



Mapas sensíveis educacionais: enunciado produtor de sentidos

Rosângela Silveira Garcia¹

prof.rosegarcia@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Margarete Axt²

maaxt@ufrgs.br

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Resumo: Este artigo tem como propósito apresentar as potencialidades e os limites do uso do GIMP (GNU Image Manipulation Program) - software livre de código aberto que possibilita criação e/ou manipulação de imagens e a produção de mapas sensíveis - na produção de material didático. Assim como refletir sobre de que forma os mapas produzidos, enquanto enunciados discursivos, vão constituindo sentidos num percurso de leitura hiperlinkado. Durante seu desenvolvimento apresenta um breve tutorial da criação de mapas sensíveis de forma a ilustrar as possibilidades de uso da ferramenta utilizada em formação de professores realizada nos anos de 2013 e 2014, bem como defende a necessidade a qualificação do docente para atuar em um cenário que cada vez mais faz uso de recursos tecnológicos como instrumento de apoio ao ensino no contexto da nova cultura de aprendizagem.

Palavras-chave: Mapa sensível; formação de professores; tecnologias.

Introdução

São visíveis e velozes as mudanças provenientes da inserção das tecnologias da comunicação e informação na educação, entre elas, em destaque, o acesso a novas formas de produção e disseminação de conhecimentos.

Este contexto, do qual emergem questões importantes a serem discutidas no âmbito do ensino e aprendizagem apoiados em novas tecnologias, torna imperativa a qualificação do processo educativo, não mais restrito aos bancos escolares, mas presentes em múltiplos espaços.

Três questões figuram como nucleares nesta discussão: a primeira é a necessidade de qualificação da ação docente, a qual propicie subsídios para o desenvolvimento de uma prática pedagógica adequada ao um contexto de ensino

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade do Rio de Janeiro - UNISINOS. Palestrante-Formadora em formação continuada pela Contextual Formação Docente.

² Professora titular da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no Departamento de Estudos Especializados/ Curso de Graduação de Pedagogia. Orientadora nos Programas de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu/UFRGS) e em Informática na Educação (/PPGIE/UFRGS). Coordenadora do Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição - LELIC/UFRGS. Pesquisadora 1D/CNPq, responsável pelos grupos de pesquisa PROVIA (Ambientes virtuais de aprendizagem) e LELIC, registrados no diretório de grupos do CNPq.



mais tecnológico; a segunda se refere a criação de conteúdo didático que promova condições favoráveis a produção de conhecimento no contexto da nova cultura de aprendizagem; a terceira, refletir de que forma os enunciados produzidos pelas novas tecnologias podem criar trajetos de sentidos por meio de uma leitura *hiperlinkada*.

A abordagem na nova cultura centra-se na aprendizagem através da inserção no mundo, das trocas entre pares, com base no envolvimento ativo e compartilhamento, e na produção coletiva de conhecimento. Dois elementos compõem a nova cultura de aprendizagem: uma rede de informação digital - que possibilita acesso a um grande número de informações -, e um ambiente estruturado que dá espaço para construir e experienciar (THOMAS e BROWN, 2011).

Os recursos tecnológicos atuais permitem ao educador, além da autoria na produção de materiais didáticos, construir conteúdos que se estabeleçam como enunciados discursivos potencializados pelo formato hipertextual. Em razão disso, este estudo, em fase inicial de desenvolvimento³, traz como proposta refletir como o uso de tecnologia, particularmente a de *software* livre, pode possibilitar ao educador a produção de materiais didáticos hipermediáticos e como estes produzem distintos percursos de leitura e de produção de sentidos.

A produção de conteúdo didático

A tecnologia permite a criação de conteúdos que promovam a interação e a interatividade e oportunizem novas alternativas para a produção de material educacional multimídia. Contudo, o material didático deve ser adequado aos objetivos da proposta de ensino e a metodologia a ser utilizada na sua execução, gerando condições favoráveis a produção de conhecimento e de aprendizagem significativa.

É importante ressaltar que o material didático traga em seu escopo a concepção pedagógica norteadora de ensino aprendizagem.

Desta maneira, ter definida e clara a concepção pedagógica norteadora da ação docente nos processos de ensino-aprendizagem é essencial, pois de acordo

³ O presente estudo encontra-se, neste momento, direcionado aos usos do software e a produção dos professores ainda não foi registrada e analisada.



com Veiga e Fonseca (2000, p. 186) “o projeto é uma totalidade articulada, decorrente da reflexão e do posicionamento a respeito da sociedade, da educação e do homem”.

