

## CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS IMAGÉTICAS DIGITAIS

Andréia Machado Oliveira  
Informática na Educação – UFRGS  
Universidade de Montreal

Mafalda Roso  
Colégio Marista Rosário  
Colégio Marista Ipanema

Roxane Miranda  
Colégio Marista Rosário

### Resumo

O presente trabalho aborda como a arte e tecnologia podem potencializar um olhar crítico e inovador na educação, levando em consideração a estética produzida na cultura digital. Tal trabalho constitui-se a partir de um projeto interdisciplinar multimídia em que os alunos utilizaram a fotografia digital e a informática como tecnologias de narrativa imagética coletiva em arte, instigando outros processos cognitivos de percepção e construção da imagem, bem como transgredindo práticas habituais das próprias interfaces. Buscou-se investigar como produzir construções imagéticas digitais nas interpretações associativas entre as diversas linguagens: visual, verbal e sonora, apontando que nas imagens digitais habitam uma usina de signos que devem ser (re)significados.

**Palavras-chave:** narrativa imagética, cultura digital, arte e tecnologia.

### Abstract

*The present work analyzes how the use of the computing may amplify an innovative and critical view in education, considering the aesthetics produced in digital culture. To reflect on the act of looking requires a reflexive attitude, an attention to detail, and a singular approach that uses the quotidian to construct citizenship. This work is based on a multimedia interdisciplinary project in which the students used digital photography and computer science as technologies of collective image narration, transgressing the common use of these interfaces. It investigates how digital image constructions can be produced by the combinative appropriations of different languages – visual, verbal and auditory – considering that digital images host a factory of signs that must be (re)signified. It investigates educational practices connected to experience and life. Along with an ethic of existence there is aesthetics of experience implied in quotidian actions.*

**Keywords:** image narration, digital culture, art and technology.

O presente trabalho problematiza, no campo da arte, tecnologia e educação, a construção de imagens na cultura digital a partir da abordagem de um projeto interdisciplinar intitulado *Além do Olhar*. Tal projeto foi realizado ao longo dos anos letivos de 2006, 2007, 2008 e 2009, na 7ª série do ensino fundamental de um colégio da rede privada, com as disciplinas de Educação

Artística, Língua Portuguesa, Educação para o Pensar, Ensino Religioso, Inglês, História, Geografia, Matemática e Ciências. Em 2008, o projeto iniciou no mês de março com discussões em sala de aula sobre o tema central, “Escolha pois a Vida: A Adolescência”, e a visita à exposição FILE 2008 - POA no espaço Santander Cultural. Em 2009, o presente trabalho está sendo desenvolvido em duas escolas da mesma rede com temas distintos: Diferenças, em uma escola, e Semelhanças, em outra. Também a inclusão de alunos do 1º ano do Ensino Médio como participantes no referido projeto.

Na disciplina de Educação Artística utilizou-se a fotografia digital e a informática como tecnologias de narrativa imagética coletiva, fazendo com que os alunos trabalhassem na manipulação, edição e montagem de narrativas das mesmas com os programas Firework, Power Point, Movie Maker da Microsoft, Photostory 3 (programa free) e Everest 8.0 software de autoria da Complex. Buscou-se a construção de um conhecimento teórico e prático com foco reflexivo que propiciasse processos de co-autoria de narrativas coletivas significativas dentro da cultura digital contra processos de alienação e massificação presentes pelo excesso de imagens produzidas carentes de sentido.

O fio condutor do projeto traçou-se pela problematização da ética do cotidiano adolescente a partir do ato de olhar estético e crítico: o que olho e o que me olha? o que olho e não vejo, e o que vejo mas não olho? o lugar de onde olho? de que modo olho? como meu olhar se difere? Como Jorge Larrosa coloca, temos que perceber “a imagem do outro não como a imagem que olhamos, mas como a imagem que nos olha e que nos interpela” (1998, p.8). Pensar sobre o ato de olhar exige uma postura crítica, uma percepção do detalhe, um recorte singularizado que valoriza o cotidiano na busca da construção da cidadania. O olhar indaga o cotidiano ético e esteticamente.

