

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA
AMAZÔNIA

ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA
AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E
APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL - CETI
PROFESSOR MANUEL VICENTE FERREIRA LIMA

Manaus – AM

2023

FRANCISCO PEREIRA DA SILVA

**ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA
AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E
APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL - CETI
PROFESSOR MANUEL VICENTE FERREIRA LIMA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação Sociedade e Cultura na Amazônia, da Universidade Federal do Amazonas – UFAM – como requisito à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Processos Socioculturais na Amazônia. Linha de pesquisa: 2: Redes, processo e formas de conhecimentos

Orientador: Prof. Dr. Evandro de Moraes Ramos

Manaus – AM

2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S586a Silva, Francisco Pereira da
Alfabetismo Visual um fruir sobre a cultura amazônica: uma experiência de ensino e aprendizado na Escola Estadual CETI - Professor Manuel Vicente Ferreira Lima / Francisco Pereira da Silva . 2023
131 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Evandro de Moraes Ramos
Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Alfabetização Visual. 2. Cultura amazônica. 3. Imagens Digitais. 4. Ensino e Aprendizado de Artes. I. Ramos, Evandro de Moraes. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

**ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA
AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E APRENDIZADO NA
ESCOLA ESTADUAL - CETI PROFESSOR MANUEL VICENTE
FERREIRA LIMA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas, como requisito à obtenção ao título de Mestre. Linha de pesquisa: 2: Redes, processo e formas de conhecimentos

Aprovado no dia 26 de junho de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Evandro de Moraes Ramos

Presidente e Orientador

Universidade Federal do Amazonas - UFAM/PPGSCA

Professor. Dr. Michel Justamand

Membro

Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Professor Dr. Valter Frank de Mesquita Lopes

Membro

Universidade Federal do Amazonas – UFAM

Professor Dr. Odenei de Souza Ribeiro

Suplente

Universidade Federal do Amazonas - PPGSCA/UFAM

Professor Dr. Gláucio Campos Gomes de Matos

Suplente

Universidade Federal do Amazonas - PPGSCA/UFAM

DEDICATÓRIA

*Ao meu pai, minha mãe, avó, esposa, filhas,
pelo incentivo para realização deste
trabalho.*

AGRADECIMENTOS

Ao ser superior que me mantém firme em meus conceitos.

Aos meus familiares.

A keila Amorim Gomes pelo apoio, incentivo e paciência em meus momentos de fascinação das imagens mentais.

Ao professor Dr. Evandro de Marais Ramos pelas orientações e acompanhamentos quando precisei.

Aos professores doutores do Programa Sociedade e Cultura na Amazônia no qual, em nome do Professor Dr. Michel Justamand, agradeço a todos, meus agradecimentos pelos ensinamentos e discussões.

Aos colegas do curso do mestrado, agradeço a todos que sempre estiveram dispostos a ajudar, a vocês meus sinceros respeitos.

E à Alice Pereira da Silva e Raimundo Diomedio Pereira da Silva, meus pais como exemplos de pessoas que sempre estarão presentes nas mais íntimas imagens subjetivas.

EPÍGRAFE

*Atenção ao que você vê,
Nem tudo é o que parece ser,
No final,
Pode ser apenas reflexo do virtual.*

RESUMO

A pesquisa Alfabetismo Visual, um Fruir sobre a Cultura Amazônica: uma experiência de ensino aprendido na escola estadual — CETI Professor Manuel Vicente Ferreira Lima, localizada na cidade Coari/AM. Apresenta análise sobre os alunos consumo de imagens digitais deles. Para compreendermos o processo que se evidencia no contexto sociocultural da Escola Estadual CETI, evidenciamos a relação, sobre a teoria de Plaza e Tavares – na qual a poética se relaciona às imagens digitais envolvendo o emissor e receptor. Também, o prisma da teoria de Beiguelma, sobre o estatuto da imagem no mundo contemporâneo e sua relação com o regime de vigilância e como relacionar a alfabetização visual, a cultura amazônica e a realidade onde os alunos vivem. A pesquisa objetiva compreender a relação entre alfabetismo visual, cultura amazônica e a realidade dos alunos que frequentam a escola. Para alcançar os objetivos, foram realizados: questionário semiaberto e observações *in lócus*, a fim de identificar como os alunos veem a cultura amazônica através de um olhar fruidor e como ela influencia seu consumo de imagens digitais. Os resultados apontaram que os alunos, em sua maioria, não reconhecem a importância sociocultural coariense, pois, em suas vidas diárias o contato com as imagens consegue afetar o processo cognitivo. A partir disso, foi possível inferir que o alfabetismo visual é fundamental para ambiente educacional, alguns problemas de reconhecimento cultural dos alunos estão diretamente relacionados ao seu consumo de imagens, pois eles passam muito tempo diante de imagens no ciberespaço. A metodologia da pesquisa é constituída do método pesquisa-ação com abordagem qualitativa, no qual foram realizadas observações e questionário. Como resultado, concluiu-se que a cultura audiovisual influencia a cultural coariense e o quanto a alfabetização visual influencia significativamente o ensino e aprendizado dos alunos da Escola Estadual CETI, pois desenvolvem habilidades e competências de consumo de imagens de forma significativa.

Palavras-chave: Alfabetização Visual. Cultura amazônica. Imagens Digitais. Ensino e Aprendizado de Artes.

ABSTRACT

The research Visual Literacy, a Fruition about the Amazonian Culture: a teaching experience in the state school — CETI Professor Manuel Vicente Ferreira Lima, located in the city of Coari/AM. It presents an analysis of students and their consumption of electronic/digital images. In order to understand this process, which is evident in the sociocultural context of the CETI State School, we will highlight the relationship, based on Plaza and Tavares' theory – in which poetics relates to digital images involving the sender and receiver. Also on the prism of Beiguelma's theory, on the status of the image in the contemporary world and its relationship with the surveillance regime and how to relate visual literacy, the Amazonian culture and the reality where students live. The research aims to understand the relationship between visual literacy, Amazonian culture and the reality of students who attend school. To achieve the objectives, semi-open interaction and observation were carried out with the students, in order to identify how they see the Amazonian culture through a fruitful look and how it influences their consumption of electronic/digital images. The results showed that the students, for the most part, do not recognize the sociocultural importance of Coari because in their lives they kept in touch with the images that can affect the cognitive process. From this, it was possible to infer that visual literacy is fundamental for the educational environment, some problems of cultural recognition of students are directly related to their consumption of images, as they spend a lot of time in front of images in cyberspace. The research methodology is guided by a case study with a qualitative approach, in which observations and sessions were carried out. As a result, it was concluded that the audiovisual culture influences the culture of Coari and how much visual literacy significantly influences the teaching and learning of the students of the State School CETI, as they develop skills and competences of image consumption in a significant way.

Keywords: Visual literacy; Amazonian culture; electronic/digital imaging; Teaching and learning of Arts.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Mapa de Coari.....	15
FIGURA 02 – Igapó.....	16
FIGURA 03 - Aplicativo Instagram	29
FIGURA 04 – Aplicativo Facebook	29
FIGURA 05 – Aplicativo <i>Tik Tok</i>	31
FIGURA 06 – Aplicativo <i>You Tube</i>	31
FIGURA 07 – Selfie.....	34
FIGURA 08 – Edição no FaceApp.....	34
FIGURA 09 – Frente da cidade de Coari	44
FIGURA 10 – Praça Getúlio Vargas	45
FIGURA 11 – Festa da Banana.....	45
FIGURA 12 – Infográfico.....	56
FIGURA 13 – Modelo digital de comunicação	60
FIGURA 14 - <i>Fakes</i>	66
FIGURA 15 – Deepfake.....	67
FIGURA 16 – Programa Big Brother Brasil.....	72
FIGURA 17 – O que nos olha	81
FIGURA 18 - Fumando cotonete	97
FIGURA 19 – Descrição aluno A	98
FIGURA 20 – Descrição aluno B	98
FIGURA 21 – Cena do jogo Minecraft	103
FIGURA 22 – Imagem do Instagram	103
FIGURA 23 – Cena do filme Sherlock Homes	104
FIGURA 24 – Cena do jogo Free Fire	104
FIGURA 25 – Cena do jogo Fortnite.....	105
FIGURA 26 – Escola CETI.....	107

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Quanto ao uso da televisão.....	91
GRÁFICO 2 – Quanto ao uso do celular	93
GRÁFICO 3 – Análise Reflexiva	95

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Tipos de habilidades segundo a BNCC.....	63
TABELA 2 – Métodos e técnicas de produção de dados	86

LISTA DE SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
BNCC	Base Nacional Curricular Comum
CETI	Centro Educacional de Tecnologias integradas
IA	Inteligência Artificial
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UFAM	Universidade Federal do Amazonas

SUMÁRIO

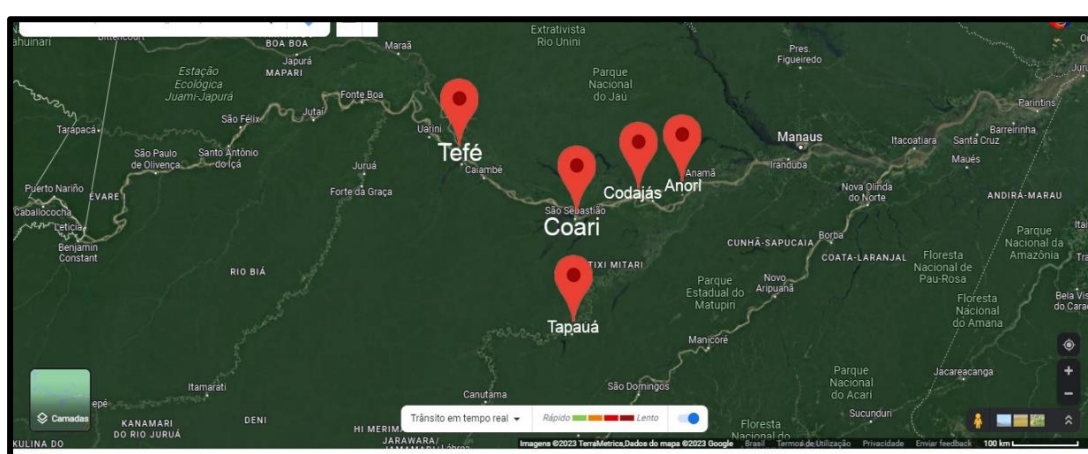
INTRODUÇÃO	15
1 ALFABETISMO VISUAL E A FRUIÇÃO ARTÍSTICA NO CONTEXTO SOCIOCULTURAL	21
1.1 Conceituando imagens.....	21
1.2 Alfabetismo visual	22
1.3 Imagens digitais e seus devaneios na contemporaneidade	27
1.4 Um olhar fruidor e poético sobre as imagens digitais.....	39
2 IMAGENS DIGITAIS UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO APRENDIZADO NA ESCOLA E. PROF. M. VICENTE FERREIRA LIMA	54
2.1 Imagens digitais e as mudanças socioculturais na cidade Coari	54
2.2 Consumo de imagens conceitos e perspectivas no receptor (aluno)	71
2.3 Imagens digitais como proposta de ensino aprendido.....	79
3 PERCURSO METODOLÓGICA DA PESQUISA	85
3.1 Métodos e técnicas	85
3.2 Classificação da pesquisa.....	86
3.2.1 Quanto à abordagem metodológica	86
3.2.2 Quanto ao método e as técnicas de pesquisa.....	87
3.2.3 Análise crítica dos riscos e benefícios.....	88
3.3 Responsabilidades do pesquisador, da instituição e do patrocinador	89
3.4 Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa	89
3.5 Questões da pesquisa.....	89
3.5.1 Materiais utilizados durante a oficina	90
4 resultado da pesquisa	91
4.1 Análise de dados.....	91
4.2 Instrumento de pesquisa - Oficina.....	95
4.3 Sobre o objeto de estudo: alfabetismo visual como experiência de ensino e aprendido.....	100
4.4 Alfabetismo visual, fruição: conclusões sobre a experiência.....	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
RECOMENDAÇÕES	115
Referências	117
APÊNDICE A – Instrumento de pesquisa – oficina	120
APÊNDICE B – Questionário	125

APÊNDICE C – carta de anuência 128
Anexos 12929

INTRODUÇÃO

A pesquisa foi realizada na cidade Coari/AM que está situada a 463 km de Manaus (via fluvial) - 363 km (em linha reta), é banhada pelo rio Solimões na direção oeste a leste e limita-se ao Norte com o município Codajás; ao Sul com o de Tapauá; a Leste com o município Anori; e a Oeste com o município Tefé.

Figura 01 – Mapa de Coari



Fonte: GoogleMaps, 2023.

As imagens proporcionam um legado absolutamente fruidor, sejam elas mentais, visíveis no mundo físico ou virtual, as imagens possibilitam uma intuição, mas que precisa da percepção fruidora do espectador. É como um caminhar pelo varadouro, (caminho que se forma depois que o igapó seca) sempre acompanhando o percurso do igarapé, pisando sobre a terra encharcada com abundância de raízes sobre o chão úmido, experiências que são armazenadas no hipocampo cerebral. Experiência que te conecta intrinsecamente com a natureza e seus devaneios.

Figura 02 – Igapó



Fonte: Acervo do Pesquisador.

As imagens, independentemente de serem representações visuais ou mentais, elas possibilitam reflexões positivas e negativas, trazem consigo poéticas. A linguagem visual foi fundamental ao logo da história humana e sua subsistência.

Atualmente a comunicação audiovisual chegou a um nível de interação tão dinâmico que precisamos nos educar para não sermos envolvidos ao ponto de negar nossa própria identidade.

O estudo sobre alfabetismo visual tem possibilidade de mostrar como nossa concepção sobre o mundo das imagens técnicas e digitais, são ignorados. No contexto escolar da escola CETI, tivemos em vista investigar como essas imagens podem influenciar o contexto sociocultural coariense, seja de um ponto de vista positivo ou negativo.

Com os avanços da tecnologia, o ciberespaço promoveu o mercado de consumo, onde o lucro depende das visualizações e dos *likes*. Por isso, essa investigação trata da necessidade de um alfabetismo visual na sociedade coariense de forma que o olhar crítico seja vislumbrado.

De uma certa forma, há possibilidade que nossa percepção seja afetada, tornando dúbio a visão sobre o contexto sociocultural.

Imagens digitais criadas com ferramentas digitais são representações que não ficam somente a cargo das grandes Indústrias, mas também do governo e das grandes empresas e de pessoas comuns que dispõem de um dispositivo técnico. O

papel que as imagens digitais assumem na sociedade coariense pode ser benéfico e perigoso, pois ajuda em tomadas de decisões.

Essas imagens tornaram-se comuns na vida diária das pessoas. É complexo propor às pessoas a educar o olhar, pois se elas enxergam, tá tudo bem. A complexidade do título pode responder os motivos de muitos problemas que muitos alunos vivem por estarem distraídos, há uma diversidade de imagens programadas que só atrapalham o olhar fruidor e poético.

A proposta alfabetismo visual, será desenvolvida partir da oficina de alfabetização visual, planejadas para possibilitar o aguçar a percepção dos estudantes, considerando que as técnicas de comunicação visual são ensinadas aos profissionais da área de graduação, nunca no ensino básico.

Assim, comunicação visual é um produto da inteligência dos animais, em especial aos humanos; por isso, consideramos ser necessário refletir sobre essa proposta, até porque o alfabetismo visual possibilitará melhor fruição sobre imagens. Orientamo-nos e atentamos ao nosso olhar olhos. O sucesso de cada pessoa depende de sua capacidade em perceber e avaliar as situações para poder tomar as decisões corretas, daí acreditarmos ser adequado investigar essa questão.

“Alfabetismo visual um fruir sobre a cultura amazônica” significa ampliar decodificações visuais do mundo virtual, olhar para as imagens e perceber o útil e o não-útil, observando os significados das produções. Potencializar a valorização da cultura amazônica através da fruição, assim, alcançar a capacidade crítica e reflexiva sobre o ciberespaço e assim ter a possibilidade de questioná-las.

Enfatizamos a Cultura Amazônica por ser a região onde vivemos e por esta ser adequada ao programa de pesquisa em que estamos inseridos. Sobre a escola especificada é devido ser o local onde atuo profissionalmente e por ser o ambiente acadêmico adequado para essa investigação.

A expressão “Uma experiência de ensino e aprendizado” é sinaliza estar tratando da área educacional. Realizamos oficinas acadêmicas na intenção de possibilitar aos estudantes experiências com imagens digitais para despertar o olhar crítico e reflexivo.

Atualmente, a forma que o ser humano encontrou para expressar suas ideias são as ferramentas digitais por meio dos dispositivos técnicos. Essas expressões requerem uma percepção mais detalhada daquilo que se contempla, e que estão

estereotipados em propagandas televisivas, em *outdoors*, na *internet*, e o acesso em massa dessas imagens é inegável.

O alfabetismo visual possibilita a essa nova cultura um olhar mais profundo, atribuindo um sentido mais crítico. Observa o que está explícito e implícito nas imagens, no entanto, o que está implícito é bem mais difícil à compreensão, por isso a necessidade que o observador esteja alfabetizado visualmente para que sua percepção não seja afetada.

Assim, o que está implícito nas imagens eletrônicas/digitais não condiz com o que está explícito. Os conteúdos (imagens) são cenas exóticas do cotidiano, mas que acabam fascinando o olhar.

A possibilidade de fruir sobre a nossa cultura na sociedade pós-industrial dependerá muito da assimilação dos conteúdos que consumimos na internet. Processo de fruição depende muito do olhar aguçado, principalmente numa sociedade onde o consumo de imagem é constante, pois com os dispositivos técnicos o acesso às imagens é algo rotineiro.

Como é constante a visualização e repetição de imagens no ciberespaço, há várias possibilidades dessas imagens criarem rupturas no contexto sociocultural coariense. Por isso, pensou-se numa experiência de ensino aprendido, de uma forma que as experiências com imagens não atrapalhem a nossa percepção sobre o mundo físico e nem o nosso imaginário enquanto povo amazônico.

Vivemos numa era visual em que tudo se fotografa ou filma vorazmente e bilhões de pessoas geram conteúdo visual constantemente, que de uma certa forma pode influenciar em seus costumes e tradições.

Uma sociedade regida por padrões estéticos, no qual os efeitos ludibriam nossos sentidos, a distração do olhar influencia a capacidade de discernimento crítico do receptor. As narrativas implícitas nas imagens trazem implicações políticas e sociais que impactam o ambiente sociocultural.

O objetivo geral deste trabalho é analisar como as artes visuais podem contribuir culturalmente e socialmente com a sociedade coariense; ou seja, nosso objetivo aqui não é mostrar como as imagens são criadas, mas sim o que elas podem causar na percepção cognitiva dos espectadores de imagens.

Ver não significa que se entenda, ou se decifre as imagens ao seu redor, no seu cotidiano; os possíveis problemas de visão e interpretação das imagens estão-se

tornando uma rotina na amálgama social. Perceber o mundo, ou seu próprio ambiente, de forma clara e apropriada através da visão, é imaginar uma sociedade mais crítica que não seja inerte aos problemas socioculturais.

A linguagem visual é uma forma de conhecimento que educa os nossos sentidos, por caminhar por todas as linguagens artísticas. As artes visuais têm possibilidade de tornar as pessoas mais críticas na sociedade na qual estão inseridas, isso é possível porque a heterogeneização da arte e da educação se tornam relevantes no contexto sociocultural.

O poder da comunicação através das imagens, seja ela tradicional ou digital, contribui para manter o controle sobre o mercado de consumo em todos os seus aspectos. Dando possibilidade de tornarmos a nossa sociedade mais elucidada e, ao mesmo tempo, valorizando o que temos de melhor a nossa volta, fazendo com que as pessoas compreendam a sua realidade, persuasivas e alienantes. O aguçamento da percepção visual pode favorecer as pessoas a refletirem sobre o futuro em sociedade, tanto de forma subjetiva quanto intersubjetivamente.

As imagens, sejam elas estáticas ou não, sempre partem de uma experiência no mundo físico. Marx (2011) nos acrescenta que toda mercadoria satisfaz a necessidade, por meio das suas propriedades, isso quer dizer, que as características artísticas estão presentes nas mercadorias de hoje, principalmente, nas imagens digitais, formas de consumo. Nesse contexto, percebe-se que arte está presente nas atividades diárias, como expressão humana e valores estéticos, nesse sentido, o que seria então as imagens digitais se não uma mudança de paradigma no modo de fazer arte.

Apresentamos a pesquisa a partir de quatro capítulos, o primeiro apresenta o “estado da arte” iniciando por seu contexto histórico, levantando reflexões sobre os caminhos e função poética da imagem em um contexto mais tecnológico. Além da perspectiva reflexiva e crítica a partir das imagens digitais. O segundo capítulo apresenta algumas ponderações sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), também observando as experiências dos alunos com o ciberespaço no ambiente escolar e a possibilidade de ensino e aprendizado na escola.

O segundo capítulo inicia com uma abordagem investigativa da pesquisa dos signos icônicos e as relações afetivas que desencadeiam o receptor, a fascinação do olhar. Com base na política da imagem e no processo criativo dos meios eletrônicos.

Nesses apontamentos também falamos dos ciberespaços mais frequentados pelos receptores (alunos). O assunto é discutido também como a iconografia consegue fascinar o olhar e fragmentar a percepção cognitiva.

A abordagem observa as propostas de competências e habilidades no ensino de artes, e como as imagens digitais podem se relacionar com essas propostas, propondo estratégias integradas a alfabetização visual no contexto escolar.

O capítulo terceiro apresenta os detalhes dos procedimentos que guiaram a pesquisa empírica, de natureza qualitativa, de método da pesquisa-ação, a técnica para análise de dados a observação e o questionário, explicitando a constituição do *corpus* e todo o processo de leitura e tratamento dos dados. Seguindo para o quarto capítulo que é o resultado da pesquisa, apresentamos a análise do campo empírico, em seguida as estratégias visuais e os impactos que estas imagens podem proporcionar na sociedade coariense. E por fim as considerações e as recomendações finais.

1 ALFABETISMO VISUAL E A FRUIÇÃO ARTÍSTICA NO CONTEXTO SOCIOCULTURAL

1.1 Conceituando Imagens

Imagem é o que percebemos e imaginamos, faz parte da expressão humana, um meio de representação do desconhecido e dos próprios devaneios do homem. Segundo Santaella (2015, p. 15), “O mundo das imagens se divide em dois. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente”.

A representação por meio de imagem começa com as experiências, o mundo externo concreto, interno inconsciente, bem como o mais íntimo da imaginação, externadas devido à necessidade humana. Santaella (2015), sinaliza que as imagens visuais representam o nosso meio circundante visual. Já as imagens mentais são os devaneios, utopias e visões que são representações mentais.

As imagens dependem do seu contexto cultural, elas têm os seus significados semióticos, de acordo Santaella (2015), a semiótica é a ciência dos signos, a ciência da arte estabilizada como ciência da imagem. Uma ciência que precisa ser pesquisada com o foco nas imagens digitais, pois seu poder de distração encontra-se na palma da mão. O poder de distração que prejudica o desenvolvimento cognitivo do receptor.

As imagens digitais seguem uma ordem de discurso impregnada primeiramente, no seu conceito, que já vem como forma de forma dominante sobre as pessoas, pois na sua origem já vem com uma intencionalidade.

Segundo Plaza e Tavares (1998, p. 15).

O pensamento racional torna a imagem religiosa profana e física. A imagem do Cosmo é substituída pela imagem dos homens, dos deuses-artista (demiurgo) que recicla o mito da criação. Do unívoco se passa ao equívoco. As imagens esquemáticas, a traço, providenciarão as escritas e a pictografia, próximas dos ideogramas e também das imagens transadas dos ornamentos-escrita neolíticos. A imagem analógica se digitaliza e fragmenta para num processo de multiplicação, indo do Único ao Múltiplo. Estas imagens tramadas como tecelagem e cestaria possibilitariam posteriormente as imagens reticuladas industriais, bem como as dos computadores.

Desde os primórdios da representação da imagem racional o homem necessita de um olhar mais aguçado sobre o que projeta visualmente, pois a imagem digital permeia a sociedade pós-industrial, onde as visualidades digitais se tornaram comum a partir de vários dispositivos.

A forma de criar imagens surgiu a partir da invenção da fotografia o que Benjamin (2019) chama de “a era da reprodutibilidade técnica”, depois definida por Flusser (2019) como a “Sociedade Informática” em que os conteúdos ganham novas dimensões e intensões, num espaço sem limites. Assim como a própria ciência fundamenta as suas três espécies diferentes de raciocínio, sendo: dedução, indução, retrodução, para se desenvolver uma pesquisa científica.

Assim, as imagens no ciberespaço precisam ser vistas com certa dedução, indução e retrodução. Dedução são as imagens que podem levar o receptor ao estado de inércia. Na indução, o espectador define aquilo que é verdade. A retrodução trabalha sempre com uma hipótese de que tudo, do ponto de visão do espectador, é algo simples e que de uma certa forma não afetará a sua percepção. Em uma obra de arte para sua análise é preciso que o seu observador aprenda a analisá-la. Para Barbosa (2008) é preciso que o receptor saiba fruir, refletir e fazer, diante de obra de arte.

Além disso, há a tríade da abordagem triangular; a contextualização, apreciação e a produção da obra de arte, sendo válido observar e ver as imagens digitais na perspectiva da abordagem triangular e nas dimensões artística proposta pela BNCC, proporcionando um olhar crítico e reflexivo sobre o universo das imagens digitais.

1.2 Alfabetismo Visual

O Alfabetismo visual tem grande notoriedade para os comunicadores visuais (artistas, professores, psicólogos, jornalistas, entre outros), principalmente, na contemporaneidade com o surgimento das imagens digitais, onde as imagens são mais excitantes. Martins e Tourino (2009, p. 190); afirma que: “a emergência em estudos relacionados ao alfabetismo visual se deu mesmo em que a televisão se fez presente nos lares americanos, no final dos anos cinquenta.”

Alfabetizar visualmente é criar habilidades cognitivas para analisar as imagens, principalmente com o advento das imagens digitais e com o surgimento da *internet*, *ipad*, celulares, notebooks, os ciberespaços se tornaram mais acessíveis e o consumo de imagem se tornaram rotina. O que essas imagens podem causar na percepção humana é uma preocupação que muitos estudiosos buscam compreender, Benjamin (2019), falava que a reprodutibilidade técnica dá força ao fascismo através do fascínio das próprias imagens.

Se as imagens fotográficas e o próprio cinema na sua gênese eram a força para fascismo o que pensar das imagens digitais em que seu poder de alcance é maior. Um espaço muito maior, com sua reprodução e acesso sem controle com o surgimento de novos dispositivos tecnológicos e a *internet*.

O campo de estudo da imagem é vasto e o seu entendimento e interpretação envolvem a Teoria da Gestalt. No entanto, o que possibilita ao receptor uma análise mais detalhada do ciberespaço vai além do que se percebe visualmente. Os estudos dentro do contexto da Gestalt, é fundamentar os conceitos, na prática, as formas de fazer e para quem fazer, por meio das informações visuais. Hoje, o emissor procura a melhor forma possível agradar o receptor, buscando reproduções simples como formas aleatórias para induzir o receptor, como cenas sem enquadramento, nem foco, cenas que envolva o espectador em sentimentos de simplicidade.

As Informações visuais precisam ser trabalhadas de forma significativa na educação básica, pois as imagens digitais estão transformando a forma de ver e de pensar das pessoas. Isso nos coloca presos na caverna da contemporaneidade.

Salientamos que o ciberespaço é um mundo pensado, se o receptor não estiver educado para viver nesse mundo. Façamos uma reflexão com o “Mito da caverna” de Platão que é uma constante reflexão sobre o universo das imagens e sombras, possibilitando várias deduções. O ciberespaço ganha a cada dia novos “dispositivos” a ponto de impedir o “sair da caverna” ou sair do virtual.

O alfabetismo visual tem a possibilidade de levar o receptor a uma visão mais crítica e reflexiva, pois se desenvolve a habilidades e competências visuais, ao ponto de possibilitar um ato fruidor no receptor.

As imagens digitais possibilitaram uma miscelânea tão grande de informações na contemporaneidade que é necessário buscar experiência que sejam significativas

para ensinar, pois as representações visuais estão na palma da mão, as edições na ponta do dedo.

Por isso, um olhar mais crítico, fruidor e reflexivo se faz necessário, pois, temos novas propostas que envolvem o conhecimento artístico e, as seis dimensões do conhecimento artísticos proposta pela BNCC no qual teve a contribuição de vários educadores do Brasil. Sendo indissociáveis, possibilitam interações entre arte e tecnologia em suas propostas. A BNCC propõe como dimensões artísticas a:

Crítica: Essa dimensão articula ação e pensamento propositivos, envolvendo aspectos estéticos, políticos, históricos, filosóficos, sociais, econômicos e culturais.

Estesia: Essa dimensão articula a sensibilidade e a percepção, tomadas como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo. Nela, o corpo em sua totalidade (emoção, percepção, intuição, sensibilidade e intelecto) é o protagonista da experiência.

Expressão: Essa dimensão emerge da experiência artística com os elementos constitutivos de cada linguagem, dos seus vocabulários específicos e das suas materialidades.

Fruição: Essa dimensão implica disponibilidade dos sujeitos para a relação continuada com produções artísticas e culturais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais.