Produzindo mapas sensíveis com uso do *software* gimp

Mapas sensíveis são imagens mapeadas estruturadas em regiões pré-definidas divididas em zonas.

As zonas se constituem em áreas clicáveis e agem como um link que permite a navegação a documentos de diferentes formatos ou a páginas da web.

A imagem central – denominada como imagem mapa - é dividida em diferentes zonas, às quais são atribuídas *links* que serão ativados através do clique do mouse.

Para produção de mapas sensíveis, uma das possibilidades é o uso do *software* GIMP (GNU Image Manipulation Program), *software* livre de código aberto que possibilita criação e/ou manipulação de imagens. É compatível com múltiplas plataformas e sua interface gráfica é intuitiva.

Conhecendo a interface do gimp

As principais janelas da interface do GIMP utilizadas durante a produção de mapas sensíveis são: Menu (Figura 01), Área de Mapeamento (Figura 02), Caixa de Ferramentas (Figura 03), Camadas (Figura 04) e. Novas caixas de diálogo podem aparecer como opções relacionadas a outras ferramentas de edição disponíveis.

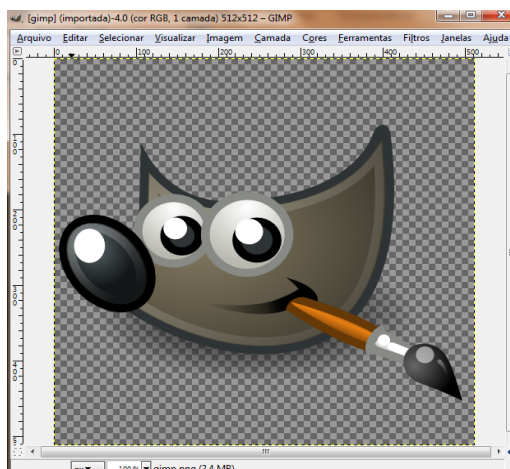


Figura 01: Imagem da janela Menu do *software* GIMP

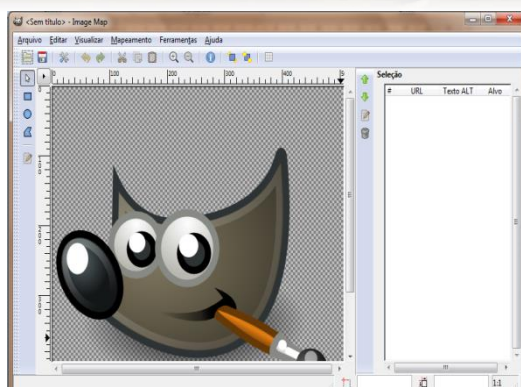


Figura 02: Imagem da janela Área de Mapeamento da Imagem

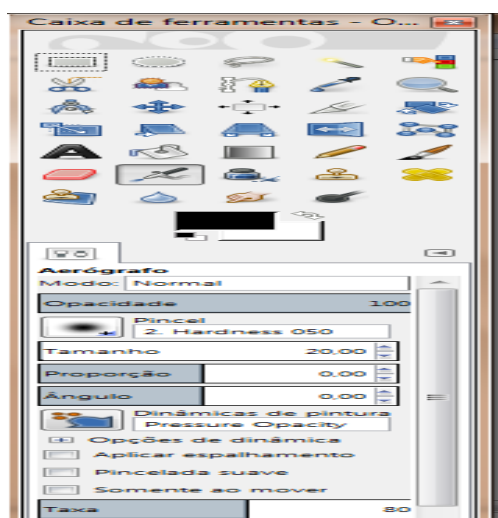


Figura 03: Imagem da janela Caixa de Ferramentas do software GIMP

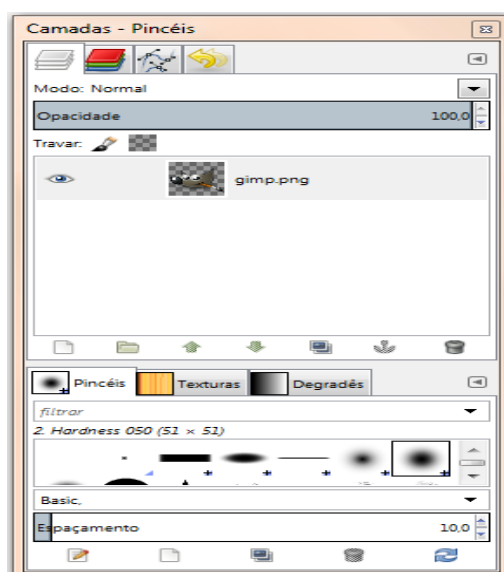


Figura 04: Imagem da janela Camadas do software GIMP



Produzindo mapa sensível

Após conhecer as principais janelas da interface do GIMP utilizadas durante a produção de mapas sensíveis é necessário compreender como se organizam as etapas de sua criação. As etapas de produção de mapas sensíveis se estruturam na forma e ordem descritas abaixo:

