



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

ALFABETIZAÇÃO VISUAL ATRAVÉS DO "JUST SHOOT"

Autora: Cibelle Silva Araújo Resende (1); Orientadora: Marizete Silva Santos (2)
(1)Universidade Federal Rural de Pernambuco, cibelleresende@ifpi.edu.br ; (2)Universidade Federal Rural de Pernambuco, marizeteufrpe2@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho visa trabalhar com a Alfabetização Visual através de aplicativo desenvolvimento na plataforma android. Objetivamos propor ao usuário do respectivo aplicativo uma nova forma de ver as imagens que os cercam hoje em dia graças as novas tecnologias de informação e comunicação – NTICs e da importância da Alfabetização Visual para a formação crítica do indivíduo na concepção de mensagens gráficas.

INTRODUÇÃO

Estamos cercados de tecnologia que por sua vez utilizam imagens para facilitar e ter uma melhor comunicação entre os usuários, sejam elas as redes sociais ou aplicativos interativos em dispositivos móveis. Além disso, vivemos em um mundo de imagens, onde a mesma existe na vida dos seres humanos desde a pré-história. Qualquer produção que seguem um atrativo estético são mais atrativas para o público.

Nesse contexto, podemos destacar a proliferação da imagem pelos mais diversos meios de comunicação de massa digitais e impressos, como: jornais, publicidade, televisão, internet, celular, entre outros. ROSSE (2003) afirma que “a cultura vivida pelo aluno de hoje se caracteriza pela saturação de imagens, e a maioria das informações que ele recebe chega através delas”.

Os meios de comunicação são excessivamente imagéticos e transmitem opiniões por intermédio de sistemas codificados de símbolos e norteiam o funcionamento das culturas. Os símbolos e signos são a condução do significado e ocupam uma função essencial na vida da sociedade e uma parte dela lhes dá vida. O significado é utilizado a partir de seu uso. “Interpretar é, portanto, decifrar. Por isto há graus de interpretação. Depende da familiaridade, da competência, do conhecimento que o intérprete tenha da situação”. (HERNÁNDEZ, 2000, p.124).



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Por ser de fácil assimilação, onde podemos levar a “imagem para casa”, queremos adotar o Alfabetismo Visual, que, de acordo com DONDIS (1991), tenta desenvolver as capacidades perceptiva-visuais mediante atividades como leitura analítica de imagens.

Para DONDIS(1997) a experiência visual humanada é de extrema importância no processo de aprendizagem para que todos possam compreender o meio ambiente e reagir a ele. “A informação visual é o mais antigo registro da história humana. [...]”. (DONDIS, 1997, p. 7).

[...] Além de oferecer um corpo de informações e experiências compartilhadas, o alfabetismo visual traz em si a promessa de uma compreensão culta dessas informações e experiências. Quando nos damos conta dos inúmeros conceitos necessários para a conquista do alfabetismo visual, a complexidade da tarefa se torna muito evidente. [...]. (DONDIS, 1997, p.227).

Para se interpretar uma imagem, o observador terá de ser capaz de conhecer todos os elementos presentes nela contida e seus conhecimentos desses elementos, com isso ele será capaz de desempenhar a capacidade de atribuir significados às imagens que observar.

Segundo SARDELICH (2006), “o crescente interesse pelo visual tem levado historiadores, antropólogos, sociólogos e educadores a discutirem sobre as imagens e a necessidade de uma alfabetização visual”.

SANTAELLA (2012), diz que há pelo menos três níveis de inquietação de uma foto. Uma foto, antes de qualquer coisa, produz em nós algum tipo de sentimento, às vezes imperceptível, às vezes muito intenso. Com isso, ao observarmos uma foto, reconhecemos traços, identificamos o que foi fotografado. Quando a o reconhecimento não é imediato, buscamos pistas e brincamos adivinhações. Mas, segundo a autora, é apenas no terceiro nível de inquietação que surge a diferença entre ver e ler fotos. Isto é:

Ler uma foto é lançar um olhar atento aquilo que a constitui como linguagem visual, com as especificidades que lhe são próprias. Significa fazer do olhar uma espécie de máquina de sentir e conhecer. Assim, uma vez diante a fotografia, trata-se de buscar a unidade melancólica de suas luzes, linhas e direções, suas escalas e volumes,



seus eixos e suas sombras, enfim, contemplar a atmosfera que ela oferta ao olhar, pois a significação imanente dos motivos e temas fotografados é inseparável do arranjo singular que o fotógrafo escolheu apresentar. (SANTAELLA, 2012, p. 80).

