

**CULTURA IMAGÉTICA E SUAS IMPLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO A  
DISTÂNCIA**

Fortaleza 10 de Maio de 2009

Cibelle Amorim Martins

Instituto UFC Virtual – [cibelle.amorim@virtual.ufc.br](mailto:cibelle.amorim@virtual.ufc.br)

Maria Iracema Pinho de Sousa

Instituto UFC Virtual – [irmapin@hotmail.com](mailto:irmapin@hotmail.com)

Francisco Kelsen de Oliveira

Instituto UFC Virtual – [kelsen\\_oliveira@yahoo.com.br](mailto:kelsen_oliveira@yahoo.com.br)

Renata Goes Moreira

Instituto UFC Virtual – [renatagoes@virtual.ufc.br](mailto:renatagoes@virtual.ufc.br)

José Rogério Santana - Orientador

Instituto UFC Virtual – [rogerio@virtual.ufc.br](mailto:rogerio@virtual.ufc.br)

**CATEGORIA:**

Estratégias e Políticas

**SETOR EDUCACIONAL:**

Educação Continuada em Geral

**NATUREZA DO TRABALHO:**

Relatório de Pesquisa

**CLASSE:**

Investigação Científica

## **RESUMO**

*A realidade percebida associada à vivência dos pesquisadores na área de Educação a Distância, suscitou uma reflexão mais ampla sobre o uso das tecnologias de comunicação e informação na contemporaneidade, com ênfase para o cenário da educação a distância. Na sociedade tecnologizada emerge com grande força uma cultura imagética, a qual instiga uma análise mais aprofundada de seus possíveis impactos na educação, com foco em ambientes virtuais de aprendizagem. A presente proposta teve como principal motivação a participação dos pesquisadores em projetos voltados para a produção de vídeo, na tentativa de democratização do uso das novas Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC<sup>1</sup> pela escola pública.*

**PALAVRAS-CHAVES:** Imagem, Cultura Imagética, Educação a Distância.

### **1. Introdução**

O uso de imagens vem sendo fomentado por esferas educacionais, como objeto de interesses governamentais mediante programas de incentivo a formação tecnológica docente referente ao uso de imagens em sua prática pedagógica. Os programas no âmbito da educação a distância (EAD) incentivam a adoção de diversas ferramentas midiáticas, e uma com ênfase para a utilização de vídeo digital.

Entre os programas destaca-se o e-ProInfo<sup>2</sup>, o qual reflete mudanças ocorridas na conjectura política educacional, a ser observada a promoção do uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica, nas políticas de aquisição de computadores e outros equipamentos midiáticos, mediante adesão a programas de implantação e capacitação dos docentes quanto ao uso das tecnologias na educação.

É nesse panorama que surgiu o interesse em um estudo sobre os impactos da cultura imagética na educação a distância, cultura esta que tem se caracterizado principalmente pela grande variedade de dispositivos audiovisuais, que estão a desafiar o campo perceptivo com uma nova disposição imagética. Levy (1996) destaca:

As mídias audiovisuais do século XX (rádio, televisão, discos, filmes) participaram da emergência de uma sociedade do espetáculo que subverteu as regras do jogo tanto na vida política quanto no mercado (publicidade, economia da informação e da comunicação) (LEVY, 1996, p. 101).

Mídias e cultura de massa vêm pleiteando um reinado, mediante a cultura do uso da imagem de forma considerável, quer para consolidar ou construir valores, hábitos; ou

a venda de sonhos na esperança de desencadear necessidades, ora reais, ora ilusórias, transformando-nos em corpos consumidos e não apenas corpos consumidores. Em decorrência disso, sugestiona uma realidade transitória que corre o risco da banalização.

Esta situação é inquietante e comunga de um só, porém amplo, questionamento: Por que avanço tecnológico não significa, necessariamente, o salto qualitativo no sistema educacional? Principalmente quando diz respeito à educação a distância? Talvez a resposta esteja na falta de conhecimento da visão substancial da tecnologia, o que denuncia uma visão apenas instrumental das mesmas. A visão instrumental é uma característica da sociedade tecnófila<sup>3</sup>.

