

LETRAMENTO VISUAL ATRAVÉS DO USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Cláudia Ricardo de Macêdo¹; Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti²

¹Universidade Federal da Paraíba; ²Universidade Federal da Paraíba. E-mail: claudia.m.ricardo@hotmail.com

RESUMO

Este estudo objetiva analisar a inclusão digital e o letramento visual, através de uma pesquisa qualitativa sobre o uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação, com alunos do 4º e 5º ano da Escola Municipal José Pereira de Oliveira, localizada no sítio Poço de Pedra – Boa Vista/PB. Inicialmente, foi aplicado um questionário para investigar o nível de conhecimento sobre uso de computadores, internet e da arte do pintor Cândido Portinari. Nessa perspectiva, foi realizada uma intervenção para propiciar a inclusão digital e o letramento visual desses estudantes. A base de fundamentação deste estudo encontrou aporte teórico na área das tecnologias de informação e comunicação e seus enfoques na educação e no letramento. Toda a metodologia seguiu em formulações de aulas práticas utilizando o laboratório de informática e no estudo de alguns exemplares das obras de Portinari, referentes às temáticas “brinquedos e brincadeiras” e “trabalho e trabalhadores do campo”. As aulas foram realizadas em 20 (vinte) dias, desenvolvendo atividades como: pesquisa em ambientes virtuais, visitas a sites e a museus virtuais, desenho das obras, descrições orais e escritas das pinturas, digitação, criar e salvar arquivos em pastas, produção de slides, apresentação oral, culminância do projeto. Diante dos dados coletados e analisados, conclui-se que toda a metodologia e todas as atividades asseguraram-se em objetivos e que os eixos de aprendizagem, tanto o oral, como o escrito, foram importantes para desenvolver a inclusão digital e o letramento visual.

Palavras-chave: Inclusão digital, Letramento visual, A arte de Portinari

1.INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais na cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e de comunicação, pois, cada vez mais, elas fazem parte do cotidiano. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens. Tais procedimentos passam a exigir o desenvolvimento de diferentes habilidades, criando uma nova área relacionada, como os novos letramentos.

Partindo da perspectiva dos multiletramentos e do uso das tecnologias digitais e da leitura visual de imagens, a escola pode interagir através do letramento visual. Nesse sentido, de acordo com Silvino (2012), entende-se que o letramento visual é a leitura competente de imagens nas práticas sociais. De um modo geral, o letrado visual olha uma imagem, cuidadosamente, tentando perceber as intenções da mesma. Essa habilidade permite que o indivíduo reúna as informações e ideias contidas em um espaço imagético, colocando-as no

seu contexto de vida, determinando se são válidas ou não, para a construção do seu significado.

Segundo Oliveira (2006), a construção de sentido, que antes era construída de forma mono modal, agora abrange outras modalidades comunicativas, dentro de uma concepção multimídia de texto, a qual trabalha o linear, mas também o não linear; a sentença, mas também a imagem. Considera as marcas tipográficas, topológicas e pictóricas; mas também faz uso do som e do movimento, das cores e dos gestos, dos gráficos, dos diagramas e dos desenhos, e da simulação virtual dentro de estruturas hipertextuais.

Diante das perspectivas citadas, e da necessidade de levar o aluno a ampliar seu nível de letramento, como também de introduzir as tecnologias de informação e de comunicação como novo espaço pedagógico, foi elaborado um projeto didático com o objetivo de analisar a inclusão digital e o letramento visual, através do uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação, na turma do 4º e 5º ano da Escola Municipal José Pereira de Oliveira, localizada no sítio Poço de Pedra – Boa Vista/PB.

Atualmente, a turma em pauta não utilizava o laboratório de informática, por falta de habilidade de alguns professores, desse modo, a proposta deste estudo foi norteada para o uso das Tecnologias de Informação e da Comunicação, no processo de ensino e aprendizagem, para o conhecimento visual de alguns exemplares das obras de Cândido Portinari, partindo das temáticas: brinquedos e brincadeiras e trabalho e trabalhadores do campo. As ações apresentadas possibilitam a interação, a partir do olhar, levando o aluno a ampliar seu conhecimento social da linguagem presente nas obras de arte desse pintor.

