

# Imagens voláteis e formação de professorxs: dispositivos tecnológicos e lúdicos para as práticas pedagógicas

**RESUMO:** Este artigo é fruto de uma pesquisa realizada no curso de Especialização em Educação com Aplicação da Informática (IEDai) na Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), coordenado pela professora Edméa Santos. Como método, escolhemos a pesquisa-formação (MACEDO; SANTOS, 2005; SANTOS, 2010) que não separa a pesquisa acadêmica das práticas pedagógicas, criando com os praticantes culturais o método em sintonia com a empiria e as teorias acionadas sempre no devir da pesquisa, uma vez que todos os envolvidos constroem juntos os dispositivos, vivenciando-os. Lançamos mão dos dispositivos (Arduino, 1998) imagéticos e lúdicos para pesquisar as imagens voláteis, que possuem como contexto sociotécnico a Cibercultura, e suas potencialidades para formação de professores. Como resultado da pesquisa, observamos que os professores usam as redes sociais, seus dispositivos móveis e os aplicativos de fotografia muito mais nas suas vidas sociais do que nas suas práticas pedagógicas. Por fim, concluímos que o processo criativo conciliado às noções e ações contemporâneas, como mobilidade, ubiquidade e interatividade, potencializa a autonomia estética dos praticantes, instituindo uma postura epistemologicamente curiosa frente às imagens criadas ou já encrustadas nos ambientes educativos.

**Palavras-chave:** imagem, educação, fotografia, cibercultura, imagens voláteis.

**Carina d' Ávila**

Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ)/Mestranda em Educação

carinandavila@gmail.com

**Edméa Santos**

Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) /Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação

email:edmeabaiana@gmail.com

(1) O X é uma forma que os estudos queer, mais precisamente o queering paradigms, usam para subverter a linguagem oficial grafada pela obrigatoriedade dos artigos "o" e "a". Tomo a liberdade de alterar as citações originais para adequá-las à escrita do queering paradigms.

## Espuma, novas tecnologias, formas de ser e estar no mundo... as imagens voláteis

O contexto sociotécnico que hoje cria dialogicamente comportamentos, novos valores e formas de perceber a vida, passou e tem passado pela revolução digital. A cibercultura não é uma cultura própria de um segmento, não escolhemos se queremos estar dentro ou fora dela porque trata de uma revolução paradigmática, assim como a lógica da escrita que interferiu na percepção humana. Porém, a cultura ciber não exclui a compreensão da escrita, pelo contrário, as dinâmicas culturais se somam, se mesclam, se embarralham e se interpenetram. "Entramos hoje na cibercultura", como podemos constatar isso? Se não se trata de uma cultura própria de um grupo seletivo, como podemos afirmar que a cibercultura é a cultura do hoje e de todos nós? Levy (2002, p. 11-12) articula:

A linguagem vive. Ela eleva-se em direção a formas mais leves, mais rápidas, mais evolutivas que a existência orgânica. Com a escrita, ela adquiriu uma memória autônoma. Digitalizada

pelo alfabeto, essa memória conquistou uma eficácia universal. A escrita forjou seu próprio sistema de auto-reprodução através da imprensa. A cada etapa da evolução da linguagem, a cultura torna-se mais potente, mais criativa, mais rápida. Acompanhando o progresso das mídias, os espaços culturais multiplicaram-se e enriqueceram-se: novas formas artísticas, divinas, técnicas, revoluções industriais, revoluções políticas. O ciberespaço representa o mais recente desenvolvimento da evolução da linguagem. Os signos da cultura, textos, música, imagens, mundos virtuais, simulações, softwares, moedas, atingem o último estágio da digitalização. Eles tornam-se ubiqüitários na rede – no momento em que eles estão em algum lugar, eles estão em toda parte – e interconectam-se em um único tecido multicor, fractal, volátil, inflacionista, que é, de toda forma, o metatexto englobante da cultura humana. Os signos são adquiridos por meio do software, dessa escrita tornada viva; uma potência da ação autônoma de um ambiente numérico que lhe é próprio. O ciberespaço torna-se o sistema ecológico do mundo das ideias, uma noosfera abundante, em transformação acelerada, que começa a tomar o controle do conjunto da biosfera e a dirigir sua evolução a seus próprios fins. A vida em sua completude eleva-se em direção ao virtual, ao infinito, pela porta da linguagem humana.