Esta realidade destaca a importância da compreensão da cultura imagética no ambiente virtual de aprendizagem como fundamental para o desenvolvimento dos indivíduos. O que por sua vez aponta para questões levantadas no cotidiano e serve para a refletirmos sobre: Como é possível exigir do docente algo para o qual não foi devidamente preparado?

Talvez ao obtermos respostas para estas questões possamos centralizar as discussões e esclarecer como a cultura da imagem está implícita ou explicitamente permeando a pedagogia imagética. Não obstante, como fazer para que se possam formar professores competentes para trabalhar com a pedagogia da imagem de forma ética e comprometida com o enriquecimento do ensino a distância.

Os questionamentos levantados revelam a necessidade de conhecer como docentes e discentes recebem informações, mediante emissão de mensagens em linguagens imagéticas, por meio da veiculação com a mídia digital, até a apreensão e interpretação das mesmas. Neste percurso registra-se a existência de um abismo a ser superado com mudanças profundas na origem produtiva dessas imagens.

Esta realidade desencadeia outras preocupações no sistema formador referentes ao caminho que a prática pedagógica deverá seguir na nova cultura imagética, que fabrica o produto do olhar por meio do digital. O digital que por sua vez alarga o acesso; apresenta novos dispositivos; desmonta e reconstrói antigas relações entre imagem e ação.

Com o advento da educação a distância vemo-nos diante de um novo modelo Pedagógico, a Pedagogia Imagética, ou Pedagogia das Imagens. Esta pedagogia sugere uma dinâmica historicamente transformadora no que consiste à sua origem produtiva, dentro de um contexto, no qual o mundo parece estar imerso à cultura imagética ou

“fetiche” imagético, quando as imagens se cruzam entre caminhos do digital, sendo concebidas em tempos e espaços distintos.

A imagem de antes, demarcava seus limites pelas dimensões das distâncias geográficas. A imagem de hoje desmonta barreiras do olhar e vislumbra outros comportamentos sociais associados ao advento da Internet e demais recursos restritos ao conteúdo imagético que era minimamente alterável, ou mesmo produzível por grupos mais leigos. Levy (1996) reforça:

(...) não é mais apenas uma casta de especialistas mas a grande massa das pessoas que são levadas a aprender, transmitir e produzir conhecimentos de maneira cooperativa em sua atividade cotidiana (LEVY, 1996, p. 55).

Com a propagação aqui no Brasil da tecnologia digital, a produção, transmissão e manipulação de imagens não se limitam mais ao especialista, pois tem alargado seu espaço a pessoas com habilidades bastante díspares. A gravura estática do livro, o desenho delineado pelo lápis no papel, as cenas pré-definidas na tela da televisão, tiveram seus dispositivos de interação transformados, transferindo para qualquer um com o mínimo de técnica, a possibilidade de maior interação e intervenção dentro do universo de produção de imagens. Levy (1996) anuncia um momento raro quando diz “Proponho, juntamente com outros, aproveitarem esse momento raro em que se anuncia uma cultura nova para orientar deliberadamente a evolução em curso” (LEVY, 1996, p. 117).

Com base nessa perspectiva, torna-se pertinente este estudo à medida que se pode oferecer aos professores um despertar para a produção de imagens, que por sua vez tornar-se-ia aliada a uma prática pedagógica condizente com os novos desafios tecnológicos lançados pela sociedade atual. Não seria uma mera reprodução de um *mercado das imagens*, mas uma tentativa de transferir o papel de consumidor de imagens, para um de produtor.

Continuamente, os veículos de produção de imagens reconfiguram seus mecanismos operacionais, facilitando cada vez mais a sua manipulação. Carregam dispositivos auto-instrutivos, oferecendo ao usuário opções interativas e interventivas de editar, colar, copiar, recortar, pintar, desfazer, dentre tantas outras ações que ampliam consideravelmente a liberdade e a complexidade conceptiva da imagem.

Diante de tais possibilidades, perseguir os efeitos que a cultura imagética pode causar na prática docente carrega inevitavelmente a missão de ajudar a preparar

professores para a demarcação de novas características comunicacionais em seu cotidiano. Novos elementos podem estar se revelando, traçando novos caminhos para a Pedagogia, a qual convive com o atual desafio de formar um sujeito reflexivo dentro de um contexto cultural imagético controlado em sua maior parte pela mídia.