Criação: refere-se ao fazer artístico, quando os sujeitos criam, produzem e constroem. Trata-se de uma atitude intencional e investigativa que confere materialidade estética a sentimentos, ideias, desejos e representações em processos, acontecimentos e produções artísticas individuais ou coletivas.

Reflexão: refere-se ao processo de construir argumentos e ponderações sobre as fruições, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais. (BRASIL, 1998, p. 194).

Essas seis dimensões, quando trabalhadas no contexto escolar, possibilitam o aluno a adquirir habilidades e competências visuais.

As habilidades e competências visuais são tão importantes quanto o sistema de comunicação verbal, as imagens para melhor fruir sobre contexto sociocultural coariense. O sistema de alfabetização visual são abordagens mais voltadas para profissionais que trabalham com cultura visual.

Por isso a necessidade da alfabetização visual na educação básica, o que possibilitaria o desenvolvimento das competências e habilidades visuais, pois com o atual mundo informatizado a tendência é o virtual, onde passamos a maior parte tempo distraídos no ciberespaço, compartilhando tendências do virtual no real.

Segundo Herman (2017, p. 38):

Um estudo de 2005 da King's College da Universidade de Londres revelou que, quando estavam distraídos em um dispositivo técnico, os trabalhadores sofriam uma perda de consciência intelectual entre dez e quinze ponto, um empobrecimento mental maior que o experimentado por fumar maconha.

A perda da capacidade intelectual através das imagens fragmenta a percepção cognitiva com relação a visual, na maioria das vezes, essas produções são feitas com o intuito de fazer com que o espectador consuma mais e mais imagens. Hoje, no mercado, a venda da força do trabalho parte de um meio onde o receptor precisa clicar, mas um clicar sem perceber o seu grau de sensacionalismo.

A alfabetização visual não precisa se limitar somente aos profissionais da comunicação visual, mas também, ser trabalhada no ambiente educacional. Pois, a comunicação visual não é apenas criar embalagens ou criar propagandas de produtos. É possível decodificar os signos, para estabelecer os limites entre o digital e o real, pois o icônico está muito além do entretenimento, são imagens pensadas trabalhadas com finalidades.

Nessa era da pós-imagem técnica, a forma de conteúdo (imagens) exige do emissor/receptor a percepção aguçada, pois, produções visuais acabam adquirindo poéticas de uma sociedade que cria imagens a todo momento.

Quando criança o nosso corpo vai-se moldando conforme o meio onde cada indivíduo se encontra inserido. Segundo Dondis (2007), a consciência tátil, o olfato, a audição e o paladar são rapidamente intensificados e superados pelo plano icônico — e a capacidade de ver, reconhecer e compreender, termos visuais e as forças ambientais e emocionais.

As técnicas de comunicação visual, hoje, estão presentes para melhor agradar à visão, haja vista que estas técnicas são empregadas num mercado que cada dia cresce, o mercado da comunicação visual.

Desde os primórdios da civilização, o homem, através da experiência em seu meio circundante, por meio dos sentidos, principalmente da visão, tentou dominar e decifrar o desconhecido, tentou dar sentido a muitas coisas. Tudo é claro com auxílio das imagens, mas não pensem que isso foi fácil, pois a excitação dos povos mais antigos, que se valia de sacrifício para dominar e receber a graça de um deus, tinha toda uma técnica.

Para Türcker (2010), essa técnica acontecia quando o corpo era preparado por uma repetição de movimentos e sons rítmicos, levando tanto o iniciador quanto à vítima ao sacrifício, a converter a sua dor no aguilhão da volúpia.

Todo esse processo ritualístico fazia parte de uma encenação que passava uma mensagem visual ao espectador, que naquele momento, sabia o real motivo daquele sacrifício, além disso, os corpos passavam por um frenesi diferente. A representação dos signos e dos símbolos em forma de sacrifício. Uma representação que visualmente colocava o espectador em um estado de êxtase, mas foi educado a saber os reais motivos da encenação, mesmo sendo trágico. Mas no plano icônico das imagens digitais, é um pouco mais complexo, porque, em muitos casos, o emissor criador de imagem não pensa no receptor como apreciador passivo, mas também como emissor ativo de seus conteúdos.

Segundo Arnheim (1986, p. 27) “o conjunto de operações cognitivas chamadas pensamento não é privilégio de processos mentais situados acima e além da percepção, mas são ingredientes essenciais da própria percepção”. A nossa percepção cognitiva depende do que se tem de conhecimento sobre imagens digitais, pois a habilidade e a competência que se adquire é uma forma de fazer o espectador refletir sobre o que se percebe.

Para criar conteúdo no mundo virtual, é necessário habilidade e competência, no entanto, os “tateadores teclas¹” ignoram os detalhes de que o olhar afinado sobre imagens é realmente necessário. Esse fascínio por imagens digitais impede, em muitos casos, uma experiência com o mundo real porque muitas coisas passam despercebidas, inclusive uma certa desvalorização da sua própria realidade cultural.

Segundo Türcke (2010, p. 119) “a sociedade moderna paulatinamente trouxe seus nervos à flor da pele por meio do tremor e da excitação continuados de si mesma, por meio do aumento permanente de sua maquinaria de sensação — em outras palavras, deixou clara a sua base arcaica”.

Essa maquinaria, hoje, pode-se dizer, faz parte dos dispositivos técnicos que vem se desenvolvendo a cada dia devido ao auxílio das novas tecnologias, ou seja, a contemporaneidade exige uma maior atenção ao mundo da comunicação visual. Nesse sentido, o alfabetismo visual propõe-nos um perceber dos detalhes, um olhar

¹ Para Vilém Flusser (2019) tateadores de teclas é um conceito da “sociedade informática”, onde os tateadores de teclas estão sempre em busca de informação nova.

crítico sobre as imagens digitais que a cada dia se tornam mais presentes nas nossas vidas.

Segundo Kapra (1997) vivemos uma crise de percepção, que permeia a contemporaneidade. Nessa crise, as imagens digitais têm a sua contribuição, pois possibilita o espectador viver uma utopia das grandes indústrias que é o consumo desse tipo de imagens, fazendo o espectador não se preocupar com a sua realidade.

A percepção passa por uma crise do consumo de imagens. Criadores de conteúdos que visam somente o lucro, e não podemos deixar de falar das imagens ou do frenesi que elas causam nos sentidos dos tateadores de tela².

Os tateadores de telas passam por momentos tão distintos de sua realidade que o processo de fruição de imagens digitais é processado de maneira romantizada. Como algo exótico que não necessitasse de uma observação séria. A necessidade de desfrutar de dispositivos técnicos não significa que não devemos usar com responsabilidade.

Essas seis dimensões, quando trabalhadas no contexto escolar, possibilitam ao aluno a adquirir habilidades competências visuais. Assim, a produção de imagens digitais na contemporaneidade ganha destaque em todas as castas socioculturais. A alfabetização visual é um processo pelo qual a idiosincrasia do olhar sobre as imagens, precisa ser treinada, pois a forma de o indivíduo perceber gera uma ação idiosincrática. Vivemos um período em que o olhar nunca foi tão exigido.

Portanto, o alfabetismo visual não é uma habilidade natural e automática, mas sim algo que deve ser apreendido e desenvolvido ao longo do tempo. É importante que haja um esforço consciente para ensinar as pessoas a entender e interpretar elementos visuais, para que possam apreciar plenamente a arte e outras formas de expressão visual em nosso mundo. Além disso, é importante lembrar que o contexto sociocultural em que a arte é produzida e recebida também influencia na forma como ela é interpretada e apreciada. Por isso, é importante considerar a diversidade cultural e a perspectiva histórica ao analisar e interpretar obras de arte.

1.3 Imagens Digitais e seus Devaneios na Contemporaneidade

² Tateadores de telas: pessoas que desempenham diversas funcionalidades nas telas touch screen, (tela sensível ao toque) podendo criar, editar e reproduzir imagens.

As imagens digitais passam por um processo de numeração onde exercem várias funções até chegar ao conceito imagem, e como elas podem despertar alguns devaneios, possibilitando o receptor a uma fuga da própria realidade.

Devido ao seu grande poder de interatividade, exigindo do receptor uma leitura visual não somente das formas dos objetos, mas também das metáforas presentes nessas imagens, sejam elas bidimensionais, ou tridimensionais.

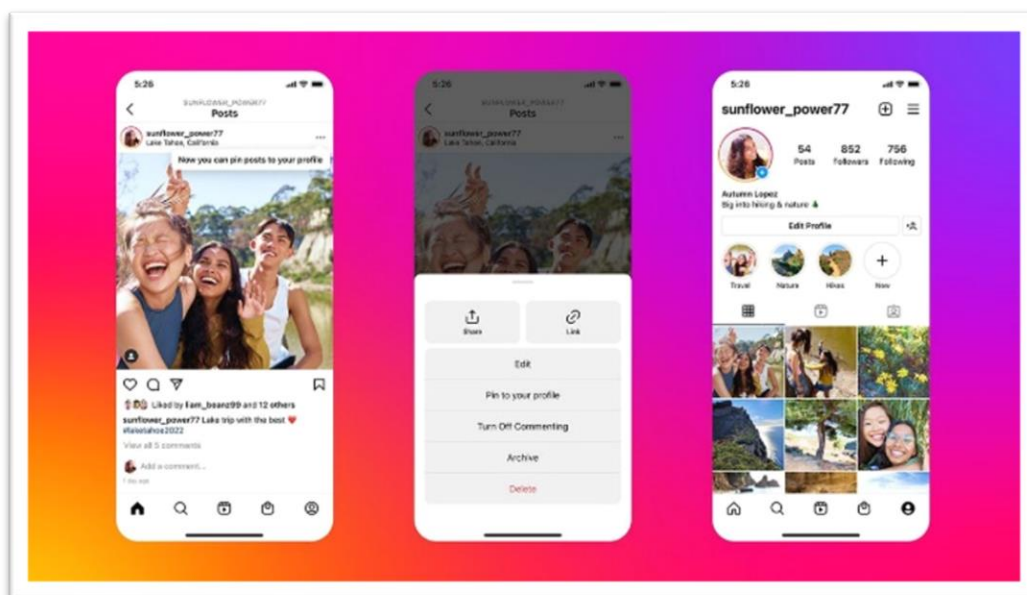
Como as imagens digitais são produtos de um mercado que engloba a maioria das pessoas, não importa a classe, sofre influência do mercado, da política, dos processos de produção científicas e tecnológicas.

O contexto digital deve ser visto num campo amplo de discussão, a educação ainda é o melhor caminho, não somente na disciplina de arte, mas em todas as disciplinas, pois o que mais se consome é o exótico. As pessoas se prendem facilmente às coisas que são supérfluas, principalmente os tateadores de tela.

As figuras 02 e 03 são exemplos de redes sociais que trabalham com imagens digitais, e que mexem com o psicológico das pessoas, sendo populares de forma tradicional.

Nas redes sociais, além de visualizar, também podemos compartilhar, pois, as plataformas são interativas, dinâmicas e o intuito é distrair/atrair. Colocar o receptor em estado de êxtase, com a influência de várias redes, por isso a necessidade da alfabetização visual, possibilitando tanto ao emissor quanto ao receptor maiores habilidades e competências para ambos.

Figura 03 – Aplicativo Instagram



Fonte: foto divulgação fixar posts, Instagram, 2022.

Figura 04 – Aplicativo



Fonte: foto divulgação, Hardware, 2021.

As imagens digitais possibilitam uma enorme possibilidade de um imaginar utópico sobre o contexto imagético eletrônico. Para Flusser (2019, p. 09):

As novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos.

Assim como as artes tradicionais são formas de abstrair experiências, pensamento sobre mundo, as redes sociais e suas ferramentas digitais têm a capacidade de compartilhamento de vídeos curtos, os mais conhecidos são: *reels, feeds, trends, shorts*.

As imagens ali sobem, a todo momento, coisas exóticas, discursos sensacionalistas, sensualismos, aulas engraçadas, *stand up comedy*, um modo operante de repetição de imagens que muda a percepção do espectador, criando devaneios da Sociedade Informática, muita informação, além disso, as pessoas acabam por não compreender a dualidade na imagem.

A dualidade presente nas imagens digitais colocar o receptor em um contexto excitante o que pode acontecer tanto no ambiente virtual *online*, quanto no ambiente *offline*, são imagens que podem causar mudanças de comportamento, por ser algo dependente e gerar quadros graves na vida das pessoas, tais como: depressão, ansiedade, distanciamento da realidade, um exemplo de rede social muito famosa que acaba afetando o psicológico dos espectadores são o *Tik Tok* e *YouTube* interagindo diretamente com os espectadores, através de suas funções.

O *Tik Tok*, o *YouTube*, também são aplicativos que trabalham com imagens em movimentos e curtos, conhecidos como *Trends, Shorts*, vídeos curtos, o tempo que se passa diante dessas imagens é muito grande. Por isso, a necessidade de uma aprendizagem significativa diante de uma interdependência do imagético digital que se tornou universal.

Tornamo-nos espectadores do virtual e, ao mesmo tempo, reflexos para futuras gerações, gerações que vão viver os devaneios de um mundo que se reproduz por meio de algoritmos. Evolução que se deu a partir da invenção da fotografia a passos curtos, mas que deu origem ao que vivemos no século XXI.

Figura 05 – Aplicativo *Tik Tok*

Fonte: imagem capa de livro, Cowell. 2021.

Figura 06 - *YouTube*

Fonte: coleção de logotipo do YouTube, 2022.

Com a fotografia a mão liberta-se pela primeira vez, no processo de reprodução de imagens importantes o processo de reprodução de imagens, de importantes tarefas artísticas que a partir de então passaram a caber exclusivamente aos olhos que veem através da objetiva. Como o olho aprende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagens foi tão extraordinariamente acelerado que passou a poder acompanhar a fala". (BENJAMIN, 2017, p. 12)

A reprodução de imagens tem como ponto inicial a fotografia, e o seu maior ápice é o cinema, revolucionando toda forma de expressão por meio de imagem em movimento, que em seguida se tornaria manipulável.

Com o surgimento da *internet*, as imagens ganham uma dimensão muito maior e um abalo na própria percepção, pois os devaneios e a utopia dão lugar a uma percepção distópica da realidade. Benjamin (2017, p. 15), diz que: "Na medida em que multiplica a reprodução, substitui a sua existência única pela existência em massa. E, enquanto permite a reprodução vir em qualquer situação ao encontro do receptor, atualiza o objeto produzido".

Enquanto se mantém vivo os devaneios intimamente dispostos por imagens mentais, o homem amazônico coariense cria seu imaginário por meio de experiências com a própria natureza e seus mistérios. Mistérios que por muito tempo alimentou um ideal de respeito entre homem e natureza, seu modo de percepção sobre as coisas era fruto de sua imaginação e experiências com próprio mundo físico.

O próprio Benjamin (2017) define que cada período histórico transforma o seu modo de existência, e com isso, seu modo de percepção.

Quando a percepção é afetada, ficamos desprovidos do olhar crítico, do olhar fruidor e dificulta a nossa percepção das coisas do nosso meio circundante. Ficamos mais tempo procrastinando, presos ao mundo virtual, porque simplesmente é mais fascinante.

O olhar sobre a arte do presente é um olhar sobre as imagens programadas, que se pode ter acesso a todo momento, seja por meio da televisão, dos celulares, dos computadores, entre outros. São as imagens criadas, controladas por dispositivos que possibilitam, em muitos casos, uma visão estereotipada da realidade, são consequências de analfabetismo visual que se desenvolveram devido o tempo diante de uma realidade programada.

Nesse sentido é que abordamos falta de uma alfabetização visual no contexto escolar, pois não fomos educados para viver em um mundo na Sociedade informática.

Em muitos casos, a nossa realidade é afetada, pois, passamos muito tempo diante dessas imagens que influenciam o nosso meio.

Em muitos casos, espectador é levado a ver as imagens apenas como forma de entretenimento, não no conhecer de novas culturas, ou seja, não o fazem ter uma criticidade sobre o percebido.

A percepção precisa estar aguçada para melhor compreender o meio circundante, pois os nossos devaneios necessitam da percepção afinada e crítica para nos fazer pensar, refletir, sonhar e lembrar, possibilitando um olhar diferenciado sobre a realidade que nos cerca.

O devaneio da cultura visual parte de uma experiência com o mundo físico, virtual, e o simbólico. Segundo Dewey (2010, p. 88), essa “[...] experiência é o resultado, o sinal de recompensa da interação entre organismo e meio que, quando plenamente realizado, é uma transformação da interação em participação e comunicação”.

A interação com o meio ambiente, principalmente, com os mais distantes, só é possível por meio de dispositivos técnicos, dispositivos que funcionam como as novas materialidades para arte, para explorar o espectador.

Para Loureiro (2015, p. 317) qualquer que seja a sua modalidade, a arte é um fenômeno da cultura. “Não se pode determinar de uma vez para sempre o que a arte é e o que não é”. Por isso, importante atribuir as imagens digitais características e valores de obra de arte, possibilitando experiências de ensino e aprendizado no contexto escolar. A forma como essas imagens fazem parte do cotidiano das pessoas é que possibilita aprendizagens significativas.

Por isso, que importante que as propostas pedagógicas contemplem esse tipo de conteúdo. A definição de imagens técnicas como arte parte dos fenômenos que mudaram com o advento da tecnologia. O pós-reprodutibilidade técnica na contemporaneidade está sendo uma das maiores revoluções proporcionada pela interação do homem com os dispositivos técnicos e o seu consumo.

O princípio estético sempre será um fator determinante nessas reproduções, pois a fome estética insaciável por imagens digitais causa uma crise na cognição. Para Dewey (2010), o consumo de imagens é quem impossibilita o olhar crítico, realista e a autenticidade da obra. As experiências de nossos antepassados com imagens eram

através da natureza, algo mais abstrato no inconsciente, com fatos ocorridos, que não tinha uma explicação científica, mas sim, uma explicação mais metafísica.

Essas experiências com o imagético simbólico, ainda, permeia o cotidiano de muitos, principalmente, o contexto de espectadores coarienses, mas com menos frequência. Essas visualidades acontecem, muitas vezes, no inconsciente ou são imaginadas por meio de histórias de experiências próprias que deram vida ao imaginário caboclo, ribeirinho da cidade e do interior, onde nutriam/nutrem os seus devaneios através do imaginário simbólico, possibilitando experiências e um permanente equilíbrio entre a natureza e homem.

Atualmente, com o advento das novas tecnologias e das grandes mudanças no contexto da arte, como, por exemplo: o que seria arte ou não, alguns trabalhadores da arte começaram a utilizar materialidades diferenciadas para criar os seus conceitos de mundo potencialmente 'cego', onde seus próprios devaneios partem desse mundo de imagens técnicas.

Segundo Benjamin (2019), uma das tarefas mais importantes da arte é produzir uma demanda cujo momento ainda não tenha chegado. O momento não vivido, também, é contado pelos meios da comunicação visual.

Figura 07 - Selfie



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023

Os aplicativos, as ferramentas de edição de foto, os filtros e o uso da inteligência artificial para modificar o rosto é o que permeia a cultura da imagem digital, onde o emissor/receptor sofrem o choque imagético, desenvolvendo devaneios da cultura digital. Os aplicativos com suas diversas funcionalidades e ferramentas,

preveem o futuro, mas ao mesmo tempo causam as distrações que envolvem o receptor e o emissor em um contexto utópico das imagens digitais.

O equilíbrio entre o ser humano e os novos “dispositivos técnicos”, poderá ser a cultura do alfabetismo visual. Segundo Flusser (2019, p. 07) “As categorias atuais da sociedade, política e arte serão meras defasagens e o próprio instinto vital, a disposição existencial irá adquirir um tom novo e exótico para nós”.

O exótico na cultura visual, em cada período e em cada sociedade, desenvolveu algumas lacunas na percepção de muitos espectadores distraídos e imersos no mundo de imagens digitais. Essas imagens são criadas com uma base na fome estética do espectador, com base em lucros que essas imagens proporcionam a cada visualização assistida, baixada e compartilhada. Marx (2011) já previa essa evolução do mercado de trabalho, assim como Benjamin via na arte esse propósito de facilitar a venda e compra por meio de umas obras de arte e os seus suportes técnicos.

Com o surgimento da Revolução Industrial houve um aumento intensificado de suportes de produção e reprodução de imagens. Com a Revolução Industrial, o exótico de outras culturas foram se tornando mais comuns no dia a dia de outras pessoas, ou seja, os “civilizadores” com mais experiências e aparatos tecnológicos foram dominando outras culturas.

Flusser (2019), salientava de uma sociedade estranha, muito diferente das outras e da nossa, devido à produção de imagens técnicas por meio da fotografia e da televisão, no entanto, essa estranheza que permeia a sociedade atual é tão diferente, pois não é somente mais a fotografia e a televisão, mas uma diversidade de suportes técnicos exibidores e criadores de imagens.

Os devaneios da contemporaneidade têm como suporte, principalmente, as imagens que no cerne das sociedades mais remotas transforma o modo como as pessoas observam o mundo. Para Han (2017, p. 51):

Aprender a ver significa “habituar o olho ao descanso, à paciência, ao deixar-aproximar-se-de-si”, isto é, capacitar o olho a uma atenção profunda e contemplativa, a um olhar demorado e lento. Esse aprender a — ver seria a “primeira pré-escolarização para o caráter do espírito” (Geistigkeit). Temos que aprender a “não reagir imediatamente a um estímulo, mas tomar o controle dos instintos inibitórios, limitativos”.

Aprender a perceber o mundo, onde a comunicação visual permite o emissor e o receptor criarem seus devaneios mais próximos da realidade, e até mesmo, criar suas produções num contexto mais condizente com o seu cotidiano.

A cegueira visual que permeia o cerne da sociedade, também, permite a criação de imagens, na sua maioria, criadas para agradar os sentidos, causando um problema na percepção das “coisas” criadas, pois a percepção já é prejudicada. Algumas vezes, como mencionado acima, os nossos sonhos não são mais a natureza, mas sim, imagens programadas. Além disso, a sociedade está tão obcecada com o consumo de imagens programadas que o lazer passou a ser um companheiro constante nas redes sociais, nos jogos de celular ou na frente da televisão.

A importância de todas as conquistas tecnológicas são fundamentais para sociedades, mas além das suas vantagens para o espectador, também, tem suas desvantagens, pois o olhar aguçado possibilita uma reflexão para o cada momento em que somos desafiados pela tecnologia a olhar criticamente para esse mundo das imagens programadas.

O consumo de imagens possibilita uma impotência na percepção, afetando a própria cognição. Segundo Flusser (2019, p. 13) “as mãos não manipulam cegamente: elas estão sobre o controle dos olhos. A coordenação das mãos com os olhos, *práxis* com a teoria, é um dos temas da existência humana”.

A prática diária de muitas pessoas é teorizar, por meio de dispositivos tecnológicos, o exótico das imagens técnicas e digitais, possibilitando uma nova visão de um mundo totalmente induzido — técnico — industrial. Segundo TÜRCKE, (2010, p. 236), diz que: “Assim como na Bíblia Deus se fez homem, na modernidade o mercado desenfreado se fez representar no consumo desenfreado das drogas”.

Na contemporaneidade, o uso desenfreado das imagens digitais, possibilitou o surgimento desenfreado de dependência das imagens digitais, conseqüentemente um abalo muito grande na inteligência emocional. Ao que Flusser (2019), chama abismo de dimensão zero. O humano, que manipula novas ferramentas e novos meios de expressão, enriquece o mercado, e, simultaneamente, manipula o observador. São os sujeitos das *performances*, pessoas criando as suas próprias produções empreendedoras de si mesmas, usando os conteúdos digitais para vislumbrar o seu próprio mundo, levando muitos a pensar e agir com os mesmos ideais, que segue como fio condutor da manipulação.

Os devaneios dependem muito da nossa cognição. Quando a nossa cognição está fragmentada, devido ao consumo de imagens digitais, ou seja, os suportes das novas imagens estão cada dia mais próximo de nós, na palma das mãos, levado para onde quiser. Ficar diante dos dispositivos é inevitável, além disso, precisamos trabalhar para que os devaneios estejam relacionados à nossa realidade e possam ser modificados de uma forma que não afete a nossa cognição, e nossa percepção sociocultural.

Na contemporaneidade a produção e reprodução de imagens, a cada dia ganha novos criadores, devido os avanços tecnológicos e da internet, sendo assim, a arte e a tecnologia se unem numa dinamicidade que rompem as barreiras mais distantes das sociedades, e possibilita os devaneios da cultura digital.

Sua criação parte do princípio de que as pessoas andam com o dispositivo na sua própria mão, quão fascinado o observador se torna com o celular na mão. Começa a criar e compartilhar é um começo sem fim, pois além de criar conteúdo, é capaz de fazer tudo por *likes* e seguidores sem pensar nas consequências dos receptores. Por isso devemos tratar essas imagens como obras de arte (*memes, reels, feeds, infográficos, trends, shorts*).

A arte muda a cada período, a sua materialidade é dinâmica e a obra de arte ganha novas representações através dos dispositivos técnicos. Além disso, na pós-modernidade, a arte adquiriu uma dinâmica muito convincente que são as imagens digitais.

Segundo Bourriaud (2015, p.69), ao falar sobre imagens teologizadas, afirma que “sobre essa ótica toda obra de arte afeta, ao mesmo tempo, o passado e o futuro: lugar de bifurcação temporal, arremessa pistas pelas quais caminharam posteriormente outros artistas e nos permite reler o passado a partir dela”.

Os conteúdos digitais (imagens), registros por uma ocasião do momento, o fato é que essas imagens ganham uma dimensão estética, proporcionam pensamentos e opiniões, que vão sendo expostos e compartilhado em uma dimensão sem controle.

Com a pós-modernidade, a arte aproximou-se mais do espectador e envolve-se numa constante repetição de imagens que fazem as pessoas não hesitarem diante de grandes produções feitas a partir de dispositivos técnicos. Nesta perspectiva, Bourriaud (2015, p. 125), diz que:

A modernidade artística, desde meados do século XIX, foi construída em torno a esse objeto central: a tensão entre o útil e o inútil. Opondo-se basicamente para o *diktats* do primeiro e lutando por preservar a zona *poética* no seio de um mundo funcionalista; mas também, frequentemente, identificando-se com seus princípios, quando a *Bauhaus* ou o construtivismo russo elaboraram a teoria de uma arte integrada para produção geral e decorar o cotidiano.

O compartilhamento do útil e o inútil, está cada dia mais impregnado em nossa sociedade informática, além disso, os compartilhamentos de imagens sejam elas em movimentos ou não, possibilitam um ganho de capital.

Essa produção possibilitou o surgimento de muitos “artistas” visuais, muitos conhecidos e outros anônimos, foi uma mudança que veio com a modernidade. Para Marx (2011), à medida que o capital aumenta surge as diferenças entre o produto e sua venda que aumenta à medida que o mercado tecnológico avança.

Em outras palavras, aumentou o consumo de imagens, é a nova forma de gerar capital e o processo de produção depende do quão exótico é. Em muitos casos servem para alcançar certos efeitos úteis e inúteis. A mudança da forma de produzir arte na contemporaneidade possibilitou o aumento e o consumo da produção. Uma produção de imagens digitais que não se limita mais ao tipo de receptor, mas sim a todas as massas, com isso a obra de arte perde sua autenticidade, sua áurea, mas não deixa de ser arte.

Com as mudanças no contexto da arte, as grandes produções visuais são vistas hoje como grandes obras e que no que concerne muda a concepção de mundo de muitas pessoas.

A apreciação das obras de arte está na palma das mãos porque os dispositivos técnicos se tornaram acessíveis, porque o consumo de imagens digitais é uma demanda do mercado contemporâneo. Qualquer pessoa pode ser um criativo de produções visuais, devido à apropriação da “Indústria” e das próprias redes sociais sobre a arte. Santaella (2015, p. 161) dá os seguintes exemplos: imagens sintéticas e infográficas, inteiramente calculadas por computação.

Os criadores de imagens programadas são artistas, em muitos casos anônimos, que criam imagens técnicas para benefício próprio ou para grandes indústrias. Pois, é um mercado que cresce a cada dia, é um mercado que lucra por meio do consumo de imagens, um consumo desenfreado que manipula afetando a cognição, deixando milhares de pessoas inertes aos problemas sociais.

A verdade percebida depende muito da percepção, se não há um aguçamento da percepção a procrastinação sobre o que se aprecia é mais incisiva. A visibilidade fica fora de controle, porque está na palma das mãos e o seu produzir nas pontas dos dedos sem nenhuma preocupação com quem vai visualizar a sua criação.

Para Flusser (2019, p. 71):

As imagens técnicas não são espelhos, mas projetores: projetam sentido sobre superfícies, e tais projeções devem constituir-se em projetos vitais para os seus espectadores. A gente deve seguir os projetos. Destarte surge estrutura social nova, a da “sociedade informática”, a qual ordena as pessoas em torno de imagens.

O olhar aguçado sobre as imagens é fundamental, pois a tendência da “sociedade informática” é permear todas as sociedades e os seus produtores sem nenhuma preocupação com o que as essas imagens podem causar na cognição dos espectadores. Diante disso tudo, temos os grandes produtores, mas também, os produtores anônimos, sem nenhuma experiência, cuja preocupação são os *likes*. Uma dependência tão grande que podem levar os consumidores de imagens a grandes problemas psicológicos.