Trata-se, portanto, de uma evolução humana, pois adquirimos novas linguagens que transformam epistemologicamente as percepções. Uma revolução inegável. Nota-se não somente os avanços tecnológicos, mas a mudança nos modos de ser, sentir, perceber e fazer.

Para compreender este tecido fractal e volátil que nos *forma*, Santaella (2011) buscou conceitos líquidos de Bauman, Deleuze, Guattari e Maffesoli. Apesar destes dois últimos não utilizarem o termo liquidez, suas obras estão “permeadas de conceitos cujo campo semântico está impregnado pelo sentido das coisas e movimentos líquidos”. (SANTAELLA, 2011, p. 17) E, por fim, trás para a discussão conceitos do filósofo alemão contemporâneo Sloterdijk, que vem desestabilizando as normas da filosofia acadêmica atual, o qual queremos destacar para compreender a liquidez e a volatilidade das linguagens contemporâneas.

Segundo a autora, o filósofo alemão “é criador de uma obra polêmica e rebelde que quebrou as normas da filosofia acadêmica atual e vem propondo uma teoria crítica distinta da tradição

da escola de Frankfurt.” Uma de suas obras mais importante é a trilogia *Sphären* (Esferas) na qual ele busca uma nova “história da humanidade”. No último volume da obra, em *Sphären III, Schäume* (Esferas. Parte III: Espumas), o filósofo trás a metáfora das Espumas que “são certamente mais sutis, delicadas, complexas e ainda mais leves de que os [conceitos] líquidos”. (SANTAELLA, 2011, p. 19)

A imagem lúdica de Espumas como metáfora busca uma nova maneira de compreender a complexidade do que hoje entendemos por vida: menos dicotomizada e mais compreendendo os processos multirreferenciais que hoje nos encontramos. Para o autor, e concordamos com ele, “sociedade” é um termo gasto e é preciso que se encontrem novos meios de representar essa “espuma” que hoje somos. Bairon citado por Santaella (2011, p. 19) assim define:

Diferentemente da noção de corporeidade do uno ou da massa atômica, a espuma é multifocal, polimorfa e heterarquicamente material. É parte de uma concepção não-metafísica e não-holística de forma de vida e não pode mais ser pensada por meio da simplificação ontológica da esfera-todo. São entornos invisíveis e frágeis, no interior de entornos maiores, que agem de forma simultânea, ligados uns aos outros, que produzem seu espaço no que é e que é nela, manifestando a res-pública dos espaços. Fast nichts, und doch nicht nichts diz Sloterdijk, que poderíamos traduzir por ‘quase nada e, no entanto, não nada’. Algo alhures, coberto com um tecido de espaço vazios que, no mínimo toque, explode e se reconstrói. Contém ar, líquido e sólido em consistências descontínuas e extinguíveis.

A metáfora imagética de espuma nos propõe perceber as dinâmicas de relações e produções de maneira cada vez menos sólida e consistente. Possibilita ampliar as noções de liquidez já que a espuma é “molecularmente” menos densa que os líquidos, tridimensiona a noção de rede e trás ritmo à noção *espaçotempos*.<sup>2</sup>

Quase nada, e no entanto não nada. Um algo, mesmo que apenas tecido de espaços vazios e paredes sutis. Um dado real, mas um feito esquiva ao contato, que ao mínimo toque abandona e reinventa. Isso é a espuma, tal como se apresenta à experiência cotidiana. Por suplemento de ar, um líquido, um sólido, perde a sua compacidade; o que parecia autônomo, homogêneo, consistente, torna-se estruturas esponjosas. O que acontece? A miscibilidade do material oposto na espuma que se torna fenômeno. (SLOTERDIJK, 2006, p. 27, tradução nossa)<sup>3</sup>

(2) A junção de palavras possui o objetivo de aproximar termos até então vistos como dicotômicos ou opostos.