Dessa forma, os alunos envolvidos no projeto tiveram a oportunidade de desenvolver práticas no uso dos computadores, pesquisa na internet e de entender o processo comunicativo e cultural da arte de Cândido Portinari, fazendo relações reflexivas na compreensão estética e no domínio crítico do mundo que os cerca, pois, de acordo com Paes (2014), Portinari foi um artista que explorou diversas linguagens e fontes visuais. Assim, trabalhar exemplares de suas obras é uma forma de educar o olhar, contribuindo para reflexões e transformações sociais evidenciadas na perspectiva do letramento visual.

2. METODOLOGIA

Em relação aos métodos utilizados, as formatações das aulas basearam-se na utilização da internet como a fonte de pesquisa e da aproximação e apropriação das obras de arte, através de museus virtuais, sites, entre outros processos metodológicos, como: conversas;

informações, reflexões, questionamentos orais, uso de programas de computador para arquivar imagens e as produções descritivas, ou seja, um portfólio com todo material produzido, o qual foi utilizado na preparação de slides para apresentação oral, entre outras atividades.

Durante o desenvolvimento do projeto de intervenção, foram realizadas atividades incluindo o desenvolvimento da oralidade e a escrita, através de textos descritivos das imagens contidas nas obras de arte. Sobre essa metodologia, podemos vislumbrar Schneuwly & Dolz (2004), que descrevem em seu estudo evidências sobre a entrada de um gênero textual na escola. Nesse sentido, é descrito que, quando acontece na prática, o gênero descritivo passa a ser, ao mesmo tempo, um instrumento de comunicação e um objeto de aprendizagem.

O procedimento metodológico de percepção visual das obras de Cândido Portinari foi uma importante forma enriquecedora de treinamento para entender o simbólico das temáticas brinquedos e brincadeiras e trabalho e trabalhadores do campo. Segundo Martins et al (2009), a leitura e a compreensão do visual recebem múltiplas interpretações, sempre conectadas com os contextos de quem produziu e de quem a lê.

A intervenção foi planejada em momentos, com atividades que foram realizadas através do aprofundamento sobre o tema, utilizando as tecnologias de informação e de comunicação como ferramenta facilitadora da aprendizagem. As atividades aconteceram durante 20 (vinte) dias, acompanhando uma dinâmica adequada às turmas e de cada situação da atividade das atividades propostas, bem como ao número de computadores disponíveis na escola.

Todas as atividades incluíram as pinturas como principal facilitador do letramento visual. Porém, as atividades utilizando a oralidade e a escrita fizeram uma relação com os procedimentos metodológicos e as ideias de Garcia et al (2012), nas quais descreve esses eixos de aprendizagem como método progressivo e facilitador do processo de ensino-aprendizagem.

Desse modo, dentre os procedimentos metodológicos, foram desenvolvidas estratégias de uso das tecnologias de informação e comunicação, partindo para o letramento visual através da compreensão da comunicação artística do pintor a partir de algumas obras com a temática: brinquedos e brincadeiras.

O uso dessas estratégias favoreceu o desenvolvimento das competências como falar, escrever e ouvir, usando diferentes níveis de linguagem, com a ampliação do vocabulário e das diferentes funções do letramento digital e do visual. Também, de acordo com Garcia et al

(2012), o estudo da arte pode ser um canal por meio do qual o estudante passaria a integrar práticas letradas que não dominava, aumentando sua participação social.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao refletir sobre o papel dessa proposta, junto aos envolvidos, podemos evidenciar a importância dessa metodologia na essência de um projeto, pois foi diante da situação gerada inicialmente que se percebeu o entusiasmo dos alunos e do professor da turma. Em relação a esse primeiro momento, Martins, Picosque e Guerra (2009) refletem sobre sua importância descrita como uma sondagem para levantamento do repertório.

A visão positiva deste estudo é perceptível pela necessidade de se utilizar o laboratório de informática e de se ter a inclusão da arte nos currículos, através da apreciação visual de alguns exemplares das temáticas “brinquedos e brincadeiras e trabalho e trabalhadores do campo”, pois, todas são voltadas a realidade rural dos alunos, podendo proporcionar a compreensão crítica desses momentos sociais retratados nas pinturas estudadas.