Tal dependência que começa na formação cognitiva, ou seja, o alfabetismo visual é uma necessidade tão importante quanto uma boa leitura e interpretação de um livro. Com tanta informação visual presente de várias formas, o suporte na palma da mão e nas pontas dos dedos, a imagem ganhou o espaço virtual para que a dependência sobre as imagens midiáticas não se torne um grande problema psicológico. A sensibilização de como ética e responsabilidade são fundamentais na utilização de imagens e conteúdo é necessária para que não se torne uma dependência psicológica.

1.4 Um olhar Fruidor e Poético sobre as Imagens Digitais

A fruição da arte é de fundamental importância para os valores socioculturais, para que se possa compreender o mundo sobre o prisma das imagens digitais. Com tanta informação visual, com uma produção em massa, o olhar precisa estar treinado, ou seja, alfabetizado visualmente.

Toda e qualquer cultura precisa entender a importância do conhecimento artístico no contexto da fruição. A possibilidade desperta competências e habilidades

visuais para que nesse jogo de criação e compartilhamento, esteja de acordo com gosto da atual sociedade.

O conhecimento artístico também contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo dos indivíduos, o que permite a análise dos conteúdos digitais com um olhar afinado. É claro que o ensino de artes é muito mais do que apenas criar objetos bonitos, trata-se de compreender como os elementos da arte se relacionam entre si para produzir significado. Com isso, os alunos vão ter a oportunidade de desenvolver a habilidade de interpretar, analisar, refletir, julgar e criticar as obras de arte.

A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. (BRASIL, 2018, p. 482)

Um aspecto relevante da pesquisa é que colocamos as imagens digitais em um contexto de obra de arte, pois são criações que têm como suporte os dispositivos técnicos que envolvem principalmente os conteúdos digitais. Então, a partir daí percebemos como essas imagens são planejadas e porque é importante a fruição para uma boa alfabetização visual.

Já a poética é o estudo que define o que seria uma produção artística, a sua qualidade, porque são produzidas e qual sua função na sociedade. Percebemos como o conhecimento da poética pode proporcionar melhores percepções a atual cultura visual da sociedade informática.

Outro aspecto relevante da pesquisa é a relação entre a percepção visual e a tecnologia. Como a tecnologia está sendo usada para criar novas imagens, e como elas estão sendo usadas no contexto da poética. Compreender como o ciberespaço influencia nosso comportamento é essencial para o desenvolvimento da cultura visual. Assim, é necessário entender como essas imagens digitais são criadas, para podermos compreender melhor a poética da imagem.

A poética é a força de uma obra de arte, é o que faz a diferença entre um objeto do cotidiano e as produções artística. Todo nós fazemos diversas atividades no dia a dia; algumas são mecânicas, outras mais consciente intencionais (porque escolhemos fazê-las de determinada maneira). Contudo há, coisas que fazemos de modo tão significativo que podemos até dizer: “isso ficou bom! Isso mostra quem eu sou! Essa é minha poética”. (FERRARI, 2016, p. 27)

Estudos sobre a poética, possibilita o espectador conhecer novas culturas e valorizar a sua, além disso, surgem novos paradigmas através das imagens digitais

que vão adquirindo elementos imagéticos. Atribui-se valores estéticos e poéticos em imagens que têm como suporte os dispositivos técnicos. Essas produções são divulgadas em massa, diante desse cenário, educar o olhar diante dessas imagens.

Culturalmente, a sociedade vive pela emoção de algo agradável aos sentidos, não que seja útil, não pela razão, mas para muitos tudo o que mais importa é a adrenalina do momento, porém, não se percebe ser muito importante observar o seu meio circundante em detalhes e fruir. Loureiro (2015) afirma que "O olhar é a fonte de observação, percebe os aspectos delicados das coisas, estabelece vias de gosto e do julgamento". E o surgir e o criar das coisas tem uma origem subjetiva, então olhamos a origem das coisas como imagens do inconsciente que acabam se concretizando, no entanto, na contemporaneidade essas imagens adquiriram suportes capazes de fazer e projetar imagens programadas, imagens que aprisionam.

As imagens digitais e seus paradigmas na atualidade é algo que se torna muito complexo, pois é essa imagem sintética e infográfica que informa e educa ao mesmo tempo, em muitos casos são persuasivas e alienantes.

As produções causam sentimento pacífico na sociedade contemporânea, pois não temos oportunidade de fruir devido os bombardeios constantes por imagens, que impede o pensar sobre o que vemos. " É simplesmente um mercado para a produção, o intercambio e o consumo de informações úteis, adequado para as corporações, os governos e seus potenciais funcionários." (ROSLER, 2017, p.54).

Observamos que, a BNCC aponta propostas na educação de arte, por meio da fruição, reflexão, criação, expressão, estesia e crítica, onde o aluno vai desenvolver competência e habilidades visuais, para que sua visão não fique estereotipada em dispositivos técnicos.

O modo como as imagens digitais são criadas e compartilhadas no ciberespaço muda a percepção dos receptores no contexto amazônico, Benjamin (2017) define como ruptura, produzindo uma necessidade da posse do conteúdo implicando alterações nas suas formas de reprodução e na construção da sua imagem simbólica, causando frustrações e devaneios da cultura digital.

Os artistas podem agora auto patrocinar como trabalhadores da arte, mas também esperam ser membros privilegiados dentro de sua esfera particular de cultura, "trabalhando" relativamente pouco no sentido real do termo - como especuladores financeiros - enquanto confiam no poder de seus cérebros e na venda para alcançar grandes lucros. Vista nesse contexto, categorias como "arte política", "arte crítica", "crítica

institucional" e "intervencionismo são formas de cortar e picar os frutos da arte sob o rótulo mais amplo do conceitualismo: algumas abordagens incentivam a análise e as inovações simbólicas dentro das instituições em questão; outros, mais terceirizados, buscam ações públicas e visíveis. (ROSLER, 2017, p. 53).

A partir de algumas observações, concordâncias e discordâncias, é possível dizer que o receptor julga quem são os artistas e suas obras, não importa se são *memes, reels, shorts, infográfico, trends, feeds*, dentre outros. No entanto, o mercado dessas imagens é grande. O ato fruidor do espectador é de suma importância, pois possibilita através do conhecimento artístico um valorizar da poética coariense, e não apenas um mero espectador que vive na cidade, mas que possa além de tudo contribuir com a sociedade Amazônica, tirando aquela visão exótica construída por um olhar estrangeiro que ainda continua estereotipada no pensamento de muitos.

Como qualquer explorador, chegamos com imagens preconcebidas e com os mitos produzidos sobre ela, como o do território verde com populações 58 indígenas, do paraíso, do pulmão do mundo, entre tantos outros. Como dizíamos, uma consideração ampliada do cultural pode incorporar uma variedade de elementos, mas nossa inquietude se orienta especialmente para o modo como foram construídos, e ainda se constroem, no discurso, os imaginários sobre esta área (PIZARRO, 2012, p. 29, *apud*, LOPES, 2016, p.57).

O nosso imaginário simbólico é um mundo imagético que foi e é importante para as diversas manifestações artístico-culturais na contemporaneidade. Essa forma de manifestação com meios tecnológicos, usando as imagens e o seu grande poder, novas materialidades como: as imagens programadas, causam receptor uma cegueira, e, simultaneamente, mostra que o poder da arte não está apenas nas telas ou tampouco nos métodos de comunicação, mas também, na forma como construímos as nossas ideias.

O imaginário Amazônico precisa ser instigado, despertado; as aulas de arte precisam ensinar os alunos a vê-lo, perceber e observá-lo habilmente. Os estudos sobre alfabetismo visual nos permitem ver as coisas pela primeira vez ou vê-las com novos olhos. Herman (2017), nos diz que esse processo pode-nos ajudar a descobrir tantos detalhes quanto ideias extraordinárias e revolucionárias no mundo visual.

A educação visual é essencial para todas as sociedades para que a sua população não seja subordinada à mídia visual, pois esta é uma forma pela qual grande parte da burguesia e do próprio governo escraviza e escravizará sem chicotear. Segundo Chomsky (2003, p. 127), a manipulação “é uma apresentação

muito dramática e precisa na maneira como mistério, cerimônia, medo e até alegria são manipulados de tal forma que as pessoas sentem que devem se subordinar aos outros”.

É importante ressaltar trabalhamos com a hipótese de que alfabetismo visual é essencial para visão mais crítica das produções visuais programadas nas aulas de arte. Os professores de arte devem assumir a sua responsabilidade e competência para colocar em suas propostas metodológicas o alfabetismo visual possibilitando um olhar mais aguçado sobre a cultura das imagens digitais. As lutas dos artistas-educadores pela melhoria no ensino das artes foram intensas e continuam trabalhando intensamente, as conquistas foram diversas.

Ana Mae Barbosa, arte-educadora que lutou sempre por melhorias no ensino de arte no Brasil, criou o que conhecemos como abordagem triangular, que se baseia na leitura, na criação e contextualização, assumindo um pensamento articulado, no qual o contexto estudantil é tomado com relevância para o conteúdo ensinado.

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é uma importante ferramenta de identificação cultural e desenvolvimento individual.

Através da arte é possível desenvolver percepção e imaginação, aprender a realidade do ambiente, desenvolver capacidade crítica, permitindo que o indivíduo analise a realidade percebida e desenvolva a criatividade para mudar a realidade que foi analisada. (BARBOSA, 2008, p. 18).

O contexto das artes visuais é uma mistura com outras linguagens como: teatro, cinema, música e dança, onde artistas nas suas respectivas materialidades desenvolvem o seu trabalho de acordo com sua poética, porém, a intencionalidade da poética do artista muitas vezes não é consistente com a do espectador ao assimilar a sua interpretação baseada em trabalhos artísticos. Há dois aspectos implícitos na noção de trabalho artístico; a) aspirar ao prazer como o artista pensou ou queria; b) o desfrutador trará o ato de gozo às suas próprias características psicológicas e fisiológicas. (ECO, 2016, p. 153).

É inquestionável como o sistema se aproveita do que chamamos hoje de sociedade da informática, pois suas criações, sendo anônimas ou não, causam uma certa distração.

Um olhar aguçado sobre as imagens digitais tem possibilidade de garantir o futuro em que não haja uma crise da percepção, para que as pessoas não se tornem escravas da mídia visual, que possam perceber e refletir, observando uma imagem,

seja ela estática ou não, podendo questionar, entreter, refletir e contextualizar. É uma prioridade, pois é uma forma de estar atento no mundo visual, e não só no mundo visual, mas ao mundo em geral. Além disso, quando aguçamos nossa percepção, nada passa despercebido, nossa percepção consegue perceber com mais detalhes o mundo circundante.

O olhar aguçado é uma necessidade, pois a intensidade das imagens digitais se tornou algo sem controle, o próprio espectador, é o emissor (criador). Ou seja, imagens digitais, imagens que além de informar, conseguem despertar um sentimento de liberdade, onde tudo acontece numa bolha, tudo em prol dos *likes*, das visualizações, dos compartilhamentos.

Segundo Nancy (2014), a arte não é mais aquela coisa do passado que no princípio se tornou conhecida como um vicariato de serviços divinos, heroicos e gloriosos. As imagens digitais, com seus suportes tecnológicos, ainda continuam a serviços divinos, e criando “heróis”, nos lugares mais distantes como a cidade de Coari.

Figura 09 – Frente da cidade de Coari.



Fonte: Acervo do Pesquisador, 2023.

Figura 10 – Praça Getúlio Vargas.



Fonte: Acervo do Pesquisador, 2023.

Coari se distancia 363 km de Manaus e tem como legado artístico e patrimônio histórico-cultural materiais de algumas arquiteturas, como: igrejas, casas e esculturas. Como cultura imaterial, temos um vasto patrimônio onde muitas tinham as suas representatividades nos festivais folclóricos que se realizavam todos os anos, em meados de julho, mas que nos meados dos anos 2000 foram extintos, pois foi substituída pela “Festa do Gás”. (gás natural extraído pela Petrobras).

Figura 11 – Festa da Banana



Fonte: Góes, 2022.

As atividades artísticas-culturais tinham como principal função o lazer e o conhecer do imagético materializado por artistas plásticos da cidade. Segundo Bourdieu (1989, p 08):

A tradição neokantiana (Humboldt-Cassier ou, na variante americana, Sapir-Whorf para linguagem) trará os diferentes universos simbólicos, mito, língua, arte, ciência, como instrumentos de conhecimento e de construção do mundo dos objetos, como formas simbólicas.

Vê-se que a arte da vida, dá sentido ao simbólico, ao mito, a língua e a ciência. As indagações fazem parte da natureza humana, ou seja, para o saber científico, sua origem antes de se tornar científico, é no conhecimento artístico que surge as primeiras ideias, o pensamento artístico.

Segundo Candelero (2014, p. 02):

[...] A utilidade do instrumento consiste em sua utilidade, mas mesmo essa utilidade repousa em uma "essência" mais primária: segurança. Tal tese é encontrada em "A Origem da Obra de Arte" e, dentro deste panfleto, em sua abordagem hermenêutica dos 'sapatos de camponês' de Van Gogh. Heidegger insiste que não é a ferramenta que oferece a chave para acessar e compreender a obra de arte, mas sim ocorre o oposto: é a obra que esclarece e detalha o modo de ser próprio da ferramenta - a obra de arte revela o ser de entidades - entre elas, o útil ou o útil.

A afirmação nos proporciona uma reflexão mais complexa sobre o saber artístico, ou seja, nos faz refletir sobre como o saber artístico vem antes do científico, no entanto, para isso acontecer é necessária uma observação mais atenta das imagens. Imagens digitais, na cidade de Coari é que precisa ser trabalhada, pois as imagens de dispositivos técnicos possibilitam ter o fio condutor para chamar atenção, causar distração e cria perspectivas sem uma análise crítica.

Quando observamos, por exemplo, um *meme*, a maioria das pessoas enxerga como algo simples, não imaginam que por trás dessa imagem "*meme*" antes foi um conceito na essência do pensamento de alguém que viu antes da sua concretização digital não só a sua utilidade, mas sim um sentimento intrinsecamente coberto de uma realização que se tornaria útil, mas um útil que antes de ser útil a alguém tornou útil

em sua essência, nas imagens mentais, que mais tarde se tornaria algo “concreto” na visão do receptor.

O imagético digital propõe novas experiências, Dewey (2010), afirma que a arte de hoje, também, são os meios de consumo de imagens técnicas, presentes e transmitidos por dispositivos técnicos que vêm gradualmente transformando a forma de pensar e agir da sociedade atual.

As artes tradicionais não têm uma atração efetiva quanto arte na contemporaneidade, até porque na cidade de Coari, os artistas só eram efetivos nos festivais culturais da cidade. Atualmente, não se realiza mais essas atividades, o maior contato com arte na cidade de Coari é com as obras de arte que Benjamin definiu, a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica, ou conhecida e definida por Flusser (2008) como imagens técnicas, imagem obtida a partir da câmera fotográfica e imagens de televisão.

Haja vista, que essas imagens foram se tornando populares, caindo como uma luva nas mãos da burguesia.

Elias (1995) descreve a insatisfação de Mozart com relação à vontade e da classe burguesa a partir da sua arte, isso porque os artistas trabalhavam em prol de uma classe, a burguesia. Na contemporaneidade, os mais ricos ainda detêm esse poder, hoje eles determinam quem são os artistas através de suas publicações.

As produções artísticas carregam as subjetividades, as utopias das grandes empresas, dos governos de forma “transparente”, com a elegância das mídias, como se tudo girasse em torno dessas imagens, até mesmo para suprir a necessidade sociocultural coariense.

A intensidade dessas obras no contexto coariense é bem mais efetiva, pois as suas materialidades são os dispositivos técnicos que têm uma efetividade no contexto sociocultural da cidade e do próprio interior da cidade, devido ao acesso a esses dispositivos. A intensidade da arte de hoje, tem o seu engajamento com as imagens programadas nas quais os equipamentos tecnológicos são fundamentais para sua produção.

Segundo (PLAZA e TAVARES, 1998, p. 142) afirma que:

A imagem programada é a atualização icônicas das leis codificada programática e previsivelmente. A máquina executa o programa de forma sistemática com o máximo de ordem. Evidencia-se aqui o invariante da regra. A imagem programada é produto de um programa sequencial que não admite o aleatório nem o casuístico (na sua intensão). O produto iconográfico deste tipo de processo em uma obra (imagem) de tipo “diamante”, isto é, “fechada”, porque é lapidada definida nos seus mínimos detalhes (obra fechada por oposição a obra “aberta”).

Obra voltada para uma época em que a função da arte não se limita somente ao espaço concreto, nem sua criação, nem sua apreciação, pois possibilita no observador criar opiniões próprias, sem as competências e habilidades visuais. Hoje, com as novas materialidades e ferramentas tecnológicas, aumenta a intensidade das produções através de uma interatividade virtual. Assim, a propaganda e a publicidade se apropriaram da arte e da tecnologia como fio condutor para uma nova forma de poder que tem a sua origem com o surgimento da Indústria, com a sua nova forma de produzir arte.

Como essas imagens fazem parte do cotidiano das pessoas, por meio dos dispositivos técnicos, a permanência diante deles é quase a todo momento devido a sua dinamicidade. O uso excessivo causa distração tão avassaladora que prejudica a percepção sobre nossa própria cultura, sobre nossa identidade, sobre nossa poética. Assim, pode ser que as referências socioculturais, mesmo presentes na cidade, tornem-se ofuscadas pela constante distração do imagético icônico.

Nosso inconsciente coletivo, precisa ter experiência a partir da fruição da poética para nossa percepção sobre a floresta, nós precisamos voltar ter essa experiência com natureza, que com maestria consegue se manter em perfeita harmonia e equilíbrio.

Essa harmonia que o homem manteve entre ele e a natureza foi conforme a sua experiência com o seu mundo circundante, algumas “coisas” foram e são difíceis de explicar, mas que se conseguiu a partir da arte representar seu imaginário e aos seus devaneios, que por muito tempo colocou o homem num estado de equilíbrio entre ele e a natureza.

A possibilidade de a arte, em plena contemporaneidade, de manter o equilíbrio, entre o homem, a natureza e a tecnologia é um assunto que demanda uma aprendizagem significativa no contexto educacional.

Segundo (TEXEIRA, 2008, p. 31) diz que:

As tecnologias digitais trouxeram um misto de toda forma de representação, não é mais só som, só texto ou só imagem, tudo pode estar ligado, tanto na arte como no cotidiano. Os games, a internet, e a TV interativa presente no cotidiano do século XXI tornam o mundo midiático. A atualidade está impregnada de Web Art, ou designers interativos, de forma que se criam jovens e adultos cercados de imagens, textos e sons.

Algumas atividades artístico-culturais de culturas diferentes não se tinham acesso, não tinham como serem visualizadas por pessoas de outros países ou estado, mas com o surgimento e avanço das novas tecnologias servindo como fio condutor da nova forma de se produzir arte, essas atividades passaram a ser mostradas a outros povos.

Essa nova forma de arte, além de informar, também, educa as novas gerações no contexto cultural, totalmente diferente do imagético simbólico. O imagético icônico cria uma forma de educar, tira as características de um ser humano normal no seu contexto sociocultural.

Os devaneios da cultura coariense estão sendo instigados por intermédio as imagens tecnológicas, que cria nas pessoas uma nova forma de ver o mundo. Respeitar a mãe-terra deixou de ser uma prioridade, sua exploração sim. Os “civilizadores” hoje têm uma nova forma de “civilizar” por meio de dispositivos técnicos, que cria no espectador uma visão estereotipada das grandes potências no mundo que fazem uso das novas tecnologias.

Segundo Dewey (2010, p. 541):

A última análise, toda confusão de valores provém da mesma fonte: o descaso para com a importância intrínseca do meio ou veículo. O uso de um dado veículo, de uma linguagem especial com características próprias, é fonte de todas as artes, seja elas filosóficas, científicas, tecnológicas ou estéticas. As artes da ciência, da política, da história, bem como as da pintura e da poesia, todas têm, afinal, o mesmo material – aquele que se constituem pela interação da criatura viva com o meio que o cerca.

Nossa cultura se constitui, hoje, pela interação com a imagem virtual e analógica, um consumo em massa. Para Morin (2005, p. 09) “As ameaças mais graves em que incorre a humanidade estão ligadas ao progresso cego e incontrolado do conhecimento (armas termonucleares, manipulações de todo tipo, desregramento ecológico, etc.)”.

Essa interação com os dispositivos técnicos é capaz de causar uma cegueira tão avassaladora que nos impede de ter um olhar crítico sobre os acontecimentos em que são disseminados por dispositivos técnicos. Morin pode não se referir às imagens tecnológicas como processo cego, mas na verdade, vivemos esse processo em massa na cidade de Coari.

A possibilidade de o alfabetismo visual fortalecer nossa percepção fruidora e poética sobre o mundo visual, torna as pessoas mais críticas ao mundo da comunicação visual com a possibilidade de ver em harmonia.

Além disso, a experiência estética que as pessoas vivenciam, hoje, parte de uma fome estética, impossibilitando uma análise mais crítica desse sistema de imagens técnicas. Para Dewey (2010, p. 548) “A função da crítica é reeducar a percepção das obras de arte; ela auxilia no processo – um difícil processo – de aprender a ver e a ouvir”.

Com a intensidade dessa arte, que tem como fio condutor a ciência tecnológica, a sua reprodutibilidade é constante e dinâmica, somos culturalmente influenciados pela cultura visual e mesmo estando distantes de grandes capitais mais desenvolvidas, temos contato por meio de dispositivos técnicos que reproduzem imagens sensacionalistas, imagens que possibilitam ao espectador analisar esteticamente, mas que na sua maioria sem a criticidade do que se ver e ouvir.

Num contexto visual de imagens tecnológicas produzidas a partir de dispositivos técnicos altamente tecnológicos com a repetição em massa e o acesso sem controle, as imagens nos permitem um novo paraíso, paraíso no inconsciente, muitas vezes uma utopia baseada numa realidade que permite ao espectador criar uma visão sobre o contexto Amazônico.

Segundo Campanella (2008, p.23):

Imagens técnicas e digitais, são, de uma certa forma, produtos de aparelhos, inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis. Precisamente, tal contradição inerente às imagens desafia seus produtores.

Como o mundo globalizado produz imagens é devido o ser humano sempre estar numa constante evolução e isso caracteriza o ser humano enquanto transformador do mundo. As produções visuais vislumbram a contemporaneidade, no entanto, o consumo visual de imagens técnicas pode afetar a nossa percepção sobre o mundo que vivemos, o local onde moramos, e isso não é demonizar os avanços tecnológicos, mas a questão é se estamos conscientes que vemos e que consumimos visualmente.

Num contexto Amazônico existem dois grandes espaços socioculturais diferentes por suas peculiaridades, segundo Loureiro (2015, p. 77), são os espaços culturais urbanos e o da cultura rural.

A cultura urbana se expressa na vida das cidades, principalmente naquelas de porte médio e nas capitais dos estados da região. Nas cidades as trocas simbólicas com outras culturas são mais intensas, há maior velocidade nas mudanças, o sistema de ensino é mais estruturado, os equipamentos culturais são em muito maior número e há o dinamismo próprio das universidades. No ambiente rural, especialmente ribeirinhos, a cultura mantém sua expressão mais tradicional, mais ligada à conservação dos valores decorrentes de sua história. A cultura está mergulhada num ambiente onde predomina a transmissão oralizada. Ela reflete de forma predominante a relação do homem com a natureza e se apresenta imersa numa atmosfera em que o imaginário privilegia o sentido estético dessa realidade cultural.

Atualmente, as comunidades rurais mais distantes desse imenso Amazonas estão bombardeadas por imagens, hoje é difícil encontrar nas comunidades rurais pessoas que tenham acesso a novas culturas oriundas de um imagético técnico, a partir de dispositivo técnico.

E isso seria bom ou ruim? Em um sentido lógico é humanizado levar o acesso à informação a todas as pessoas, mas será que as experiências pessoais visualmente transmitidas por meio de dispositivos técnicos não acabariam prejudicando a percepção cognitiva, ou até mesmo, no imaginário simbólico que surgiu de uma experiência mística a partir da natureza e da visão cósmica.

Segundo Munduruku (2000, p. 13) “Ninguém pode querer escutar a narrativa da criação do mundo com os ouvidos racionais”. O que visualizamos em dispositivos técnicos hoje, também, não precisa em muitos casos ser visto de forma racional, uma vez que, precisa ser visto com o olhar aguçado e, ao mesmo tempo, crítico, mas o olhar crítico necessita da percepção bem treinada.

Na vida em um espaço rural predomina a cultura dos nossos familiares do presente e do passado, respeitando a natureza nos limites da realidade concreta com o imaginário simbólico, em todos os casos, os nossos sentidos são fundamentais para manter a realidade equilibrada.

Os nossos sentidos são perfeitamente aguçados e se adaptam facilmente à localidade onde vivemos, a nossa visão é aguçada para uma grande caçada na mata, com olhares atentos ao se deslocar na mata, ela pode se tornar um perfeito labirinto, olhares atentos para não ser picado por animais mortais ou atacados, e acima de tudo, o respeito com o centro da mata, pois mesmo estando munidos de armas, tem-se o conselho dos mais velhos: ‘sem brincadeira no centro da mata’.

O olhar precisa estar alinhado com os sentidos para que o ato de perceber seja mais completo sobre as coisas, segundo Loureiro (2015, p. 149) “Há o olhar físico e o olhar da intuição. O olhar da intuição descobre o que está imanente nas coisas”. Em todas as sociedades e culturas as imagens sempre tiveram um papel fundamental a desempenhar, sempre se tentou dar sentido às coisas que existiam no seu entorno, desde os tempos pré-históricos até o presente, desde pinturas rupestres até um comercial mais simples. No entanto, o poder de persuasão das imagens da mídia não está apenas nos proporcionando bem-estar social, mas também, numa enorme alienação que impede o pensamento crítico sobre a sociedade.

Aprender a ver com detalhes pode salvar vidas, te livra dos animais ferozes, que você se perca na mata, que não maltrate a natureza, nos faz refletir e respeitar um imaginário simbólico.

A cultura amazônica, em que predomina a motivação de origem rural-ribeirinha, é aquela na qual melhor se expressam, mais vivas se mantêm as manifestações decorrentes de um imaginário unificador refletido nos mitos, na expressão artística propriamente dita e na visualidade que caracteriza suas produções de caráter utilitário – casas, barcos etc. (LOUREIRO, 2015, p. 77)

O imagético simbólico, ainda, permanece no imaginário consciente e inconsciente das pessoas que vivem nas comunidades rurais-ribeirinhas, como uma mônada, no entanto, o imagético técnico desbrava os locais mais distantes do espaço urbano na Amazônia, para TÜRCKE (2010) o choque imagético é paralisante, atrai o observador para dentro de si e o surpreende, o choque imagético é uma constante da Revolução Industrial.

Assim, o imagético simbólico proporciona ao ser humano refletir sobre as coisas concretas, sobre os devaneios, a respeitar o desconhecido com base em experiência vivenciada e observada por diversas pessoas, contempladas nas histórias contadas carregadas de um valor estético e poético, levando o homem rural-ribeirinho permanecer em um equilíbrio com a natureza.

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. (CAMPANELLA, 2008, p. 17)

Esse mundo visual de imagens digitais têm uma carga de poder tão grande sobre a população que as imagens são parte da rotina das pessoas, assim como as imagens das cavernas, “arte rupestre”, que o homem tanto usou, seja para imaginar uma caçada bem-sucedida quanto para o respeito, medo, alegria ou até os seus devaneios de um mundo pouco explorado. Para Campanella (2008), o homem pode agir em função da imagem, pois o seu poder persuasivo e alienante vislumbra o imaginário dos seus criadores.

O encontro de culturas por meio de imagens técnicas nos proporciona uma interação com diversas culturas ao redor do mundo, isso é fundamental para vivenciar novas experiências, mas a percepção visual precisa está afinada, pois temos nossa própria cultura e que precisa ser valorizada, por isso a necessidade de um olhar alfabetizado e fruidor sobre o imagético técnico. Flusser (2019), fala que “a revolução cultural da atual sociedade é que vai acabar com as formas sagradas”, formas que tanto serviram para enriquecer o imaginário simbólico da sociedade coariense.

2 IMAGENS DIGITAIS UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO APRENDIZADO NA ESCOLA E. PROF. M. VICENTE FERREIRA LIMA

2.1 Imagens Digitais e as Mudanças Socioculturais na Cidade de Coari

A história desta cidade se inicia no século XVII, quando o Jesuíta Alemão Samuel Fritz funda uma aldeia de índios com a denominação de Coari, por ficar à margem do lago que possui este nome para a catequização dos índios Yuris e Mauás. Outras tribos habitavam esta região onde hoje está estabelecido o município de Coari, dentre elas: Catuxi, Juma, Irijú e Solimões.

A sociedade coariense é formada, por indígenas, ribeirinhos e caboclos. As atividades socioculturais coarienses foram se perdendo com o passar dos tempos, como: os festivais folclóricos, a Festa da Banana, entre outras manifestações culturais. Com isso, cresceu o público de espectadores das imagens a partir de dispositivos técnicos. Esses espectadores pelo fato de não terem, em sua maioria, uma educação visual e uma percepção crítica sobre a era da reprodução técnica acabaram deixando de lado o imaginário simbólico e cultural coariense.