(3) “Casi nada, y sin embargo no nada. Un algo, aunque sólo un tejido de espacios vacíos y paredes sutiles. Un dato real, pero una hechura esquiva al contacto, que al mínimo roce abandona y revienta. Eso es la espuma, tal como se presenta a la experiencia cotidiana. Por suplemento de aire, un líquido, un sólido pierde su compacidad; lo que parecía autónomo, homogéneo, consistente, setransforma en estructuras esponjosas. ¿Qué sucede ahí? Es la miscibilidad de las materias más opuestas lo que en la espuma se convierte en fenómeno.”<sup>3</sup>

Abarcar a miscibilidade de materiais opostos, bem como percebê-los em redes tridimensionais fluidas e ágeis é, de maneira medular, compreender a metáfora da espuma enquanto *insight* das vidas contemporâneas. Nossa questão é: partindo desse entendimento, como podemos compreender as relações e produções imagéticas? Ou será que a revolução imagética, gerada a partir da digitalização em pixels, interatividade e amplo compartilhamento, é matéria para a produção dessa metáfora? Observemos que trata-se de uma relação dialógica. Bem como a estrutura da espuma, ao simples toque uma imagem se rearranja num conjunto infinito de tantas outras. Em poucos instantes, se reestruturam e também se perdem. À essas imagens Santaella (2011, p. 386) denomina de voláteis.

Chamo essas imagens de 'voláteis', pois, além da situação, em qualquer lugar sua natureza digital permite que elas sejam remetidas a quaisquer outros celulares com a mesma capacidade técnica ou para quaisquer terminais de computador em quaisquer pontos do planeta. Isso faz delas imagens fluidas, soltas viajantes, migrando de um ponto físico a outro com a leveza do ar.

O que nos interessa é compreender que a natureza digital das imagens voláteis transforma não somente a composição gráfica das imagens, mas desestabiliza e cria liames nos modos de representação, interferindo estética e epistemologicamente na formação dos praticantes culturais. Na "era espuma", novos sentidos foram criados ou reinventados, o que interfere diretamente na forma de conhecer já que "conhecer é criar conceitos e criar conceitos é atribuir ou inventar significados". (DELEUZE apud SOARES; ALVES 2003, p. 18)

Compreendemos que tais invenções não se dão somente nas relações triangulares, hierárquicas. Reconhecemos a reprodução bem como a reapropriação dos objetos (físicos, ideológicos, éticos, estéticos..) produzidos por grupos hegemônicos, reinventados pelos praticantes culturais. Narrativa cada vez mais exposta pós-fenômenos da web, destacando a 3.0.

Um exemplo claro disto são as manipulações físicas nas imagens, que caracteriza o princípio de interatividade. Imagens criadas por pessoas e mídias independentes são compartilhadas num contingente numérico representativo e ideológico. Não raras

vezes, contrapõem discursos amplamente divulgados pelas mídias de massa. Interessante notar que não somente outras narrativas podem tomar uma divulgação até então inimaginável, mas também pessoas comuns criam e manipulam imagens para expressão e compartilhamento.

Transeuntes das instituições formativas são praticantes culturais que empoderam-se com mais ou menos grau das ferramentas digitais, associam-se às redes sociais *on-line*, produzem *selfies*, criam memes, compartilham suas ideias e privacidades, bricolam mensagens das grandes mídias, se tornam avatares, namoram à distância, criam novos perfis, publicam-se, formam e são formados nessa espuma. Ainda com Alves e Soares (2013, p.18),

defendemos que um dos modos possíveis de compreender e intervir em práticas educativas é reconhecer e alargar as redes de *saberesfazeres* já existentes (FERRAÇO, 2005) *dentrofora* das escolas. Isso significa produzir novas conexões que ampliem as possibilidades para os conhecimentos, engendrando outros modos de pensamento e de existência e incorporando éticas e estéticas outras que não as hegemônicas.

Consideramos, para tanto, os dispositivos móveis como artefatos culturais que praticantes lançam mão os mais diversos usos não necessariamente reprodutórios das diretrizes hegemônicas, o que torna esses usos extremamente legítimos. Tais artefatos possibilitam ampliar a comunicação *dentrofora* das instituições de ensino, já que o olhar captado do cotidiano de cada praticante cultural é compartilhado entre os demais. Dessa maneira, as redes tendem a se ampliar devido o reconhecimento do cotidiano e do imaginário do outro.