Ainda, o grupo de professores decidiu que tal abordagem deveria ser interdisciplinar e por projeto, pois compreende que as práticas pedagógicas se tornam eficientes e qualitativas em um espaço de participação

em “comunidades de investigação” dentro de um “paradigma reflexivo” (Lipman, 2001, p.28-29). O trabalho interdisciplinar e por projeto possibilitou que os alunos investigassem assuntos que os inquietavam nas diversas disciplinas, questionando verdades estabelecidas, produzindo conhecimento tanto nos resultados finais quanto nos processos que se transformavam ao longo da própria prática e participando como co-autores da investigação realizada.

Dentro desta perspectiva de oportunizar momentos de reflexão, de vivências, de sensibilização e de construção de conhecimento, o projeto dividiu-se em etapas: a leitura do livro *Antes que o Mundo Acabe* com foco no diálogo fotográfico, na disciplina de Língua Portuguesa; a projeção do filme *O Poder da Visão* e debate, na disciplina de Educação para o Pensar e Religião; Geografia- refletir, analisar e debater assuntos a partir de apresentações em Power Point e DVD de diversos temas; em História, oportunizar ao aluno uma reflexão sobre o meio ambiente a partir do filme “Uma verdade inconveniente”, discussão sobre o tema, elaboração de um trabalho prático com o uso de materiais reciclados; na disciplina de Ciências os mecanismos fisiológicos do olhar relacionados ao processo fotográfico; na disciplina de Educação Artística apreciação e discussão na História da Arte sobre artistas que mostram um outro modo de olhar, visita à exposição FILE, estudo teórico da fotografia digital, oficina de fotografia digital com trabalho de campo, digitalização, produção gráfica, edição, montagem e narrativa multimídia das fotografias, no laboratório de informática. As etapas ocorreram em alguns momentos seqüencialmente e em outros simultaneamente, sempre se remetendo uma a outra na construção do projeto. Neste momento, o projeto se dá a ver pelo foco da disciplina de Educação Artística, com o projeto *Olhares Virtuais*, dentro do grande projeto *Além do Olhar*, já referido. Coloca-se que faz-se pertinente não somente relatar o feito, mas tornar significativa sua contribuição para o campo da arte e tecnologia.

Utilizou-se na disciplina de Educação Artística uma abordagem de mediação entre o ético, o estético e o tecnológico, entre o que se vê e aquilo que não está presente aos nossos olhos, mas que precisa ser visto, ou melhor, que precisa tornar-se visível. O projeto aponta que a construção do conhecimento ocorre por uma elaboração ética-estética sobre a vida; e que na

contemporaneidade não podemos ignorar as novas interfaces de conhecimento, como a tecnologia digital. Podemos até dizer que foi um desafio para os professores de Arte trabalhar com uma tecnologia que é bem mais próxima dos alunos do que dos próprios professores, no caso, a fotografia digital e o computador. Os alunos envolvidos no projeto pertencem, de modo geral, a classe média e alta, tendo o hábito de fotografar em celulares e máquinas digitais e navegarem pela rede da internet, em geral, produzindo e consumindo imagens que carecem de um senso crítico e estético.

Neste sentido, a arte ocupa um papel de suma importância na construção do conhecimento e de posturas críticas/reflexivas dentro da cultura digital. Pensamos em práticas educacionais ligadas à experiência, à vida. Onde há uma ética da existência, coexiste uma estética da experiência implicada nas ações do cotidiano. Buscamos despertar nos alunos experiências ainda não vividas, trajetos não percorridos, paisagens não vistas, instigando-os a olhar pelo recorte da máquina fotográfica. Focar o olhar diante de um quadro de imediatismo do mundo de hoje no qual nossos educandos estão inseridos. Acreditamos que aliar os conhecimentos historicamente construídos a uma percepção de mundo elaborada pelo aluno a partir de experiências e situações proporcionadas no âmbito escolar poderá auxiliar a perceber a necessidade que todos temos de qualificar nossa visão sobre o mundo, sobre os outros e enfim, sobre nós mesmos.

Ao falar do olhar, também colocamos para os alunos a singularidade da percepção de cada um sobre o cotidiano. Como Fernando Hernandez aponta, “[...] as imagens fazem parte de contextos visuais (históricos, sociais, culturais, etc.) que podem afetar a generalização das qualidades estéticas que a visão perceptiva favorece.” (Hernández, 2000, p.46).