Os Festivais Folclóricos deixaram um legado muito rico culturalmente, pois eram representações na qual os artistas locais apresentavam sua arte e representavam o legado sociocultural da cidade e seu povo. A percepção sobre o imaginário coariense nas representações artísticas culturais é uma forma de manter vivo no imaginário subjetivo de nossa cultura.

A Festa da Banana iniciou na década de 1980. Segundo Góes (2022, p. 01) “Na década de 80 foi comum no Brasil algumas cidades criarem festivais em comemoração à grande produção do seu principal produto agrícola. Essas festas eram incentivadas nacionalmente pelo programa dominical Globo Rural”.

Percebemos no discurso de Góes (2022) que na década de 80 a imagem televisiva já proporcionava algumas mudanças no contexto sociocultural coariense, possibilitando assim aculturações nas manifestações socioculturais da cidade de Coari.

Festa que movimentava a cultura local, o imaginário simbólico e o não simbólico, um dos grandes momentos de representatividade da cultura coariense, foi

adquirindo aculturações. Essas aculturações por meio de imagens técnicas que também possibilitaram o processo civilizador, um processo lento.

Além disso, segundo Soler (2009) a descoberta da província petrolífera de Urucu, no Amazonas, no dia 12 de outubro de 1986, respondeu a uma antiga indagação, mostrando, afinal, que há petróleo comercial na Amazônia.

Com o descobrimento de petróleo na cidade de Coari cresceu a arrecadação de capital na cidade, com essa popularização do petróleo a visibilidade da cidade ganhou reconhecimento nacional. No ano 2000 a Festa da Banana é substituída pela Festa do Gás Natural uma aculturação mais negativa do ponto de alguns moradores mais antigos, Soler cita J. Silva³

O povo não mantém nenhuma tradição, nenhuma identificação cultural. Trocaram a festa da banana, que era do produtor de Coari, pela festa do gás, que é apenas do solo de Coari, mas não do nosso povo. Esta festa não identifica o nosso povo. Não é da alma do povo. (SILVA, 2005, apud SOLER, 2009, p. 21)

O contexto sociocultural mudou com a descoberta do petróleo e do gás natural em seu subsolo, com popularização da televisão e da internet. Uma visão estereotipada de uma cidade desenvolvida, algumas atividades socioculturais foram abandonadas.

Momentos de lazer foram desaparecendo e dando lugar a outros, e os problemas são muitos, no entanto, a imagem que se tem da cidade é de uma cidade superdesenvolvida, acabam criando verdades a partir de pseudos-imagens. Propaganda de algo que não acontece é disseminado nos ciberespaços.

Com o surgimento das novas tecnologias, as imagens técnicas, dependem de máquinas para seu registro, e projeção (Santaella, 2015). As imagens digitais dependem de programas de computador e aplicativo celular.

Como essas imagens estão mais presentes no dia a dia das pessoas surgiu a necessidade de uma aprendizagem através das competências visuais, um olhar mais crítico, haja vista, que este estudo se desenvolverá no contexto social coariense.

O processo de alfabetismo visual na Escola Estadual – CETI Professor Manuel Vicente Ferreira Lima possibilita ao aluno uma experiência de ensino e aprendizado, colaborando com o processo fruidor intelectual do estudante.

³ Morador do município de Coari.

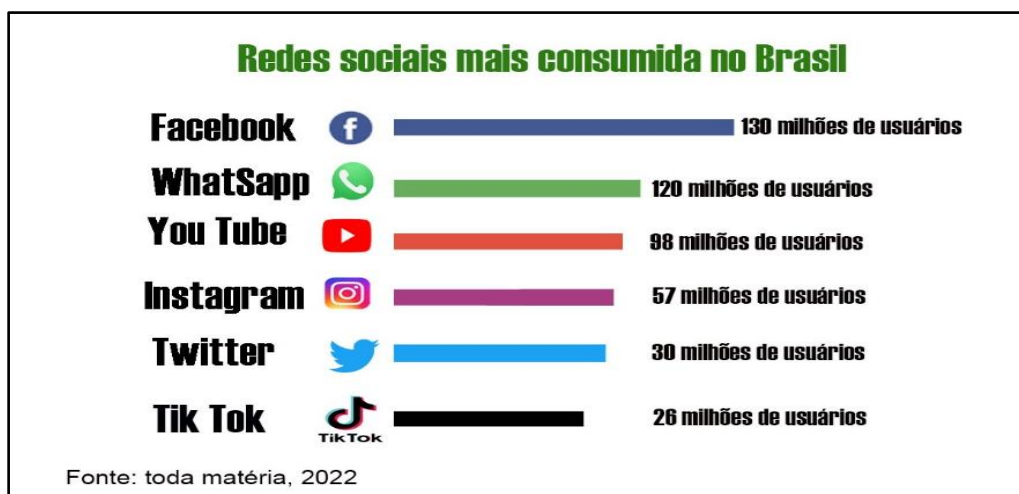
Nessa perspectiva o que se pretende a partir da pesquisa é a interação com as representações visuais de imagens digitais, uma interação que envolve uma experiência de ensino e aprendizado abarcando não somente o conhecimento artístico.

As imagens digitais desde o início da primeira fotografia começaram então uma nova forma de representação de imagem, que segundo Plaza e Tavares (1998) saiu de processo técnico-mecânico para óptico-mecânico ou eletro-óptico-mecânico.

Essas imagens criam devaneios e utopias de um mundo, onde tudo é fascinante. Funciona um fio condutor para um conceito diatópico e complexo, pois essas imagens tornaram-se tão convincentes que podem causar um mal muito maior que é a dependência das redes sociais, os jogos *online/offline*, pois não é rede social, não é o programa que causa a dependência mais o que se cria a partir dele.

A forma como essas imagens são criadas não importa se são imagens de televisão de computador, de celular, de projetor holográfico, não importa o dispositivo, o que estamos tentando discutir aqui é como elas podem afetar a percepção cognitiva. Principalmente o ciberespaço das redes sociais como temos no exemplo abaixo as mais consumidas no Brasil.

Figura 12 – infográfico



Fonte: toda matéria, 2022.

Os infográficos (imagem) são informações simples e claras de forma digital carregadas de informações, mas que dependem de dispositivos tecnológicos mais sofisticados, que com a popularidade da internet ganha o poder de massa. Produções por meio de programas computadorizados e aplicativos de celular, o contato com as imagens digitais é dinâmico e rápido. Os novos meios de comunicação visual, inflam os meios de consumo.

Por isso, a importância de o receptor estar educado visualmente, pois, o contato com informações visuais pode oferecer conceitos diferentes, estimulando um pensamento peculiar a sua cultura, levando o aluno ao *insight* por um caminho mais curto e fácil. Além de interferir no seu convívio sociocultural, alteram seu momento de estudar, sua atenção, seu conforto, o que nos permite supor interferir em sua aprendizagem.

Como as imagens digitais chamam nossa atenção, sejam elas em forma de vídeos ou não, causam distração no receptor, o que se traduz na angústia de um professor em sala de aula. Segundo Crary (1999 apud Beiguelman, 2021, p.20), não se pode negar toda centralidade do desenvolvimento da indústria da intenção/distração, que se configura no fim do século XIX.

Toda intenção/distração que o imagético sintético pode proporcionar no observador precisa ser trabalhada, assim como foi designado por Barbosa (1998) em sua Proposta Triangular que designa ações como os componentes curriculares: o fazer, a leitura e a contextualização. Além disso, perceber que a arte ganhou novas materialidade e os dispositivos técnicos são os principais meios de proposição de linguagem visual.

Martins e Tourino (2009) em seu livro Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa, discutem que as técnicas de alfabetismo visual, não é um campo fechado onde haja um limite para leitura visual.

Com o advento da *internet* o mundo virtual é dinâmico e rápido. O consumo desse tipo imagem avançou, assim como a televisão, haja vista, que forma mais rápida, aos locais mais distantes dos grandes centros urbanos. Os novos meios de acesso da comunicação visual, é uma nova forma de consumir imagem, além da televisão que ainda não perdeu sua hegemonia.

As imagens digitais chamam atenção, causando distração no receptor, o que se traduz na angústia de um professor em sala de aula. Por isso, a possibilidade de

despertar o interesse do aluno em sala de aula levá-los fazer uma reflexão, para despertar o interesse se faz necessária afim de que seja algo bem-planejado, de acordo com seu meio de consumo.

Segundo Baca (1990, apud MARTINS e TOURINO, 2009, p. 196)

Ver de maneira crítica – interpretar, analisar avaliar o significado, e julgar a qualidade dos meios visuais. A alfabetização visual é o melhor termo para abarcar a dimensão visual do pesamento, a aprendizagem visual, tomando o visual para a construção de significados. Se incluímos a necessidade de desenvolver um estado de alerta e defesa frente a manipulação visual, e os aspectos históricos e sociais da comunicação visual, a alfabetização visual é ainda o termo melhor que o define.

Mesmo sabendo que as imagens de dispositivos técnicos podem ter características diferentes com ou sem movimento, a ideia é atrair atenção, pois é um mercado lucrativo, então há necessidade de ver de maneira crítica e reflexiva, sendo preciso que as dimensões do conhecimento artístico sejam trabalhadas.

No primeiro momento de observação, já no contexto escolar da escola CETI – Coari; é notório como as imagens digitais fazem parte desse contexto, percebe-se que a distração é algo que se tornou tão natural diante de uma tela de celular (é claro que nem todos os alunos possuem um celular), mas o que fica evidente é a tranquilidade de quem não percebe o quanto essa distração é perigosa.

Por conseguinte, a relação entre imagens digitais e cultura nos levam a compreender o processo de mudanças socioculturais que as imagens podem estabelecer na cidade. Nesse caso, a observação de forma crítica e reflexiva dependeria de experiências de ensino e aprendizado com diferentes propostas que envolvam o cotidiano deles, pois a educação é fundamental, já que a capacidade dos alunos de se adaptar a forças externas como as imagens digitais é bem mais atrativa e condicionante do que muitas aulas.

Desse modo, tanto as vivências fora da escola quanto as experiências vividas dentro dela demonstram que eles não têm limites para o acesso desse tipo de imagens, a um engenhoso processo de criação, significação e, porque não dizer, de invenção da sociedade dominante, que possibilita tanto no espaço da casa, quanto no escolar o consumo de imagens por meios televisivos quanto pelas redes sociais (celular, tablet, notebook).

Em se tratando de imagens digitais, elas não têm critérios de padronização nas redes, seus suportes físicos são os dispositivos técnicos, além disso, há falta de alfabetização visual e o medo de que elas possam causar experiências distintas. As imagens digitais de compartilhamento rápido, seu processo de permanência no *virtual* depois do compartilhamento muito rápido, sendo logo percebido. O fato é que vivemos numa sociedade sedenta por uma estética das imagens digitais, mas não fomos educados para saber ver nessa sociedade informática.

O manuseio dos dispositivos começa em casa entre três a quatro anos, a dificuldade de limitar o uso na escola já no ensino médio é complexo, então é louvável que através do alfabetismo visual sejam trabalhadas essas questões também e o uso excessivo desses dispositivos.

Destacamos também que esses dispositivos técnicos ganharam diversas funcionalidades, e caem no gosto dos alunos facilmente, como edição de imagens e seus filtros, criação de memes, infográficos, reels, trends, shorts, a relação com esses tipos de imagens causam uma interação constante onde são facilmente “educados”.

As imagens infográficas, como imagens-linguagem que são, ao atuarem em um sistema de comunicação, modelizam as funções da linguagem: emotiva, conotativa, referencial, poética, metalingüística e fática, que se tornam relativas ao modelo digital e interativo. (JACOBSON, 1969, apud PLAZA e TAVARES, 1998, p. 29)

Os elementos de um sistema de comunicação visual têm funções e intenções, utilizados tanto por artistas conceituados quanto por artistas “anônimos” do universo digital.

Figura 13 – Modelo digital de comunicação



Fonte: Plaza e Tavares (1998, p. 30).

Segundo Plaza e Tavares (1998) são funções que determinam a interação entre o emissor/receptor: função expressiva são códigos, programas e linguagens simulado por processos eletrostáticos; a função conativa é o acesso e a interação do emissor com o receptor de modo contínuo; função metalingüística é criação de espaços que se articulem entre as diversas linguagens; função referencial é processo pelo qual nossa relação com real pode se relacionar com o sintético; função fática é o processo pelo qual as imagens podem ser processadas por outros suportes; a função poética é a imagem mediante o uso de diversos programas em trânsito entre o verbal e não – verbal.

O mercado se aproveita do que a tecnologia dispõe, criando relações por meio de imagens digitais, o efeito dessas produções no cognitivo é perceptível, pois a intenção é a distração de outros. E essa distração muda também a concepção de mundo das pessoas, principalmente desses alunos. É imprescindível termos experiências de ensino e aprendizado com imagens digitais, pois aprendizagem é um resultado da experiência, seja ela interior ou exterior, e os efeitos desta experiência precisam da fruição, da poética, podendo ser guardado na memória de forma reflexiva. Desta forma, a memória passa a ser um importante componente cognitivo para o aprendizado mediante o sistema de comunicação visual.

A BNCC (2018) possibilita vários meios para se trabalhar com arte em suas várias dimensões, como a fruição, a crítica, a expressão, a estesia, a criação e reflexão. Uma forma de possibilitar os alunos a reconhecer a diversidade de saberes, não só de forma tradicional, mas também nas plataformas digitais. Experiências e

práticas artísticas como modos legítimos de pensar, de experienciar e de fruir a Arte, por imagens digitais, discutindo como elas colocam em xeque nossos conceitos socioculturais.

Ao final do Ensino Médio, os jovens devem ser capazes de fruir manifestações artísticas e culturais, compreendendo o papel das diferentes linguagens e de suas relações em uma obra e apreciando-as com base em critérios estéticos. É esperado, igualmente, que percebam que tais critérios mudam em diferentes contextos (locais, globais), culturas e épocas, podendo reconhecer os movimentos históricos e sociais das artes. A fruição, alimentada por critérios estéticos baseados em contrastes culturais e históricos, deve ser a base para uma maior compreensão dos efeitos de sentido, de apreciação e de emoção e empatia ou repulsão acarretados por obras e textos. (BRASIL, 2018, p.496).

O conhecimento artístico proporciona novas as competências e habilidades para criar e saber ver de forma crítica. No entanto, a alegria dos alunos diante de dispositivos técnicos ocasiona rupturas no modo de lidar consigo mesma, modificando práticas e atitudes, já que a leitura visual é sempre uma adversidade desconhecida, cheia de riscos. Além disso, quando feita a primeira análise, percebemos que alguns dos alunos dificilmente largam seus telefones em uma sincronia de jogos *online* e *offline*.

Nesse sentido, pode-se dizer que o imagético eletrônico constrói culturas no contexto sociocultural da cidade de Coari. Constrói o imaginário e o mesmo recria a cultura em um quadro descontínuo dessubjetivo⁴. A cultura informática começou de forma acelerada, e as imagens digitais educando a futura geração, transformando em corpos dessubjetivados.

A emergência de uma reflexão no contexto escolar sobre o consumo de imagens digitais, o uso da internet, e como Inteligência Artificial (IA) através dos algoritmos desempenham funções para criar conteúdo, não é mais uma utopia, mas sim algo que pode gerar significativas mudanças, pois como são criadas as produções visuais dependem dos dados coletados, por meio do que visualizamos e criamos na *dadosfera*.

Dessa forma, é necessário que os educadores e alunos estejam cientes de como a Inteligência Artificial está presente no seu dia a dia, e como ela pode afetar a

⁴ Dessubjetivo: A perda da subjetividade, o homem adestrado e docilizados pelos padrões de consumo midiáticos.

maneira como eles veem, interpretam e interagem com as imagens e vídeos que estão sendo produzidos e compartilhados.

Além disso, é importante que sejam abordadas como as tecnologias de IA e a produção de imagens estão relacionadas, mas que devem ser usadas de forma ética e responsável. Para isso, é importante que os alunos saibam como identificar e diferenciar entre imagens e vídeos gerados por algoritmos de IA e aqueles produzidos por humanos. A análise e a discussão sobre os conteúdos visuais também é uma parte importante, pois os alunos devem ter a consciência de que estão consumindo informações e que devem questionar o que estão vendo, para poderem ter uma maior compreensão do contexto.

A reflexão sobre o uso da Inteligência Artificial no contexto educacional é importante, pois ela pode nos ajudar a compreender melhor como a IA estar interferindo na produção de imagens e vídeos, e como ela pode afetar nossos processos de interpretação e compreensão. Além disso, é importante que sejam discutidos os possíveis efeitos da IA para a educação, pois ela pode trazer consigo novas possibilidades para o ensino e aprendizagem.

Somos rastreáveis pelo que compartilhamos de conteúdos próprios as nossas reações a conteúdos políticos, artísticos e fatos cotidianos. É isso que o mercado chama “*profilagem*”, uma forma de acumular dados sobre pessoas com base em seus gostos e hábitos, que permitiram prever os comportamentos, além de melhorar o direcionamento de seus produtos e propaganda. (BEIGUELMAN, 2021, p. 49).

De acordo com o autor supracitado, a tecnologia é uma extensão de nós mesmos e que se torna parte da nossa identidade, sendo que por meio dela somos capazes de nos expressar, nos relacionar com as pessoas e com o mundo. Portanto, é fundamental que as pessoas estejam cientes dos impactos da Inteligência Artificial na produção e compartilhamento de imagens e vídeos, pois ela pode trazer consigo novas possibilidades, mas também pode afetar-nos de forma negativa, caso não seja usada de forma responsável. É importante que os educadores estejam cientes dessas questões, e que abordem isso em sala de aula, para que possam ajudar os alunos a desenvolverem um olhar crítico e reflexivo sobre o que estão consumindo.

Ou seja, a *profilagem* possibilita a criação de novos conteúdos com base em nossos hábitos, as mudanças socioculturais podem ocorrer de maneira significativa desde que haja experiências de ensino e aprendizagem como proposto na BNCC (2018). O quadro 01 habilidades desenvolvidas a partir de uma aprendizagem significativa em artes.

Tabela 1 – Tipos de habilidade segunda a BNCC

Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Habilidades
Artes integradas	Contatos e práticas	(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
	Processos de criação	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).
	Patrimônio cultural	(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Fonte: Brasil (2018, p. 210)

Com base na BNCC (2018), o ensino e aprendizado de arte deve ser pautado em competências e habilidades desde o ensino fundamental. O aluno deve aprender a identificar e manipular diferentes tecnologias de forma reflexiva, principalmente no que tange à Inteligência Artificial, a qual é um processo em que as máquinas, os dispositivos funcionam em prol do fazer humano, executando tarefas que antes eram mecânicas.

Segundo Beiguelman (2021, p. 129) a Inteligência Artificial (IA) não é mais uma dimensão abstrata, invadiu as *startups*, migrou para os celulares, se prolifera em aplicativos e programas de edição de imagem, como o Photoshop.

As narrativas visuais estão presentes no nosso cotidiano com uma íntima ligação com o contexto da Inteligência Artificial (IA), pois o que se cria é com base na “*profilagem*” de dados através da visão computacional. Todo esse processo possibilita criar e recriar imagens com efeitos especiais, por simples que sejam essas imagens são os desejos dos usuários, sendo gerados a partir do que os receptores desejam.

Nos corredores da escola, nos cantos das salas, é comum se ouvir diálogos sobre — séries, — jogos de celular, — postagem de fotos, *memes*, *reels* comentários e aplicativos que parecem viver aquela realidade.

Entender essas percepções do mundo digital — quer dizer, compreender uma cultura em transformação, que podem fazer intervenções socioculturais e religiosas, presentes na formação de uma visão de mundo. Ajuda na interpretação dos contextos no qual estamos inseridos, atualizados no cotidiano das pessoas, pois passado, presente e futuro se imbricam e ganham novos significados no coletivo.

Desta forma, perceber como os criadores de imagens digitais atualizam suas produções, sua conduta moral na rede, preceitos éticos e religiosos dentro das suas narrativas visuais e em suas vivências, ao realizar comparações entre passado e presente, deixa entrever novas concepções do mundo digital e do real.

Assim como o uso da holografia na técnica de interferência permite a análise da matéria sem destruí-la, também as técnicas da teledetecção permitem reinvestir em *feed back* a informação sobre o real. Além disso, a Inteligência Artificial permite criar imagens com capacidade de reconhecimento de formas/objetos. Mas é no âmbito das realidades espaço-temporais inacessíveis ou excessivamente perigosas (uso militares) que as imagens inteligentes são usadas como forma de pensamento controle. (PLAZA e TAVARES, 1998, p. 48).

O medo do não perceber, do não saber fazer uma análise das imagens inteligentes ainda é um paradigma que alunos e professores, precisam superar. As imagens que já fazem parte do contexto sociocultural escolar do CETI — Coari. Assim, os alunos precisam desenvolver habilidades fruidoras, críticas, estéticas, expressivas e reflexivas. Além dos conhecimentos que embasam a teoria da Gestalt que possibilita os princípios, os conceitos e técnicas visuais.

Somos sabedores que toda forma de manifestação artística tradicional se encontra nas imagens digitais, foram incluídos no ciberespaço. Haja vista que os conceitos e técnicas são aplicados de forma mais incessante nos programas de Inteligência Artificial, tornando as composições mais etéreas à visão, fragmentando a cognição.

A melhor forma de se interagir hoje com as pessoas e o mundo são telas digitais por meios dos celulares, dos computadores, da televisão, uma atividade

rotineira que deixa o usuário inerte ao mundo real, ou como nos diz Flusser (2019) os tateadores de tecla. Um outro terno, também usado, é “*screenagers*”.

O “*screenagers*” moderno – a criança nascida numa cultura mediada pela televisão e pelo computador – interage com seu mundo de maneira tão dramaticamente diferente da de seu avô quanto a primeira criatura dotada de visão com relação ao ancestral cego, ou a criatura alada com relação aos antepassados presos à terra”. (RUSHKOFF, 1999, apud XAVIER, 2008, p. 84).

A cultura mediada pela televisão, computador e smartphone, dispositivos que servem de suporte para imagens digitais, por isso a necessidade de serem trabalhadas no contexto educacional. O que se percebe no ambiente escolar nos grupos denominados *screenagers*. Os “*screenagers*” as pessoas que passam a maior parte tempo no mundo virtual.

São percebidos logo na primeira observação, por serem os que deixam de fazer atividades de educação física para estar compartilhando ou criando conteúdos, assistindo séries ou em jogos eletrônicos. Nas redes sociais postando e curtindo imagens, assistindo a filmes, em muitos casos deixam de assistir aulas, de se envolver em atividades socioculturais da escola.

As condições de mudança da ordem sociocultural vão se alterando enquanto novos valores são impostos ou incorporados por novas culturas. Nesse caso, a cultura da comunicação visual digital. Destarte, transformação depende da educação para permanência dos valores socioculturais e sua manutenção, a cultura da imagem digital precisa ser encarada como um processo que precisamos nos educar e educar através da alfabetização visual.

Conhecer além das fronteiras do imagético sintético, o mundo onde tudo parece fácil, tudo com apenas um *click*, tudo na palma da mão, nossa percepção à primeira vista parece não ser difícil. No entanto, pode ser fácil manipular imagem em um aplicativo, aplicar filtros, fazer edições em programas que agradem o receptor. Mas entender como essas imagéticas conseguem deixar o observador distraído ao ponto de não poder fazer uma análise crítica e reflexiva sobre determinada produção é mais angustiante.

As reflexões sobre a Inteligência Artificial no contexto escolar são complexas, pois, falta ainda quebrar paradigmas sobre como a Inteligência Artificial faz parte do

nosso contexto enquanto escola, enquanto professor. O fato é que nossos alunos são de uma nova cultura. Teixeira (2008) os chama de “screenagers”, os alunos da Sociedade Informática, alunos que já têm em seu dia a dia as imagens digitais como referência.

Segundo Beiguelman (2021) a Inteligência Artificial não é mais abstrata, faz parte da nossa realidade, por isso educar hoje é saber dialogar e caminhar diante de um contexto virtual. Para o aluno entender valores socioculturais que só serão reconhecidos caso haja reflexões sobre o real e o virtual.

Para haver um diálogo e um consenso de que as imagens podem proporcionar “Fake News”, principalmente as imagens que são manipuladas por programas de computadores e aplicativos, elas podem proporcionar problemas sérios na cognição. Pois, a prática de manipulação, imagem, textos, áudios e vídeos, que se tornou um mercado de negócio e existem pessoas especificamente para criar as *Fake News*, as *deepfaks* todos os dias.

Figura 14 - Fakes



Fonte: Freire, 2022. Disponível em <www.cartacapital.com.br>.

As redes sociais, canais de televisão, repassadas em multiplataformas que é uma dimensão das imagens digitais, são mais acessíveis devido ao aperfeiçoamento das máquinas com programas computacionais que favorecem à divulgação em massa desse tipo de conteúdo. E o que torna esse tipo de produção tão aceitável? Os receptores de imagens cujas pessoas visuais adoram consumir imagens digitais.

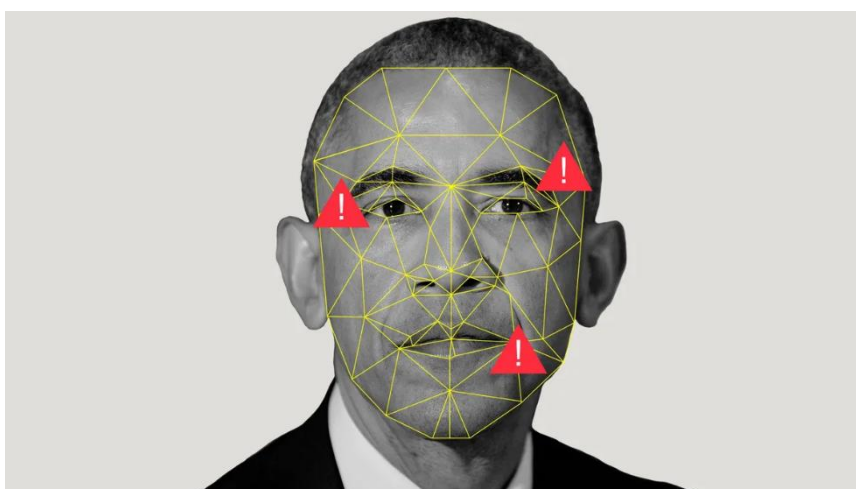
No entanto, não estamos sendo educados a receber tanta informação visual, a falta de alfabetização visual pode gerar grandes problemas uma vez que as imagens

digitais são facilmente manipuláveis, devido seu grande poder metafórico, cômico, político e religioso.

Com o desenvolvimento em alta velocidade das novas tecnologias temos diversas características de imagens que distorcem todo o contexto de valores de uma pessoa ou o lugar age de forma perversa no contexto sociocultural, como a imagem digital conhecida, popularmente, de *deepfake*:

O *deepfake* não é colagem, tampouco edição e dublagens. É a imagem produzida algoritmicamente, sem mediação humana no seu processamento, que utiliza milhares de imagens estocadas em bancos de dados para aprender os movimentos do rosto de uma pessoa, inclusive os labiais e suas modulações de voz, para prever como ela poderia falar algo que não disse. (BEIGUELMAN, 2021, p. 131)

Figura 15 - Deepfake



Fonte: Wakka, 2022. Disponível em www.canaltech.com.br

A proposta de alfabetismo visual também busca desenvolver reflexões, que possam ajudar os usuários a fortalecer sua ética no mundo virtual, onde estão os *deepfakes*, pois, sua criação são os algoritmos que se criam a partir da Inteligência Artificial. Além da proposta, algumas ações precisam ser tomadas no ambiente escolar, tais como: possibilitar aos alunos experiências educativas em relação a esse tipo de imagem e seu poder destrutivo no mundo físico; como a Inteligência Artificial está presente em nosso ecossistema. Novos olhares em meio a novas experiências estéticas e poéticas, pois as imagens inteligentes assumem um papel muito significativo, que tanto podem ser positivos quanto negativo.

Um verdadeiro abismo pode se abrir quando as mudanças de valores socioculturais recebem influências da cultura digital. Isso sempre acontecerá à medida que a sociedade se desenvolve tecnologicamente. Com o surgimento da Inteligência Artificial, a tendência é que criações e novas produções no mercado de consumo se desenvolvam com uma rapidez imensa, principalmente no que se refere às imagens digitais.

Na contemporaneidade, as novas tecnologias estão presentes tanto no contexto social dos alunos e seus familiares quanto dos professores, diante disso, os docentes poderão orientá-los, para que possam dominar novas técnicas ampliando seu grau de competência e habilidade para uma análise das imagens digitais, além de escolher os *sites* educativos que auxiliarão o trabalho em sala.

Assim, as habilidades de saber lidar com o digital é uma necessidade no contexto escolar. A forma de ver o mundo depende de como percebemos o novo — o mundo sociocultural “ideal” com Inteligência Artificial não são mais utopias, no entanto, precisamos ser educados para saber administrar a consciência sociocultural na qual ainda se mantém o “controle”. As relações sociais, que a cada dia vai mudando devido à cultura digital ou como chama Flusser (2019) os “tateadores” na sociedade informática. Além disso, é preciso muito cuidado, pois esse universo tecnológico também pode vir a se tornar mundo de contrastes sociais, cheios de conflitos, de violências, extremismo, sensacionalismo. É preciso educar a geração dos “*screenagers*”, dos “tateadores” de tela, pois precisamos saber viver e conviver com o espaço *virtual* sem que nossa realidade sociocultural seja afetada.