A seguir, pensamos como essas *prácticasteorias* se dão na formação de professorxs, trazendo à tona seus cotidianos docentes através de uma oficina de fotografia para professorxs.

## O Q M MOV?

### Case da Pesquisa

Escolhemos a pesquisa-formação como método, pois o pesquisador precisa além de perceber o que ocorre ao seu redor, intervir na realidade, modificar-se e modificá-la, formar e formar-se. Sua implicação é fundamental nos resultados processos. (SANTOS, 2010,

(4) Disponíveis em: <<http://www.youtube.com/watch?v=NvARBZKdWTo>> e <<http://www.youtube.com/watch?v=k6gidAbFio>>

(5) Para ler mais sobre essas práticas, acesse esse Qrcode



(6) <<https://www.facebook.com/oqmmov>>

p. 46) Nesse sentido, realizamos a Oficina de Imagens Voláteis e Educação para professorxs no curso de Especialização em Educação com Aplicação da Informática (Edai) na UERJ.

Durante toda a oficina, os dispositivos lúdicos e imagéticos foram amplamente utilizados, como o uso criativo de apresentações de *slides*, vídeos,<sup>4</sup> de *softwares* de edição de imagens, do Moodle, do Facebook e performances. Um exemplo de performance: no primeiro dia da oficina, trabalhamos os conceitos líquidos, axs professorxs não eram apresentados os conceitos prontos, mas através de imagens e atividades lúdicas, xs próprixs professorxs chegavam às suas conclusões e as reconheciam ou não com os textos de Bauman, Deleuze e Guattari.

Um dos pontos altos desse dia foi quando xs professorxs foram convidadxs a levantarem da cadeira e juntxs misturarem numa bacia água e sabão até formarem bastante espuma. É claro que isso virou uma divertida brincadeira, alguns tentavam até permanecerem sérios, mas não conseguiam porque outros jogavam e sopravam as espumas nos colegas e vivenciavam o momento com alegria. Pedimos para que eles observassem a espuma e a definissem, após lermos a metáfora da espuma de Sloterdijk<sup>5</sup>.

Sabemos que a leitura e o discurso também são processos imagéticos, mas a proposta de “dar vida” a essas linguagens possibilita outras relações com as mesmas. A vivência tátil, sensório-motora, não pode ser uma experiência exclusiva dos primeiros segmentos. Há muito que se fala sobre a violação do corpo nos *espaçotempos* de ensino formal. Nesta atividade buscamos, inclusive, provocar essa discussão, o que possibilitou potencializar tanto as noções que pesquisávamos, quanto fortaleceu as relações entre todo grupo.

A potência de um ambiente lúdico e criativo proporcionou o clímax da oficina que foi a exposição promovida pelxs próprixs alunxs. Estes reivindicaram a liberdade para expor, tanto no que diz respeito aos suportes, quanto a liberdade de dialogar ou não sobre suas obras. Para a exposição, foi criada uma página no Facebook<sup>6</sup> que possui o mesmo nome do evento: “O Q M MOV?”. O que resultou num processo criativo intenso e compartilhado no grupo online. As imagens eram postadas e comentadas por todxs alunxs que dialogavam sobre.