### **A realidade em dígitos**

Ao utilizar a fotografia e o computador, procuramos instigar outros processos cognitivos de percepção e construção da imagem, provocar situações de desequilíbrio, orientando para construção do conhecimento e não somente no acesso à informação. Precisamos considerar o que os nossos alunos expressam, bem como, a maneira que eles expressam, pois ambas são indissociáveis. Observamos que os alunos ao utilizarem os meios digitais, se

depararam com elementos que interferem na organização e expressão do seu conteúdo, tais como: velocidade, simultaneidade, fragmentação, repetição, montagem (recorte/colagem), sincronia áudio e vídeo, diversidade e outros.

Com este projeto, buscamos que os alunos invertessem suas experiências com o meio digital: a tecnologia digital como modo de potencializar esteticamente o olhar sobre o cotidiano, ao invés de cegá-lo pela produção compulsiva de imagens. Pensamos que a arte na educação não pode desconsiderar seu papel de construção de conhecimento no meio digital.

Podemos dizer, de forma sucinta, que o objetivo geral do projeto *Olhares Virtuais* é problematizar como o uso das novas tecnologias digitais (fotografia digital e informática) pode potencializar este outro olhar crítico e inovador, levando em consideração a estética produzida na cultura digital. O diálogo entre as disciplinas fomentou discussões sobre atitudes de respeito, solidariedade, preservação, ecologia, violência, poluição, discriminação, adolescência, diferenças, semelhanças e o cotidiano, fazendo com que os alunos colocassem seus posicionamentos ao olharem a realidade mais próxima e fossem desafiados a construir criativamente via os meios tecnológicos digitais uma narrativa própria.

### **Percursos da Arte**

Ao longo do projeto, detivemo-nos para que a produção de conhecimento em Arte ocorresse tanto em nível da prática, quanto da apreciação, contextualização e reflexão.

A escolha por trabalhar em Artes com as novas tecnologias ocorreu pela própria motivação do projeto em um livro que utilizava a fotografia como modo narrativo, já referido anteriormente; por uma escolha curricular que contempla o uso de novas tecnologias e, principalmente, pela observação da demanda dos alunos que trazem em seu cotidiano o hábito de registrar momentos com máquinas digitais e/ou aparelhos celulares. Neste sentido, constamos a necessidade e urgência de promover trabalhos que levasse a problematizar o próprio uso dessas tecnologias, refletindo qual estética está se produzindo e qual uso crítico se tem na cultura digital.

Buscamos trabalhar de modo a transgredir a prática habitual, invertendo noções de tempo e uso. Os alunos vivenciam experiências de comunicação baseadas na aceleração e no descartável, isto é, produção de inúmeras imagens que podem ser descartadas com um simples gesto de deletar. Propomos a inserção do tempo nas imagens produzidas; os alunos observaram, analisaram e decodificaram durante três meses as mesmas imagens. Também, indicamos que o uso ocorreria no sentido de dar a ver, de desacelerar o olhar sobre o cotidiano, e não poluí-lo mais com mais imagens desprovidas de sentido.

Nesta direção, escolhemos metodologias de leitura de imagens e afecção dos sentidos que levassem os alunos a vivências estéticas. A compreensão do mundo exige múltiplas formas de leitura, e principalmente a de imagens, pelo grande fluxo que nos é imposto. Precisa-se desenvolver uma alfabetização da leitura visual possibilitando ao aluno aprender ler imagens, assim como lê sua língua materna, saber organizar e ter senso crítico sobre elas. Com este propósito, muitos educadores vem trabalhando, como Ana Mae Barbosa e Analice Pillar que compartilham a importância não só da produção de imagens como também da leitura e contextualização.

A imagem não é uma verdade em si, ela é uma interpretação que enfatiza algum aspecto sobre os demais, e, produzida por um sujeito. Muitas vezes, pode ser um instrumento de manipulação poderoso e inquestionável, caso não seja abordada de maneira crítica, reflexiva e contextualizada. Sempre que for vista com um valor absoluto é uma imagem manipulada, assim necessitando ser decodificada. Também mencionamos uma leitura de imagem com cunho mais na linguagem semântica e baseada no reconhecer de uma nova relação entre o observador e o objeto artístico (*Olhos que Pintam* de Anamélia Bueno Buoro).

