



A PERSPECTIVA IMAGÉTICA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Alessandro da Silva Maia ¹
Antônia Maria Alves de Albuquerque ²

RESUMO

Este trabalho é uma revisão bibliográfica sobre o uso da imagem, do som e suas variantes hipermediáticas, hipertextuais disponíveis para o ensino de filosofia mediado pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC. Inicialmente realizamos uma leitura de Amarildo Trevisan que afirma três rupturas econômico-tecnológica: a revolução agrícola, quando a educação estava vinculada à oralidade; a revolução industrial, com a escrita e impressão gráfica e a revolução tecnológica que globaliza o mundo através da imagem. Paulo Freire afirma que a imagem tem um papel importantíssimo na constituição do pensar, possibilitando ao educando-educador conhecer sua realidade e intervir nela como sujeito histórico transformador e dialógico. Pierre Levy trata o virtual como atual, pois enxerga a possibilidade de ultrapassar o tempo e o espaço para realizar atividades triviais ou complexas como uma cirurgia a distância, sendo essa uma disponibilidade dos bits em alta velocidade. Sérgio Amadeu da Silveira, reforça que a sociedade atual funciona com bytes e bits, isso serve também para a educação que ganha uma nova dinâmica, podendo utilizar das TDIC em processos de ensino-aprendizagens. Coletamos informações das mais variadas fontes sobre a Alegoria da Caverna de Platão, bem como diferentes leituras publicadas desde o seu original, passando pela interpretação textual da Marilena Chauí, imagens representativas, apresentações visuais e vídeo sobre o tema. Verificou-se a possibilidade de utilização das TDIC no espaço educativo, pois o formato digital ultrapassa tempo e espaço sendo capaz de levar Platão da Grécia antiga para uma aula de filosofia em qualquer lugar do planeta. O conhecimento também se tornou bit e byte, podendo ser executado com a utilização de TDIC dentro e fora da escola em conjunto com o professor ou separadamente. O processo crescente do desenvolvimento tecnológico educacional vem trazendo novas ferramentas e formas de ensinar, entender, construir e compartilhar conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, Alegoria da Caverna, Metodologias Ativas, Imagético, Educação.

INTRODUÇÃO

¹ Licenciado em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Maria - RS, Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pelo Instituto de Artes da Universidade de Brasília – DF, Mestrando em Ciências da Educação na Universidad del Sol - PY, Professor de Filosofia da Escola Estadual de Tempo Integral Augusto Xavier de Góis -EETIAXG, Praia de Muriú, Ceará-Mirim, RN, atualmente é Professor Regente do Laboratório de Informática, maiafil@gmail.com;

²Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo – Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, Especialista em Comunicação para a Pastoral – Universidade do Vale do Rio dos Sinos – RS, Professora aposentada de Jornalismo Universidade Potiguar – RN, Educadora Popular, jornalista, antoniajorn@gmail.com.



Pensar a perspectiva imagética e as Tecnológicas Digitais da Informação e Comunicação - TDIC no contexto educacional, nos leva a necessidade de pesquisar o referencial bibliográfico como caminho para aprofundar reflexões que gerem aprendizados e impulsionem possíveis experimentações que nos desafiem a dar um passo à frente no processo ensino-aprendizagem de filosofia. Entendemos que a história humana é rica de construções e aprendizados que nos trouxe até aqui, e que somos responsáveis em construir caminhos que potencializem a ação educativa com uso das TDICs, como exigência do momento histórico.

Metodologicamente tratamos de revisar os referenciais teóricos onde utilizamos desde textos disponíveis na internet para qualificar e identificar as formas possíveis de estabelecer o conhecimento com uso de referencial tradicional, livros e textos impressos, e até referenciais disponíveis em rede mundial de computadores, sobre o uso da imagem, som e suas variantes hipermediáticas, hipertextuais disponíveis para o ensino de filosofia mediado pelas TDIC. Utilizamos como tema “O Mito da Caverna” de Platão presentes nos diferentes repositórios de pesquisa acessados, buscando compreender se elas serviriam como base para o ensino em filosofia. Entre as variantes hipermediáticas estão desde o quadrinho tradicional impresso, hoje transformado em imagem virtual até a construção de vídeos e apresentações visuais elaborados utilizando imagens, movimento e som. Assim, pretendemos encontrar formas de potencializar o ensino da filosofia, bem como propiciar acesso à filosofia em formas imagética, sonora, multimidiática e interdisciplinar, que se utilize das TDIC, no início do terceiro milênio.