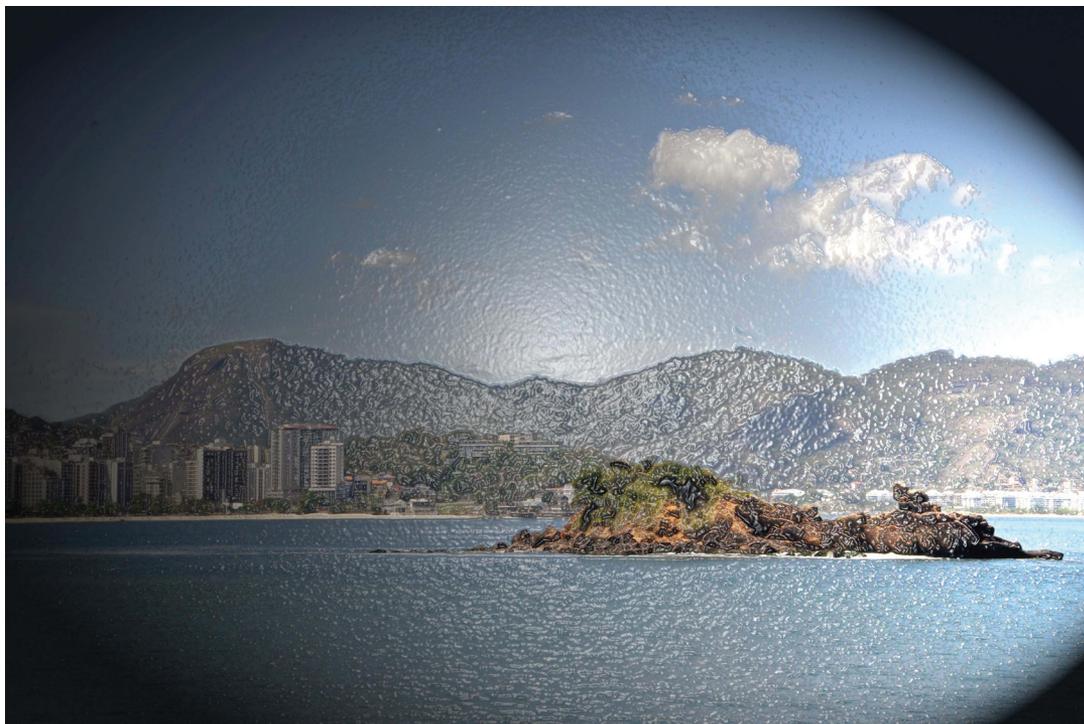
As imagens foram expostas nos mais diversos suportes: móbile, álbum artesanal, fotografias compartilhadas *full-time*, fotos digitais reveladas coladas no computador, impressas e coladas de forma

não linear na parede, outras em formato de apresentação de slides... Performances também aconteceram como: preenchimento do espaço com bolhas de sabão, dança espontânea e o próprio gesto fotográfico.

No evento, os diálogos aconteciam entre pessoas de forma intensa, quando cada professorx dizia sua percepção do processo criativo e suas intencionalidades. A professora Ofélia Sagres buscou fotografar as câmeras fotográficas e suas lentes, já que compreendia o caráter duplo da fotografia. O professor Rafael Farias buscou as imagens que já realizou em todo seu percurso de formação, desde a sua turma de graduação, sua participação nos movimentos sociais e no trabalho. A professora Simone Muniz pendurou um móbile com as imagens que produziu as quais expressavam todo o seu universo que dialoga: sua família, amigos, escola, alunxs, suas inspirações...



A professora Isabel Peregrina buscou se aprofundar nos conceitos líquidos para expressar a compreensão de si mesma no universo. Ela usou um *software* mais avançado, utilizado por profissionais da Fotografia, para diluir suas imagens. Com sua imagem e palavras:



*“Então, eu escrevi um texto sobre a liquidez das imagens. Aí eu fotografei, nesse momento essa ilha, inserida aqui nesse cotidiano, nesses prédios... então me fascinou porque me reportou a essa mudança constante desse mundo contemporâneo, cheio de mudanças, os conceitos, os valores... Muitas vezes eu me sinto inserida nesse contexto todo, a gente se sente tão envolvido em tudo isso que olhando para essa ilha aqui eu percebi que eu sinto uma grande necessidade de me isolar um pouco. Para que eu mesma possa estar revendo esses conceitos, os meus valores, e nesse momento me fortalecer para que eu volte à esse mundo, mas mais fortalecida para lidar com esse cotidiano e todas essas mudanças que nos faz sentir perdidos. Aí eu fotografei a ilha, baixei o Photoshop, e aí comecei a trabalhar as imagens e foi uma grande oportunidade para mim porque agora eu quero me especializar no Photoshop para que eu também possa levar essa experiência para os meus alunos. E também a própria experiência que eu tive com a oficina: pensar as imagens, o que eu quero transmitir, por que ela está me envolvendo. Essa coisa de pensar o que me move a tirar uma foto e pensar essa coisa da liquidez... eu me apaixonei e pensar que eu posso trabalhar isso um dia na escola, com a turma a importância desse trabalho com as imagens, para mim é muito bom.”*

## Acabamentos e Novos Esboços

### De que modo xs professorxs fazem “uso” das imagens voláteis *dentrofora* das escolas?

Uma das propostas da oficina foi ensinar como utilizar as câmeras de celulares e as automáticas digitais com um primor mais apurado, aperfeiçoando a qualidade estética das imagens. Portanto, ficou estabelecido que o uso de tais suportes estava não só “liberado”, mas estimulado, mesmo assim, ainda houveram alguns professorxs que se detinham em usar o celular para fazer fotografias para a exposição.