O método cartográfico foi aplicado no sentido de despertar as afecções geradas a partir das imagens, as zonas de contato entre o olhar e o que é visto, mediado pela máquina fotográfica que limita, que determina o momento, mas que proporciona a retomada e amplia o repensar do que se vê. Cartografar implica em deixar-se ser afetado pelas imagens que nos chegam, despertando outras sensações, outros olhares, outras percepções. Ou melhor, o método

cartográfico leva-nos ao imperceptível escondido nas pequenas percepções, nas imagens menores, nos detalhes do cotidiano. Os alunos eram questionados o que os afetavam nas imagens vistas na história da arte, nas imagens do cotidiano, em suas fotografias a fim de dar-lhes sentido.

Dentro da História da Arte escolhemos dois focos: artistas que mostram um novo modo de olhar, como Picasso e Escher; e artistas brasileiros que trabalham com a técnica de fotografia, como Sebastião Salgado, Vick Muniz, Araquém Alcântara e Artur Omar, bem como fotos premiadas em concursos nacionais e internacionais, provocando o aluno a valorizar a importância do registro imediato do fato ou da situação que por acaso possa estar ao lado e despertar a curiosidade e um olhar diferenciado sobre si próprio e o dia a dia.

Foram mostradas imagens destes artistas, gerando conversas em torno da leitura das imagens e suas afecções. Como a obra de Escher, em que ele “cria mundos não-existentes de forma inusitada, nos mostra “outra coisa”, o próprio não pensado a partir do estranhamento ao familiar. Deste modo, não silencia a razão, mas a utiliza para intervir na construção de mundos que atentam para outros modos de subjetivar o olhar.” (Oliveira, 2006, p.34).

### **Recortes do olhar**

A fotografia foi abordada em nível teórico como linguagem visual e em nível prático na relação entre a máquina fotográfica e o olho humano, através de uma oficina de fotografia com um profissional da área, o fotógrafo Gabriel Schmidt. Como Andréa Brächer nos diz: “À máquina fotográfica se atribui o poder de gerar o duplo, de capturar a alma, de ser uma janela para um universo mediado pelas fantasias, desejos e afetos de seu operador. É a porta para o invisível: tanto daquilo que não é visto pelo olho humano (por exemplo, a captura de movimentos muito rápidos), mas também do que só é possível imaginar” (2006, p.80).

A oficina de fotografia foi planejada pelas professoras de Artes em parceria com o fotógrafo profissional Gabriel Schmidt em que foram discutidos todos os aspectos de relevância que deveriam ser colocados como elementos para uma aprendizagem, tais como: um relato da história da fotografia que se entrelaça com a pesquisa em registrar e como registrar o que se vê, o

surgimento da máquina fotográfica, imagens que marcaram o mundo, o manuseio de máquinas fotográficas, implicações que o movimento provoca na foto e outros. Foram realizadas experimentações através de vivências, tendo como tarefa individual fazer o seu auto-retrato e enviar por e-mail para o fotógrafo (professor) para posterior análise, compreendendo a auto avaliação do autor da foto, a avaliação do grupo e por fim a avaliação do profissional. Utilizou-se um polígrafo com normas e dicas sobre máquina fotográfica digital. Ocuparam-se quatro períodos por turma de alunos para o desenvolvimento de todas as atividades da oficina.

Depois de finalizadas as oficinas, os alunos realizaram um trabalho de campo no qual vivenciaram a construção do aprendizado, buscando identificar e ressignificar momentos, atitudes ou situações em que o tema central, fosse a tônica de suas fotos. O espaço temporal foi de uma semana. Cada aluno deveria bater no mínimo seis fotos. Após estas fotos terem sido realizadas, o material deveria ser enviado ao laboratório de informática do Colégio, em horário extraclasse, onde foram digitalizadas e anexadas às pastas dos alunos.