## **2. Cultura Imagética**

A imagem digital é uma forma de linguagem em constante ascensão, que vêm delineando o modo de pensar e as construções do universo das representações mentais dos seres humanos. A imagem, de maneira geral, está inerente ao processo de pensar e agir sobre e sob o meio, seja ele qual for, em seus diferentes níveis de liberdade, bem como, em seu menor ou maior grau de materialidade.

O estudo da imagem em termos práticos consiste numa concepção por meio dos dispositivos tecnológicos digitais predominantes hoje na sociedade brasileira. Como lista Gitlin:

(...) televisores, videoteipes, videodiscos, videogames, videocassetes, telas de computador, monitores digitais de todo tipo, sempre em fluxo, selecionados por vontade ou capricho, suplementados por palavras, números, frases, fragmentos, todos passando por telas que num único minuto podem exibir mais quadros que uma casa holandesa próspera do século XVII comportaria no decorrer de anos (GITLIN, 2003, p.25).

Como mencionado anteriormente, a recente passagem por uma era cultural imagética, tem-nos direcionado para atentarmos para o sentido da imagem como formas representativas do pensamento; valorizar o construto dessas imagens e a representação desse pensamento por meio delas, como forma de contribuir para o processo de aprendizagem humana. Esta compreensão encontra apoio desde Piaget (1980), ao destacar que o pensamento é fundamental no processo de aprendizagem por ser construto e construtivo do conhecimento.

O pensar é necessário para que o indivíduo atue conscientemente no meio social e possa mover-se no mundo, conhecer e intervir cada vez mais na sua realidade. Essa atividade é mediada por artefatos culturais<sup>4</sup>, dos quais a imagem vinculada às TIC, tem-se tornado o principal deles. A cultura é um instrumento que caracteriza e dá identidade a cada sociedade e mais profundamente, ao próprio ser humano. Contudo é preciso

diferenciar a cultura, enquanto forma de expressão de um povo, e cultura de massa, enquanto forma de poder e controle das mídias sob a sociedade.

A necessidade de entender a totalidade das mídias está conosco há mais tempo que a maioria das mídias modernas. Durante séculos em que a cultura popular ainda não se tornara torrencial, muitos críticos já argumentavam, mesmo assim, que as imagens e representações desviavam as pessoas de objetivos mais construtivos (GITLIN, 2003, p. 47).

Quem detém o controle sob a produção da imagem e seus resultados? Esta questão é abordada por Enguita (1989) ao destacar as formas de controle sob processos de produção da sociedade, para moldá-la e torná-la dócil aos ditames da sociedade capitalista. Ele diz que:

(...) a alienação com relação ao produto do trabalho tem duplo sentido: em primeiro lugar, este produto não pertence ao trabalhador, mas a uma pessoa alheia, ao capitalista que comprou sua força de trabalho, sua capacidade de produzir durante um tempo determinado; em segundo lugar, o trabalhador já não determina qual o produto de seu trabalho, mas este é decidido pelo capitalista ou seu representante (ENGUITA, 1989, p. 170).

A compreensão desses dois aspectos da cultura, distinguindo um do outro é fundamental para uma posterior relação com os interesses das políticas públicas que podem estar alienadas à cultura de massa, concebida em sua maioria pela mídia, sem contemplar em suas diretrizes a construção de práticas pedagógicas reflexivas no contexto da educação a distância.

A compreensão do uso dessas imagens abrange um conceito mais complexo de representação: o de pensamento. As transformações do mundo parecem ser o reflexo da prática do pensamento, o qual através de imagens e idéias revela justamente a vontade da prática humana na sociedade.

O modo como cada sujeito recebe e reage a cada objeto ou fato vai construindo a sua história de vida. Sobre essa construção na psicanálise, Freud (1895) destaca a mobilidade dos sujeitos em direção à satisfação ainda que parcial dos seus desejos, é o que ele nomeia de “pulsão”. Acrescenta que os componentes dessa pulsão são a representação e o afeto. Como bem pontua Levy (1996) “Simetricamente, a vida psíquica manifesta-se como um fluxo de afetos” (LEVY, 1996, p. 105). E mais “O sujeito é banhado de sentido e de emoção” (LEVY, 1996, p. 106). Cabe-nos a reflexão: Há algo que motiva a cultura imagética no cotidiano cibernético?