A atual conjuntura (social, política e cultural), dinamizada por rápidas transformações sociais, pontuadas por intensa evolução, produção e consumo de TDIC, impõe a busca pela ressignificação do processo ensino-aprendizagem. A escola se constitui em espaço de aprendizagem, produção e reprodução social, onde se desenvolve o cognitivo, o afetivo, o cultural e o educativo dos indivíduos na sociedade. Esta condição exige vigília crítica à função social e ao esquema organizacional da escola no âmbito da educação pública, de forma a promover sua recontextualização no cenário educacional, corrigindo sua rota histórica.



Buscamos em Trevisan, (2002, p. 21) entender esse percurso, a partir dos três processos de ruptura econômico-tecnológica e de seus paradigmas de conhecimento: primeiramente, pela revolução agrícola, quando a educação estava vinculada à oralidade, como tradição conservada por ser um “veículo importante para facilitar a comunicação entre os homens”; depois, a revolução industrial, que consolidou a “escrita gráfica”; e, finalmente, a revolução tecnológica, que consolida o papel planetário das TDIC com suas imagens, sons e processos multimidiáticos. Com certeza, essa última revolução vem interferindo nos paradigmas no presente da educação, da cultura e de tudo, e organiza o modo que conhecemos como ensino-aprendizagem.

Vivenciamos a terceira revolução tecnológica que está marcada, segundo Adam Schaff, (1993, p.23-25) pelo desenvolvimento da microeletrônica, da microbiologia (de onde surge a engenharia genética), a termonuclearidade e as TDIC. Cada uma dessas tecnologias tem demonstrado capacidades construtivas e destrutivas. A tecnologia nuclear gera energia, que também gera “hirochimas” e “nagazaques”, deliberada ou acidentalmente³; a microeletrônica cria computadores para escolas, escritórios ou materiais bélicos; e a mesma tecnologia genética poderá servir à cura de doenças como para criar seres vivos por encomenda – plantas geneticamente modificadas para ampliar e garantir o consumo de determinado agrotóxico, animais clonados, ou seres humanos mais servis⁴.

A revolução tecnológica atual, com seus paradigmas, tem recebido várias denominações. Sérgio Amadeu da Silveira, fazendo um resumo das denominações, apresenta a seguinte rede conceitual de denominações encontradas:

“Castells a chamou de Revolução das Novas Tecnologias da Informação, Negroponte preferiu denominá-la Revolução Digital, Jean Lojkin denominou Revolução Informacional e Jeremi Rifkin a apontou como a Era do Acesso ... O que parece comum a todos é que no cerne dessa revolução está o uso do computador como instrumento vital da comunicação, da economia e da gestão do poder. Isso porque a linguagem do computador permitiu transformar toda a produção simbólica em um conjunto de bytes e bits, de 0 e 1.” (SILVEIRA, 1996, p. 08)

³ O acidente com uma bateria de césio ocorrido em Goiânia, capital do estado de Goiás. O recipiente que continha o césio foi violado, ocasionando uma contaminação ambiental, inclusive a morte de pessoas no centro da capital.

⁴ A obra de ficção *Admirável Mundo Novo* trabalha com a perspectiva de uma sociedade onde tudo é cientificamente planejado e executado, inclusive as pessoas que são geradas artificialmente com os úteros doados pelas mães ao Estado, existindo seres criados para determinada atividade.