Os focos escolhidos nas fotografias, dentro do tema central, foram violência, poluição visual e ambiental, portadores de necessidades especiais, responsabilidade social, drogas, amizade, moda, etnias, objetos pessoais, solidariedade e outros a critério de cada dupla. Muitos alunos relataram a participação da família e amigos quando fotografaram o tema desejado. Os alunos também explicitaram os desafios sentidos no trabalho de campo, como: seleção do tema (olhar conscientemente sua realidade), vencer a timidez de interagir com a comunidade envolvida, realizar inúmeras fotos explorando os conhecimentos da linguagem fotográfica e da máquina digital, o prazer de sair fotografando e outros. Aproveitando as vantagens do tamanho da máquina digital, da simplicidade de manuseio e do elevado número possível de fotos realizadas. Exemplificamos o trabalho de uma dupla que desenvolveu sua atividade a partir de fotos de pessoas portadoras de necessidades especiais. A dupla investigou onde encontrar grupos de pessoas com deficiências múltiplas e, juntamente com a presença dos pais, foi até uma universidade (PUCRS) onde um grupo de portadores desenvolve um projeto de integração através do esporte. No local, além de documentarem todas as atividades (cerca de 120 fotografias), desde o aquecimento até as partidas disputadas, entrevistaram os

participantes verificando suas necessidades e problemas que o cotidiano da vida em uma cidade acarreta. Depois levaram as fotos para o laboratório de informática para digitalizá-las. Chegou a hora de trabalhar com estas imagens e mostrar a problemática destas pessoas. A dupla de alunos escolheu uma fotografia para trabalhar no editor gráfico Fireworks, não deixando em nenhum momento de fixar a imagem central como foco do trabalho. Esta imagem despertou uma situação e, novamente, foram à busca de uma nova foto que identificasse um dos problemas principais para os portadores de necessidades múltiplas: a locomoção. De volta ao laboratório e escolhida uma outra foto (uma rua com faixa de trânsito), a dupla conseguiu montar a imagem que realmente retratasse a problemática da locomoção numa cidade despreparada para a integração do cidadão portador de necessidades especiais.

A etapa seguinte desenvolveu-se com o uso do software (livre) Photostory 3, Power Point, , Movie Maker da Microsoft, e Everest 8.0, software de autoria da Complex. Esses programas possuem recursos específicos para atividades educacionais que possibilitam criações multimídia, em que os alunos deveriam construir uma narrativa própria sobre o tema, utilizando a imagem produzida anteriormente. O trabalho final comunicava um discurso áudio-visual que traduzisse todo o questionamento da situação vivenciada por eles. O fato de fotografar, manipular as imagens e construir uma narrativa própria propiciou aos alunos concretamente uma experiência de autoria.

### **Virtualizando a realidade**

Pensamos que as tecnologias digitais podem atuar como modo de desconstruir o primeiro olhar, acrescentar um outro discurso narrativo e promover uma maneira particular de cognição. Pretendemos, neste momento, comentar mais detalhadamente a etapa desenvolvida no laboratório de informática. Sobre as fotografias realizadas no trabalho de campo, ocorreu uma seleção em que a dupla classificou quais imagens cuja gestualidade identificasse o tema. As fotografias selecionadas pelos alunos foram scaneadas ou anexadas no laboratório de informática e colocadas no meio virtual, o computador.

A seguir, na busca de uma expressão gráfica valorizada por visões diferentes, desenvolveram o trabalho utilizando o software Fireworks da

Macromédia como editor gráfico. Optamos por trabalhar com este software, por ser um programa de desenhos baseado em vetores que possibilita a combinação de filtros e textos de maneira ágil, e tamanho reduzido, o que conta muito na montagem da narrativa. Por ser um software desconhecido para a maioria dos alunos, na primeira aula foram apresentadas as ferramentas para criar e modificar imagens. Foto a foto foram sendo alteradas e incorporadas a uma montagem. Após a edição das imagens, trabalhamos com o software Photostory 3, software livre, Power Point, Movie Maker da Microsoft, e Everest 8.0, software de autoria da Complex, por serem livre e de fácil utilização, incluindo recursos que permitem que se crie um slideshow com as imagens digitalizadas, oferecendo recursos de edição de uma história com, efeitos dramáticos, panorâmicas, efeitos de zoom, botões de escolhas, giro de imagens, transições, ferramentas de corte para personalizar as fotos, além da inserção de trilha sonora, criação de sons, leitura de textos, vozes, utilizando o Audacity como software de edição sonora (trabalhos em CD anexo).