Portanto, um olhar reflexivo no contexto escolar sobre a interação em massa no espaço *virtual*, sobre o domínio da Inteligência Artificial que desconfigura aquela visão estereotipada do digital, para uma visão mais profundo do atual contexto que envolve o mercado de consumo.

As imagens digitais como arte depende da interação entre homem e máquina e, posteriormente, a Inteligência Artificial passou a fazer parte dela. As experiências do homem-máquina precisam ser feitas de uma forma reflexiva quanto ao seu contexto, precisa ser colocada em prática, assim a experiência estética como primeiro passo a uma alfabetização visual.

Segundo Dewey (2010) a experiência estética precisa ser percebida na sua forma mais bruta, como o caminhar nos varadouros depois de uma seca no igapó.

As experiências é que mudam nossa visão em relação ao que se observa. O fato de caminhar pelo varadouro pode ser visto como algo simples, mas, para outras pessoas uma experiência mais profunda, vai além do caminhar, e podem surgir vários conceitos sobre natureza, como ar é puro, como a terra molhada no pé é de uma sensação tão bela e poética.

Mas como possibilitar essa observação poética na imagem sintética sem viver a experiência (interrogação). Para Beiguelman (2021) transformaram-se nos dispositivos mais importantes da contemporaneidade, espaço de reivindicação do direito de projeção do sujeito na tela, subvertendo os modos de fazer (enquadrar, editar, sonorizar), mas também os modos de olhar, de ser visto e supervisionado.

A forma como a experiência estética é vivida determina nossa cognição sobre o que percebemos, algumas pessoas já nascem com um virtuosismo para viver uma experiência estética mais bruta das coisas. Uma experiência estética pode ser tanto no virtual quanto num varador na sua forma bruta. Uma experiência estética, se não ensinada, sensações do real e do virtual, são tão intensas que mudam a dinâmica das pessoas, passando ser atividades cotidianas.

É preciso viver experiências mais intensas diante dessas imagens, ao ponto de fruir, de criticar e refletir, de criar, de expressar e despertar sentimentos tão intensos que a dessubjetividade não se sobressaía diante a subjetividade arquetípica humana. O fato é que as imagens digitais, a Inteligência Artificial hoje é indispensável, o que se precisa é de uma educação visual que mude a nossa forma de perceber as imagéticas digitais, que mude a concepção de compartilhamento dessas imagens, que a percepção sobre uso desses dispositivos técnicos como suportes também mude, pois o tempo que se passa diante deles pode comprometer a cognição.

Vivemos um presente no qual as tecnologias dominam o mercado de consumo. Segundo Xavier (2008, p. 93) “Considera-se para tanto, os aspectos em que estão relacionados diretamente com o estágio atual de industrialização, as imposições do mercado profissionalizante e a tendência “tecnofetichista”^{5[1]} da cultura contemporânea”.

⁵ Segundo Derrick de Kerckhove (1997, apud XAVIER, 2008, p. 93), na ausência de um preparo para o uso de uma dada tecnologia, ausência de políticas públicas e de engajamento político/tecnológico de uma cultura/sociedade – após o choque de sua implementação tem-se um extremo oposto, enquanto resultado de comportamento cultural dos sujeitos, e que pode ser compreendido como um culto e

O pós-industrial é o mercado de consumo por meio das novas tecnologias e as imagens, continuam soberanas, nesse contexto, os novos paradigmas da imagem em sua dinâmica muito maior, seus suportes evoluíram com a Internet/WEB, a dinâmica da televisão também mudou, pois, a imagem também é digital e a interação é maior.

Através da Internet/WEB, serviços de compra e venda, bem como outras operações financeiras, lazer, educação, trabalho e relações de troca (afeto e sexo) são desenvolvidas sob uma perspectiva de mediação através da imagem em interfaces hipertextuais. Bancos, comércio, instituições de ensino, órgãos dos setores públicos, privados e não/governamental, indústria cultural e de entretenimento, e até igrejas, se fazem presente ofertando e demandando uma outra produção/difusão: da informação, conhecimento e aprendizagem. (XAVIER, 2008, p. 82)

Como essas plataformas e seus suportes são tendências para um “educar” diferente do contexto educacional, como observado no contexto da escola CETI – Coari, por um determinado grupo de aluno preferir usar um smartphone em vez de fazer uma atividade de educação física, na prática, é sinal que precisamos de uma alfabetização visual nesse contexto do imagético sintético.

Diante do exposto, temos autores que possibilitam algumas propostas que podem contribuir com a alfabetização visual para descortinar possíveis interpretações do mundo imagético técnico.

- 1 existe uma linguagem visual e uma linguagem das imagens que podem ser definidas e aprendidas.
2. Ainda quando podemos aprender através das imagens visuais sem uma preparação específica, na atual sociedade visual, o ensino de uma alfabetização visual é essencial para que uma pessoa seja considerada educada.

adoração das tecnologias em seu nível mais dispensável: o do fetiche, na medida em que não se serve de fato de suas possibilidades e potencialidades de uso. Nos dias atuais, impera um desejo insaciável por objetos tecnológicos portáteis como computadores, HDs (*hard discs/drive*, ou discos rígidos), *pen drives*, leitores de músicas e dados, câmeras digitais, aparelhos de telefonia móvel celular, etc., suportes físicos que prometem continuamente a cada lançamento, uma maior capacidade de processamento e armazenamento da informação, miniaturização, melhor desempenho ou hibridização de novas funções. É possível reportar-se aos informativos (sobretudo os da WEB) do dia 29/06/2007, quando a Apple lançou o seu “iPhone” (espécie de pequeno computador de bolso que integra telefone, câmera digital, leitor de músicas e dados, além de funções específicas da tecnologia Apple) sob um novo conceito e proposta de interface interativa. Para efeito, todos os informativos apontavam para a grande fila de pessoas que esperavam às portas das lojas e centros comerciais, desde o dia anterior, com fins de adquirirem o referido produto. Debaixo de chuva, até mesmo o prefeito de New Orleans, aguardava na fila.

3. Os elementos que articulam a alfabetização visual, estão relacionados com a percepção visual, o pensamento visual e a expressão visual.
4. a finalidade primeira da alfabetização visual é a leitura das imagens (fixa e em movimento), a medida a identificação e utilização dos elementos da linguagem (sua sintaxe) e com o propósito de produzir mensagens comunicativas.
5. As obras de arte são, essencialmente, textos visuais, que podem ser lidos, se os visualizadores são competentes na utilização do vocabulário conceitual e sintático que contém as imagens. (MARTINS e TOURINO, 2009, p. 196).

As novas tecnologias proporcionam o mundo diversificado de imagens com base em diversas formas de “*profilagem*” por meio da Inteligência Artificial, esse paradigma atual das imagens precisa ganhar dimensões educacionais para que essa atual sociedade não se torne refém do mundo digital ao ponto de negar sua própria origem, além disso, há a possibilidade de não pertencimento à cultura, sem preocupação com os cuidados da natureza e meio ambiente de forma geral.

2.2 Consumo de Imagens Conceitos e Perspectivas no Receptor (aluno)

As imagens digitais mediadas por máquinas, o seu consumo não é apenas por funcionalidade, mas também por ser carregado com uma estética formada a partir de *pixels* e sua visibilidade depende muito do dispositivo em que pode ser exposto.

A sua forma de reprodução envolve grandes interfaces no espaço virtual, sua interatividade com o receptor (aluno) condiciona a diversos conceitos e perspectivas, segundo Beiguelman (2021, p. 18) imagens digitais são versões de imagens analógicas em outro suporte.

Estas imagens vislumbram grandes conceitos, perspectivas e seu consumo pode ser de várias formas, por meio de dispositivos tecnológicos de caráter intersemióticos, devido à facilidade dos programas se interagirem de forma universal.

Figura 16 – Programa Big Brother Brasil 2022



Fonte: terra, 2022. Disponível em www.garagem360.com.br

Como se pode perceber essas imagens são planejadas e criadas para que o receptor se mantenha sempre conectado nesse espaço virtual *online/offline*, interativo ao ponto de o observador se sentir pertencente àquele ambiente, então a arte e a ciência se conectam de forma harmoniosa.

Pois, mesmo num ambiente imaterial, a satisfação da imagem é maior, sua organização depende de um conceito criado para organizar os padrões informativos da sintaxe da comunicação visual, assim como também as regras e pensamento da teoria da Gestalt. Nesse princípio as imagens criadas a partir de programas computacional e editadas em aplicativos se tornam verdadeiros fantasmas, segundo Felino, citado por Beiguelman:

Quem situa o fantasma como chave de leitura para a cultura contemporânea, assombrada por fantasmas eletrônicos e digitais, “em que imagens de tela possuem uma realidade mais intensa e vivida que a do nosso cotidiano”⁶. Ganhando dimensões tridimensionais e multiplicando-se em canais online, como o Instagram e o TikTok, as imagens tornaram-se um dos espaços mais importantes de sociabilidade e comunicação do século XXI. (FELINO, 2008, apud, BEIGUELMAN, 2021, p.31).

⁶ Erick Felino. A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica. Cotia: Ateliê, 2008.

A percepção que o aluno cria com o tempo que ele passa diante dessas telas que projetam imagens é uma clara intenção do mercado de consumo. O intuito é possibilitar e tornar as pessoas mais dependentes das novas tecnologias, aumentando o capital das grandes empresas, tanto as que produzem equipamentos tecnológicos quanto os que projetam e criam ambientes virtuais, programas e aplicativos que servem para edição de imagens.

Esses espaços comunicacionais são trabalhados para um determinado grupo de pessoas, espaços que influenciam novos consumidores os quais podem ser as redes sociais, jogos eletrônicos, conceitos diferentes, além disso, com as mesmas finalidades, atrair/distrair, quanto mais pessoas compartilhando, dando *like*, criando ou jogando mais lucro ao mercado. Esse espaço não é somente para fins de entretenimentos, também são criados os espaços educativos.

Essa interação toda no ambiente escolar muda a percepção sobre escola, e sobre o professor, pois até mesmo a valorização deste profissional é questionada diante do avanço e acesso aos ambientes virtuais. O fato é que essa distração da visão, muda concepção de muitos alunos do meio em que estão vivendo, isso é perceptível, pois muitos desses alunos pouco se importam com seu contexto sociocultural.

Além disso, com essa interação diária, os alunos passam a acreditar que o uso de *gadgets*⁷ e tecnologia podem ser mais importantes do que os conteúdos e disciplinas lecionados em sala de aula. Isso ocorre porque os alunos não conseguem perceber a relevância que o conhecimento escolar tem para o seu desenvolvimento intelectual e emocional.

Assim, acabam por se desinteressar pela escola e passam a se focar apenas no uso da tecnologia, influenciados externamente, nesse sentido analisar criticamente é impossível, a corrida por likes, cega o espectador.

Segundo Silva (2004, p.80) “aqui, uma rápida análise do início da arte da telepresença nos ajudará a entender que o desejo de conectar indivíduos através de longas distâncias e de misturar o virtual ao físico é muito mais antigo do que o ciberespaço”.

⁷ Gadget é o termo utilizado no mundo da tecnologia, para descrever dispositivos eletrônicos, especificamente os portáteis, como celulares, tablets, relógios inteligentes, notebooks.

Portanto, a interação entre alunos e professores no ambiente escolar traz consigo uma série de mudanças na forma como os alunos percebem a escola e os conteúdos lecionados. Tais mudanças não só podem afetar, negativamente, mas também afetar a relação entre alunos e professores, uma vez que o uso excessivo de *gadgets* e tecnologia pode minar o respeito entre eles.

O espaço virtual onde ele está inserido, em muitos casos, não se valoriza o sociocultural em razão de não se refletir, diante de tanta informação, e até mesmo de dialogar com pessoas do mesmo espaço virtual do qual ele faz parte.

Dessa forma, é importante que os professores e os gestores escolares tomem consciência do impacto que essa interação virtual pode ter na vida dos alunos. Além disso, é importante que os alunos entendam que o uso da tecnologia deve ser feito moderadamente, de modo a não afetar negativamente o seu desempenho acadêmico e a sua relação com o meio escolar, fazendo parte de novas comunidades virtuais, onde os jogos *online*, redes sociais, séries, possibilitam visões positivas e negativas, mudando em relação ao seu lugar de origem, deixando de valorizar sua cultura, religião, educação.

Não obstante, o que torna isso um tanto perigoso é a distração pela satisfação da visão, pois, os alunos ficam muito tempo diante desses dispositivos o que tornar as aulas menos atraentes nesse atual contexto, a sociedade informática torna o contexto sociocultural cada dia mais sedento por imagens digitais.

Mas, é claro que se formos observar de uma forma mais conceitual ou de uma maneira estética, sem dúvida surgirá algumas indagações de forma mais relevante.

De maneira perceptível a ideia de arte muda em cada época, o que não muda sem dúvida são os criadores e receptores de arte que somos nós, os seres humanos. A imagem digital é estruturada em um ambiente virtual desenvolvido a partir de algoritmo que possibilitam criações em um padrão estabelecido por programas e aplicativos conhecido como número paramórfico. O papel paramórfico do número implica admitir que uma imagem pode ser abordada numericamente, constituindo-se num fato reversível a tradução de imagens.

Para Plaza e Tavares (1998, p. 28): “Como qualidade paramórfica, o número cria referência e diferença. Esse signo de lei nos fornece as condições para gerar, processar, transmitir, conservar, modificar e criar imagens”.

A sintaxe da imagem se mantém em um compilado de informações numéricas que parte para estruturação da imagem, podendo ser manipulada e editada para os fins que for necessário, ganhando uma dimensão imagética icônica na contemporaneidade. O que essas imagens despertam no receptor são as utopias do mercado de consumo, o receptor é capturado pelo poder da arte e suas técnicas de persuasão aplicado na criação das imagens.

Segundo Baitello (apud BARROS, CARLI e FANTINEL, 2016, p. 220), somos devorados por imagens, daí o termo “iconofagia”⁸ ao qual ele se reporta. “As imagens é que nos procuram”.

Com imagens digitais, o devorar e ser devorados por imagens é o meio que foi sendo desenvolvido de forma integrada a arte e tecnologia. A interação entre o homem e máquina possibilitou à telemática um domínio sobre o meio de expressar a beleza publicitária, a propaganda na televisão, as redes sociais, pois buscam em suas produções atraírem espectadores engajados nas *Big Techs*. O grande público, uma estética relacional, que coloca o emissor e receptor frente ao imagético icônico e por ali ficam buscando engajamento.

O mundo virtual tem-se tornado um caminho para a interação entre o homem e a máquina. A fotografia digital permite que as imagens sejam manipuladas e armazenadas digitalmente sem a necessidade de usar filmes ou impressoras. O cinema digital permite que sejam produzidas imagens de alta qualidade, e com a possibilidade de serem manipuladas para adequar ao conteúdo. Estas tecnologias permitiram a criação de novos meios de comunicação, como a televisão digital, cinema 3D e a realidade virtual, onde as imagens são parte fundamental do processo de comunicação.

O desenvolvimento de softwares de edição de imagem e de animação, também possibilitou o devorar e ser devorado por imagens. Estes permitem ao usuário criar imagens complexas, como vídeos e animações, que podem ser compartilhadas nas redes sociais ou em outras plataformas digitais.

O uso de imagens também aumentou a influência dos meios de comunicação sobre os usuários. Essas imagens são usadas para influenciar a opinião das pessoas e para a criação de uma narrativa que pode ser usada para manipular o público. Além

⁸ Iconofagia: é um termo cunhado por Norval Baitello Júnior, cujo desenvolvimento do mesmo apresenta em sua mais recente obra *A era da Iconofagia*, para explicar um fenômeno do contexto social contemporâneo, no qual o ser humano devora imagens e é devorado por elas.

disso, elas podem ser usadas para criar um estilo de vida, promovendo produtos e serviços, criando assim uma economia de imagens que domina a cultura contemporânea.

No engajamento que se cria com imagens, há a possibilidade de um despertar de conceitos que deixam o espectador em estado tão etéreo diante de um universo comandado pelas *Big Techs*. Um olhar mais aguçado diante daquilo que se tornou o melhor meio de se comunicar nas sociedades mais distantes.

Também é a melhor forma de se expressar, de criticar, de manifestar opiniões. No entanto, há grandes riscos, pois, a manipulação de imagem em um espaço virtual é fácil e devastadora seu compartilhamento. As *Big Techs* se unem em um complô de produções de imagens tão bem-organizadas que a maneira de ver o mundo real se tornou uma complexidade tão difícil que precisamos educar os olhos diante dessas imagens que tanto fascinam o olhar.

As imagens digitais são obras de arte que alimentam um sistema de consumo tão grande que, ultrapassa o limite da funcionalidade, passando a exercer a função social, ganhando o conceito de obra de arte, que transmite uma ideia, sentimento, crença e emoção, mas é claro que isso não é agradável a todo receptor.

O que essas imagens criam no espectador são perspectivas distorcidas da realidade, carregadas de sensacionalismo, haja vista que essa visão não é demonizar as novas tecnologias, mas sim propor experiências de ensino e aprendizado, colocando a alfabetização visual como proposta para os receptores de imagens, para que caiam nas armadilhas desse universo virtual.

Muitas vezes, sem saber, as imagens digitais projetam qualidades do que seria uma obra de arte, pois o que se projeta em suportes tecnológicos para o receptor, se este se apropria das características presentes na imagem como sentimento estético ou conceituais, ou se é ele que é capturado e devorado pela imagem, sem ao menos uma análise da obra com seu cotidiano. É o poder da máquina sobre o homem. Receptor e obra precisam se relacionar de uma forma que essa relação seja afetada pela cegueira da distração. Com o espaço virtual o receptor não tem somente que completar a obra, ele precisa saber ver, porque as imagens ganharam um grande poder de persuasão e alienação, que o receptor, além de ver, precisa perceber a intencionalidade da imagem, para que seus conceitos e perspectivas não afetem sua percepção sobre sua realidade.

Quando nos deparamos no espaço virtual, onde as informações visuais podem colocar o receptor diante de obras de arte, de artistas renomados e “anônimos”.

Para conseguir ser um artista, é necessário dominar, controlar e transformar a experiência em memória, a memória em expressão, a matéria em forma. A emoção para um artista é tudo; precisa também saber trata-lá, transmiti-lá, precisa conhecer todas as regras, técnicas, recursos, e convenções com que a natureza – esta provocadora – pode ser dominada e sujeitada à concentração da arte. (FISCHER, 2007, p. 14)

Em uma era de reprodução digital, o ser artista é quase incontrolável, pois são pessoas que organizam cenário, que procuram melhores ângulos, para suas fotos ou filmagens, a ideia de levar, ou colocar o receptor em estado de transe é inconscientemente atribuído à imagem valores estéticos, metáforas e poéticas. Tudo isso envolvido com aplicações de efeitos que podem ser feitos na imagem. Isso de uma forma mais simples, sendo o emissor sempre em busca de *like* a mais um “olhe para cá” e compartilhe.

Ambientes virtuais são criados com o intuito de deixar a percepção fragmentada, por exemplo: os jogos estão cada vez mais interativos, ambientes que colocam muitas vezes o receptor em um choque imagético tão grande que é impossível se afastar desse universo.

Todo esse processo é contínuo, os avanços tecnológicos e a apropriação de novos suportes é algo que fica em constante mudança à medida que a Inteligência Artificial se desenvolve. As novas tecnologias possibilitam o surgimento de muitos artistas que conseguem por meio das imagens adquirir novas integrações entre arte e tecnologia, conseguindo desenvolver signos icônicos que possibilite conceitos sobre o contexto sociocultural.

O domínio das novas tecnologias e das produções de imagens digitais devem ser integradas ao contexto educacional. Pois, os professores precisam propor atividades educacionais que favoreçam uma educação visual para os alunos, para que eles possam saber consumir essas imagens sem se deixar devorar por elas.

“A era da visibilidade nos transforma a todos em imagens, invertendo o vetor da interação humana, criando a visão que se satisfaz apenas com a visão” (BAITELLO JUNIOR, 2005, p. 30).

A satisfação das imagens passou a um nível de interatividade tão intenso com a *internet*, que tanto o emissor quanto o receptor criam conteúdos com intuito de satisfazer da visão. Desde os primórdios da comunicação visual, os signos proporcionavam representações de um mundo utópico. Na contemporaneidade as imagéticas icônicas, atingem os tateadores de telas os “*screenagers*”, por passarem a maior parte do tempo conectados.

Assim, o ciberespaço criado a partir de imagens algorítmicas são utilizadas de forma estereotipada do mercado de consumo. As imagens digitais são textos visuais que, além de ganhar funcionalidades, são abordados diversos elementos socioculturais, histórico, configurando-se conteúdos de grande relevância para a formação do conhecimento.

Essa configuração se torna relevante para receptores (alunos), pois, é onde a visão é presa como se fosse um passe de mágica, os suportes técnicos proporcionam através de imagens uma verdadeira hipnose, por meio do “choque de imagem”⁹.

O fato é que, quando as telas se transformam em cenário cotidiano, o efeito de choque até mesmo diminui, sem que, com isso, de modo algum tenha fim a “mudança de lugares e ângulo”, “que age aos solavancos sobre o observador”. Ela se torna onipresente. Como sempre, cada fotograma age com impulso óptico, a irradiar sobre o observador um “alto lá”, “preste atenção”, “olhe para cá”, a administrar-lhe uma pequena nova injeção de atenção, uma descarga mínima de adrenalina – e a desgastar-lhe a atenção por meio de uma estimulação interrupta. (TÜRCKE, 2016, p. 32).

As imagens exercem seu poder sobre o receptor, através do choque de imagem com olhar atraído pela fascinação dos conteúdos exóticos e excitantes. Devido seu grande poder de interação, o transe se completa como se fosse um ritual religioso.

O “olhe para cá”, na contemporaneidade, está na palma da mão. Os dispositivos como suporte técnico do imagético icônico que estão nas redes sociais, jogos *online/offline*, streaming, e outros suportes são capazes de proporcionar a interação audiovisual. Assim as produções de conteúdos conseguem transformar o

⁹ Choque de imagem: (TÜRCKE, 2016, p.33) o choque da imagem exerce poder fisiológico; o olho é magneticamente atraído pela abrupta alteração luminosa, e dela só consegue se afastar através de um grande esforço de vontade.

imaginário das pessoas, pois não importa mais os conceitos do mundo físico, mas sim o que se projeta no mundo virtual.

Mesmo não sendo novidade para ninguém que a internet facilitou novos meios de expressão, também é fato que ela proporcionou uma reprodução em larga escala de conteúdos digitais que carregam poéticas que disseminam a cultura da lacração. Tendo como suportes diversos dispositivos, sendo os mais populares o celular, o ipad, o computador e a televisão.

Além disso, com o ápice da internet, o choque de imagem é o maior dos problemas, principalmente, porque o que é proposto para o receptor são as coisas que são mais exóticas. O processo de “*profilagem*” por intermédio da Inteligência Artificial, nos mostra o que vamos visualizar e é o que está sendo mais popular nas redes, e isso se traz até nós o sistema de *profilagem*.

O choque de imagem se dá pela fascinação dos olhos, a imagem captada pela visão a qual pode oferecer ou causar ao receptor um ponto de vista, que não é visto. Por isso, a importância da alfabetização visual, por possibilitar no receptor o sentimento de reflexão, crítica, estesia, além disso, um sentimento do que é útil e inútil.

2.3 Imagens Digitais como proposta de Ensino Aprendizado

Os conteúdos imagéticos icônicos presentes no ciberespaço podem funcionar como propostas de ensino e aprendizagem, no entanto, é preciso ter proposta, se observarmos de um ponto de vista claro, são esses conteúdos de redes sociais, streaming e jogos que os alunos mais se conectam. O que eles mais gostam dificilmente são de cunho educativo, essa já é uma das principais dificuldades, relacionar o que não é útil ao agradável.

Apesar de o ciberespaço ser composto de imagens criadas por algoritmos, a partir de dispositivos técnicos, são elas que possibilitam uma interação maior com a sociedade. A utilização de imagens digitais pode ser uma excelente proposta de ensino e aprendizagem. Essas imagens podem criar ambiente de aprendizagem estimulante, ajudando a melhorar a compreensão e a memorização dos conteúdos. Uma vez que são mais atrativas para os alunos do que os textos, elas podem servir para explicar conceitos difíceis visualmente.

Por exemplo, podemos usar imagens para explicar o processo de um experimento científico ou o funcionamento de uma máquina. Além disso, também serve como ferramenta para estimular a criatividade dos alunos. Por exemplo, os alunos podem usar imagens para criar projetos, apontar possíveis soluções.

Os jogos que eles gostam não são educativos, o que eles gostam nas redes sociais também não, no entanto, isso não significa que não podemos transformar esse ciberespaço interativo como espaço de ensino e aprendizado. É preciso instigar o processo cognitivo, o processo de satisfação da visão não precisa se sobrepor ao cognitivo, é preciso que isso fique claro.

As imagens têm características da obra arte no ciberespaço, espaço onde algoritmo possibilita uma postura semântica do emissor com o receptor. No entanto, ao experimentar qualidades sensíveis da arte em tempo real em cálculos matemáticos, em interfaces digitais, o receptor precisa julgar poeticamente o conteúdo. Os artistas que se aproveitam dos recursos computacionais em criações gráficas, instalações interativas, infografias, robótica, multimídia em redes de comunicação põem definitivamente pincéis, tintas, telas, pedras, filmes no museu.

A arte ganhou novos suportes que possibilitou ao ser humano se expressar por meios tecnológicos, sensores, telefone, satélites, numa arte que pensa as tecnologias digitais e as tecnologias da comunicação como meios de expressar suas poéticas. (PILLAR, 2014, p. 31).

É temerário concordar com a afirmativa de que a tecnologia colocou definitivamente a arte tradicional no museu, até porque ainda encontramos muitos artistas que preferem as técnicas mais tradicionais para criar suas obras.

Nos ambientes escolares, ainda são aplicadas as propostas mais tradicionais, de artes, pintura em tela, e seguem sendo uma proposta muito satisfatória no contexto escolar. A interação dos alunos com essa produção artística ainda é muito apreciada. Diante de todas as possibilidades dos ciberespaços, quando se planeja atividades relacionadas à pintura tradicional, os alunos participam efetivamente, gostam de usar o pincel e até mesmo esculturas com argila.

Mas assim que se finaliza a tendência registra com uma foto porque são afeitos a *likes* e visualizações, ou seja, os denominados “*screenagers*”, os sedentos por ciberespaço.

Os “*screenagers*” são pessoas que preferem se comunicar por meios tecnológicos, então propostas de ensino e aprendizado que seja sobre o uso de dispositivos técnicos como suporte de imagens digitais. São propostas que podem possibilitar o interesse dos alunos nas aulas, mesmo muito deles não tendo acesso à internet, são fascinados por tipos de conteúdo disponibilizados no ciberespaço.

Conscientizar e refletir sobre o uso correto dos dispositivos, são formas de se livrar das amarras dos conteúdos digitais (imagens) seria uma boa proposta.

Segundo Dewey (2010), o crítico, em primeiro lugar, deve ter experiência e depois fazer com que se revele a intencionalidade da produção.

O crítico sabe o que um ponto ou linha pode significar porque passou por processo de aprendizado, preparou-se para analisar imagens digitais ou tradicionais. Mas como analisar imagens cujo único objetivo é a interação em interfaces digitais, os *likes*, as visualizações muitas vezes nos impedem de efetuar uma análise mais crítica por ser fascinante, o que acabamos sendo devorados por imagens.

Também é necessário fazer com que o aluno entenda que ele precisa criar seu próprio conteúdo educativamente e publicar em qualquer rede social, de forma que possa gerar conhecimento entre emissor e receptor. A compreensão de que o conhecimento pode ser desenvolvido nas coisas simples o interesse será maior.

Realizar pesquisas no ciberespaço que possam identificar intencionalidades de cunho políticos, religiosos, publicitário, propagandista e discutir como as imagens são facilmente manipuladas no ciberespaço.

Figura 17 – O que nos olha



Fonte: Blade Runner 2049. Warner Bros. Pictures, 2017.

A fascinação do olhar sobre as imagens tecnológicas é o que possibilita um afastamento da razão. Na cena do filme (figura 11), futurista, onde a interação entre o homem e a Inteligência Artificial se torna algo que fascina o olhar ao ponto de a imagem satisfazer a visão.

Impossível pensar de forma reflexiva e crítica sobre os conteúdos produzidos no ciberespaço. Podemos ser reflexos das imagens. Agir como reflexo da sociedade informática é se tornar sensacionalista e fascista. O ciberespaço dita as regras da sociedade contemporânea, e em breve a alfabetização visual será uma prioridade, pois a satisfação da visão são paradigmas na sociedade de consumo que precisam ser quebrados.

Hoje, a maioria das pessoas gasta grande parte de seu tempo processando informações por meios telemáticos. Esses novos modos de interface entre diferentes atividades geram novas formas de organização do trabalho, ao mesmo tempo, em que transformam todos os formatos sociais institucionalizados: casa, educação, empresa, universidade, serviço de saúde e/ou mercado de trabalho. (CASTELLS, 2005, apud, GONZÁLEZ, 2019, p. 16).