Vivemos a cultura do espetáculo, onde as imagens assombram e encantam. A televisão e o rádio estão disseminados, *outdoors* digitais, as redes sociais, a acessibilidade de smartfone, Redes Mundial de Computadores e outras tecnologias de difusão multimídia e hipermídia fazem parte do dia a dia das pessoas. Sobre esse tema, diz Trevisan:

O culto das imagens faz com que diariamente sejamos bombardeados por imagens de todos os tipos, formas e cores, que produzem uma mudança como nossas sensações percebem real (...) Os atentados de 11 de setembro de 2001, nos EUA⁵, são bem um exemplo simbólico – para o bem ou para o mal – da força adquirida pela comunicação visual numa sociedade globalizada. Enquanto um avião se choca contra uma das torres gêmeas de Manhattan, outro sobrevoa a região à espera que a CNN⁶ entre com a cobertura do acontecimento em tempo real para o mundo todo, a fim de que ele pudesse finalmente cumprir seu destino (TREVISAN, 2002 P. 22).

Com o advento da terceira revolução tecnológica, e o possível momento de estarmos vivendo uma quarta revolução, onde a forma de produção mais valorizada é imaterial utilizando “WWW”, criando inclusive uma inteligência artificial que resolve problemas e apresenta resultando na forma de vocalização de textos, imagens, indicação referências, inclusive de forma imagética e multimidiática, e ocupam o lugar da fala e da escrita tradicional na comunicação, utilizando TDIC.

A imagem acompanha a evolução da humanidade, encontramos a noção de imagem em Joly afirmando que:

“a noção de imagem vincula-se estritamente à representação visual: afrescos, pinturas, mas também iluminuras, ilustrações decorativas, desenho, gravura, filme, vídeo, fotografia e até imagens de síntese (JOLY, 1996, p.18).”

Porém a imagem no contexto da pós-modernidade virtual recebe o aporte de textos, sons e interatividade, de tal forma que ganha novo poder comunicativo e com este se revigora. Nesse sentido, esta pesquisa considera a inclusão de materiais hipertextuais, multimidiáticos e hipermidiáticos, feitos em Rede Mundial de Computadores, em favor do processo ensino-aprendizagem, conforme Joly, que:

“(…) o vertiginoso apanhado das diferentes utilizações do termo ‘imagem’ lembramos o deus Proteu: parece que a imagem pode ser tudo e seu contrário – visual e imaterial, fabricada e ‘natural’, real e virtual, móvel e imóvel, sagrada e profana, antiga e contemporânea, vinculada à morte, analógica, comparativa, convencional, expressiva, comunicativa, construtora e destrutiva, benéfica e ameaçadora” (JOLY, 1996 p.27).

⁵ EUA significa Estados Unidos da América.

⁶ CNN é um canal de televisão norte americano.



Onde tradicionalmente pode se compreender como:

“O emprego contemporâneo do termo ‘imagem’ remete, na maioria das vezes, à da mídia. Anunciada, comentada, adulada ou vilipendiada pela própria mídia, a “imagem” torna-se então sinônimo de televisão e publicidade” (JOLY, 1996 p. 14).

No mesmo caminho racional de Joly, percebemos que hoje as mídias continuam só controle da influência dos patrocinadores, que são imprescindíveis para o sucesso ou fracasso de um grupo como de *faceboock*, um canal *TIK TOK* e *YouTube*, por exemplo.

Segundo Aumont, a imagem possui uma função complexa no mundo contemporâneo. Há, por exemplo, o uso publicitário da imagem, que cria referenciais imagéticos para provocar desejos e impulsos para o consumo de determinados produtos e serviços. Para Aumont, a imagem: (...) “é hoje indissociável, ou quase, da noção da arte, a ponto de se confundir as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético pode se fazer passar por uma imagem artística” (Aumont, 1995, p.80-81).