A fotografia com celular ainda era vista por alguns como menor. Outrxs professorxs, porém, já conseguiam resultados menos tímidos e já tinham o hábito de fotografar com o aparelho, utilizando aplicativos de edição instalados no mesmo, mas não eram muitxs alunxs que já tinham essa prática, bem como o hábito de editar as imagens em algum *software* posteriormente.

Xs professorxs arriscavam fotografar muito mais na vida social do que no ambiente de trabalho. Inicialmente não consideravam que trabalhavam com imagens, depois perceberam que as imagens estão em todos os lugares da nossa vida, inclusive na própria profissão. A sala de aula, quando fotografada, sempre vinha com um ângulo frontal e com poucas experimentações plásticas. A sala de aula, aliás, já é por si só um ambiente difícil de ser fotografado, devido à estética pobre que na maioria das vezes é construída. Na



Lidiane Fernandes

O que me move: Esperança no amanhã



Curtir (desfazer) · Comentar · Seguir (desfazer) publicação · 4 de outubro de 2012 às 12:54

Você, Jane Almeida, Simone Muniz e Maria Daniela curtiram isso.

-  **Carina D Ávila** adorei a sua imagem!  
4 de outubro de 2012 às 12:57 · Curtir
-  **Lidiane Fernandes** que bom que gostou e uma foto do celular  
4 de outubro de 2012 às 13:01 · Curtir (desfazer) · 1
-  **Carina D Ávila** sim! a ideia é usar o celular mesmo!  
4 de outubro de 2012 às 13:02 · Curtir
-  **Carina D Ávila** publique sua foto na página!  
4 de outubro de 2012 às 13:02 · Curtir

maioria das vezes as fotos ficam borradas, se fotografam pessoas e crianças em movimento, e com uma imagem que chamamos de lavada, sem contraste.

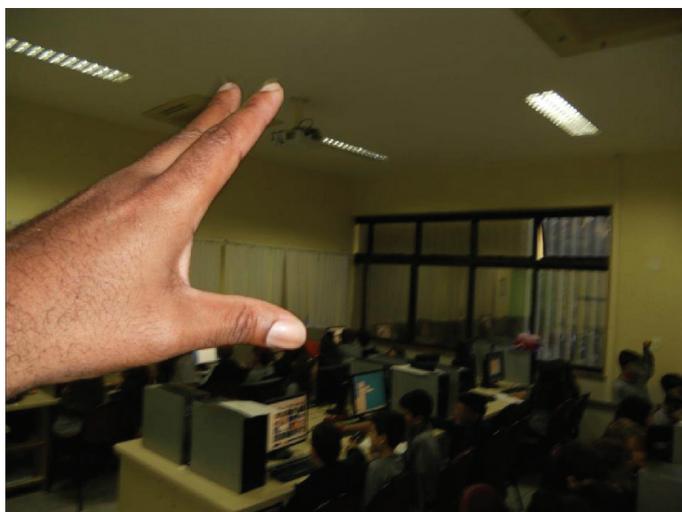
Todas essas questões caracterizam a dualidade da fotografia. A câmera não fotografa o “real”. A imagem final passa por todas as condições acima relacionadas bem como outras: a lente, o sensor da câmera, a sua resolução etc. Geralmente a decepção ocorre nesse sentido, quando x professorx não reconhece na sua imagem final a que ele quis fotografar.

Então, temos duas questões a serem percebidas: o reconhecimento dos dispositivos móveis nas práticas pedagógicas por parte dxs professorxs (tanto os seus usos como registro das suas atividades, como as possibilidades desses usos junto com xs seus/suas alunxs) e o desenvolvimento plástico e estético das imagens, estimulando tanto a competência criativa dxs professorxs e alunxs, como trazendo à tona o estabelecimento de um novo paradigma que as tecnologias digitais inauguram.