A alfabetização visual é uma proposta para educação do olhar, sendo possível aos receptores captar informações com habilidades de analisar as imagens no ciberespaço. O consumo de conteúdos digitais (imagens) fica indissociável da vida humana. Mas afasta o receptor dos seus valores socioculturais, é uma fixação tão grande que impossibilita questionamentos sobre o que se vê nos suportes técnicos.

Um conceito eficaz; para abordar como a educação do olhar seria a alfabetização visual. Essa alfabetização consiste em ajudar as pessoas a desenvolver a capacidade de entender, reconhecer significados nas imagens icônicas. Ela possibilita que as pessoas consigam analisar e produzir conteúdo (imagens) o que permitiria que a capacidade de usufruir desse conteúdo sem que haja uma distorção da sua realidade. Com isso, o espectador desenvolveria uma melhor compreensão dos temas abordados nas imagens tecnológicas, o que conseqüentemente permite que ele exerça um olhar crítico sobre o que vê.

Imagens do mundo virtual são como ritos que dominam a mente humana. Difícil fazer uma reflexão crítica, ou quiçá fruidora, na sociedade informática que também é conhecida como “*screenagers*” pois passa a maior parte do tempo

produzindo ou visualizando conteúdo (imagens) na internet. Isso exige uma maior consciência de nossas ações e escolhas, e que desenvolvamos uma postura crítica para podermos nos beneficiar da tecnologia, ao invés de sofrer seus possíveis efeitos negativos.

A alfabetização visual, assim como a leitura, ajuda a desenvolver o entendimento e a criatividade do indivíduo, além de ser um meio para ajudar as pessoas a compreender melhor o mundo ao seu redor. A alfabetização visual permite que as pessoas entendam o que é apresentado em imagens, e que elas possam ver além do que é mostrado, e assim melhorar sua capacidade de interpretação e compreensão.

O alfabetismo visual é fundamental, pois a Inteligência Artificial possibilita um avanço significativo e sem controle de criação no mundo virtual, criando realidades alternativas a partir de algoritmos. Isso só mostra que precisamos nos educar para podermos diferenciar o mundo concreto do virtual. Nesse caso, as técnicas de alfabetização visual são importantes para ajudar as pessoas a construir significados, entenderem a veracidade das imagens. Além disso, é mister que as pessoas saibam como usar esses elementos para expressar suas emoções e sentimentos.

Portanto, a fascinação do olhar sobre as imagens possibilita um afastamento da razão. Vivemos em uma sociedade onde fascinação do olhar é um fio condutor tanto para o útil quanto para o inútil.

A cultura audiovisual faz parte de um contexto em que o acesso pode ser por meio tanto do celular quanto do notebook ou da televisão. Isso pode causar implicações no contexto sociocultural não só da escola, mas também da sociedade coariense, por ser um reflexo da sociedade do consumo, vivem por algo estereotipado em dispositivos técnicos. Além disso, esse consumo tem a possibilidade de fragmentar a percepção cognitiva, tornando-nos reflexo das imagens digitais, sendo espelhos do mundo.

As imagens digitais funcionam como espelho do virtual que moldam a vida cotidiana, e seu reflexo ainda é mais preocupante, pois transforma o modo de pensar das pessoas. No mundo virtual a tendência é se manter conectado, uma vez que os “screenagers” passam a maior do tempo, sejam em jogos *online/offline*, redes sociais ou a televisão em streaming.

Além disso, quem não tem um celular, *ipad*, *notebook* lança mão das imagens de televisão que continua ainda sendo a mais consumida entre os alunos. De uma certa forma há a necessidade de propostas que viabilizem uma aprendizagem significativa. A BNCC (2018) apresenta tópicos importantes para um ensino e aprendizado de qualidade através da arte integrada às novas tecnologias tais como: fruição, reflexão, crítica, estesia, expressão e criação.

3 PERCURSO METODOLÓGICA DA PESQUISA.

3.1 Métodos e Técnicas

Como observou Balestrini, 2006, p.131, a metodologia da pesquisa é “um plano de pesquisa global que se integra de forma coerente e adequada, técnicas de coleta de dados a serem utilizadas, análises planejadas e objetivos”. Sistematização de forma organizada às análises coletadas a partir da busca pelo problema que se tornou evidente.

A partir do desenvolvimento metodológico da pesquisa consolidada como pesquisa-ação sobre “Alfabetismo visual, um fruir sobre a cultura amazônica: uma experiência de ensino aprendido na Escola Estadual CETI — Professor Manuel Vicente Ferreira Lima”. Além disso, sistematização da pesquisa será precisa, muito detalhada, porque é uma observação no contexto social. O trabalho consiste em pesquisar dentro de dois padrões de desenvolvimento metodológico com pesquisa descritiva, para identificar os problemas supracitados, que causam diferentes excitações às sensações, déficit de atenção.

E como as mutações cognitivas individuais afetam seu olhar e mudança de hábitos socioculturais, todos os instrumentos a serem utilizados para coleta de dados conforme as especificações na proposta geral: a coleta de dados, a análise e interpretação dos resultados mostrará as causas de analfabetismo na cidade de Coari, Amazonas.

O objetivo do estudo será analisar como a alfabetização visual pode contribuir com a sociedade Coariense, valorizando as atividades socioculturais da cidade Coari-Amazonas, uma vez que o tema da pesquisa tem sustento teórico suficiente, precedido como uma pesquisa descritiva, buscando saber em detalhes como o analfabetismo visual afeta nossa percepção; conseqüentemente nosso legado sociocultural que se perde em um emaranhado de informações de digitais e funde a uma utopia sensacionalista do imagético icônico.

Pesquisa com características do materialismo dialético, que segundo Thalheimer (2014) é quando o indivíduo, mais ou menos conscientemente, forma um conceito do mundo, tanto para a educação recebida quanto para as influências do meio ambiente.

Nesta pesquisa, utilizamos como método a pesquisa-ação para investigar como as imagens digitais criam uma visão estereotipada nos alunos da Escola Estadual - CETI Professor Manuel Vicente Ferreira Lima. Também queríamos saber a importância da proposta do alfabetismo visual e de sua fruição no processo de valorização sociocultural coariense.

A pesquisa teve início com a proposta metodológica qualitativa, no entanto devido a algumas necessidades da própria pesquisa, foi adotada uma metodologia conforme o exposto a seguir (tabela 2):

Tabela 2 – Métodos e técnicas de produção de dados

Metodologia	Método	Técnicas de produção de dados
Qualitativa	Pesquisa-ação	Observação Questionário

Fonte: adaptado de Sautu, 2010.

Para mostrar todo o processo e desenvolvimento da pesquisa, a investigação seguiu conforme delineamos acima; é fundamental esclarecer que em todo o processo foi preciso a aplicação de um questionário com perguntas semiabertas, com a frequente observação no participante.

3.2 Classificação da Pesquisa

3.2.1 Quanto à Abordagem Metodológica

Nessa pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa em que usamos a técnica de pesquisa para analisar a importância do alfabetismo visual e da fruição sobre a percepção do contexto sociocultural coariense e como a falta desse aprendizado afeta a forma de perceber a realidade em que os alunos fazem parte. Para Yin (2001, p.45) o estudo qualitativo é “Contribuir para as relações sobre conceitos existentes ou emergentes que ajudem a explicar o comportamento social humano”. O levantamento da população de estudo que são os alunos da Escola Estadual Professor Manuel Vicente Ferreira Lima, CETI-Coari, com sete turmas de 2º ano, um total de 174 alunos,

com uma faixa etária de idade 16 a 18 anos, proporcionando compreensões e percepções sobre o campo de estudo.

Pesquisa que envolve esse tipo de estudo é mais focada na observação para entender melhor as motivações e percepções dos indivíduos.

3.2.2 Quanto ao Método e as Técnicas de Pesquisa

Na pesquisa-ação descritiva, tivemos o questionário e a observação, envolvendo pesquisador e membros da situação problema.

O método de pesquisa-ação consiste essencialmente em elucidar problemas sociais e técnicos, cientificamente relevantes, por intermédio de grupos reunidos: autores, membros da situação problema e outros autores resolução do problema levantado. (THIOLLENT, 2022, p. 07).

A interação de todos os sujeitos da pesquisa é fundamental para o problema vivenciado seja observado na prática, o que possibilita um olhar mais crítico e reflexivo de todos os sujeitos da pesquisa o que caracteriza como pesquisa social.

Mas, como toda pesquisa, foi preciso cuidado, pois observamos que alguns alunos da Escola Estadual CETI – Professor Manuel Vicente Ferreira Lima, não deram importância no primeiro momento da interação, já no segundo encontro conseguimos fazer com que eles entendessem os objetivos da pesquisa na escola. Então, os sujeitos da pesquisa foram divididos em grupos, composto de sete turmas

Em seguida, ocorreram as oficinas, nas quais o pesquisador observou diretamente os participantes, para isso, considerando a quantidade de participantes prevista. Organizamos em quatro grupo: grupo 1 (turmas de 2º ano 01 e 02), grupo 2 (turmas de 2º ano 03 e 04), grupo 3 (turmas de 2º ano 05 e 06) e grupo 4 (turma do 2º ano 07), foram aplicadas duas oficinas com cada grupo. No primeiro dia de oficina, no horário matutino com o grupo 1, e no vespertino com o grupo 2, no segundo dia de oficina esse procedimento foi repetido e as oficinas foram encerradas para os grupos 1. Posteriormente, as oficinas foram aplicadas no horário matutino com o grupo 2, no vespertino com os grupos 3, e nos próximos dois dias as oficinas foram com o grupo 4.

Os procedimentos utilizados nas oficinas se deram por meio de apresentação de imagens que viralizaram na internet, exposição das diferentes percepções de uma mesma imagem pelos alunos e discussão sobre como essas imagens alteram as formas de perceber o mundo. As oficinas ocorreram durante quatro dias da semana, de segunda a quinta-feira, com o total de duas horas aula de oficina para cada grupo.

No que se refere à análise de dados, o comportamento humano em uma determinada sociedade é muito dinâmico. Dessa forma, considerando os procedimentos éticos, a pesquisa em tela está ancorada em Celani (2005) que propõe orientações sobre a ética na pesquisa.

Portanto, foram necessários instrumentos adequados, como o uso de questionários semiabertos com justificativas e observação para a realização da pesquisa indicada. A observação foi utilizada para descobrir, interpretar situações no campo empírico, permitindo a comparação das respostas dadas em diferentes momentos, e situações.

3.2.3 Análise Crítica dos Riscos e Benefícios.

Conscientizamos o sujeito acerca do direito de não responder e/ou desistir a qualquer momento. Da mesma forma, que lhe foi garantida a liberdade de recusar-se a participar e retirar o seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado.

Em contrapartida, a participação neste estudo poderá oferecer como benefícios: a) Reflexão e promoção sobre a importância da pesquisa para o conhecimento acadêmico e científico, de forma que haverá divulgação, pois estão sendo realizada junto ao Programa de Mestrado; b) Valorização da disciplina Artes; c) Contribuição para o desenvolvimento profissional de todos os profissionais da educação envolvidos na pesquisa; d) Possibilitará ainda o conhecimento sobre a disciplina de Artes e seus benefícios na sociedade coariense, além de; e) A pesquisa pode suscitar novos debates e estudos sobre a temática.

3.3 Responsabilidades do Pesquisador, da Instituição e do Patrocinador

O pesquisador enquanto responsável pelo levantamento da literatura, coleta de dados, tratamento estatístico e discussão dos resultados, arcou com as despesas referentes ao andamento do projeto e respondeu por quaisquer assuntos relacionados à pesquisa realizada dentro e fora dos limites da Universidade Federal do Amazonas.

3.4 Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa

A pesquisa seria suspensa ou encerrada se os informantes do local escolhido fossem contrários à execução da mesma, desta maneira, respeitamos os preceitos estabelecidos quanto à ética na pesquisa. A pesquisa seria suspensa caso ocorresse alguma fatalidade durante as coletas que impedisse a continuação do trabalho do pesquisador.

3.5 Questões da pesquisa

Tendo em vista o desenvolvimento de uma proposta teórico/metodológica para a realização de uma pesquisa acerca do alfabetismo visual e da fruição de imagens, buscamos observar o nível de alfabetização visual dos alunos. A partir do observado propomos atividades que salientassem uma boa análise das imagens no ciberespaço, as questões de pesquisa foram direcionadas para a análise dos seguintes aspectos. Deste modo, a proposta metodológica oficina no laboratório de informática:

1. Quais são os principais fatores que contribuem para o desenvolvimento do alfabetismo visual e da fruição sobre a cultura coariense?
2. Quais são as principais barreiras que impedem o desenvolvimento do alfabetismo visual e da fruição sobre a cultura coariense?
3. Quais são os principais métodos para promover o alfabetismo visual e da fruição na escola CETI?
4. Quais são os principais incentivos para estimular o desenvolvimento do alfabetismo visual e da fruição no contexto coariense?

3.5.1 Materiais Utilizados durante a Oficina

Os materiais utilizados na oficina: câmera fotográfica, celular, computadores e data show, espaço físico — laboratório de informática com acesso à Internet/WEB, aplicativo — Photoshop CC e Google Chrome. Um computador para cada sujeito para aplicação de questionários e realização de oficinas. Além disso, foram usados lápis, caneta e caderno para descrições.

A observação feita coletivamente, no laboratório de informática, algumas perguntas feitas relacionadas às imagens que estavam sendo projetadas na tela de projeção.

Os participantes foram convidados a se expressar livremente sobre o que eles viam e sentiam. Também incentivados a falar sobre seus sentimentos, experiências e perspectivas. As perguntas feitas aos alunos na oficina, era para descrever algumas imagens apresentadas, onde os participantes se sentissem à vontade para expressar suas opiniões.

Segundo Paviani e Fontana (2009) “uma oficina pedagógica é, pois, uma oportunidade de vivenciar situações concretas e significativas, baseada no tripé: sentir-pensar-agir, com objetivos pedagógicos”. Além disso, oportunizando saberes em grupos a partir da interação dos alunos, socializando suas experiências com as imagens digitais.

Descrever as imagens apresentadas, cenas de séries, filmes, redes sociais, jogos online/offline, imagens a partir de programas computacionais e aplicativos para os participantes poderem fornecer suas opiniões sobre o assunto. O diálogo com as turmas nas oficinas foi feito para entender como a percepção dos alunos pode ser afetada mundo virtual, bem como suas opiniões sobre como elas são representadas.

Os participantes também foram solicitados a apresentar exemplos de como as imagens afetam como eles se sentem, pensam e agem. Uma oficina de alfabetização visual com imagens digitais pode ser uma ótima maneira de ajudar as pessoas a desenvolverem suas habilidades de comunicação visual e entenderem como as imagens podem ser usadas para transmitir informações e ideias.

Os resultados foram anotados e analisados para descobrir padrões na percepção dos entrevistados. Observando de forma clara e objetiva. Não só o comportamento, mas também as opiniões sobre a representação das imagens que

foram observadas. Os resultados ajudaram a entender melhor como as imagens consumidas afetam a percepção cognitiva dos indivíduos.

4. RESULTADO DA PESQUISA

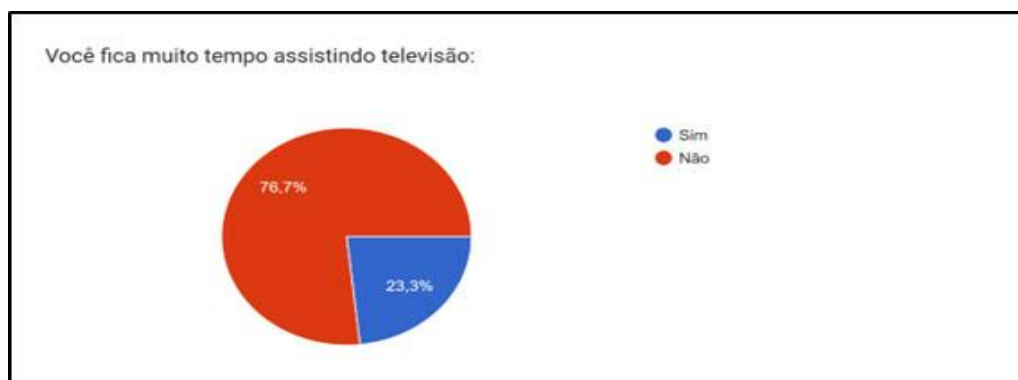
4.1. Análise de dados

Os instrumentos que resultaram na coleta de dados desta pesquisa foram o questionário e a observação, dos participantes cuja finalidade foi a produção de dados de suma importância para pesquisa. Gil (2002) esclarece alguns entendimentos para a definição e distinção deste instrumento, para ele (2002, p. 115) “Por questionário entende-se um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisador”.

Ao proceder à recolha e análise de dados referentes ao questionário, aplicado para todas as turmas de um total de sete turmas. Para observar quanto tempo os sujeitos da pesquisa ficam diante de dispositivos técnicos que servem de suporte para as imagens digitais e como esses sujeitos se relacionam com as imagens.

As questões semiabertas com justificativas, para saber qual é o dispositivo mais utilizado para visualização imagem, considerando a seguinte estrutura: gráfico 1 – “uso de aparelhos audiovisual a televisão”; gráfico 2 – “hábito do uso de celular, internet”; gráfico 3 - reflexão a partir de imagens digitais a questões foram relacionadas conforme o consumo de imagens em dispositivos técnicos, no caso da televisão e celular, ao ser onde eles passam a maioria do tempo.

Gráfico 1- Quanto ao uso da televisão



Fonte: Acervo do Pesquisador, 2023.

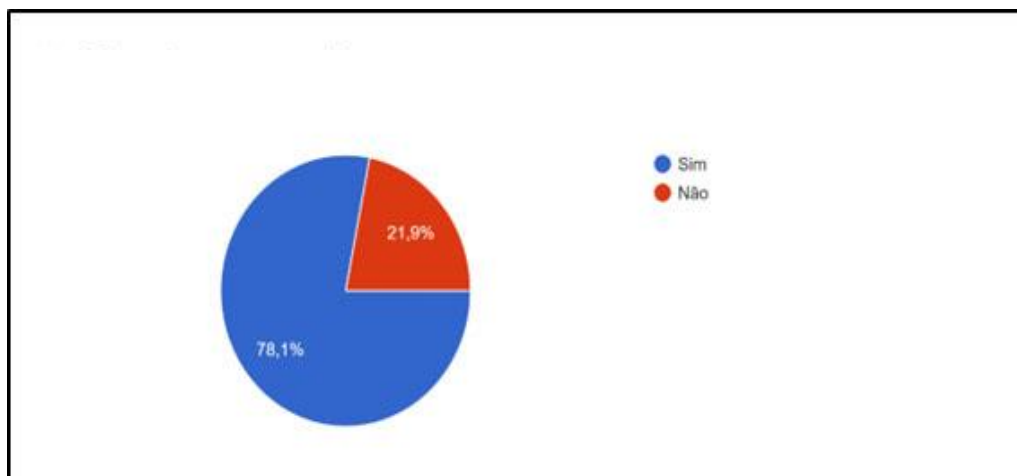
De acordo com o gráfico acima, 76,7% dos alunos não passam muito tempo diante da televisão, isso significa que seu tempo em casa não se resume à televisão, na presença deste dispositivo. As mudanças socioculturais a partir das utopias do universo icônico da cultura digital, já não é tão intensa na cultural televisiva. Questionário foi realizado com sete turmas de 2º ano, com o envolvimento deles, no laboratório de informática, para identificar onde o aluno consome mais imagem.

A explicação dessa mudança é o aumento da funcionalidade do celular, possibilitando novas formas de consumo de conteúdo digital, como jogos, filmes e séries por streaming e redes sociais. O questionário foi realizado com alunos do segundo ano e foi uma forma de conhecer como é o uso da televisão. Além disso, as informações coletadas são úteis para entender como a cultura audiovisual influencia os hábitos dos estudantes.

Neste sentido, 76,7% dos alunos de um universo de 105 não têm hábito de ficar assistindo à televisão, mas 23,3% ficam muito tempo diante dela. Os dados nos mostram que mesmo a televisão sendo predominantemente a mais usada como forma de entretenimento e informação visual. Começa a se perceber uma mudança no consumo de imagem, e essas mudanças se devem ao surgimento dos novos dispositivos técnicos. Além disso, o tempo é propício à cegueira visual sem muitas reflexões ético-políticas sobre o uso das tecnologias. O controle do uso responsável é mais difícil.

Portanto, os resultados do questionário indicam que, embora a televisão ainda seja o principal meio de consumo de imagem, há um declínio no uso deste dispositivo, principalmente entre os jovens. Isso pode ser explicado pelo aumento do uso de outras plataformas digitais, como jogos, redes sociais e serviços de streaming, que compõem a cultura digital atual. Dessa forma, é preciso estar atento às mudanças no universo midiático, para podermos refletir sobre os possíveis impactos destas novas formas de consumo.

Gráfico 2 – Quanto ao uso do celular



Fonte: Acervo do Pesquisador.

Todos os alunos que afirmam ficar pouco tempo diante de uma televisão são os que demoram mais usando do celular, como podemos observar no Gráfico que 78,1% passam a maioria do tempo usando celular.

De fato, o gráfico mostra que 78,1% dos alunos afirmam passar maior parte tempo no celular, enquanto apenas 21,9% afirmam ficar na televisão. Esses dados indicam que, com o aumento da cultura digital, os alunos se voltam cada dia mais para dispositivos móveis, como celulares, para se conectar com o mundo.

Isso explica o porquê de 76,7% dos alunos passarem pouco tempo diante da televisão, já que este dispositivo é usado mais em grupo, enquanto o número de usuários de smartphones aumenta, pois há facilidade de uso em todos os lugares. Portanto, é possível concluir que é preciso estar atento às mudanças no universo midiático, para podermos refletir sobre os possíveis impactos destas novas formas de consumo.

O consumo de imagens é preocupante no século XXI, pois a iconofagia do visual é tão sedenta, que podem levar o espectador a uma excitação constante a partir dos bombardeios visuais, que impactam em suas escolhas no contexto sociocultural. Por isso, é fundamental que os jovens usem conscientemente essas tecnologias e saibam aproveitá-las de forma responsável, sem que haja interferências em seu contexto sociocultural. Além disso, que os pais fiquem atentos ao que seus filhos estão consumindo e como isso pode influenciar seu desenvolvimento.

Em observação concluímos também que até mesmo na escola o uso de celular é constantemente observado e seu uso na maioria das vezes é para acessar redes sociais, jogos, até mesmo para filmes e séries.

Os resultados do questionário serviram para melhor observar os sujeitos e seus costumes na escola. Dessa forma, é fundamental que os pais e educadores estejam atentos para as mudanças no universo midiático, para poderem orientar os alunos sobre consumo dessas imagens. Além disso, é preciso refletir sobre os possíveis impactos destas novas formas de consumo na formação ética dos jovens, para podermos construir um mundo melhor.

Mesmo sendo o celular o dispositivo mais usado por eles, são as imagens que propiciam a eles as distrações ético-políticas que esses jovens buscam para aproveitarem o seu tempo em casa.

De fato, o uso de dispositivos móveis como celulares tem se tornado mais comum entre os jovens. Por meio destes dispositivos, os estudantes têm acesso a diversas formas de consumir imagem, como games, filmes e séries por streaming, redes sociais. As imagens podem propiciar aos estudantes as distrações ético-políticas que eles buscam para aproveitar seu tempo em casa. Mas, é preciso estar atento às mudanças no universo midiático, para podermos refletir sobre os possíveis impactos destas novas formas de consumo na formação ética dos jovens.

A distração do olhar prejudica a percepção do receptor de imagens digitais, por isso a importância do olhar fruidor sobre as imagens, para que essa fruição leve o receptor a um estado reflexivo, crítico, ético-político.

É essencial que o aluno desenvolva um olhar crítico diante do que se vê, possibilitando ao receptor refletir sobre as imagens que está vendo, a fim de compreender os seus possíveis impactos na formação sociocultural. Por outro lado, que os educadores estejam atentos aos alunos e ao que estão consumindo e como isso pode influenciar seu desenvolvimento. É necessário que os jovens usem as novas tecnologias de forma consciente e responsável.

No questionário semiaberto com justificativa visamos saber dos alunos se eles fazem uma análise reflexiva sobre as imagens consumidas. Ver Gráfico 3.

Gráfico 3 – Análise reflexiva



Fonte: Acervo do Pesquisador.

42,5% dizem fazer uma reflexão, 35,6% não e 21,9% dizem em parte, o que fica evidente é que a reflexão feita a partir da utopia do mercado de consumo ou das ideologias das *Big Techs*.

Os resultados do questionário indicam que a maioria dos alunos (42,5%) afirmam fazer uma reflexão crítica quando acessam o ciberespaço, enquanto 35,6% afirmam não fazer reflexão e 21,9% afirmam fazer reflexão em parte. Esses dados indicam que, mesmo que exista um nível de consciência dos alunos, a maioria ainda não consegue pensar criticamente sobre as imagens que consome. Isso é explicado pelo fato das *Big Techs* proporcionar a fascinação do olhar.

4.2. Instrumento de Pesquisa - Oficina

Fazer leitura visual dos signos presente na contemporaneidade é muito mais complexo, pois em seu contexto mais excitante é muita informação visual, por isso a importância de filtrar o que observamos, refletindo e fazendo indagações. As imagens fazem parte do dia a dia das pessoas com o auxílio dos dispositivos, a interação é constante devido a velocidade da sua propagação.

A forma como nos deparamos com as imagens digitais em nosso dia adia é que exige do observador um olhar mais aguçado sobre o que percebemos imagetivamente.

No que concerne à observação Gil (1999) argumenta que fatos quando são observados de forma direta, figuram com uma vantagem em comparação aos demais instrumentos. Sob a ótica de Marconi e Lakatos (2003, p. 190) a observação é “[...] uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”.

Desta forma, esta pesquisa se alinha à ótica de Marconi e Lakatos (2003, p. 190) e no intuito de ver, ouvir e examinar os fatos, as observações serão feitas nas oficinas ofertadas aos alunos que serão utilizadas como estratégias de pesquisa.

Desenvolver novas habilidades dialógicas diante das imagens técnicas. Estimular a reflexão sobre e para a produção de imagens técnicas, principalmente imagens cinematográficas em obras audiovisuais. Estimular a dimensão colaborativa inerente à realização de obras audiovisuais. De acordo com (BRASIL, 2017, p. 475)

“é fundamental que os estudantes possam assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo, em saraus, performances, intervenções, *happenings*, produções em videoarte, animações, *web* arte e outras manifestações e/ou eventos artísticos e culturais, a ser realizados na escola e em outros locais. Assim, devem poder fazer uso de materiais e instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, em diferentes meios e tecnologias”.

Enquanto aluno é fundamental que se compreenda as imagens técnicas, para que o processo de fruição se desenvolva no observador e que ele possa reconhecer o processo sociocultural não só de sua cultura, mas também de reconhecer a importância de todas as culturas.

Quanto a aplicação da oficina como estratégia de pesquisa encontro em Spink *et al* (2014, p. 33) que

[...] as oficinas são configuradas como ferramentas ético-políticas privilegiadas, pois propiciam a criação de espaços dialógicos de trocas simbólicas e a construção de outras possibilidades de sentidos acerca das temáticas discutidas cujos efeitos não se limitam aos usos que os pesquisadores podem fazer desse material, mas também alertam para potenciais transformações nas práticas discursivas geradas naquele contexto [...]

Portanto, são necessários instrumentos adequados, como o uso de questionários e observação para a realização da pesquisa aplicada. Recurso que foi utilizado para descobrir interpretações das situações observadas, permitindo a

comparação das respostas dadas em diferentes momentos, espaços e situações sociais.

Buscando a interação a partir das experiências dos sujeitos com imagens digitais, buscando desenvolver uma relação interativa e participativa com o aluno

O que possibilita o ver e o criar imagens organizadas conforme a utopia das grandes mídias são produções imagéticas, que causam a fascinação/distração do olhar, pois o seu uso fortalece o consumo em massa. Assim, é preciso que os pais e educadores e os alunos estejam atentos às mudanças no universo digital para poderem saber como usar, de forma conscientemente. Além disso, também é preciso refletir sobre os possíveis impactos destas novas formas de consumo na formação sociocultural dos alunos no contexto coariense.

Ao solicitar que descrevessem algumas imagens que estavam sendo apresentadas no momento da oficina de alfabetização visual, não se observou o senso estético da fruição nas descrições das referidas imagens. A maioria não quis participar de forma descritiva, apenas dialogando, mas os que participaram descrevendo, notamos que falta aprender a linguagem dos signos, o alfabetismo visual, a proposta de ensinar a ver com sentido. Percebemos também que muitos os alunos possuem déficit de atenção isso devido tempo que ficam interagindo em telas, o que os impedem de analisar as composições, sendo assim observa-se que são analfabetos visuais.

