

CONSTRUINDO CONHECIMENTO ATRAVÉS DA LINGUAGEM IMAGÉTICA A PARTIR DO MOVIE MAKER

Thaís Pereira de Souza Fiscina (UNEB)
thais.fiscina@gmail.com

Introdução

A abrangência da essência transversal do processo de ensino aprendizagem é uma exigência contemporânea, mas também uma exigência no caminho de tentar alcançar a complexidade de educar e aprender através de atividades desenvolvidas em ambientes, agora rizomáticos e abertos, capazes de transformar os olhares ingênuos dos educandos, sobretudo o que for visto e produzido em meio computacional, pois uma atitude transdisciplinar da educação leva em conta os saberes necessários para sua aprendizagem, visando ir além de um mero corte analítico. Essa atitude permite a apropriação do conhecimento, através da tomada de decisões do próprio estudante, concomitantemente com o uso das tecnologias.

Diante do enfoque, é interessante explicar como seria esta aprendizagem transdisciplinar por meio do uso do computador. Para tanto é pertinente ressignificar a própria definição do computador diante do conhecimento empírico produzido na máquina e seus softwares na prática educativa contemporânea. A primeira mudança seria em visualizar os computadores como máquina interativa semiótica geradora de informações novas que suportam os nós e está na base da grande teia universal como mediador de sentidos produzidos por linguagens e interpretações humanas, do que conceituar o computador meramente como “uma máquina capaz de variados tipos de tratamento automático de informações ou processamento de dados”(Wikipédia, 2012). Assim, a interação que o computador produz na prática educativa extrapola a compreensão de uma máquina a serviço da “automatização” do conhecimento, já que os computadores podem ampliar a capacidade perceptiva, organizar a estrutura da sociedade e quando bem norteada em suas interpretações e leituras, eles podem instrumentalizar o olhar do observador para o desenvolvimento de sua cultura e seu oportuno modo de vida, através das conectividades mentais ativadas por interpretações de linguagens verbais e não verbais e suas relações de aprendizagem. (VAL E FERRAZ, 2009, p.2)

Dentre das linguagens dispostas no ambiente computacional, podemos ressaltar as imagens, que nasceram para deslumbrar a nossa temporária consciência do mundo, tornando-as elementos imprescindíveis ao desenvolvimento do homem, porque interferem no seu imaginário com relações de proximidade e distância.

As imagens têm um grande domínio de integrar a sociedade com interesses comuns, aproximar contextos e pessoas, ditar formas e explicar atitudes humanas, conseqüentemente foram desenvolvidas configurações de interpretação e leitura que analisam o texto não verbal como código de representação do processo de comunicação. Segundo Ferrara (2007, p.28) “o objetivo da leitura não verbal vai muito além da decodificação”. Explicar os códigos é decodificar a linguagem da representação das ações humanas. Onde a própria interpretação da imagem está relacionada ao nosso histórico pessoal que lança conceitos, os quais determinam estados sensitivos de recepção com atitudes reflexivas. Visto que são das experiências humanas cotidianas que nascem os textos não verbais e por causa deles, a leitura. (VAL e FERRAZ 2009, p.03).

A leitura é essencial para o desenvolvimento intelectual do ser humano, por isso uma leitura de qualidade representa a oportunidade de expandir a consciência, a visão do mundo, sendo, então, um meio imprescindível ao processo de construção do conhecimento e, desse modo, unida ao uso reflexivo das mídias, pode ser o próximo passo para uma aprendizagem significativa. Já a leitura imagética, focada neste estudo, ora apresentado, refere-se àquela que o educando faz do texto não verbal; ela se constrói na imaginação e memória, interferindo no comportamento humano que recria essa mesma memória quando acrescenta situações atuais, as quais dão sentido aos fenômenos da consciência.

Claro que não se pode deixar de considerar que as imagens, através dos veículos de comunicação e a alta tecnologia, transmitem o sentido para aquilo que se tem mérito, deixando em segundo plano os códigos da imagem, os quais dão o real significado e valor da própria imagem em si. Lembrando, também, que imagens são ícones carregados de significados, através dos quais a nossa vida absorve o mundo imagético repleto de textos não verbais que disciplinam, sugerem, mandam, ampliam e organizam a vida em sociedade.