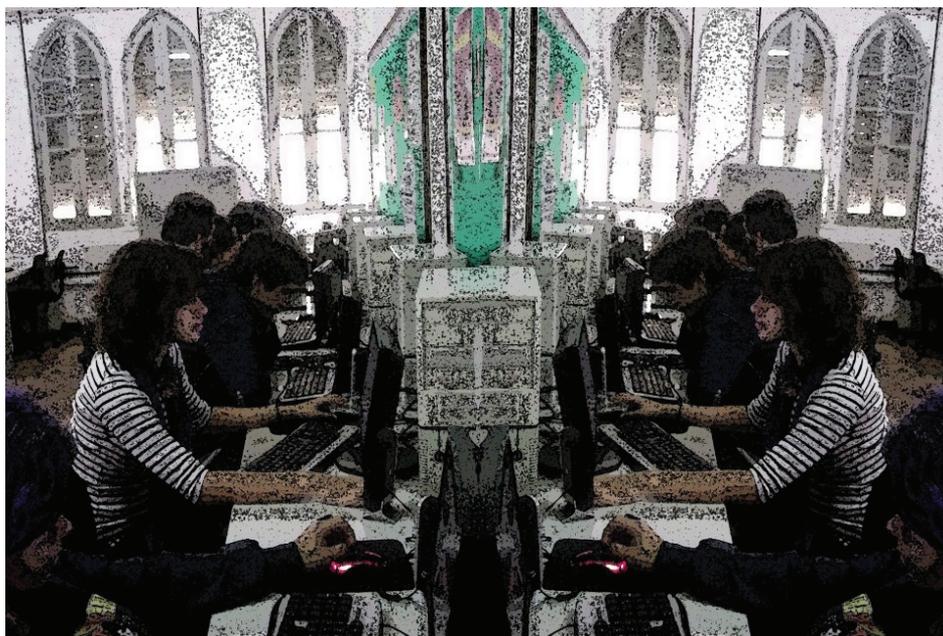
### **Como as imagens voláteis podem contribuir para a formação de professorxs na atual fase da cibercultura?**

As imagens voláteis estiveram no âmago do *teoriaspráticas* pedagógicas para o desenvolvimento das duas questões acima encontradas. Os usos do Facebook como um ambiente *on-line* de aprendizagem e a mobilidade dos celulares conectados com a internet protagonizou o desenho didático da oficina e direcionou o que podemos chamar de “Processo Criativo na Cibercultura”.

Xs professorxs fotografavam em sala de aula e fora dela e postavam suas imagens para o grupo do Facebook para ampla discussão entre nós. Muitxs professorxs tinham o costume de comentar as fotos dos outros, ressignificando por diversas vezes o nosso olhar, já um tanto crítico para a imagem. Compartilhando as imagens, tivemos mais tempo para explorar o processo criativo, se aventurando nas edições posteriores e, enfim, ressignificando o *espaçotempo* sala de aula e escola.



A resignificação estética desses *espaçotempos* também foi possível através de experimentações físicas, afetivas e corporais, vivenciadas desde o primeiro dia de aula, mas primordialmente no dia da exposição. Como reforçam Nova e Alves (2011), “Os discursos audioimagéticos permitem muito mais facilmente a realização de associações, identificações, projeções do inconsciente e do desejo, que facilitam o processo de apreensão de informações e de construção do conhecimento.”



Produzido pela professora Simone Muniz no Laboratório de Informática da escola que leciona

Podemos concluir, portanto, que as imagens voláteis estão no cerne da discussão das novas formas de criação de sentidos e há ainda muito a que se explorar nesse sentido tanto nas práticas pedagógicas, nos cotidianos e na formação de professorxs. O que vivenciamos na oficina primordialmente foi a busca por esses novos paradigmas, modos de olhar e Ser que compõe o cenário contemporâneo e seus sujeitos. As imagens voláteis, os usos das imagens criadas, compartilhadas, curtidas e comentadas enalteceu, ainda, o processo, a relação entre praticantes e suportes móveis, possibilitando a autorização e autoria para criação e desintegrou a dicotomia entre teoria e prática, já que estudávamos o que fazíamos e fazíamos o que estudávamos.