Figura 18 – Fumando cotonete

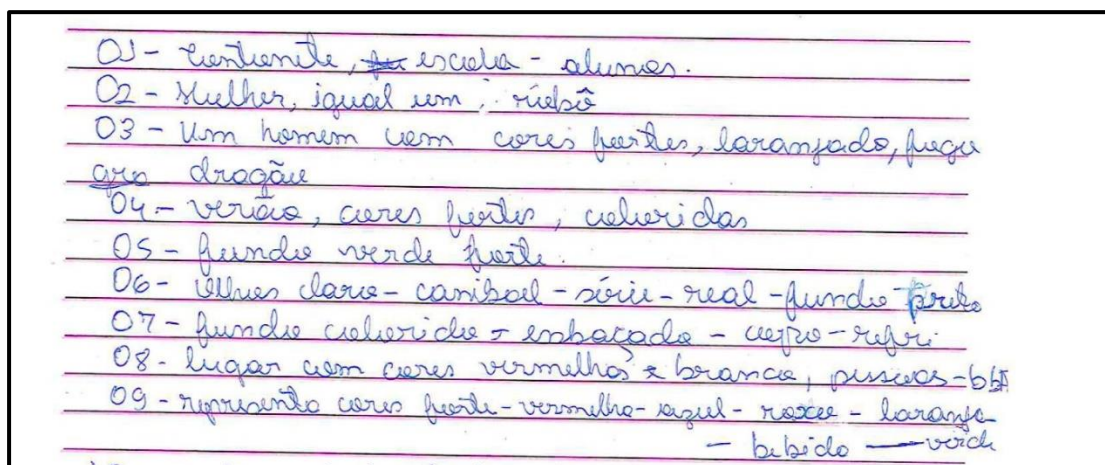


Fonte: Tik tok, 2022.

A descrição da imagem “fumando cotonete” mais uma *trend* do *Tik Tok*, onde o receptor aceita o desafio sem antes fazer uma análise crítica ou reflexiva sobre o ciberespaço. Dois alunos responderam de forma descritiva sua compreensão sobre a imagem projetada, que serão identificados como sujeito A e B. Será uma forma de identificar se os indivíduos têm habilidades de fazer leitura visual.

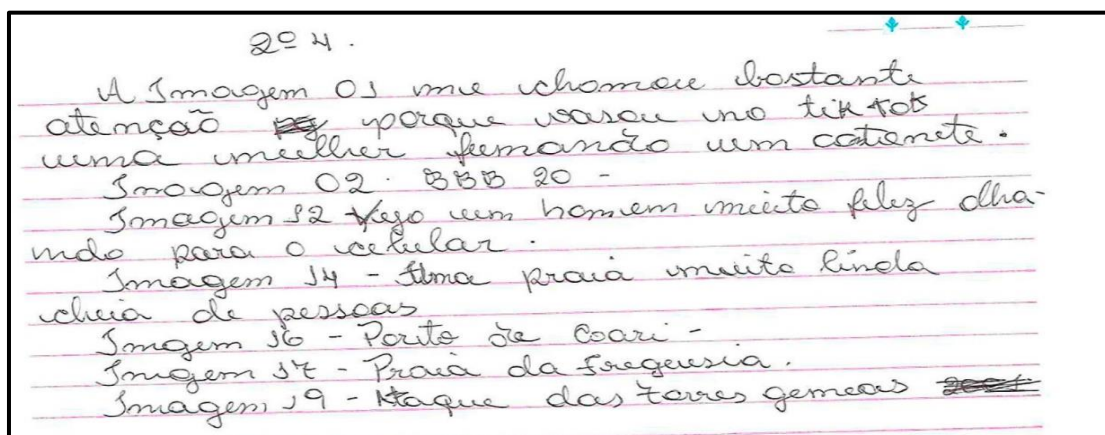
Para fazer uma análise visual de forma perceptível espera-se do aluno uma reflexão crítica contextualizada. Apreciando de forma coerente o valor poético e fruidor a imagem. Que a utopia do mundo virtual seja percebida e não vista somente como um desafio ou entretenimento.

Figura 19 – descrição aluno A



Fonte: Acervo do Pesquisador.

Figura 20 – descrição aluno B



Fonte: Acervo do Pesquisador.

A descrição dos dois alunos mostra que o alfabetismo visual é uma proposta que precisa ser empregada de forma sistemática na educação básica.

Aluno **A** “cotonete, escola — aluno” descreveu a imagem apenas dando a legenda a imagem, focando apenas no que estava em destaque na imagem. Lhe faltou fruição, reflexão, estesia, crítica.

O aluno **B** em resposta descreveu — “me chamou bastante atenção porque vazou no Tik Tok”, descrevendo somente que chamou sua atenção, por achar engraçado, por ter viralizado ou ser exótico. O alfabetismo visual é fundamental para que o receptor de imagens compreenda o significado das imagens e fazer uma análise crítica sobre elas. Dessa forma, é importante que os pais e educadores estimulem os jovens a desenvolverem um olhar crítico diante das imagens que consomem, a fim de que aprendam a linguagem dos signos e alfabetização visual.

Importante ressaltar que as imagens trabalhadas na oficina, foram imagens de redes sociais, blogs, reality show, streaming e jogos, todas as respostas estão parecidas. O alfabetismo visual é importante para as pessoas compreenderem e fazerem uma leitura do que estão visualizando. Essa habilidade ajuda na interpretação e compreensão das imagens, e seu uso pode servir como uma forma de comunicação eficaz, seja para fins educativos, informativos, comerciais ou artísticos.

Ao desenvolver essa habilidade, as pessoas conseguem reconhecer os elementos visuais nas imagens de forma fruidora e compreender seu conteúdo. Além disso, é possível avaliar criticamente o que está sendo visto, a fim de avaliar seu significado e importância.

Conforme observado no contexto da pesquisa, os alunos não conseguem avaliar as imagens de forma fruidora, apenas reconhecem determinada imagem, mas não conseguem estabelecer relações entre elas. Isso ocorre, e acabam por prejudicar o desenvolvimento cognitivo necessário para entender os conceitos abordados nas imagens e realizar uma análise mais completa das imagens percebidas. É importante que os alunos sejam orientados adequadamente para poderem desenvolver as habilidades necessárias para avaliar imagens de forma mais fruidora.

Falta habilidade e competência para fazer uma leitura visual na sociedade informática, e grande parte dessas habilidades pode ser desenvolvida na escola. A leitura visual é a capacidade de ler e compreender imagens, deve-se ensiná-la desde a educação infantil, e os professores devem orientar seus alunos a fazer uma leitura

visual de forma crítica e criativa. Assim, eles poderão desenvolver habilidades necessárias para interpretar imagens em diversas áreas e usá-las para ampliar o seu conhecimento. Além disso, ao observar as justificativas apresentadas a partir do questionário, observa-se que a cultura audiovisual, criam novos valores, novas percepções socioculturais que vão moldando a sociedade coariense, um imaginário que se molda na cultura do ciberespaço.

Isso transforma a forma de pensar dos alunos, pois as imagens possibilitam uma distração do olhar, essa distração cria no aluno uma nova forma de ele perceber o mundo, criando imersões na cultura da imagem.

Assim, o professor tem o papel fundamental de desenvolver e aprimorar as competências visuais dos alunos, para que eles consigam compreender as imagens de forma mais profunda e ter uma boa leitura visual. Para isso, é necessário que os professores utilizem atividades lúdicas e criativas para desenvolver essas habilidades nos alunos, como jogos, vídeos, debates, análise de imagens, entre outros. Assim, os alunos poderão compreender e interpretar imagens de forma mais significativa e terão mais facilidade para estabelecer relações entre elas.

4.3. Sobre o Objeto de Estudo: Alfabetismo Visual como Experiência de Ensino e Aprendizado

As mudanças no contexto coariense têm em sua estética tendências conflitantes, pois as mensagens por meio de imagens apresentam uma estética mais atraente a cada dia que passa, visto que são criadas com a intenção de alimentar uma tendência do mundo virtual, o que possibilita os avanços de empresas conhecidas como as *Big Techs*. As Principais *Big Techs* são oferecem uma grande quantidade de conteúdos (imagens) que se dissipam nas redes sociais, nos jogos online/offline, em blogs de uma forma incisiva no ciberespaço. São imagens que trazem consigo ideologias e intencionalidades. Porém, em muitos casos o espectador não se encontra preparado para acessar esse ambiente, as distrações acabam criando hábitos socioculturais sensacionalistas, da cultura do ódio, do extremismo, o que é conhecido popularmente como a (cultura da lacração).

Na contemporaneidade, com o surgimento da *internet*, surgiu novos meios de consumo de imagens. Segundo Silva (2022) o poder dessas imagens em nosso cotidiano pode afastar o espectador de um legado sociocultural, não devido aos

avanços tecnológicos, mas por falta de uma percepção crítica sobre as imagens técnicas, por falta da alfabetização visual.

As imagens no espaço virtual é um lugar de informação e de conhecimento do que é útil, e do que não é inútil, pois os ciberespaços permitem integrar múltiplas mídias, local onde se pode desenvolver experiência de ensino e aprendizado, local de fruição.

Dessa maneira, as imagens digitais ocupam um espaço que as imagens pertencem ao mundo virtual, espaço onde a sociedade contemporânea não foi “educada” a viver, pois, é um mundo onde a experiência é fundamental, pois seu papel não é só informar, mas também fascinar o olhar, um fascinar que cega e que faz emissor/receptor pensar que está no controle sobre o ciberespaço, mas, na verdade, o controle depende do quão a percepção está educada. Além disso, é um espaço onde a complexidade nos coloca em um estado que as imagens nos devoram.

Em uma Sociedade da Informação, do Conhecimento e Aprendizagem, a emergência e uso das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação — TICs deve ter a ação fundamental de: 1) potencializar a interação dos saberes, através do uso coerente de ferramentas que estimulam o poder criativo dos sujeitos em distintos espaços e situações de aprendizagem; 2) possibilitar a consciência sobre um saber coletivo, na medida em que este se torna legitimado mediante experiências localizadas de cada sujeito. (XAVIER, 2008, p. 120).

Proporcionar atividades de ensino e aprendizado por meio das novas tecnologias. Em um contexto, onde a sociedade é devorada por imagens, é desafiador e complexo. Além disso, o consumo de imagens no mundo virtual é uma tendência da contemporaneidade, a cada novidade, o receptor se torna o emissor/receptor, uma evolução perceptível, pois o aluno passa a maior parte do tempo conectado ao ciberespaço.

As ferramentas digitais possibilitam uma gama de funcionalidades no ciberespaço, isso começa a partir da estimulação dos emissores/receptores de imagens digitais que simultaneamente, pode ser emissor e receptor no mesmo momento em que a distração e a satisfação do olhar colocam em xeque a intencionalidade do que é compartilhado no ciberespaço.

Perceber como as imagens digitais desempenham um papel fundamental na mudança de comportamento dos receptores e como elas podem ser usadas para

transmitir mensagens, oferecer informações, estimular ações específicas, motivar e/ou educar é um papel que a alfabetização visual pode contribuir com a sociedade coariense e a escola é fundamental, pois se trata dos objetivos norteadores da pesquisa: (1) descrever o processo de transformação sociocultural através de uma aprendizagem significativa em artes visuais; (2) corroborar com a cultura Amazônica, mostrando a importância de uma sociedade ser alfabetizada visualmente e (3) mostrar quais são as causas de analfabetismo visual na sociedade amazônica através das artes visuais.

Conseguimos alcançar o primeiro objetivo proposto a partir do conhecimento da arte vivenciadas na oficina alfabetização visual com imagens que fazem parte do cotidiano dos alunos, ou seja, as imagens digitais de dispositivos técnicos.

Segundo Eisner (2004, apud XAVIER, 2008, p. 52), propõe que:

Haja um maior uso da arte nas atividades e projetos que envolvem a aprendizagem mediada por computador. Preconiza o conhecimento da arte enquanto agente facilitador para a produção do conhecimento e transformador de realidades e contextos sociais.

As imagens digitais apresentadas na oficina foram imagens que fazem parte do contexto dos alunos, o que possibilitou uma maior atenção e interação por partes deles, sendo uma proposta facilitadora para produção conhecimento, também ficou evidente que as imagens apresentadas despertaram neles um interesse maior em prosseguir na oficina.

Experiência que foram significativas, no entanto, o analfabetismo visual é uma proposta que precisa ser instigada aos poucos, pois o que foi percebido é que eles não costumam analisar as imagens de forma crítica, reflexiva ou fruidora.

Conceitos do cotidiano na contemporaneidade como as imagens digitais entraram facilmente como características das artes visuais, o que possibilitou uma aprendizagem significativa conceitual através das imagens.

A aprendizagem significativa de conceitos depende de o material de ensino possuir organização interna (estrutura lógica e conceitual) e linguagens, vocabulários e terminologias adaptadas aos alunos. Em relação ao aprendiz, ele deve ter subsunções sobre o tema e estar predisposto a aprender. (FRASSON, EDUARDO e FREITAS, 2019, p. 310).

Tornar essas imagens significativa correlação ao conhecimento é importante também compreender o contexto sociocultural, é também observar e participar através de reflexões e fruição.

Figura 21 – Cena do jogo Minecraft



Fonte: <https://www.minecraft.net>

Figura 22 – Imagens do Instagram



Fonte: <https://instagram.com>

As mudanças no contexto da cultura visual através da *internet* e o acesso de imagens está palma da mão, com apenas um click estamos diante do que desejamos, nesse sentido, a aprendizagem significativa é fundamental para o processo de alfabetismo visual no contexto escolar, apesar de serem imagens tecnologicadas são imagens que carregam características das artes visuais.

No momento que aconteceu a oficina, o que mais os alunos relatavam — foi o tempo que eles ficavam interagindo no ciberespaço, ou o curto tempo que eles dormiam. Foi importante levantar a discussão sobre arte e imagens digitais, reflexão, fruição, cultura coariense, pois o que observamos foi que eles veem as imagens como entretenimentos, o que o torna reféns do mundo virtual.

Figura 23 – Cena do filme Sherlock Homes



Fonte: Homes. Warner Bros. Pictures, 2009.

As imagens conseguiram elevar seu nível de interação com o espectador, seus criadores buscam sempre a melhor forma de chamar atenção e quanto maior a interação, maior a necessidade de competências e habilidades para lidar com o mundo das imagens digitais. A cena do Filme de Sherlock Holmes foi fundamental para mostrar como o alfabetismo visual é de fundamental importância no contexto escolar.

Figura 24 – Cena do jogo Free Fire



Fonte: <https://www.freefiremania.com>

Figura 25 – Cena do jogo Fortnite.



Fonte: <https://www.fortnite.com/>

Na cena do jogo *Free Fire*, *Fortnite*, percebemos que a interação é maior, ação do momento somente com a apresentação do *trailer* do jogo, percebemos que o corpo de muitos alunos está conectado com alguns jogos. Esses jogos geralmente possuem elementos multiplayer, o que significa que os jogadores podem se conectar e interagir com outros jogadores em tempo real. Essa interação social é uma das razões pelas quais esses jogos são tão populares. Os jogadores podem formar equipes, jogar juntos e se comunicar por meio de chats de voz ou mensagens durante o jogo.

É importante ressaltar que o envolvimento excessivo com jogos pode afetar negativamente o desempenho escolar e a saúde física e mental dos alunos. É essencial que haja um equilíbrio saudável entre o tempo gasto jogando e outras atividades importantes, como estudos, exercícios físicos, interações sociais face a face e outras formas de lazer.

As informações coletadas a partir do questionário foram fundamentais, pois observamos o quanto as imagens digitais influenciam o cotidiano dos alunos. Percebemos que as imagens também podem afetar o potencial cognitivo, deixando o aluno mais distraído em um ambiente verossímil ao mundo físico. O ciberespaço é composto de imagens, adquirem funções carregadas com a utopia da sociedade do consumo que se desenvolve constantemente com as *Big Techs*.

Também percebemos que as *Big Techs* potencializam uma gama de conhecimentos em rede fundamentais na sociedade coariense, no entanto, a forma como os alunos consomem esse tipo de imagem é que causa o analfabetismo visual. O consumo de forma incontrolável, sem orientação sobre o discurso visual que já vem estereotipado pela utopia do *like*, do compartilhamento, das visualizações, do sensacionalismo, e do extremismo. Com a oficina foi possível perceber que a escola é fundamental para que experiência significativa entre a imagem do virtual, e a realidade.

Segundo BRASIL (2018) as dimensões do conhecimento artístico facilitam as experiências artísticas e facilitam leitura visual de uma maneira geral através da fruição, a estesia, a expressão, reflexão, crítica e criação.

As imagens digitais se tornaram um produto do contexto tecnológico que afeta a forma como nossos alunos percebem seu ambiente e que possibilita o surgimento de uma cultura com o pensamento fragmentado cujos princípios socioculturais vêm sendo moldado pela cultura do ciberespaço. Além disso, é necessário educar o olhar para que os ícones da cultural digital não ameace a integridade da percepção cognitiva da sociedade coariense.

4.4. Alfabetismo Visual, Fruição: Conclusões sobre a Experiência

Um olhar fruidor sobre o campo empírico da pesquisa, não visa demonizar os novos meios de comunicação audiovisual, tampouco condenar o aluno que passa a maioria do tempo navegando no ciberespaço. *In locus*, composto por 174 alunos matriculados e distribuídos em sete turmas, tendo cada turma seu dia específico para participar da oficina e responder o questionário.

Figura 26 – Escola CETI



De uma certa forma, os alunos responderam passar muito tempo no celular, afirmam ter conhecimento sobre o imaginário amazônico; que refletem sobre o que se percebe, mas o que se observa é o oposto diferente do que eles imaginam.

Quando lhes foi mostrado *trailers* de jogos como: *Warcraft*, *Minecraft*, *Fortnite*, *Free Fire*, foi possível fazer com que eles participassem daquele momento, mas o senso estético é somente pelo prazer do jogo. E o prazer contínuo por jogar em um ciberespaço, a interação com outro jogador — ficando evidente nesse universo de imagens digitais é que o receptor vai desenvolvendo hábitos socioculturais a partir da interação com as imagens.

Nessa perspectiva, é possível concluir que a partir do uso de tecnologias os alunos têm um novo olhar para o imaginário amazônico, pois interagem com outras culturas, conteúdos e imagens. Assim, eles desenvolvem mais conhecimento sobre o tema, ajudando a ampliar sua visão de mundo.

Além disso, o uso de videogames também contribui para a aquisição de novas habilidades, como foco, agilidade, raciocínio lógico, concentração, entre outras. O processo de consumo de imagens digitais acaba afetando seu desenvolvimento cognitivo, fragmentando o seu repertório cultural. Sabemos que nosso meio circundante muda culturalmente a partir da interação entre ambas, no entanto, as mudanças radicais acabam afetando a valorização sociocultural de uma determinada sociedade. É preciso enriquecer o repertório sociocultural de uma determinada

sociedade, mas de uma forma que ela seja, crítica, reflexiva e fruidora sobre processo comunicacional por meio de imagens.

É possível concluir que as tecnologias são ferramentas importantes para o desenvolvimento de uma sociedade ao contribuírem para o conhecimento, habilidades, interação social e desenvolvimento cognitivo do receptor. No entanto, é preciso também que essa sociedade seja consciente dos processos envolvidos na utilização dessas tecnologias, para que ela possa se beneficiar de maneira positiva, desenvolvendo e valorizando o seu repertório sociocultural.

No contexto de ensino e aprendizado dos alunos, o que se observou foi que, mesmo se tratando de um ambiente educacional, eles passam muito tempo usando o celular. Então, é importante a experiência com imagens digitais, pois o tempo todo são bombardeados com informações visuais, por isso a necessidade de se trabalhar com o alfabetismo visual, estimulando sempre a fazerem avaliações reflexivas sobre o ciberespaço.

Assim, é pertinente que a escola considere o uso da tecnologia como uma ferramenta para aprimorar o aprendizado dos alunos. Que seu uso possa oferecer acesso a conteúdo diversos, possibilitando maior interação entre eles e a aquisição de novas experiências. No entanto, é preciso que os alunos também sejam estimulados a refletirem e avaliarem o que veem nesses ciberespaços, para poderem adquirir conhecimentos de forma crítica e responsável.

A partir do estudo realizado sobre a fruição de imagens no contexto escolar, pode-se dizer que eles conseguem avaliar melhor os conteúdos no ciberespaço de forma fruidora, mas não conseguem estabelecer relações entre elas. Isso ocorre devido uma fragmentação cognitiva, o que impedi de entender os conceitos abordados. A alfabetização visual é uma proposta que possibilita ao receptor (aluno) experiências de ensino e aprendizado a partir de imagens, que seria a fruição.

Desse modo, não só os professores de artes, mas também todos são fundamentais para o desenvolvimento das habilidades visuais dos alunos. Os professores também podem dar feedbacks construtivos para ajudar os alunos a desenvolverem suas competências e habilidades. Todo processo da pesquisa, foi considerado o contexto sociocultural do sujeito que vai do ambiente escolar ao familiar.

Salientamos que os alunos sejam estimulados a refletirem sobre seu contexto social, pois assim eles conseguem compreender melhor a cultura audiovisual e aplicar esse conhecimento significativamente.

Além disso, é necessário aprimorar as habilidades visuais, que estimulem a interpretar e analisar as produções que estão presentes no mundo virtual, redes sociais, jogos eletrônicos, filmes e séries, entre outros. Com isso, as experiências vivenciadas com imagens como proposta de ensino e aprendizado possibilitam ao aluno compreender melhor os signos visuais. Toda sociedade precisa desenvolver habilidades de compreender os signos, que serão úteis no seu processo de ensino e aprendizagem na escola, pois contribui para a formação de cidadãos críticos e reflexivos no contexto sociocultural.

Outra situação, analisada, é a relação dos sujeitos com as imagens digitais, como essas imagens mudam a concepção do sujeito e sua realidade. Mesmo justificando que fazem uma análise reflexiva no ciberespaço, percebe-se que seu comportamento sociocultural é baseado na utopia do mundo virtual. A utopia dos *likes*, das visualizações, do lucro, que afagam a cultura local de um romantismo de uma sociedade conectada. Vislumbra-se que o aluno que passa muito tempo diante dos dispositivos eletrônicos desenvolve os devaneios das grandes mídias.

Devaneios de um ciberespaço, onde se prevalece as imagens criadas a partir de algoritmos, além disso, podemos caracterizar também como algo central do *epistemicídio*, que facilmente faz parte do cotidiano dos alunos:

Com um forte conteúdo utópico, a energia para a pôr em prática advém-lhe de uma imagem destabilizadora que designo por *epistemicídio*, assassinio do conhecimento. As trocas desiguais entre culturas têm sempre acarretado a morte do conhecimento próprio da cultura subordinada e, portanto, dos grupos sociais seus titulares. (SANTOS, 2018, p. 528)

O *epistemicídio* é o conceito que ganha força na contemporaneidade, pois a atração pelo espaço das imagens digitais está a cada dia enraizado no cotidiano das pessoas. As possibilidades impostas pelas imagens digitais, satisfaz o olhar do receptor, os conteúdos criados proporcionam um deleite sobre elas, sejam elas *reels*, *feeds*, *trends*, *memes*, *shorts*, *streaming*, *infográficos*. Esse tipo de imagem possibilita utopias de um ciberespaço, que muitas vezes estão em busca de um engajamento

nas redes sociais em busca de *likes* e visualizações, capaz de gerar lucro financeiramente.

A prática empregada na coleta—dos dados posta em prática foram o questionário e a oficina de “Alfabetização visual”, onde foram trabalhadas imagens que fazem parte do contexto da cultura digital. O que observou é que não só a cultura coariense, mas como todo o contexto amazônico precisa ter uma vigilância constante, principalmente no contexto educacional, onde precisa-se com maior ênfase ser trabalhada, pois o que se observa é falta de experiência para lidar com o ciberespaço.

As imagens trabalhadas na oficina possibilitaram uma provocação do que seria alfabetização visual e fruição, possibilitando aos alunos compreender e aplicar esse conhecimento no seu dia a dia. Os alunos têm hábitos de todo jovem da cultura/digital contemporânea, que tem o prazer por imagens digitais.

Os limites, impostos pela escola, não impedem esse consumo de imagem que tanto cresce e se desenvolve nas cidades mais distantes dos grandes centros urbanos, presente na escola então a necessidade de se trabalhar com essa proposta. Por isso a discussão/reflexão foram fundamentais na oficina, para levar os alunos refletirem sobre as poéticas visuais, presente nas imagens tecnologizadas. Poética do ciberespaço conota várias características, principalmente o mercado de consumo. Além disso, desperta no receptor um sentimento pertencimento ao mundo digital que nada mais faz sentido.

Na última etapa da oficina os alunos compreenderam que as imagens digitais é uma tendência da sociedade informática, são carregadas com poéticas capazes de despertar sentimento, estranhamento, metáforas e indignação. Muitas vezes de forma positiva ou negativa, a regra é não se distrair. Pois, a distração pode levá-los ao epistemicídio, o que possibilita uma desvalorização do ambiente sociocultural.

A partir dos gráficos e da observação no participante, observamos que o uso dos dispositivos para navegar no mundo virtual das imagens é o celular, chegamos as questões que norteiam essa pesquisa assim como os objetivos.

O processo de transformação sociocultural mediante uma aprendizagem significativa por meio de imagens possibilita ao aluno uma visão crítica e reflexiva de seu entorno. As dimensões do conhecimento artístico que é a fruição, a reflexão, a

crítica, a estesia, a expressão possibilita o aluno desenvolver uma visão mais aguçada sobre as imagens criadas partir algoritmos que acabam adquirindo poéticas visuais.

Isso coloca o receptor mais atento ao que se propaga em redes sociais, nas séries, nos filmes, nas publicidades, nas propagandas, tornando um sujeito mais crítico e reflexivo. Além de contribuir de forma significativa com a cultura coariense, o aluno se propõe a interagir com as imagens e analisá-la de maneira crítica e reflexiva, despertando o sentimento fruidor, submergindo nos próprios valores socioculturais. O receptor desperta o sentimento de valorização de sua própria cultura, não se limitando ao repertório cultural que essas imagens propõem, mas sim observando forma crítica e reflexiva.

O que fica claro é que o alfabetismo visual se consolida como uma proposta de experiência diante da cultura digital o possibilita ao aluno um olhar mais aguçado das coisas. E a causa do analfabetismo visual é o fato de ignorarmos o poder das imagens digitais — a educação do olhar é fundamental em sociedade onde o ciberespaço é mais atrativo do que nossa realidade espacial. Por isso, a necessidade de intervenções nas aulas que não podem ser feitas somente pelo professor de arte, mas pelos demais professores.

Como vivemos um frenesi das imagens digitais devido o avanço das novas tecnologias, fica quase impossível fazer uma análise detalhada das imagens sem que a distração do olhar viabilize problemas sérios cognitivos.

Tendo em vista tais fatos, o alfabetismo visual vai além das aulas de artes. É preciso que os professores de outras disciplinas tenham formação para entender a proposta e o significado das imagens. É necessário que a disciplina de artes possibilite aos alunos aprenderem a analisar e interpretar as informações no ciberespaço. Dessa forma, essa proposta é um processo que possibilita desenvolver a criatividade e eficiência dos alunos e podem desenvolver habilidades para lidar com a cultural audiovisual. Com isso, não só a capacidade de leitura visual aumenta, mas também a consciência do que está sendo mostrado e detalhado em cada imagem. Além disso, o sujeito aprende a interpretar o conteúdo imagético, assim, aumenta a sua capacidade de se comunicar e entender o mundo ao seu redor.

“Devorar imagens ou ser devoradas por elas” não são possibilidades alternativas, mas simultâneas. É um estado da questão, uma descrição de nossa realidade cotidiana, uma condição inexorável da qual os humanos da era digital não podem escapar. (JUNIOR, 2014, p. 04).

A sociedade contemporânea é marcada pela produção e consumo em larga escala de imagens que reverberam em todos os espaços, tanto físicos quanto digitais. Estas, são parte fundamental da comunicação visual, fazendo parte de nosso ecossistema, tendo como suporte, a televisão, celulares, *ipad*, *notebooks*. A forma de consumo são as redes sociais, a publicidade, a propaganda, então passamos a uma mudança onde as imagens criadas a partir de algoritmos geram mutações em nossos sentidos.

Para Silva (2022) o uso dos dispositivos na qual as imagens são projetadas possibilita uma interação diversificada, tanto a repetição quanto o acesso escravizam o receptor sem o castigo e a punição. A escravização cognitiva, causando fragmentações na percepção, afetando deliberadamente seu contexto sociocultural.

Somos constantemente influenciados por imagens digitais, de forma direta ou indireta. As imagens afetam a percepção do receptor, influenciando a desenvolver utopias do mercado de consumo, paranoias no mundo circundante, os conceitos organizados no mundo virtual capaz de fragmentar o desenvolvimento cognitivo.

Por isso, não é exagero dizer que estamos constantemente devorando imagens ou sendo devorados por elas. Estamos em um ciclo de consumo que reflete a uma sociedade conhecida como sociedade informática, em que as imagens são um elemento fundamental para a nossa interação com o mundo; por isso, é fundamental uma educação visual.

Os resultados apresentam ainda que o processo de consumo de imagens através da *internet* como: *reels*, *shorts*, *infográficos*, *jogos*, *feeds*, *trends*, onde as representações visuais são popularizadas por seu caráter exótico.

Diante do observado, é possível afirmar que o consumo de imagens causa déficit de atenção, evocação dos conteúdos. A distração é profunda, impedindo que o receptor desperte reflexões críticas e fruidoras para não se deixar influenciar por imagens. Assim, é possível alegar que as imagens em nosso dia a dia conseguem nos influenciar, e acabamos devorando ou sendo devorado por elas. Por isso, é necessário que tenhamos consciência de que as imagens que consumimos podem ter um grande impacto em nossas vidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indagação norteadora desse trabalho foi se o alfabetismo visual pode despertar um olhar fruidor sobre as imagens digitais e como elas podem nos favorecer, numa construção de uma proposta para a preparação de práticas melhores e mais atrativas na sala de aula. Paralelamente, buscou-se analisar se as imagens podem constituir-se em um elemento forte de aprendizagem para alunos da escola CETI. As imagens, quando trabalhadas de forma correta, elas nos mostraram o mundo de outra forma, pois aprendemos a conhecer e representar conceitos que se foram formulando de maneira subjetiva.