De acordo com Souza (2010, p. 133) o percurso de leitura da imagem é caracterizado essencialmente por um processo de apropriação das características estéticas e poéticas que configuram a imagem. No mundo da leitura imagética, a fusão entre verbal e não-verbal toma conceitos amplos, criando novas formas de nos relacionarmos com o mundo.

Diluir o sentido geral da imagem-objeto e reconfigurá-la dentro de uma estrutura estética é o objetivo principal no processo de observação e o primeiro passo rumo à *geração do sentido*, que irá estabelecer as relações e interações entre a imagem e nosso universo de valores. A imagem recria em si mesma todo o sentido dado às coisas, devemos entendê-la como parte de um discurso que projeta e autentica suas significações. É dentro desse contexto que firmamos nossas estratégias enunciativas de leitura da imagem. (SOUZA 2010, p.133)

O objetivo da leitura de imagens, portanto, é criar um discurso que projete a autenticidade de suas significações com base no que se visualiza, em relação a finalidade da leitura de imagens seu objetivo é expressar as estruturas, significados e significações que toda imagem oferece, apreendendo ou não a realidade, representando a possibilidade de muitas leituras já que estas são determinadas pelos contextos em que às imagens se estabelecem. Mas como explicar este processo? Wilmar Souza (2010, p.134) apresentou três processos que caracterizam a Leitura Imagética.

O primeiro processo foi conceituado como “observação”, em outras palavras é aquele o qual a imagem é concebida como uma unidade de percepção visual composta por elementos de cor e forma, ou seja, a análise do objeto propriamente dito. Já o segundo processo, entendido como “qualificação”, neste são constituídos os princípios estéticos que estabelecemos no processo de leitura visual, através da construção de um referencial para dar significação à imagem, permitindo situá-la num plano físico, imaginário ou conceitual. E por último, o processo de “interpretação”, buscando uma identificação que possibilite a aceitação das suas estruturas compositivas, quer dizer, apropriação e integração dos códigos expressivos da imagem ao nosso universo comunicacional, reorganizando seus conteúdos estruturais a partir da sua reflexão e ação.

Diante de tais reflexões, percebe-se a necessidade de elaboração de estratégias de leitura que priorizem o ser pensante e reflexivo, já que a ação da escola atualmente é crucial para a formação de cidadãos capazes de ler e interpretar as imagens de forma consciente, crítica e proveitosa, no sentido de melhor localizar e orientar o homem no mundo. Para tanto, uma das estratégias interessantes é ampliar o repertório pessoal para que o aluno passe a dar sentido a tudo àquilo que, vê pois segundo Berger (1999 p.10), “a maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos”, o que por sua vez também é influenciado pelo que lemos diversas formas seja numa prática leitora fluente, verbal ou na busca dos sentidos subliminares presentes no mundo imagético.

Leitura Imagética no desenvolvimento do projeto “Movie Maker em Ação”

Neste aspecto, este artigo se efetivou a partir da análise do conhecimento adquirido em um projeto de informática na educação proposto para os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, nomeado de “Movie Maker em Ação”, sendo sugerida, na ocasião, a produção de um vídeo-mensagem no programa Movie Maker sobre o meio ambiente com o objetivo de

sensibilizar os alunos e a comunidade escolar em relação à preservação do mesmo, assistindo as produções das vídeo-mensagens no dia mundial do Meio Ambiente, no pátio da escola. Para tal atividade, foram dispostas 6 horas/aulas de informática distribuídas em pesquisa, construção e correção do vídeo-mensagem sob orientação da professora da classe e da professora de informática.