Tendo em vista o crescente papel das imagens na sociedade pós-moderna, Amarildo Trevisan fundamenta a ideia da Pedagogia das Imagens Culturais. Inspirada na *Bildung*, Formação Cultural, a Pedagogia das Imagens Culturais busca construir um processo educativo nas escolas com:

“novos critérios de avaliação da prática pedagógica, fazendo com que o âmbito estético da racionalidade (...) não permaneça apenas uma negação emudecida do instituído, como avalia Theodor W. Adorno, mas sim que o potencial escondido na arte e na estética possa falar” (2002 p. 21).

Revolução Tecnológica Informacional gera novos questionamentos sobre o processo educativo utilizado. Enquanto as TDIC contemporâneas possibilitam uma comunicação dinâmica e multimidiática, ainda temos nas escolas a utilização massiva de formas comunicativas similares às do início do século XX ou mais antigas.

No mais das vezes, o uso das imagens no processo cotidiano está massificado e vulgarizado. Sofremos uma espécie de bombardeio por informações de caráter comercial e/ou ideológico. No entanto, as imagens não são nem boas nem más por si mesmas. Seus efeitos dependem de como são utilizadas, podendo servir ou não a processos educacionais críticos e dialógicos.



Neste sentido, Paulo Freire afirma:

“O pensar crítico é fundamental também como um modo de enfrentar a potencialidade mitificante da tecnologia, que se faz necessária à recriação da sociedade (...) O desenvolvimento tecnológico deve ser uma das preocupações do projeto revolucionário. Seria uma outra espécie de irracionalismo, o de conceber a tecnologia como uma entidade demoníaca, acima dos seres humanos. Vista criticamente, a tecnologia não é se não a expressão natural do processo criador em que os seres humanos se engajam no momento e forjam o seu primeiro instrumento com que melhor transformam o mundo (...) Considerando que a tecnologia não é apenas necessária, mas parte do natural desenvolvimento dos seres humanos”. (FREIRE, 1982, 82 – 84)

Enfim não é a tecnologia ou sua potencialidade imagética que é capaz de realizar uma formação cultural crítica, mas o uso que os sujeitos dão a essas tecnologias é que intervém no pensar, revolucionando sua realidade ou mitificando-a. As TDIC têm criado profundas mudanças sociais, conforme MORAES (2005): uma exaltação extremada “da supervia informacional”, devido à possibilidade de acesso a “dados e entretenimento” acessíveis aos indivíduos, a possibilidade de criação de comunidades virtuais e até mesmo de “novas identidades”.

As TDIC na sociedade contemporânea, são em boa parte constituídas de material imagético⁷, que lhes possibilita um extravasamento das propriedades do tempo e do espaço. Conforme Pierre Levy, é no campo desse extravasamento que se encontra o virtual:

"não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização." (LÉVY, 1996, p.16)

E assevera:

"A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade ('uma solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num corpo problemático" (LÉVY, 1996, p.17).

⁷ Imagético, é todo o material que utiliza imagens para apoiar a compreensão de conteúdos, essa palavra é usada principalmente por Amarildo TREVISAN (2002) para construir a Pedagogia das Imagens Culturais.



E sobre a cultura da imagem como paradigma para a educação, afirma Amarildo Trevisan que:

“A educação está sendo confrontada atualmente com a *cultura da Imagem* mediando as relações do homem com o universo, embora ainda não seja totalmente bem sucedida na articulação indispensável da compreensão do *plano do conceito* na consciência do educando.” (TREVISAN, 2002,p.21)

Como a web é um espaço em que o sujeito se encontra em um coletivo, SANTOS considera que:

Nesse contexto, na web, os sujeitos constroem redes de significados, valendo-se de vários outros pares e interlocutores, com olhares e conhecimentos diferenciados, em inter-relação com seus pares. A leitura e a escrita, nesta interconexão, podem vir a legitimar a sua verdadeira função social e possibilitar a criança a se tornar um sujeito que procura compreender o mundo que o rodeia e trata de resolver as interrogações que este mundo provoca (SANTOS, 2019 p 112).