SANTAELLA diz ainda que as imagens na fotografia, cinema, televisão e vídeo, são, para ela, "imagens tecnológicas", e não "imagens técnicas". Isso porque "técnica" é idealizada como um saber fazer através de passo-a-passo até a constituição de uma imagem, já a "tecnologia" é ideada de uma máquina integrar a técnica.

A Teoria da Gestalt analisa os elementos essenciais que existem numa organização visual. Os gestaltistas procuravam a forma na natureza ou admitiam que toda as formas eram ideias e, com isso, descobriram que a forma existe tanto na natureza como na mente. A Gestalt afirma o princípio de que vemos as coisas sempre dentro de um conjunto de relações. Tal fato, contribui para alterar nossa percepção das coisas, como nos fenômenos de ilusão de óptica baseado em figuras geométricas.

METODOLOGIA

Com o intuito de alfabetizar visualmente, criaremos o aplicativo "*Just Shoot*", considerado como objeto de aprendizagem que será capaz de ensinar ao usuário técnicas de fotografia, assim como técnicas da Teoria de Gestalt que afirma que nosso cérebro é propenso a efetuar determinados tipos de conexões em detrimento de outras, utilizando-se de alguns princípios básicos tais como: Unidade, Segregação, Unificação, Proximidade, Semelhança, Pregnância da forma.

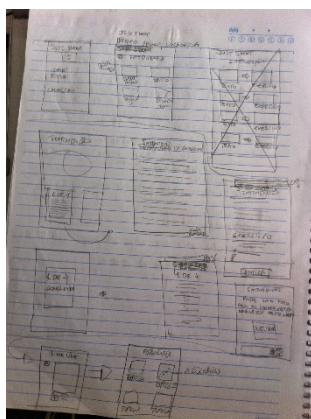
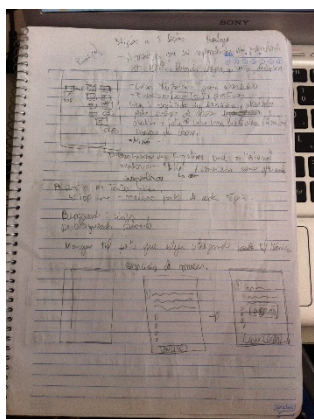
Com base neste cenário, a seguir será realizada a descrição do trabalho de desenvolvimento do aplicativo "*Just Shoot*" para dispositivos móveis. É importante destacar que o presente trabalho encontra-se na fase inicial de desenvolvimento.

Começamos pelo esboço, de como faríamos a interface do aplicativo, porque do nome "*Just Shoot*".



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO



A partir desses esboços, passamos o esboço para o software Corel Draw. Nele fizemos a interface do aplicativo. Ao abrir o aplicativo, o usuário se depara com a tela para fazer o *login* e colocar a senha ou o cadastramento de um novo usuário. Logo em seguida, abrirá a tela principal onde mostra os assuntos abordados da área de fotografia. Verá que um ícone estará colorido e o restante cinza, pois a medida que for completando as etapas, o usuário desbloqueará a próxima etapa.

Além disso, terá abas “Início”, “Amigos” e “Timeline”. A aba início terá as informações citadas no parágrafo anterior. Na aba “Amigos” estarão usuários seguidores com seus *scores*, onde o usuário poderá clicar no nome e aparecerá a linha do tempo amigo. Além disso, na aba “Amigos” terá o ícone “#toptrend”, na qual ficará registrado as fotos mais curtidas entre seus amigos e separadas por tópicos relacionados aos assuntos abordados. A aba “Timeline” aparecerá fotos postadas pelo usuário durante a trajetória do “curso”, onde ele poderá acessar, também, outras linhas do tempo de usuários amigos.