Evidenciando a visão de Lira e Maciel (2011), na qual mostra que as tecnologias de informação e comunicação têm ampliado as capacidades cognitivas para o processo de escolarização, principalmente em relação às várias possibilidades de trabalho no contexto escolar, que permitem e facilitam diversas atividades cotidianas que envolvem as tecnologias de informação e comunicação dentro e fora da escola.

Portanto, as atividades práticas que objetivaram iniciar os alunos nas funções básicas, tanto para o uso dos computadores, como no acesso à internet e no letramento, estavam fundamentadas e orientadas, a partir de estudos e reflexões sobre a influência da tecnologia no processo educacional.

Todos os estágios iniciais das turmas estavam apoiados na inclusão digital, a partir das obras do contato visual com telas do pintor. Nessa fase, foram realizadas tarefas lúdicas, com o auxílio do professor orientador e dos colegas com mais conhecimento. Esses momentos tinham como objetivo realizar atividades utilizando as tecnologias de informação e de comunicação, desenvolver habilidades motoras no uso do teclado e do mouse e conhecer as obras do artista.

Assim, as atividades descritas nessa etapa indicaram que os alunos têm facilidade para adentrar no meio da tecnologia digital, pois mesmo os que ainda não tinham conhecimento nessa área estavam sempre estimulados e participativos. Essa afirmação deve ser aproveitada pelo professor mediador, como uma ação favorável à aprendizagem colaborativa e

participativa. Os estudantes foram superando e desenvolvendo as habilidades necessárias para utilizar computadores e acessar a internet. Segundo Moran, Masetto e Behrens (2013), esse é um processo dinâmico e motivador para seus alunos.

Nesse sentido, os alunos sempre se propuseram no auxílio aos colegas. Alguns superaram rapidamente suas dificuldades, porém, ao observar a metodologia, percebe-se que as ações traziam um excesso de atividades. Para os autores acima citados, as estratégias também precisam respeitar o ritmo diferente de cada aprendiz, pois nem todos aprendem do mesmo modo, no mesmo ritmo e ao mesmo tempo. Dessa forma, é possível vislumbrar que projetos dessa natureza precisam agregar arranjos que contemplem a heterogeneidade das turmas e as necessidades individuais.

Na fase de escolha e leitura visual das obras de arte, as duas temáticas trabalhadas objetivaram enfatizar o letramento visual. Nessa etapa, a descrição oral foi um importante procedimento metodológico, que se mostrou como algo próximo dos alunos, pois a temática “brinquedos e brincadeiras” fazia parte da realidade das crianças, eles se identificaram com os elementos presentes nas telas e fizeram suas descrições com muita facilidade. Nesse sentido, para Moran (2012), o conhecimento acontece quando algo faz sentido, quando é experimentado, quando pode ser aplicado de alguma forma ou em algum momento. Esse resultado se aplica as duas temáticas trabalhadas.

Na sequência dessa etapa, os alunos foram, ao mesmo tempo, desenvolvendo as habilidades de uso dos computadores e na utilização da internet, ampliando, dessa forma, seu nível de conhecimento da área tecnológica digital e do letramento visual, com menos erros e com entusiasmo. Os procedimentos de escolhas das obras e de salvá-las em arquivo foram atividades interligadas que tiveram seus objetivos atingidos.

A leitura das telas das obras sobre a temática “trabalho e trabalhadores do campo” foi aplicada na mesma metodologia anterior, entretanto, na leitura visual e na descrição oral, os alunos tiveram mais dificuldade, relataram que não conheciam algumas situações dessa temática. Possivelmente, a partir da reflexão sobre essas obras, os alunos tiveram a oportunidade de ampliar o olhar e adentrar os contextos descritos na temporalidade da arte de Cândido Portinari.

A atividade de reprodução das obras através de desenho teve o objetivo de proporcionar o posicionamento crítico da linguagem da arte. De acordo com a desenvoltura deles na realização dessa tarefa, foi possível verificar que os alunos fizeram uma boa leitura visual, perceberam o significado dos elementos do cenário, a amizade e convivência social das crianças da época e da atualidade. Essa mesma metodologia foi aplicada na temática

“trabalho e trabalhadores do campo”. Desse modo, como esse foi o tema que apresentou mais dificuldade, ou mesmo empatia dos alunos, essa tarefa se transformou numa oportunidade de construir movimentos práticos para facilitar o processo comunicativo do autor.