Assim no programa Fireworks buscou-se interferir, modificar, resignificar a foto. E nos outros programas citados, realizou-se a apresentação, remix e narrativa autoral. Redimensiona-se a estética tomando outras características baseadas nos suportes da hipermídia agregando a imagem, o som e o texto. Desloca-se uma prática educacional que dá primazia para determinadas expressões de linguagem como a verbal (escrita e leitura), desconsiderando outras como a imagem e o som (relacionadas também ao campo da arte).

A relação professor aluno foi via mediação - valorização das diferenças e ampliação de múltiplos pontos de vista. Não é uma ponte entre quem sabe e quem não sabe, mas sim um "estar entre muitos", despertar uma multiplicidade de falas. Uma educação colaborativa que tem a horizontalidade como prerrogativa viabilizando exercícios de cidadania na medida em que a produção do sujeito possa interferir na configuração coletiva do conhecimento e, ao mesmo tempo, apresentando um professor que seja facilitador atuando no intermezzo da relação transsubjetiva dos processos em ambiente virtual. No laboratório de informática houve trocas significativas entre alunos/alunos e alunos/professoras na busca de dar sentido aquelas imagens. Os alunos solicitavam auxílio quanto à técnica, mas também como construir e transmitir visualmente suas idéias.

Além dos conteúdos conceituais e procedimentais, também observamos mudanças atitudinais. Sobre a formação, Philippe Perrenoud assinala: “Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação”.

A investigação da imagem digital se apóia em teóricos da área de arte hipermídia, como André Parente, Roy Ascott, Manovich, Sergio Bairon e Couchout, em cujas obras encontramos conceitos-ferramentas que nos ajudou a compreender e enriquecer os processos dos alunos. De acordo com André Parente: “O desafio daquele que produz imagens é justamente saber em que sentido é possível extrair imagens (*jamais vu*, pura exterioridade) dos clichês (*déjà vu*, pura interioridade), imagens que nos dêem razão para acreditar nesse mundo em que vivemos”. (1999, p. 42). Há particularidades na forma de uso desta tecnologia que possibilita pela interação a interferência e alteração do conteúdo apresentado.

### **Saindo de casa**

Na finalização do projeto, utilizamos como meio de atividade integradora aluno-aluno, aluno-professor, aluno-pais, aluno-comunidade, uma Exposição dos trabalhos no ambiente escolar ou fora. Em 2006, no Espaço Saúde do Hospital Moinhos de Vento no Shopping Iguatemi – POA-RS. Em 2007, a exposição foi realizada no Saguão da Escola Marista Rosário- POA-RS . Em 2008, ocorreu no espaço SANTANDER CULTURAL– POA-RS, no mês de outubro. Este espaço é habitual de circulação de jovens e contou ainda com o convite à participação de Escolas da Área Metropolitana de Porto Alegre e a Comunidade. Esta exposição de arte digital produzida pelos alunos foi um desdobramento da Mostra FILE 2009 – POA, também no Santander Cultural, propiciando aos alunos a experiência de expectadores e produtores. A exposição foi composta de cinco meios distintos: - fotografias impressas montadas em painéis : uma fotografia feita no trabalho de campo e uma depois de manipulada no Fireworks, de cada dupla de alunos; - 6 computadores com os trabalhos dos alunos: ( 1 computador por turma) permitindo aos alunos

mostrarem seus trabalhos individualmente; - um data show exibindo os trabalhos multimídia, sendo projetadas ininterruptamente durante toda a exposição; - outro data show com uma produção making-off do trabalho produzido; - quatro computadores com trabalhos interativos desenvolvidos pelos alunos e que oportunizaram a interação do expectador, proposta pela Mostra do FILE. Os alunos ao apresentarem os trabalhos à comunidade demonstraram o domínio dos softwares utilizados, e se tornaram monitores do projeto em outras Escolas. Foi proporcionado, ainda, duas tardes de oficinas sobre o projeto para professores da Rede Pública e Privada, ministradas pelos professores envolvidos no projeto. Esta parceria visa difundir a Arte Digital e seus modos de produção, na ação Sandander-Cultural / Colégio Marista Rosário/ FILE.

