <<http://vimeo.com/19228499>>. Acesso em 20/07/2014.

ASSIS; FICHEMAN; CORRÊA; NETTO e LOPES. **EducaTrans: um Jogo Educativo para o Aprendizado do Trânsito**. Revista Novas Tecnologias na Educação. V.4 Nº 2, dezembro, 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14278/8191>>. Acesso em 05/07/2014.