Desde os primórdios da humanidade busca-se representar imageticamente a realidade – como nas pinturas rupestres produzidas há milhares de anos. Paulo Freire (FREIRE, 1987, p. 68), visionário da educação, fala que a imagem tem um papel importantíssimo na constituição do pensar, possibilitando ao educando-educador conhecer sua realidade e, assim, capacitar-se para intervir nela como um sujeito histórico transformador e dialógico.

Ensinar filosofia com uso das TDIC ou mesmo qualquer disciplina em uma sociedade digitalizada, é uma exigência da contemporaneidade. No entanto, o desafio filosófico é tornar esse ensino, com as exigências próprias da filosofia, utilizar as TDIC, enquanto instrumento da construção do pensar, do construir saberes, e não como um fim em se mesma, mas contribuir com o filosofar, o pensar o mundo como afirma Aspís:

O ensino de filosofia para jovens na escola justifica-se se esse for o ensino de criação de conceitos que deem conta de seus problemas. Não há cisão entre filosofia e filosofar. O ensino de filosofia deve ser produção de filosofia como o fazem os filósofos, portanto o professor de filosofia deve ser filósofo. O ensino da disciplina filosófica no pensamento leva à criação de parâmetros filosóficos para o jovem criar a si e ao mundo de forma original e autônoma” (ASPIS, 2004, p.305)..

Nesse sentido, o desafio é ainda maior para o ensino da filosofia em uma escola pública de ensino médio, que agrega parcela considerável de adolescentes oriundos de faixas sociais excluídas social e digitalmente. Ao refletir sobre a exclusão digital de camadas da sociedade, Santos fala que:



“Esse contexto, quando a comunidade educacional partir para a compreensão de que novas possibilidades de articulações entre a tecnologia e o conhecimento podem ser originadas tomando por base o seu reconhecimento histórico, cultural e antropológico, surgirá uma outra problemática, a que transpõe para a tecnologia, como sendo mais um condicionante da exclusão social. Na realidade, os problemas de uma sociedade existem, e é consequência da sua própria dialética. O que não se pode perder de vista é deixar que os mesmos sejam usados como justificativa para a manutenção dos sujeitos na condição de alienação” SANTOS (2019, p 107 - 108).

Como então entender e enfrentar os limites e possibilidades da escola, no sentido de contribuir para tornar o ato de estudar atraente, eficiente que disponibilize ferramentas para formar sujeitos pensantes, com capacidades intelectual e humanista, que busquem construir caminhos que gerem oportunidades para futuros egressos da escola pública no terceiro milênio.

Partindo da premissa que ensinar filosofia é ensinar a filosofar, trazemos “O Mito da Caverna” utilizada neste trabalho como tema onde faremos investigação sobre o uso das tecnologias e dos vários formatos de mídia e sentidos que podem ser apreendidos com acesso a esses materiais que são compilados por meio digital em Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, que mesmo sendo texto, pode ter a reprodução nos seus mais variados formatos de imagem, como *PNG*, *JPG*, *GIF*, entre outros, inclusive, o *PDF*.

Vemos na República “O Mito da Caverna” no diálogo entre Platão e Glauco, desde o original até sua reinterpretação por várias autores, dentre estes: Marilena Chauí que faz uma releitura afirmando que “O Mito da Caverna apresenta a dialética como movimento ascendente de libertação do nosso olhar que nos libera da cegueira para vermos a luz das ideias;” Maurício de Sousa representou em quadrinhos onde a televisão entra em cena para explicar o Mito da Caverna, além de vários vídeos disponíveis no YouTube e outras plataformas de vídeo por demanda, que apresentam de forma explicativa qual o significado e a devida importância do Mito da Caverna no âmbito da filosofia dialética platônica. Além de outras inúmeras imagens representativas que podem ser encontradas no repositório de imagens do *google*, e que explicam O Mito da Caverna das mais variadas formas de representações imagética.

