

## Imagem no Brasil

### **Estar na rede e ter outra consciência de mundo!?**

*Alice Maria Figueira Reis da Costa*

**E**m 2012 com a realização da Conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento Sustentável (Rio+20) muitos países se encontraram na cidade do Rio de Janeiro para discutir sobre o potencial humano e a contribuição de diferentes nações para reduzir, reutilizar e reciclar aquilo que já foi objeto de desejo e consumo para alguns de nós. Neste sentido, nas escolas de nosso país vimos dialogando com os alunos sobre a noção de sustentabilidade em nossa relação com o ambiente.

No espaço [Humanidade 2012](#)<sup>1</sup>, as escolas tiveram a oportunidade de interagir para além das interfaces locais, colaborando para uma rede de sentidos, inclusive, através do toque as telas sensíveis espalhadas no local do evento, em especial na sala do [Museu do Amanhã](#)<sup>2</sup> como revela a foto.



Foto:  
*alunos  
especiais  
interagindo  
com a tela  
Touch  
Screen.*

Nesta rede que busca a inclusão de práticas mais sustentáveis para a convivência humana podemos repensar sobre a socialização das diferentes nacionalidades, culturas, crenças, deficiências, em especial nesta reflexão a inclusão digital e suas fases *dentrofora* de escolas inclusivas.

Para tal, Pretto (2008) nos ajuda a ressignificar o processo de *ensinoaprendizagem* na intenção de promover uma reapropriação tecnológica e educacional que produza culturas e conhecimentos. Sabemos que o potencial interativo do ato educativo ultrapassa a tendência de transposição didática ainda presente nas aulas que utilizam as tecnologias digitais; ao toque da tela nós podemos navegar por tantas outras especificidades e construir outros sentidos para as informações que nos chegam e buscamos das mais variadas formas. Mas, o que isto significa para o processo de *ensinoaprendizagem* de alunos com deficiência intelectual no século XXI?

Optei por considerar uma possível imersão deste campo híbrido multidisciplinar, pelos estudos de Santaella (2005, p. 64) que colaboram no sentido de ampliar os necessários usos, remixagens e cocriações com a tecnologia interativa hipermidiática, suas interfaces cognitivas e os processos de comunicação homem-máquina para que possamos compreender de que maneira os diferentes sentidos humanos funcionam como mecanismos ativos de busca e seleção de informações, para além de meros produtores de sensações visuais, táteis, sonoras, gustativas ou olfativas.

Ao movimentar seu corpo, tocar com a ponta dos dedos diferentes pontos de contato da tela, ou mesmo, em situações de simulação, como a realizada na sala o "*Mundo em que vivemos*", onde o contato dos nossos pés com a grama artificial significava para o ambiente uma ação danificadora da natureza, aumentava a

temperatura. Na interação homem e suas tecnologias<sup>1</sup> cada vez mais a exploração dos sentidos do corpo e da mente colaboram para a transformação sócio-educacional dos alunos.

O cenário sóciotécnico contemporâneo nos favorece a desenvolver *etnométodos* que propiciem múltiplas aprendizagens *dentrofora* da escola. Santaella (2005) ao afirmar que “o perceptor humano não espera passivamente pelos estímulos, ele os busca numa percepção ativa do mundo” nos mobiliza a pensar, cocriar possibilidades exploratórias da interatividade que implica num ato educativo.

#### **Referências:**

**PRETTO, Nelson. *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: 2008.**

**Disponível**

**em:**

**<<http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes/wp-content/uploads/2008/08/livroalemdasredes.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2011.**

**SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.**

#### **Sobre o(a) autor(a):**

**Professora do Ensino Fundamental da Escola Especial Favo de Mel/FAETEC/Rio. Voluntária participante do Grupo de Pesquisa Docência na Cibercultura - GPDOC.**

---

<sup>1</sup> Espaço construído no Forte de Copacabana/RJ, informações disponíveis no site <http://www.informaticocopacabana.org.br/spocultes/m/visgrafico/04-36-12-salas/salas.swf>. Acesso em: 20 jun. 2012.

---

<sup>1</sup> smartphones, tablets, quadros de arte, próteses, órteses etc.