Pode-se dizer que o começo da aprendizagem, ou melhor, do processo da aquisição do conhecimento imagético se iniciou no momento em que os estudantes, organizados em duplas, foram para os computadores e, na área de trabalho, visualizaram o ícone do programa Internet Explorer, acessaram a internet abrindo na página inicial do Google, clicaram no menu a palavra “imagens”, para depois utilizar a linguagem verbal ao escrever as palavras escolhidas por eles no campo de busca como: “natureza”, “meio ambiente”, “destruição”, “poluição”, etc. Em seguida, confirmaram a busca por imagens relacionadas às palavras, clicando num link em formato de uma “lupa”, representação imagética da ação de investigar ou procurar alguma coisa. Logo, as imagens apareceram na tela e o deslumbramento dos estudantes foi notório. Conseqüentemente, cada dupla começou a refletir sobre a estética das imagens expressando sentimentos como culpa, medo, beleza, indagações ou surpresa, podendo assim, confirmar o primeiro processo de leitura imagética segundo Wilmar Souza (2010, p.134), o momento da “observação” das imagens.

Em seguida, a representação discursiva que as imagens causavam levou as duplas a decidir qual tema iriam tratar no vídeo-mensagem (exemplos: S.O.S Planeta Terra; A poluição dos Mares; O sofrimento do Planeta; Desmatamento; Animais extintos; A beleza na natureza; o fumo pode acabar com as florestas; O lixo). Os alunos realizaram uma seleção criteriosa das imagens que lhes interessavam, fazendo uso pertinente do copiar e colar, numa pasta nomeada “imagens para o vídeo”. Pressuponho que, neste momento, os estudantes caracterizaram o segundo processo da leitura imagética a “qualificação”, partindo da ideia de que todo discurso imagético tem como objetivo delinear claramente as estruturas, significados e significações apreendendo ou não a realidade.

Assim, as imagens, criteriosamente, selecionadas se transformaram num referencial repleto de representações e sentidos no plano físico, imaginário ou conceitual dos estudantes na construção do vídeo-mensagem que eles imaginaram elaborar. Isto porque, a leitura imagética oferece várias possibilidades de leituras e muitas delas são determinadas pelos contextos em que as imagens se situam.

O próximo passo foi aprender a utilizar o programa Movie Maker for Windows, literalmente no português significa criador de filmes do Windows, que é um software de

edição de vídeos que faz parte do conjunto de aplicativos Windows Live ou 7. Ele é um programa simples e de fácil utilização, o que permite que pessoas sem muita experiência em informática possam adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos filmes, apresentando singularidades para as imagens inseridas.

No que tange ao entendimento do processo de leitura imagética deste aplicativo, é pertinente explicar que um vídeo ou filme é um produto audiovisual finalizado com certa duração para ser exibido no cinema, na televisão ou em algum outro veículo. Um filme é formado por uma série finita de imagens fixas, registradas sobre um suporte físico e que, projetadas a uma velocidade maior que a capacidade resolutive da visão humana, dão ao espectador a sensação de movimento (Wikipédia, 2012). Então, entende-se, que para construção do vídeo-mensagem os alunos tiveram que importar para o programa Movie Maker as fotos da pasta que haviam salvo e organizar as imagens na plataforma de tirinhas, separadamente, de acordo com as suas identificações, possibilitando a apropriação e integração dos códigos expressivos da imagem, e também expressar a aceitação da imagem, perante a reflexão e ação de reorganização dos seus conteúdos estruturais representados pelo movimento de tirar imagem e recolocar em outro lugar da plataforma do vídeo, escolhendo a melhor interpretação que as imagens poderiam apresentar, tornando-se autores de seu próprio conteúdo de aprendizagem crítica.

Daí a importância do programa Movie Maker neste momento da construção do conhecimento, pois ele permitiu realizar o terceiro processo da leitura imagética sugerido por Souza (2010, p. 134) a “interpretação”, quando colocaram as imagens devidamente como queriam e passaram a interpretá-las por meio da linguagem verbal, dando significado e conhecimento ao que eles perceberam nas imagens escolhidas.

Concluimos o vídeo realizado novamente todo o processo de leitura imagética, observando as imagens, qualificando os sentidos conceituais das frases e por último contextualizando o vídeo e o significado que trouxe para os estudantes e seus conhecimentos apreendidos. Contudo, várias teorias semióticas repletas de conceitos relevantes foram discutidas por trás desta simples prática em sala de aula usando a internet, as imagens, o programa Movie Maker e o computador, aqui definidos como meios capazes de abrir novos horizontes imagéticos e linguagens próprias, pois a linguagem emancipa-se, o imaginário expande-se, a criação simbólica supera rotinas mentais dando oportunidade ao “universo imaginário” do ser humano, visto que esta é uma tecnologia que unida ao uso reflexivo das mídias, pode representar um grande aliado do educador à sua prática educativa.