- a) Selecionada a imagem–mapa⁴, clique no botão 'arquivo' 'abrir' para inseri-la na área de edição do GIMP;
- b) Para criação do mapa sensível, clique na opção 'filtros' na barra menu (Figura 05);
- c) Selecione a opção 'web' e após clique em mapa de imagens (Figura 05);
- d) Automaticamente o *software* abrirá a janela de mapeamento da imagem (é nesta janela que serão criadas as zonas de demarcação do mapa sensível) (Figura 02);
- e) Utilize os botões na lateral a sua esquerda, que permitem definir o formato e o tamanho da área a ser demarcada no mapa (área circular oval, área retangular e área poligonal) (Figura 06);
- f) Ao escolher uma das formas e fazer a demarcação da zona sensível do mapa, uma nova janela será aberta para inserção do *link* que ficará relacionado à zona demarcada (Figura 07);
- g) Após a inserção do *link* escolhido ele aparecerá na barra lateral de seleção – lado direito da imagem – indicando sua relação com a zona demarcada (Figura 08);
- h) Finalizada a demarcação das zonas sensíveis do mapa e estabelecidos os links a elas relacionados, fazer o salvamento do arquivo;
- i) Para salvar o arquivo selecione a opção 'arquivo', clique em 'salvar como' e nomeie seu mapa (o mapa será salvo com a extensão .map);

⁴ A imagem-mapa, que concentra em si a síntese do conteúdo que será explorado, é o ponto inicial do percurso de construção e leitura do mapa sensível.

- j) Para visualização do mapa na *web*, é necessário que ele esteja em formato 'html', para que isso ocorra o arquivo deverá ser renomeado com extensão 'html';
- k) Acesse o diretório onde o arquivo está salvo, clique com o botão direito do *mouse* sobre o arquivo, escolha a opção 'renomear', apague a extensão 'map' e substitua pela extensão 'html';
- l) Com o arquivo modificado para página da *web*, dê um duplo clique para visualizar o mapa criado.