Para compreender este indivíduo em sua totalidade, é preciso levar em consideração um mundo sem as dimensões reais, pela maneira que este ser as entende. Pela maneira como os estímulos externos e internos o afeta e o mobiliza à representação

desse universo. Aquilo que Freud (1895) denominava “*representação*”, a atual neurociência denomina “*imagem mental*”. Uma espécie de mapa, um circuito, um caminho aberto nos diversos sistemas neurais, um complexo processo de “*interação do organismo com o objeto*”, particular a cada sujeito, incluindo tudo que constitui o nosso corpo, do aparato visual às vísceras (Damásio, 1999, p. 401). Damásio ao expressar:

Refiro-me ao termo imagem como padrões mentais com uma estrutura com sinais provenientes de cada uma das modalidades sensoriais – visual, auditiva, olfativa, gustativa e somatossensorial. (...) Em suma, o processo que chegamos a conhecer como mente, quando imagens mentais se tornam nossas, como resultado da consciência, é um fluxo contínuo de imagens. As imagens são construídas quando mobilizamos objetos – de pessoas e lugares a uma dor de dente – de fora do cérebro em direção ao seu interior, e também quando construímos objetos a partir da memória, de dentro para fora, por assim dizer (Damásio, 1999, p.402/3).

O processo enfatizado pelo autor implica no imergir de professores num processo produtivo da imagem, atentando para fatores que visem à sua reflexão como, sinais e símbolos, consciência, fluxo de memória, dentre outros que permeiam consciente e subconscientemente suas ações, pode mobilizá-lo a uma nova energia transformadora de sua prática. Este fato também considerado por Shön (1998) tem sua compreeção na necessidade de uma reflexão que ocorra concomitantemente à ação “*Reflexão-na-ação*”, acreditando que dessa maneira se constroe um profissional talentoso e criativo, e não um mero reproduzidor de conhecimento.

(...) é possível, às vezes, através da observação e da reflexão sobre nossas ações, fazermos uma descrição do saber tácito que está implícito nelas. Nossas descrições serão de diferentes tipos, dependendo dos nossos propósitos e das linguagens disponíveis para essas descrições. (...) Qualquer que seja a liguagem que venhamos a empregar, nossas descrições do ato de conhecer-na-ação são sempre *construções* (SHÖN, 1998, P. 31).

Este processo de conhecer-na-ação exige um olhar especial, exige a visão como elemento que une as pessoas ao mundo exterior na sua forma mais primária. Assim, os demais sentidos recebem dados fragmentados do mundo objetivo e necessitam de outros tipos de estimulação para compreender o que se passa ao seu redor.

Complenta-se a visão da visão com o a idéia de Damásio ao salientar que “(...) as imagens são provavelmente o principal conteúdo dos nossos pensamentos, independentemente da modalidade sensorial em que são geradas e de serem sobre uma coisa ou sobre um processo que envolve coisas (...)” (Damásio, 1994, p.136)

Quando se insere a imagem no contexto da educação a distância tem-se a preocupação de analisar a forma como se produz imagens. O olhar direcionado ao

mundo exterior pode estar sendo manipulado pela mídia, a qual vem se revelando numa grande estrutura de poder e controle sobre os indivíduos.

### **3. Ação Pedagógica**

O filósofo e sociólogo alemão Habermas com base na sua Teoria da Ação Comunicativa fala de “uma interação simbolicamente mediada” (1987, p.57), e defende que o desenvolvimento da técnica pode levar ao aperfeiçoamento da força produtiva. Aqui, força produtiva seria representada pela produção de vídeo por docentes, os quais dialogando com a imagem podem retomar o seu papel de sujeito.

As mediações e movimentações da ação pedagógica na escola podem utilizar as TIC para definir os próprios caminhos na sociedade, apropriando-se dos meios de produção da imagem e manipulando os dispositivos necessários para a construção de um conhecimento valioso “que nos ajude a abordar melhor os problemas da vida privada e pública” (ENGUIA, 1989, p. 195).

Ao contrário de consumidores de cultura imagética, a escola precisa de produtores de cultura imagética. Segundo Kenski:

Por mais que as escolas usem computadores e Internet em suas aulas, estas continuam sendo seriadas, finitas no tempo, definidas no espaço restrito das salas de aula, ligadas a uma única disciplina e graduadas em níveis hierárquicos e lineares de aprofundamento dos conhecimentos em áreas específicas do saber (KENSKI, 2007, p. 45).