O processo de desenho se mostrou como uma atividade lúdica muito importante, tendo um papel ativo no auxílio aos alunos para o entendimento do processo comunicativo do pintor, de sua linha de trabalho, da realidade retratada, entre outros. Essas observações justificam, positivamente, o desenvolvimento dessa tarefa. Em se tratando de leitura visual, elas apontam a visão de Martins, Picosque e Guerra (2009), relatando que a produção do desenho depende das habilidades individuais, memória visual, da competência motora e de observação, imaginação, entre outros aspectos.

Outro fator importante diz respeito ao posicionamento oral deles, já que cada um teve oportunidade de compartilhar o que entendeu e também aprender com a visão dos colegas, pois ficou evidente que os alunos, a partir de seus próprios desenhos, mostram-se mais seguros e conhecedores da arte de Cândido Portinari. Todas as práticas de produção textual tiveram o objetivo de apoiar linguisticamente os estudantes. Esse entendimento busca sua importância na visão de que, mesmo que o estudo estivesse voltado para inclusão digital e o letramento visual, essas atividades são importantes práticas em torno do ensino da linguagem escrita.

Os resultados das atividades, que abordaram os eixos de desenvolvimento oral e escrito, aconteceram de forma sistemática, como indica Schneuwly e Dolz (2004), pois, para os autores, esses eixos de aprendizagem são considerados como instrumentos mediadores de toda estratégia de ensino.

As análises do texto-imagem seguiram o valor das informações presentes nas obras. Conforme Garcia et al (2012), os alunos puderam navegar, virtualmente, nas obras de arte, realizando uma atividade no meio digital. Na sequência, a partir da produção escrita, eles tiveram a oportunidade de confrontar o verbal com o não verbal. Constatou-se que os textos escritos foram uma oportunidade a mais para os alunos entrarem em contato com a realidade das obras de arte do pintor, elevando seu nível de letramento visual e também digital, já que todas as produções foram digitadas e arquivadas na pasta do projeto.

Para o feedback, os alunos utilizaram seus arquivos digitais, escolheram cópias das obras de arte, entre as que estavam arquivadas, aprenderam a salvar em pendrive e ouviram explicações para produção de slide em PowerPoint. No momento de busca dos arquivos e de salvar as imagens, os alunos mantiveram-se independentes na utilização dos computadores, para Lorenzi e Pádua (2012), o próprio ambiente digital estimula a construção de

conhecimentos desejados. Diante dessa afirmação, é possível entender que os estudantes estavam apresentando essas práticas.

A produção do slide foi realizada pelo professor pesquisador e os alunos observaram todo procedimento. Em seguida, fizeram um treino para apresentação oral. Observou-se que tudo se manteve caminhando dentro das expectativas, todos apresentavam com segurança suas produções. Na culminância, percebeu-se que os alunos estavam motivados. Realizaram suas apresentações orais com bastante ênfase, demonstrando segurança e conhecimento sobre as obras de arte. Compartilhando o produto final com todos os colegas de sala, como indica Garcia et al (2012). Foi observado que os estudantes que apresentaram as obras da temática “brinquedos e brincadeiras” mostraram mais empolgação pra falar. Essa constatação pode ter como resposta o gosto pelas mesmas brincadeiras retratadas nas pinturas, já que se trata de crianças estudando realidades de outras crianças.

Porém, todos estavam felizes, fizeram diversos comentários pedindo novas aulas de informática. Todos esses resultados demonstram que, mesmo tendo sido um projeto que necessitava de mais tempo para sua aplicação, teve resultados positivos e que algumas atividades pedagógicas precisariam ser modificadas para terem melhor aproveitamento. Por exemplo, teria sido mais proveitoso trabalhar com apenas uma temática, pois os alunos teriam tido a oportunidade de adentrarem em detalhes que talvez não tenham sido percebidos, dando mais visibilidade aos aspectos interdisciplinares, tão importantes e necessários no trabalho com projetos de intervenção.