Para o autor Didi-Huberman (2018) as imagens não são apenas coisas para representar. Além disso, elas conseguem transformar nossas percepções sobre o meio ambiente, pois em um mundo onde seu acesso se torna incontável devido uma diversidade de dispositivo.

Nosso objetivo ao buscarmos respostas para tais indagações foi entender, a partir da pesquisa-ação, se a oficina de alfabetização visual na escola potencializou processos fruidores com a cultura coariense. O que percebemos é que eles têm uso descontrolado do celular, assim como a pesquisa possibilitou um diálogo com os alunos sobre reflexão, crítica, fruição e poética presente nas imagens audiovisuais.

Nesse sentido, novos conceitos são criados a partir desse mundo imagético icônico, pois o seu consumo é dinâmico e o comportamento dos receptores ajudam a criar ciberespaço que influenciam os receptores. Então, ao devorar imagens ou ser devorado por elas, é um conceito que os alunos precisam experimentar no contexto escolar, pois as experiências possibilitam um olhar mais crítico ao mundo do ciberespaço. Assim, a pesquisa nos possibilitou identificar os meios de interação mais usados pelos alunos e todo seu processo de comunicação através das imagens digitais.

Dentre as dificuldades encontradas destaca-se: a disponibilidade por parte dos alunos para responder o questionário. A etapa de preenchimento on-line do formulário para autorização da pesquisa, na Plataforma Brasil e, posterior, pelo Comitê de Ética, também requereu tempo e atenção de nossa parte.

Por isso, em meio a essa realidade, é imprescindível o uso consciente das imagens apresentadas. É necessário avaliar com cautela as informações que nos são

apresentadas, pois, podem influenciar significativamente nossas percepções e nossas decisões.

É possível afirmar que devorar imagens ou ser devorado por elas é parte de uma realidade da contemporaneidade, pro isso é fundamental uma consciência crítica em relação às imagens que consumimos para podermos tomar decisões conscientes.

Estamos constantemente influenciados por elas, pois elas estão presentes em todos os espaços, tanto físicos quanto digitais. Por isso, é fundamental que desenvolvamos uma postura crítica em relação às imagens que consumimos, para podermos separar o virtual do mundo concreto e não deixar que elas influenciem nossas opiniões e decisões.

A forma como as imagens são fáceis de manipulações é que coloca a sua verdade em xeque, no entanto, sua verdade amplia vários questionamentos, porém questionamentos críticos que possibilitam o processo reflexivo. Quando criticamos, quando fruímos, e assim o senso poético se manifesta, por ser uma gama de coisas que possibilita uma vasta interpretação do que está sendo visto.

A virtualidade é um processo pelo qual precisamos compreender uma vez que o receptor é passível de aprender. A virtualidade e sua complexidade é uma realidade na qual tudo se transforma conforme a vontade do sistema, mas nossa percepção nos faz refletir e navegar sem que sejamos editados e inseridos numa nova cultura.

Verificou-se também a partir do diálogo com os autores que as imagens digitais são meios de comunicação, de manifestação, de interação, de expressão de uma sociedade indissociável da cultura contemporânea de todas as sociedades. Enriquecer o repertório cultural é fundamental para o reconhecimento e sucesso em reflexões sobre contexto sociocultural de outras sociedades.

O alfabetismo visual possibilita uma melhor compreensão das imagens dando possibilidade de um fruir sobre a cultura local. Observou-se que as imagens digitais, despertam no receptor curiosidade, mediante experiências de ensino e aprendizagem por meio das imagens melhora, a compreensão e valorização da cultura amazônica. Além disso, a oficina claramente despertou possibilidades de um fruir sobre os costumes de nossa cidade, por proporcionar aos alunos a oportunidade de compreender melhor a cultura local.

Portanto, esse trabalho não se caracteriza como um fim, mas sim por despertar novas possibilidades de novas hipóteses para futuros trabalhos para o universo da cultura visual das imagens digitais. É importante lembrar que a pesquisa e o estudo de qualquer tema nunca chegam a uma conclusão definitiva, pois sempre haverá novas questões e abordagens a serem exploradas. Ao abordar a cultura visual das imagens digitais, é possível investigar diversos aspectos, como a história da tecnologia, a estética das imagens, as implicações sociais e culturais do uso dessas imagens, entre outros. Portanto, ao despertar novas possibilidades e hipóteses para futuros trabalhos, é possível continuar avançando nessa área de estudo e explorando novas perspectivas.

RECOMENDAÇÕES

O estudo revelou que as imagens digitais mais consumidas pelos alunos são imagens de jogos *online/offline*, de redes sociais, streaming, blogs, passando muito tempo diante dos dispositivos, facilitando a distração do olhar. A interação é grande, no entanto, a interação é somente compartilhamento, filtros, interação de chats de jogos e visualização de imagens digitais.

Para melhorar o aproveitamento dos alunos, recomenda-se que sejam criadas estratégias e incentivos para os alunos usufruírem dos seus telefones para fins educacionais, tais como:

- Indicar aplicativos educativos: A criação de aplicativos educativos ajudaria os alunos a compreender melhor os conteúdos abordados em sala de aula.
- Acesso ao conteúdo educativo em redes sociais: O acesso a conteúdo educativos, tais como artigos, vídeos, podcasts, pode ajudar os alunos a se manterem informados e aprimorarem seus conhecimentos em ciberespaços diferentes.
- Parcerias: Os professores devem proporcionar parcerias quanto ao consumo de imagens nos celulares para garantir que os alunos estejam se beneficiando das aulas e não distraídos.
- Promover o uso da comunicação visual: os professores também devem promover o uso da comunicação visual por nos telefones celulares, destacando suas vantagens e como essas imagens podem ser usados para dar suporte às aulas. Esta estratégia pode ajudar os alunos a se sentirem mais motivados a usar seus dispositivos para fins educacionais.

A partir da experiência vivenciada no campo empírico, o olhar aguçado possibilitou não somente um aprofundamento bibliográfico, mas também despertou reflexões e inquietações na forma como ciberespaço pode fragmentar nossa cognição. Por mais que o universo da arte seja indissociável do universo das imagens, ainda há muito a se fazer para que possíveis propostas no contexto das imagens digitais.

Portanto, as abordagens sobre os fenômenos que as imagens digitais promovem, são processos que acabam moldando os seres humanos num consumismo sensacionalista que obriga as pessoas acreditarem em um discurso tecnologizados. Carregado com uma poética utópicas do empresariado e de governos fascistas, que acabam criando conceitos culturais de um mundo utópico.

É importante considerar que o uso excessivo das imagens digitais pode levar à fragmentação da cognição, à medida que as pessoas são expostas a uma grande quantidade de estímulos visuais sem a oportunidade de processá-los transferidos. Além disso, a disseminação de uma cultura tecnológica utópica pode contribuir para uma visão distorcida e simplificada da realidade, afetando a capacidade das pessoas de compreender questões complexas e enfrentar desafios importantes.

Nesse sentido, é fundamental promover um diálogo crítico e reflexivo sobre o papel das imagens digitais em nossa sociedade, levando em conta não apenas as potencialidades que elas oferecem, mas também os desafios e as limitações que elas impõem. Isso pode envolver o desenvolvimento de abordagens críticas e criativas que exploram as possibilidades das imagens digitais de forma consciente e responsável, evitando o consumismo sensacionalista e a visão simplificada e utópica da tecnologia.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. **Profanações**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005
- ARNHEIM, R. **Pensamento visual**. Buenos Aires: Paidós, 1986.
- AUGUST, J.; MOSQUERA, E. B. Y. M. **O preço da inteligência: a evolução da mente e suas consequências**. Espanha: Editorial Crítica, 2012.
- BARBOSA, A. M. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998
- BEIGUELMAN, G. **Política da imagem: vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, Brasília, 21 Dezembro 2018.
- BENJAMIN, W. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Porto Alegre: L & PM, 2019.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- BOURRIAUD, N. **A exforma**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2015.
- BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2017.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Lisboa: DIFEL, 1989.
- CAPRA, F. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CELANI, Maria Antonieta Alba. Questões de ética na pesquisa em Lingüística Aplicada. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 8, n. 1, p. 101-122, 2005.
- CHAUÍ, M. O mito da caverna. **Cortiço Filosófico**, 23 janeiro 2012. 01-03. Disponível em: <http://www.pfilosofia.pop.com.br/>.
- DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Quando as imagens tomam posição**. Madri: Anti Machado Libros, 2013.
- DIDI-HUBERMAN. **O que vemos, o que nos olha**. 3ª. ed. São Paulo: 34, 2018.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ECO, U. **A definição da arte**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.
- ELIAS, N. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, v. 2, 1897-1990.
- ELIAS, N. **Introdução à Sociologia**. 4ª. ed. Lisboa: EDIÇÕES 70, 1970.
- ELIAS, N. **Mozart Sociologia de um gênio**. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

- FERRARI, S. U. **Arte por toda parte**. 2ª. ed. São Paulo: FTD, 2016.
- FLUSSER, V. **Elogio da superficialidade: o Universo das imagens técnicas**. 1ª. ed. São Paulo: É realizações editora, 2019.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: o nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- FRASSON, F.; EDUARDO, C. L.; FREITAS, A. Z. Andréia. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA CONCEITUAL, PROCEDIMENTAL E ATITUDINAL: Uma releitura da Teoria Ausubeliana. **Revista Contexto & Educação**, v. 34, n. 108, p. 303-318, 2019.
- HAN, B. -. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HEIDEGGER, M. **A origem da obra de arte**. Rio de Janeiro: Edições 70, 2008.
- HERMAN, A. E. **Inteligência visual: aguça sua percepção, muda sua vida**. Barcelona: Plataforma Editorial, 2017.
- HERNANDEZ, F. Da alfabetização visual ao alfabetismo da cultura visual. MARTINS, R.; TOURINO, I. (Org.). **Educação na cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa**. Santa Maria: UFSM, 2009.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- JOBIM, A. Coari.net. **Cultura Coariense**, 2021. Disponível em: <https://www.coari.net/acervo/>. Acesso em: 04 Setembro 2022.
- JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. 6ª. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- LOUREIRO, J. D. J. P. **Cultura Amazônica: uma poética do imaginário**. 5ª. ed. Manaus: Valer, 2015.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MATÉRIA, T. <https://www.todamateria.com.br>. **todamateria**, 2011. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br>. Acesso em: 20 Janeiro 2023.
- MARX, K. **O capital a crítica da economia política**. 2ª. ed. São Paulo: Boitempo, v. 1, 2011.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- NANCY, J.-L. **A arte hoje**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2014.
- OLIVEIRA, E. **A questão da arte no século XXI: novas perspectivas teóricas**. Buenos Aires: Paidós, 2019.
- PAVIANI, Neires Maria Soldatelli. FONTANA, Niura Maria. **Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência**. **Conjectura**, v. 14, n. 2, 2009.
- PLAZA, J. TAVARES, M. **Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SANTAELLA, L. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2015.

SANTOS, B. D. S. **Construindo as epistemologias do Sul**: para um pensamento alternativo de alternativas. 1ª. ed. Buenos Aires: CLACSO, 2018.

SILVA, A. D. S. E. **Arte, interfaces gráficas e espaços virtuais**. Imateriais, Itaú cultura, São Paulo, 2004. 78-95.

SILVA, F. P. D. Mutações em nossos modos de pensar ou sentir através das imagens técnicas. In: OLIVEIRA, A. D.; FIGUEIREDO, G. G. D.; JUSTAMAND, M. (Org.) **Amazônia Insubmissa**. Manaus: Alexa Cultural, v. 3, 2022. Cap. 11, p. 215 - 236.

SOLER, C. A CIDADE DE COARI/AM E OS REFLEXOS DA EXPLORAÇÃO DE PETRÓLEO E GÁS NATURAL PELA PETROBRÁS. **PAPERS DO NAEA**, Belém, Dezembro 2009. 04-25.

SOUZA, M. **A expressão amazonense - do colonialismo ao neocolonialismo**. 3ª. ed. Manaus: Valer, 2010.

SPINK, M. J; MENEGON, V. M.; MEDRADO, B. **Oficinas como estratégia de pesquisa: articulações teórico-metodológicas e aplicações ético-políticas**. Psicologia & Sociedade, v. 26, p. 32-43, 2014.

TEXEIRA, N. S. **A Linguagem Visual do Livro Didático**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Amazonas - UFAM, Manaus, 2008. 213.

THIOLLENT, M. **A metodologia da pesquisa-ação**. 1ª. Ed. São Paulo. Cortez, 2022.

TÜRCKE, C. **Hiperativos! Abaixo a cultura do déficit de atenção**. 1ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

TÜRCKE, C. **A sociedade excitada**. Campinas: Unicamp, 2010

XAVIER, R. C. S. **Imagem, corpo, tecnologia: (in)formação visual na era ciber**. Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte, Portugal, 2008. 01-282.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE PESQUISA – OFICINA



Poder Executivo Ministério da Educação
 Universidade Federal do Amazonas
 Programa de Pós-Graduação
 em Sociedade e Cultura Amazônica - PPGSCA



Oficina de alfabetização visual

Introdução

Fazer leitura visual dos signos presente na contemporaneidade é muito mais complexo, pois em seu contexto mais excitante é muita informação visual, por isso a importância de filtrar o que observamos, refletindo e fazendo indagações. As imagens fazem parte do dia a dia das pessoas com o auxílio dos dispositivos, a interação é constante devido a velocidade da sua propagação.

A forma como nos deparamos com as imagens técnicas em nosso dia adia é que exige do observador um olhar mais aguçado sobre o que percebemos imageticamente.

Objetivos

Objetivo geral: apresentar como a alfabetização visual pode ajudar o observador a torna-se mais reflexivo e crítico diante das imagens técnicas.

Objetivos específicos: expressar por meio de imagem, relacionando-se principalmente com a imagem em movimento (cinematográfica) e sua imbricação com obras audiovisuais. Possibilitar aos alunos um repertório de técnicas, referências que lhe possibilitem desenvolver suas capacidades expressivas através da linguagem audiovisual e também a capacidade de leitura visual.

Conteúdos programáticos

Observe e Conceitue

Fruição através das imagens eletrônicas/digitais.

Rudimentos da imagem fotográfica e cinematográfica (imagens em movimento).

Fundamentos da cor

Dimensão procedimental (saber fazer)

Saber propor e seguir conceitos que orientem a leitura e produção de imagens eletrônicas/digitais (imagens em movimento ou estáticas) no âmbito da realização de obras audiovisuais ou não. Saber capturar, formatar e compartilhar imagens como parte



Poder Executivo Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Programa de Pós-Graduação
em Sociedade e Cultura Amazônica - PPGSCA



da realização audiovisual. Saber observar as imagens técnicas em circulação é fundamental para compreensão de sua própria realidade.

Dimensão atitudinal (saber ser)

Desenvolver novas habilidades dialógicas diante das imagens técnicas. Estimular a reflexão sobre e para a produção de imagens técnicas, principalmente imagens cinematográficas em obras audiovisuais. Estimular a dimensão colaborativa inerente à realização de obras audiovisuais. De acordo com (BRASIL, 2017, p. 475)

“é fundamental que os estudantes possam assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo, em saraus, performances, intervenções, *happenings*, produções em videoarte, animações, *web* arte e outras manifestações e/ou eventos artísticos e culturais, a ser realizados na escola e em outros locais. Assim, devem poder fazer uso de materiais e instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, em diferentes meios e tecnologias”.

Enquanto aluno é fundamental que se compreenda as imagens técnicas, para que o processo de fruição se desenvolva no observador e que ele possa reconhecer o processo sociocultural não só de sua cultura, mas também de reconhecer a importância de todas as culturas.

Metodologia de ensino e aprendizagem

A oficina será realizada integralmente de forma presencial, com uso privilegiado de computadores e projetor de imagens (Datashow).

Para as atividades assíncronas o local será o laboratório de informática da escola. Para as atividades síncronas será avaliado a melhor análise de imagens técnicas, tendo por base as redes sociais e o uso de aplicativos. Será empregada a metodologia de aprendizagem baseada em oficinas. Também serão utilizados recursos de aprendizado em comunicação visual para avaliar como o processo de alfabetização visual é fundamental dentro do contexto sociocultural.

Turmas e grupos – Primeira semana



Poder Executivo Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Programa de Pós-Graduação
em Sociedade e Cultura Amazônica - PPGSCA



2 ano 01/2 ano 02 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 1 – 2 horas de oficina	As imagens eletrônicas/digitais e o discurso ideológico. Destreza através da leitura visual. Fruição através das imagens.
2 ano 03/2 ano 04 – manhã e tarde	Vespertino com o Grupo 2 – duas horas de oficina	As imagens eletrônicas/digitais e o discurso ideológico. Destreza através da leitura visual. Fruição através das imagens.
2 ano 05/2 ano 06 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 3 – 2 horas de oficina	As imagens e suas eletrônicas/digitais e Destreza através da leitura visual/ Fruição através das imagens.
2 ano 07 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo – 2 horas de oficina	As imagens e suas eletrônicas/digitais e Destreza através da leitura visual/ Fruição através das imagens.
Turmas e grupos – Segunda semana		
2 ano 01/2 ano 02 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 1 – 2 horas de oficina	As imagens eletrônicas/digitais como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade/ Aparelhagem da imagem técnica/ Rudimentos da imagem fotográfica e cinematográfica (imagens em movimento). As imagens técnicas como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade. A importância da cor
2 ano 03/2 ano 04 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 2 – 2 horas de oficina	As imagens eletrônicas/digitais como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade/ Aparelhagem da imagem



Poder Executivo Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Programa de Pós-Graduação
em Sociedade e Cultura Amazônica - PPGSCA



		<p>técnica/ Rudimentos da imagem fotográfica e cinematográfica (imagens em movimento).</p> <p>As imagens técnicas como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade.</p> <p>A importância da cor</p>
2 ano 05/2 ano 06 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 3 – 2 horas de oficina	<p>As imagens eletrônicas/digitais como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade/</p> <p>Aparelhagem da imagem técnica/ Rudimentos da imagem fotográfica e cinematográfica (imagens em movimento).</p> <p>As imagens técnicas como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade.</p> <p>A importância da cor</p>
2 ano 07 – manhã e tarde	Horário matutino com o Grupo 4 – 2 horas de oficina	<p>As imagens eletrônicas/digitais como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade/</p> <p>Aparelhagem da imagem técnica/ Rudimentos da imagem fotográfica e cinematográfica (imagens em movimento).</p> <p>As imagens técnicas como formas de expressão, comunicação e arte na contemporaneidade.</p> <p>A importância da cor</p>

Roteiro para observação:



Poder Executivo Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Programa de Pós-Graduação
em Sociedade e Cultura Amazônica - PPGSCA



- 1 – Descrição do ambiente.
- 2- Comportamento observado durante a apresentação das imagens.
- 3 – Atenção ao diálogo sobre as imagens apresentadas.
- 4 – Expressões dos alunos durante o diálogo a respeito do conhecimento artístico (reflexão, fruição, estesia, expressão, crítica e criação).
- 5 – Tipo de interação que os alunos têm no ciberespaço.
- 6 - Os principais fatores que contribuem para o desenvolvimento do alfabetismo visual e da fruição sobre a cultura coariense.
- 7 - As principais barreiras que impedem o desenvolvimento do alfabetismo visual e da fruição sobre a cultura coariense.
- 8 - Os principais métodos para promover o alfabetismo visual e da fruição na escola CETI.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO



UFAM

Este estudo será focado no tema de: “Alfabetismo visual um fruir sobre a cultura Amazônica: uma experiência de ensino e aprendizado na escola Estadual CETI - Professor Manuel Vicente Ferreira Lima”

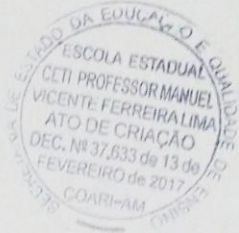

A razão pela qual estou fazendo essa pesquisa é identificar como falta de inteligência visual pode afetar a percepção sobre mundo e realidade dos alunos da escola CETI – Professor Manuel Vicente Ferreira Lima. E como essa visão etérea das imagens eletrônicas/digitais ajudam no processo de desvalorização sociocultural do imaginário e do real Amazônico.

Eixo temático	Questões semiabertas com justificativas
Dados pessoais	<p>1-Assinale sua idade no intervalo abaixo: <input type="checkbox"/> menos de 15 anos <input type="checkbox"/> 15 anos <input type="checkbox"/> 16 anos <input type="checkbox"/> 17 anos <input type="checkbox"/> 18 anos <input type="checkbox"/> mais de 18 anos</p> <p>2-Escolaridade: <input type="checkbox"/> 1º ensino médio <input type="checkbox"/> 2º ensino médio <input type="checkbox"/> 3º ano ensino médio</p> <p>Você fica muito tempo assistindo televisão: <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não</p>
Dispositivos técnicos (televisão, celular, computador, câmeras de vídeos/fotografia) o que você ver, o que você consome	<p>3-Você fica muito tempo no celular: <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Se sim: quanto tempo fica em ambos os dispositivos? O que ver em ambos? </p> <p>4- Quando você assiste, visualiza, dar likes ou joga, em algum momento você já fez algum tipo de reflexão sobre o que você ver em dispositivos técnicos (celular, televisão, computador)? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte – justifique:..... </p>
O imaginário Amazônico e as imagéticas simbólicas	<p>5-Você conhece alguma lenda Amazônica? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não</p> <p>6-Você já ouviu falar em imagens simbólicas? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em partes – justifique: </p> <p>7-Você acha que o conhecimento sobre as lendas do imaginário Amazônico tem alguma importância para a</p>

	<p>cultura coariense: <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em partes – justifique: </p>
<p>Inteligência visual na escola ou em casa</p>	<p>8-Você já recebeu esclarecimento ou aulas sobre inteligência visual e fruição? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte 9- Você sabe o que é fruição? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte Justifique: 10- Você sabe o que é alfabetismo visual? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte justifique: </p>
<p>Inteligência visual na cidade</p>	<p>11- Você já conversou com alguém sobre alfabetismo visual na sua cidade já conversou com alguém?" <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 12-Já observou imagens a partir de dispositivos técnicos (celular, televisão, computador) e não entendeu o que visualizou? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 13-Já se sentiu enganado por imagens digitais visuais: <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Se sim: <input type="checkbox"/> 1 vez <input type="checkbox"/> 2 ou mais vezes 14-Já refletiu sobre as produções visuais: <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 15-Você acha as imagens técnicas são excitantes <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte justifique: </p>
<p>Como o analfabetismo visual impede o progresso dos alunos</p>	<p>16 - Você ler as mensagens que você costuma ver? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 17 – Você já ouviu falar em equilíbrio, instabilidade, harmonia, desarmonia, pregnância da forma, unificação. <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 18-Já deixou de fazer algo muito importante devido alguma produção visual (filmes, séries, jogos de celular ou computador): <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Se sim: <input type="checkbox"/> 1 vez <input type="checkbox"/> 2 ou mais vezes - justifique: qual da questão tira mais sua atenção? </p>
	<p>19-Você sabia que conhecimento artístico pode potencializar uma melhor visão do mundo:</p>

Conhecimento artístico	<input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte justifique: como e quando esse conhecimento deve ser aplicado?
A inteligência visual desenvolvida	20-Você sabia que podemos desenvolver nossa inteligência visual? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 21-Sabe como a leitura visual pode ajudar no seu desempenho escolar? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte – justifique: Como você acha que a leitura de imagens pode nos ajudar?
Estéticas das massas	Sobre análise da estética das massas 22-Você já sentiu uma vontade incontrolável de ficar o tempo todo diante de uma tv, de um computador, de um celular? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não 23-Já imaginou como consumo dessa estética pode causar algumas mudanças na sua forma de pensar sobre cultura Amazônica? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> em parte – justifique:

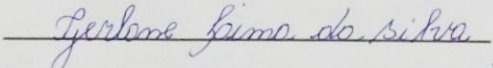
APÊNDICE C – CARTA DE ANUÊNCIA



GOVERNO DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA ESTADUAL - CETI PROFESSOR MANUEL VICENTE FEIRA LIMA

TERMO DE ANUÊNCIA

À Escola em Tempo Integral (CETI) Professor Manuel Vicente Feira Lima, por intermédio de sua representante Gerlane Lima da Silva, gestora da escola, vem manifestar sua integral concordância com a realização da pesquisa de pós graduação *stricto sensu* “ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL CETI PROFESSOR MANUEL VICENTE FERREIRA LIMA”, do mestrando Francisco Pereira da Silva da Universidade Federal do Amazonas, possibilitando o acesso à escola e apoiando no que for necessário a pesquisa e o desenvolvimento da mesma.

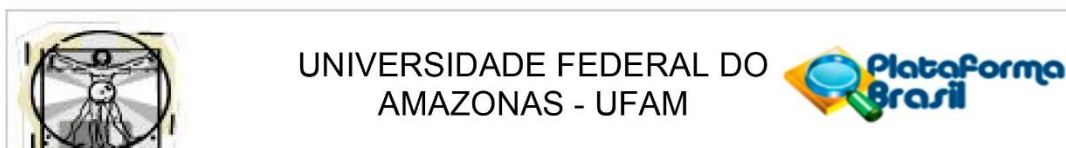

Gerlane Lima da Silva
Gestora

Gerlane Lima da Silva
GESTORA
Port. GS 1324 / 21
Escola Esc. CETI P. M. V. F. L.

Coari, 19 de abril de 2023.

ANEXOS

ANEXO A – Protocolo de Envio no CEP



COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL CETI PROFESSOR MANUEL VICENTE FERREIRA LIMA

Pesquisador: FRANCISCO PEREIRA DA SILVA

Versão: 1

CAAE: 69215523.5.0000.5020

Instituição Proponente: PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA

DADOS DO COMPROVANTE

Número do Comprovante: 043118/2023

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

Informamos que o projeto ALFABETISMO VISUAL UM FRUIR SOBRE A CULTURA AMAZÔNICA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO E APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL CETI PROFESSOR MANUEL VICENTE FERREIRA LIMA que tem como pesquisador responsável FRANCISCO PEREIRA DA SILVA, foi recebido para análise ética no CEP Universidade Federal do Amazonas - UFAM em 01/05/2023 às 16:51.

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

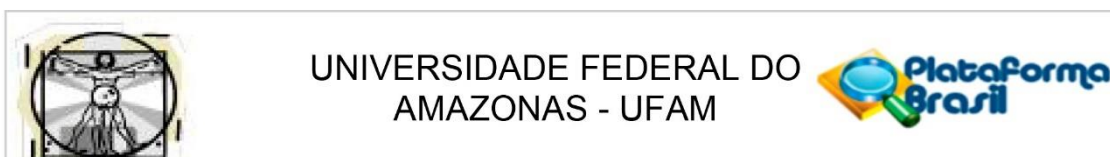
UF: AM

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

Município: MANAUS

E-mail: cep.ufam@gmail.com



Continuação do Parecer: 6.122.077

Res 466/2012-CNS), por meio da Plataforma Brasil e manter seu cronograma atualizado, solicitando por Emenda eventuais alterações antes da finalização do prazo inicialmente previsto.

SMJ

É o parecer

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2124230.pdf	07/06/2023 20:30:25		Aceito
Outros	Carta_Resposta.pdf	07/06/2023 20:28:56	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	Instrumento_pesquisa_oficina.pdf	07/06/2023 20:27:23	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	Termo_Assentimento.pdf	07/06/2023 20:17:41	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCL_Autorizacao_responsavel.pdf	07/06/2023 20:10:06	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	Declaracao_de_compromisso.pdf	07/06/2023 20:08:48	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	Questionario_detalhado.pdf	21/04/2023 14:51:27	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	carta_anuencia.pdf	21/04/2023 14:49:01	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Folha de Rosto	folharoto_francisco.pdf	21/04/2023 14:44:11	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Outros	pais_termo_consentimento.pdf	21/04/2023 14:31:37	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_detalhado.pdf	21/04/2023 14:29:57	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	aluno_termo_assentimento.pdf	21/04/2023 14:27:30	FRANCISCO PEREIRA DA SILVA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

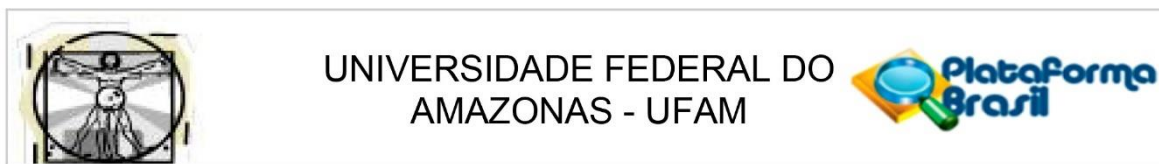
CEP: 69.057-070

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

E-mail: cep.ufam@gmail.com



Continuação do Parecer: 6.122.077

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

MANAUS, 16 de Junho de 2023

Assinado por:
Eliana Maria Pereira da Fonseca
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com