Considerações Parciais

A leitura do espaço e da paisagem a partir da construção do vídeo-mensagem no programa Movie Maker representou a formação de uma consciência cultural, econômica e política, onde o indivíduo é capaz de expressar suas interpretações, hipóteses e conceitos, construídos na investigação de informações contidas nas linguagens cibernéticas. Deste modo, o que aqui se propôs, foi uma concepção de texto imagético que considere a imagem como um objeto semiótico, textual, estético e analisável, com toda significação relativa a uma determinada Cultura.

Surgem nesse contexto, a multirreferencialidade, a interatividade, a hipertextualidade, interconectividade, a virtualidade, a fluidez, a desterritorialidade e outras visões percebidas no ambiente virtual que invadiu a (humanidade) sociedade contemporânea, onde reflexões sobre estas concepções são bem-vidas para oportunizar ressignificação dos mesmos.

Deste modo, as consequências desta investigação me permitiram compreender que a linguagem imagética não é somente um processo de apreender e memorizar, é preciso que o aluno construa um conhecimento a partir das linguagens que lhe são colocadas para aprendizagem. Certamente os alunos não tiveram a percepção da relevância teórica por parte das discussões apresentadas neste estudo, para eles o que aconteceu foi uma atividade de informática interessante, realizada num ambiente virtual, mas o cabedal de informação que chegou até eles por meio da leitura imagética e do letramento digital foi real, e por isso, precisa ser trabalhado de forma significativa para que estes alunos aprendam a diferenciar com criticidade e interatividade os elementos que acrescentam conhecimento dos que apenas transmitem a ideia, não permitindo muitas vezes o desenvolvimento do pensamento significativo, nem possibilitando ao educando estabelecer pontos de referência para a sua aprendizagem. Por isso, faz-se importante a intervenção e orientação do educador, de modo que o uso consciente do computador possa compor-se de fato num precioso recurso educativo, permitindo aos estudantes a ampliação de sua forma de pensar e criar, pois assim eles estarão praticando a arte de unir imaginação e lógica, emoção e memória, em atividades, com a descrita, que tem em sua aplicabilidade uma real função social, deixando evidenciado a relevância de um olhar mais abrangente do aprendente e do educador sobre a linguagem e/ou recurso imagético nas práticas culturais da atualidade.

REFERÊNCIAS

ACHUGAR, Hugo. **Imagens da Integração**. Ed. F. M. América Latina, 1997.

ARAÚJO, Maristela Midlej Silva de. O pensamento complexo: desafios emergentes para a educação *on-line*. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12 n. 36 set./dez. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v12n36/a10v1236.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2012.

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix, **Mil Platôs Capitalismo e esquizofrenia** Vol. 4 Editora 34 Ltda. São Paulo. SP (edição Brasileira), 1997.

FERRARA, Lucrecia D'Alésio. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 2007.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

GITLIN, Todd. **Mídias sem Limite**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

GREEN, B.; BIGUM, C. **Alienígenas na Sala de Aula**. In: SILVA, Tomaz T. da. *Alienígenas na Sala de Aula*. Petrópolis: Vozes, 1995

GUIMARÃES, C. **Imagens da memória: entre o legível e o visível**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Editora Loyola, 1994.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Trad. Paulo Neves. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MARINHO, Simão Pedro. **Tecnologia, educação contemporânea e desafios ao professor**. In: JOLY, Maria Cristina Rodrigues Azevedo (Org.). **A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma escola com/ sem futuro**. Educação e multimídia. Campinas: Papirus, 1996.

SANTAELLA, Lucia e NÖRTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo : Iluminura, 2008.

SOUZA, Wilmar Gomes de. **Linguagem e sua construção a partir da hierarquia de leitura das suas estruturas compositivas**. Universidade Paulista, significação , nº33 , 2010.