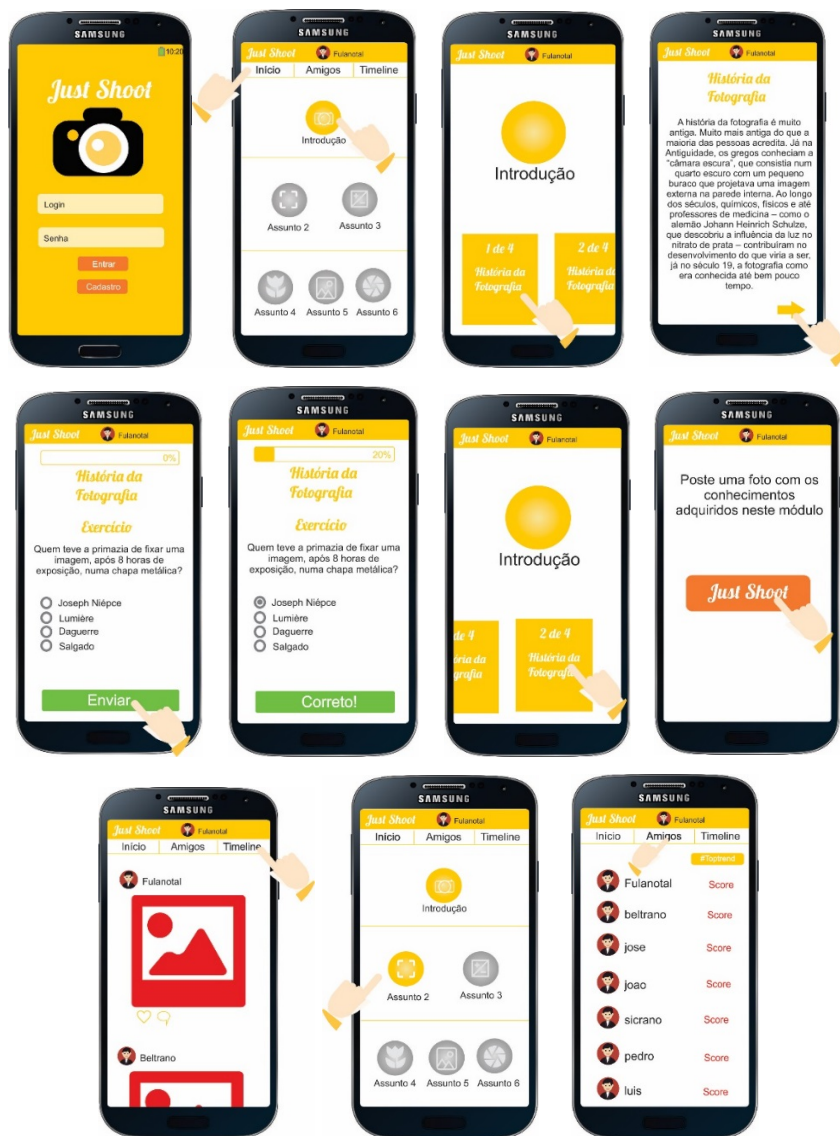
Ao clicar no ícone, aparecerá a tela que terá lições onde o usuário vai ler sobre determinado assunto que constará, além de textos, figuras ilustrativas e exercícios para a fixação do tema abordado. Quando abrir a tela do exercício, o usuário se deparará com uma barra de desempenho, onde a cada exercício respondido corretamente, a barra será preenchida até completar os 100%. Após isto, ele será redirecionado a uma página onde o mesmo terá que postar uma foto de acordo com os conhecimentos adquiridos no tema



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

proposto pelo tópic e será postada numa linha do tempo, onde os outros usuários poderão visualizar e “curtir” e comentar a foto, dando dicas ou sugestões.



CONCLUSÃO



Saber ler as informações visuais presentes em uma imagem é de extrema importância para a compreensão das mensagens gráficas presentes em nosso dia-a-dia. A partir disso, entendemos que a alfabetização visual do indivíduo é necessária.

Com base nos contextos abordados no decorrer deste artigo, pode-se ter uma boa visão do longo caminho do desenvolvimento do “*Just Shoot*” tem pela frente. Pelo fato de ainda não termos o aplicativo em fase de testes, percebemos que será de grande valia para o processo de Alfabetização Visual. Além de visualizar o aplicativo em simuladores, pretende-se implementá-lo em dispositivos para que se perceba, de fato, como o aplicativo

REFERÊNCIA

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARTINS, José de Souza. **Sociologia da fotografia e da imagem**. São Paulo: Contexto, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

SARDELICH, Maria Emília. **Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa**. *Educar*, Curitiba, 27, N, Editora UFPR., 2006. p. 203-219, 2006.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. Porto Alegre: Mediação, 2003.