Para desenvolver toda metodologia do projeto seria imprescindível mais tempo para sua execução, dessa forma, os resultados de letramento digital e visual poderiam ter alcançado maior amplitude. Entretanto, é visível que esse projeto pode ser apontado como uma iniciativa proveitosa, já que incidiu em uma lacuna, na medida em que se propôs trabalhar com a inclusão digital desse grupo de alunos e de levá-los ao vislumbre visual através da arte de Cândido Portinari, cultura a qual os mesmos não tinham acesso. Esse movimento é apresentado por Rojo (2009) como uma oportunidade de ampliação dos espaços de circulação e práticas dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta proposta de trabalho possibilitou adentrar nos valores culturais presentes em alguns exemplares das obras de arte do pintor Cândido Portinari, através da presença das tecnologias digitais na cultura contemporânea, assim, criando novas possibilidades de

expressão e de comunicação, pois tais procedimentos foram desenvolvidos em conjunto com diferentes habilidades relacionadas, como, os novos letramentos, apoiados também no desenvolvimento da oralidade e da escrita.

O eixo que orientou este estudo teve aporte nas práticas sociais de leitura, de escrita e de análise visual, por meio de novos recursos midiáticos, e abriu a possibilidade de organizar o processo de ensino-aprendizagem num ambiente sistemático e prazeroso, em que o professor, além de desenvolver novas competências e habilidades no campo da leitura visual, da produção oral e escrita, também permitiu aos alunos o trabalho na perspectiva dos multiletramentos.

Para atingir os objetivos, foi fundamental que os alunos realizassem atividades sequenciadas, utilizando as novas tecnologias e mídias, com propósitos embasados na ampliação de seus conhecimentos digitais. Nessa proposta, as etapas e atividades foram direcionadas, a partir da reflexão sobre algumas pinturas de Portinari, nas temáticas “brinquedos e brincadeiras e trabalho e trabalhadores do campo”.

Diante dos dados coletados e analisados, conclui-se que toda a metodologia planejada foi realizada e que os eixos de aprendizagem, tanto o oral, como o escrito, foram importantes para desenvolver a inclusão digital e o letramento visual. Porém, o plano de trabalho precisaria de mais tempo, para aprofundar o nível de letramento visual e digital dos alunos. Outra resposta deste estudo é que os alunos têm potencial para o desenvolvimento de várias atividades, na perspectiva digital e visual. Verifica-se que os resultados apresentados neste projeto de intervenção podem auxiliar no processo de construção e compartilhamento de conhecimentos, explorando novas práticas de letramento.

REFERÊNCIAS

GARCIA, C. B. SILVA, F. D. S.. FELICIO, R. PROJO, R.; MOURA, E. **Projetoarte: uma proposta pedagógica**. In: (Org). Multiletramentos na Escola. São Paulo: Parábola, 2012.

LORENZI, G.; PÁDUA T. K. W. **Blog nos anos iniciais do fundamental I** In: (Org). Multiletramentos na Escola. São Paulo: Parábola, 2012.

LIRA, T. E.; MACIEL, J. W. G. **Hipermodernidade, letramento e a reciprocidade discente/docente**. In: (Org) Formação Docente e tecnologias digitais. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. M. **Teoria e prática do ensino da arte**. São Paulo: FTD, 2009.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos novos desafios como chegar lá.** Campinas, SP. Papyrus. 2012.

MORAN, J. M.; MASSETO, T. M.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP. Papyrus. 2013.

OLIVEIRA, S., **Texto visual, estereótipos de gênero e o livro didático de língua estrangeira.** Trab. Ling. Aplic., Campinas, 47(1): 91-117, 2006.

PAES, B. T. **Brasil nas telas de Portinari.** Revista Presença Pedagógica. Editora Dimensão. V. 20, jul./ago. n. 118. 2014.

ROJO, R. **Letramentos Múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** In: O oral como texto: como construir um objeto de ensino. Trad. Org. ROJO, R. CORDEIRO, G. S. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

SILVINO, F. F.; **Letramento Visual.** ANAIS – SEMINÁRIOS TEÓRICOS Interdisciplinares do SEMIOTEC – I STIS. Nov/2012. Disponível em: <www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/stis/issue/view/120> Acesso em 30.dez.2016.