Entendemos que as TDIC propiciam utilização de ferramentas educacionais digitais dinâmica, com computadores, filmadoras, *smartfone*, *tablet* projetores multimídia, quando se busca a resignificação do conhecimento no contexto escolar, com uma proposta pedagógica



crítica, onde se podem utilizar materiais já disponíveis até resgatar a realidade cotidiana como objeto de estudo, saindo da sala de aula, valorizando conhecimentos, vivências e experiências do educando. A escola colabora no acesso às TDIC, na medida que inclui digitalmente a comunidade escolar, disponibilizando os equipamentos e o conhecimento sobre o uso das tecnologias contemporâneas, incorporados às aulas de diversas disciplinas.

RESULTADOS

Ao nos debruçar sobre trabalhos de diferentes autores, entendemos que o multimidiático abarca varias formas de relação da imagem, o som e texto, com destaque do próprio vídeo, criando uma nova síntese que pode ser utilizada nos processos de ensino-aprendizagem, tanto do educador, quanto do educando. Ao se apropriar de um vídeo, este deve ser visto, feita uma leitura, questionar e analisar da mesma forma que os outros exemplos de mídias citadas neste artigo, resultando em um novo conteúdo que dialogue com os saberes do educando-educando, ressignificando os elementos propostos como instrumento do aprendizado.

No estudo, foi possível encontrar um referencial bibliográfico sobre “O Mito da Caverna” de Platão a partir da pesquisa pretendida, e utilizando diferentes repositórios de trabalhos acadêmico, como o *You Tube*, o *google*, buscador do *BING* que serviram como base para pesquisa juntamente com livros físicos, os quais são importantes ferramentas para o ensino aprendizagens da filosofia.

Ao analisar a bibliografia estudada, entendemos que existem formas de potencializar o ensino da filosofia. Podemos afirmar que este terceiro milênio já caminhamos com a quarta revolução tecnológica, com a Inteligência Artificial que ocupa cada vez mais espaço no mundo do trabalho, principalmente na educação. Também temos uma geração já atingida por um mundo interligado em redes, inclusive redes sociais das quais educador-educando participam como entretenimento, para acessos como gov.br, sistemas de educação, entre outros. Tudo isso nos fez entendermos que as TDIC são aliadas do acesso a cidadania, de tal forma que seria impossível que não influenciassem nos processos de ensino-aprendizagem.

No ensino da filosofia, as TDIC em formas imagética, sonora, multimidiática e interdisciplinar, como facilitadoras do diálogo criativo e crítico, aproximam os jovens de conteúdos, que se pode considerar difíceis, mas que com uma linguagem e recursos



atualizados pode encantar e quebrar as barreiras, gerando aprendizados referenciados pela academia ou mesmo pela própria experiência educando-educador. Logo, o texto ao se transformar em imagem no mundo digital, este pode ser lida onde houver equipamento capacitado para transformar a informação digital em imagem seja em uma TV, *smartphone* e ou computador, fazendo chegar o conhecimento a qualquer lugar do planeta, desde que tenha acesso a Internet e as TDIC.

Esta revisão bibliográfica nos fez compreender que utilização das TDIC na escola, e em particular no ensino da filosofia, prescinde do acesso ao computador para pesquisar e projetar imagens, do *smartphone* na palma da mão para acessar materiais multimídaticos na escola ou fora dela, e até o educando produzir imagens com recortes da sua realidade, que possam ser base para diálogos mediados pelo educador e por conhecimentos já produzidos, de forma crítica e respeitando os saberes de cada um, alargando as visões e construindo novos conhecimentos.

Ao compreender o papel do filosofar como prática do educador e exigência do ensino da filosofia, as TDIC são suporte em sala de aula ou fora dela, a medida que proporciona diferentes materiais que auxiliam na leitura de elementos artísticos, fatos da realidade, análises sob diversas óticas, que instiga a curiosidade, estimula a crítica e desafia realizar produções com novos significados. Ainda se tem todo aporte disponíveis em rede mundial de computadores, podendo colaborar com o processo ensino-aprendizagem não apenas da filosofia, de qualquer outra disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui partilhamos aprendizados e preocupações, mas sem perder o otimismo de educador que se desafia a lidar com as realidade e sempre fazer o melhor. Também queremos instigar o debate sobre o papel da educação pública, que não pode servir para reprodução do mundo conforme pretende a educação bancária. Sabemos ser preciso diferenciar sonho da realidade concreta, pois ainda temos escolas com estruturas física que não são adequadas para ser escola, e até carência de profissionais, e que também temos escolas com toda infraestrutura física e tecnológica com profissionais capacitados, que nem sempre opta por uma educação que forme cidadãos conscientes e humanistas.