Com informações segregadas, sem articulações e interações, torna pouco viável a formação de um sujeito que tenha mais poder de intervenção e articulação numa sociedade que vive mudanças em seus valores e relações. “Usamos muitos tipos de tecnologias para aprender e saber mais e precisamos da educação para aprender e saber mais sobre as tecnologias” (KENSKI, 2007, p. 44).

A ação pedagógica poderá tomar uma nova forma, quando imersa a uma cultura imagética que fabrica o produto do olhar por meio do digital. O digital que alarga o acesso; apresenta novos dispositivos; desmonta e reconstrói antigas relações entre imagem e ação. Novas associações se construirão entre produto imagético (vídeo digital) e construção do olhar (neuroimagem).

O campo perceptivo do sujeito, em decorrência das transformações tecnológicas, mais do que qualquer momento da História é imerso a uma velocidade e quantidade

crescentes de imagens, reconfigurando o palco do olhar. Nossos sentidos têm se ajustado continuamente ao digital.

O presente estudo pretende desenvolver uma pesquisa de natureza qualitativa junto às escolas municipais de Fortaleza onde trabalhem professores que tiveram alguma participação em cursos de formação tecnológica, principalmente na modalidade a distância, em Ambientes Virtuais de Aprendizagem, os quais geralmente vislumbram a utilização de ferramentas tecnológicas de vídeo.

Dessa maneira buscar-se-á averiguar os impactos da cultura imagética na educação a distância, proveniente dos recursos tecnológicos digitais presentes no cotidiano do professor. Bem como, quais os principais produtores de imagem na sociedade brasileira contemporânea, levando em consideração a veiculação a tecnologias digitais de vídeo; qual a abrangência da cultura imagética contemporânea no âmbito da educação a distância.

#### **4. Referências Bibliográficas**

DAMÁSIO, Antônio R. (1994) **O erro de Descartes. Emoção, razão e cérebro humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 8ª r., 2001.

DAMÁSIO, Antônio R. (1999) **O mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

ENGUIITA, Mariano Fernández. **A Face Oculta da Escola: educação e trabalho no capitalismo**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

E-ProInfo. Ambiente Colaborativo de Aprendizagem. Desenvolvido pelo Ministério da Educação. Apresenta informações detalhadas sobre o e-ProInfo. Disponível em: <http://www.eproinfo.mec.gov.br/>. Acesso em: 18/05/2009.

FREUD, Sigmund. (1996/1895) **Projeto para uma psicologia científica**. In: Sigmund Freud - Obras Completas. Vol. 1. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

GITLIN, Todd. **Mídias sem Limite**. Tradução de Maria Beatriz de Medina – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

HABERMAS, Jürgen. **Técnica e Ciência como Ideologia**. Lisboa: Edições 70, 1987.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Coleção Papyrus Educação. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio De Janeiro: Forense Universitária, 1980.

SHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Tradução Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

---

<sup>1</sup> Segundo Kenski “Ao se falar em novas tecnologias, na atualidade, estamos nos referindo aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações” (KENSKI, 2007, p.25).

<sup>2</sup> O e-ProInfo é um Ambiente Colaborativo de Aprendizagem que utiliza a Tecnologia Internet e permite a concepção, administração e desenvolvimento de diversos tipos de ações, como cursos a distância, complemento a cursos presenciais, projetos de pesquisa, projetos colaborativos e diversas outras formas de apoio a distância e ao processo ensino-aprendizagem.

<sup>3</sup> A tecnofilia está associada ao surgimento dos novos paradigmas sociais, os que impõem como imperativo tecnológico a mudança da fotografia da Escola, na qual se destaca as novas maneiras de formação e profissionalização docente. Neste contexto é registrado o crescimento do uso da tecnologia na educação, fato este intimamente inter-relacionado com o processo de evolução tecnológica no processo de ensino/aprendizagem.

<sup>4</sup> Segundo Levy (1996) “Via de regra, o *sentido* de um artefato ou de uma ferramenta é o dispositivo que seríamos obrigados a empregar para obter o mesmo resultado se ele não tivesse sido inventado” (LEVY, 1996, p. 84)