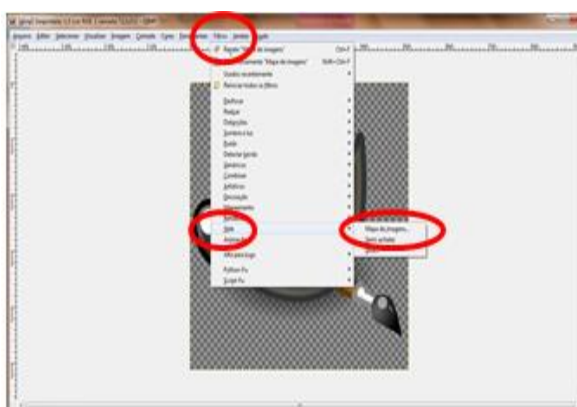


Figura 05: Representação da etapa de criação de mapa sensível



Figura 06: Representação da etapa de demarcação das zonas nas imagens

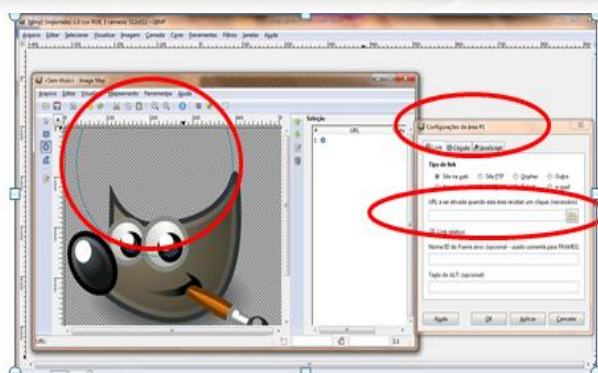


Figura 07: Representação da etapa de atribuição de *links* às zonas demarcadas

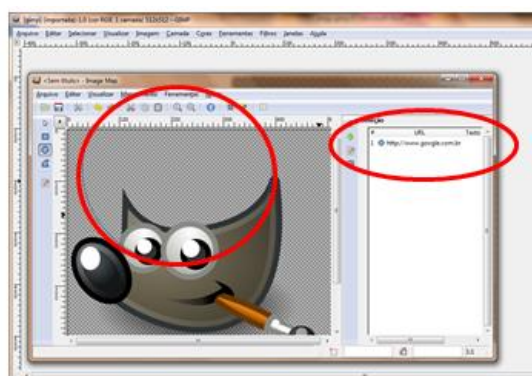


Figura 08: Representação da etapa da relação dos *links* às zonas demarcadas

Enunciado, percursos de leitura e sentidos produzidos

Segundo Bakhtin (1992) enunciado é um elo na cadeia da comunicação em determinada esfera. Enquanto unidade de comunicação concretizada no espaço discursivo - se estabelece na interação entre os sujeitos e na interação com outros enunciados. A forma e o significado produzidos pelos enunciados são determinados basicamente pela forma e caráter das interações (VOLOCHINOV, 1976).

O mapa sensível compreendido como enunciado - a partir da imagem-mapa - possibilita trajetos que permitem diferentes construções de percursos de leitura e produções de sentidos a cada opção que o leitor faz nos movimentos de leitura. Ou seja, é a partir das interações que o mapa sensível estabelece com outros enunciados e com seus leitores que os sentidos vão sendo estabelecidos, assim como novos percursos produzem novos textos dos quais o leitor passa a ser também autor. Para Bakhtin (1992), o sentido é algo sempre fluido, em processo, que deve ser apreendido, significado e ressignificado em sua construção por meio dos enunciados que remetem



a outros enunciados já ditos ou por dizer, os reconfigurando e atualizando de forma contínua.

Pontos, contrapontos e algumas considerações

Como pontos favoráveis ao uso do *software* livre GIMP destacam-se: sua interface intuitiva que não exige que o usuário seja um especialista em computação; a gratuidade da ferramenta, disponível para download no próprio site do desenvolvedor sem a cobrança de licenças, o que favorece seu uso em instituições de ensino ou entidades que não possuam muitos recursos financeiros, assim como em programas de inclusão digital; ser um *software* de código aberto que permite acesso ao código-fonte, possibilitando ao usuário compreender seu funcionamento e até mesmo realizar alterações. Como limitações destaca-se a quantidade menor de ferramentas – como, por exemplo, recursos de edição de imagens mais avançados - em relação a outros *softwares* pagos, tais como o *Photoshop*.

O uso de recursos tecnológicos como instrumento de apoio à aprendizagem é fator fundamental de inclusão social e digital, disseminação do conhecimento e socialização da informação, mas exige professores preparados para interagir com uma geração mais atualizada, mais informada, mais tecnológica. Isso porque os modernos meios de comunicação, liderados pela internet, permitem aos alunos acesso instantâneo à informação e aos conhecimentos produzidos por meio dessa tecnologia. Apropriar-se dos conhecimentos tecnológicos permitirá ao educador a ciência das vantagens e desvantagens, riscos e possibilidades no uso das tecnologias da informação e comunicação em proveito de uma aprendizagem mais criativa, autônoma, colaborativa e interativa.

O uso do *software* GIMP para produção de mapas sensíveis traz como possibilidade à educação, o favorecimento de condições à autoria na produção de material de ensino permitindo a criação - pelo próprio educador - de conteúdos educacionais hipermidiáticos interativos, bem como usá-lo em projetos de inclusão digital com seus alunos ou em atividades interdisciplinares com a articulação de diferentes áreas do saber, favorecendo, nestes, processos de autoria coletiva com efeitos nos processos de aprendizagem e construção de conhecimento.



Quanto à constituição do mapa sensível, que tem uma imagem principal como matriz geradora do percurso de leitura do texto hiperlinkado ou hipertexto, compreendemos que tem os sentidos por ele produzidos potencializados pelo formato hipertextual, trazendo aportes diversificados para uma mesma imagem e pelo trajeto de leitura que possibilitam.

Referências

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992

GIMP, Software. Disponível em <<http://www.gimp.org>>. Acesso em: 22 de junho de 2013.

THOMAS, D; BROWN, J. S. *A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change*. Create Space Independent Publishing Platform, 2011.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro; FONSECA, Marília (org). *As dimensões do projeto político pedagógico*. Papirus, 2000.

VOLOSHINOV, V. N. *Discurso na Vida e Discurso na Arte* (sobre a poética sociológica) [1926]. Tradução para o português por Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza, para uso didático, com base na tradução inglesa de I. R. Titunik. *Discourse in life and discourse in art – concerning sociological poetics*. In: V. N. Voloshinov, *Freudism*. New York: Academic Press, 1976.