No entanto, entendemos que o mundo da Inteligência Artificial atingirá todos, para o bem e para o mal. Nesse cenário, a escola pública deve ter como prioridade a educação que inclui e que transforma sujeitos e sociedade. Temos a oportunidade e o desafio de nos apropriar dos recursos imagéticos como afirma TREVISAN, e universalizar saberes e caminhos que possam colaborar com a transformação de todas essas formas de representação da cultura humana, onde educador-educando se descobrem construtores da história.

REFERÊNCIAS

ASPIS, Renata Pereira Lima. O PROFESSOR DE FILOSOFIA: O Ensino de Filosofia no Ensino Médio Como Experiência Filosófica. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 64, p. 305-320, set./dez. 2004. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/kqstMxcRZhW8YgYzJtrY4Cm/?format=pdf&lang=pt> acesso em 02 de jul de 2023.

ARAÚJO, Inácio. Cinema: o mundo em movimento. São Paulo: Scipione, 103 p. 1995.

CAMPELLO, Scheila, A educação em arte em uma perspectiva pós-moderna. ARTEDUCA/UnB. 17p. www.eprinfo.br. Acesso em 15 de ago de 2023

FREIRE, Paulo. Ação Cultural para a Liberdade e outros escritos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
_____. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 107 p. 17 ed, 1987.

GADOTTI, Moacir. INTERDISCIPLINARIDADE: Atitude e Método, Instituto Paulo Freire, 2005. <http://www.paulofreire.org/>. Acesso em: 30 de jul 2023

GUARESCHI, Pedrinho. Sociologia Crítica: alternativas de mudança. Porto Alegre: Edipuc, 52 ed. 2002.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Campinas : Papyrus, 1996.

KELLNER, Douglas. Marxismo e a Supervia da Informação. Tradução Newton Ramos-de-Oliveira, 2005.



LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996.

PLATÃO. A República. Tradução Pietro Nasseti. - 1ª ed. São Paulo, Editora Martin Claret, 2006.

SANTOS, Jocenildes Zacarias. Tecendo fios de conhecimento acerca da aprendizagem da lectoescrita na web, 2019. FERRAZ, Obdália (organizadora) Disponível em <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/30951/3/ed-multiletramentos-tecno-miolo-RI.pdf> acesso em 23 jul de 2023.

SAVIANI, Demerval. Escola e Democracia. São Paulo: Cortez, 96 p. 1987.

SCHAFF, Adam. A Sociedade Informática. São Paulo: Editora Brasiliense. 4 ed, 156 p. 1993.

SILVEIRA, S. A. **Exclusão Digital:** a miséria na era da informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 48 p. 2001.

SOUZA, Mauricio. As sombras da Vida. 'Mônica N° 129, Editora Abril, 1981

TREVISAN, Amarildo. **Pedagogia das imagens culturais:** da formação cultural à formação da opinião pública. Editoria da Unijuí: Ijuí-RS. 216p. 2002.

WELLS, Orson. **Cidadão Kane.** EUA, 119 min. 1941.

SOUZA, Maurício. As sombras da vida com Piteco. <http://izabelahendrix.edu.br/humanidades1/ser-humano-relacoes/artigos/arquivos/piteco-as-sombras-da-vida.pdf> Acesso em 27 de jul de 2023.

PLATÃO. O mito da caverna <https://youtu.be/sCaxAvAFG0A?si=tPMpdu0J4KLhxVzX> Acesso em: 05 de ago de 2023.