A exposição teve ampla divulgação: convites à toda comunidade escolar, banners de chamada sobre o evento, chamadas na mídia: jornal, televisão e mala direta. Buscou-se que a exposição fosse feita em local fora da Escola a fim dos alunos interagissem com comunidade de sua cidade, sendo atribuído um sentido de autoria de suas narrativas, validação das mensagens anunciadas e postura cidadã de contribuição de mudança social e cultural.

A exibição dos trabalhos para a comunidade escolar propiciou que os alunos tivessem uma experiência concluída, do planejamento até o produto final veiculado na comunidade, atribuindo um sentido de autoria ao seu fazer e propiciando um comprometimento do jovem no contexto social, sua ação dentro da ética e cidadania. Tais princípios e objetivos devem nortear uma Escola atual, participativa e participante, associando estes valores às tecnologias disponíveis, com a finalidade de ampliar conhecimentos, habilidades e competências; valorizando e legitimando a importância da arte na cultura digital.

## Referência

- BAIRON, Sergio. In Informática na Educação: Teoria & Prática. V.07-2, 2004.
- BARBOSA, Ana-Mae. A imagem no Ensino da Arte. São Paulo, Porto Alegre: Perspectiva/lochpe, 1991.
- BRÄCHER, Andréa. Anais 20º Seminário Nacional de Arte e Educação, 2006.
- BERGSON, Henri. A Evolução Criadora. Rio de Janeiro: Editora Delta, 1964.
- BUORO, Anamélia B. Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte. São Paulo: Editora: Cortez, 2002.
- LARROSA, Jorge. Imagens do outro. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. Linguagem e Educação Depois de Babel. Editora Autêntica, 2004.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MACHADO, Nilbo. Interdisciplinaridade Aplicada. São Paulo: Ed. Érica, 1998.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.
- OLIVEIRA, Andréia M. FONSECA, Tania G. Conversas entre Escher e Deleuze: tecendo percursos para se pensar a subjetivação. In: Revista Psicologia e Sociedade. Vol.18, nº 3, set/dez 2006, p. 34-38.
- PARENTE, André. O virtual e o hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- DELEUZE, Gilles. Francis Bacon: lógica de la sensación. Madrid: Arena Libros, 2002.
- GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: Parente, André (org) . Imagem Máquina. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.
- HERNÁNDEZ, Fernando. Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. Transgressão e mudança na educação – os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- LIPMAM, Matthew. O Pensar na Educação. Petrópolis: Vozes, 2001.
- MARTINS, Mirian C. Didática do Ensino de Arte. São Paulo: FDT, 1998.
- PERRENOUD, PHILIPPE. Dez Novas Competências para Ensinar. POA: Artes Médicas, 2000.
- PILLAR, Analice Dutra. Desenho e Construção de Conhecimento na Criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

### **Currículo resumido do(s) autor(es)**

**Andréia Machado Oliveira:** Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais, Mestre em Psicologia Social e Institucional – UFRGS, e doutoranda sanduiche em Informática na Educação -UFRGS e University of Montreal-Canadá. Membro dos grupos de pesquisa: NESTA e Corpo, Arte e Clínica nos modos de Trabalhar e Subjetivar - UFRGS. Artista Plástica e multimídia. Bolsista CNPq. [andreaoliveira.br@gmail.com](mailto:andreaoliveira.br@gmail.com)

**Mafalda Roso:** Graduada em Artes- Licenciatura em Desenho- Escola Superior de Artes Santa Cecília – Cachoeira do Sul - RS. Artista Plástica e Designer. Especialização - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Faculdade de Educação - UFRGS. Professora do Colégio Marista Rosário e Colégio Marista Ipanema Porto Alegre, Rio grande do Sul.  
[mafimr@hotmail.com](mailto:mafimr@hotmail.com)

**Roxane Leandra Miranda:** Graduada em Jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas, especialista em informática na educação com atuação na área de educação, com softwares interativos, de autoria multimídia e ambientes informatizados. Orientadora dos recursos tecnológicos no Colégio Marista Rosário, Porto Alegre, Rio Grande do Sul.  
[roxane@maristas.org.br](mailto:roxane@maristas.org.br)

Anexos