### **Lançando mão dos dispositivos**

As tecnologias digitais e o lúdico, além de muito pertinentes, são dispositivos cada vez mais inevitáveis na formação docente. Se a proposta é a constituição de indivíduos autônomos, a criatividade deve ser a chave para os usos desses dispositivos os quais se inter-relacionam. Segundo D'Ávila e Leal (2013, p. 42),

Na sala de aula, ensinar com a dimensão lúdica é considerar a arte de ensinar como um ato de entrega, como um jogo sensível entre os pares envolvidos, articulando os conteúdos à dimensão do prazer, do humor e, por conseguinte, da alegria. É apostar, enfim, na inteligência a serviço do bem estar. Nesse sentido, o uso de metáforas lúdicas se constitui em expediente didático bastante profícuo.

Entendemos por metáfora lúdica os dispositivos didáticos de que lançam mão os professores para fazer aquecer a aula, estimular a atenção dos alunos, clamar pelo interesse, despertar o desejo e possibilitar aprendizagens significativas. Esses dispositivos precisam, antes de tudo, ser criativos e manter o foco nos objetivos de aprendizagem. Assim, o uso de filmes (ou sinopses, cenas), jogos, textos humorados ou paródias, canções, adivinhas, imagens, etc., são metáforas que, em fazendo relação com os conteúdos ministrados, irão favorecer aos estudantes uma apreensão prazerosa e significativa dos objetos de conhecimento. São os estudantes os sujeitos capazes de fazer as devidas ancoragens entre a metáfora lúdica e os objetivos de aprendizagem. Nessa perspectiva, o professor como mediador,

problematiza o conhecimento, põe as cartas na mesa e sugere que os participantes joguem.

À lista das metáforas lúdicas, poderíamos acrescentar os aplicativos dos aparelhos móveis como um dos dispositivos principais quando trabalhamos com imagens produzidas com celulares. Os *apps*, como são abreviados, podem ser potencialmente utilizados em sala de aula. Vejamos uma breve pesquisa:<sup>7</sup>

(7) Todos os aplicativos são gratuitos e disponíveis para Android.

(8) Informações disponíveis nesse endereço: <<http://www.tecmundo.com.br/instagram/41078-instagram-tem-130-milhoes-de-usuarios-ativos-todos-os-meses.htm>>.

Aplicativos	Características
 <p>Photoshop Express</p>	<p>Versão bem limitada do editor de imagens do software de edição photoshop para tratamento de fotos no smartphone. Muito próximo a um editor simples de fotografia encontrado no próprio celular. Pode ser utilizado quando xs alunxs ainda conhecem pouco as ferramentas de edição de imagem. Mas, é limitado para processos criativos.</p>
 <p>Aviary</p>	<p>Aplicativo permite tratamento de fotos fácil e prático. Como foco, mesmo após a foto já ter sido capturada, filtros, inserção de texto, dentre outros. Com ferramentas mais desenvolvidas, pode ser um aplicativo muito eficiente.</p>
 <p>Picsart</p>	<p>Mais avançado que os primeiros, mas nem por isso mais difícil. Possui o diferencial de montagem de muitas fotos, o que denominamos de collage. O design é bem jovem e lúdico.</p>
 <p>Pixlr express</p>	<p>Aplicativo inspirado na versão on-line do software pixlr. Possui quase todas as ferramentas do software de dificuldade média. A versão on-line pixlr-o-matic se aproxima muito do photoshop e é gratuito. É um pouco lento.</p>
 <p>Instagram</p>	<p>Após a rede social de imagens instagram, a edição de fotografias e vídeos se tornou uma divertida brincadeira que possui mais de 130 milhões usuários ativos por mês, totalizando mais de 16 bilhões de imagens hospedadas desde seu lançamento.<sup>8</sup> O uso de filtros (edição pré-pronta de imagens) se tornou uma febre e tem transformado o conjunto de imagens compartilhadas nas redes, já que passam por um processo de edição. O uso da hashtag permite pesquisas em toda rede e agrupamento de imagens por uma temática. Uma das hashtags mais utilizadas é a #selfie.</p>

 <p>Pixable</p>	<p>Este app faz um resumo diário das imagens mais curtidas e compartilhadas nas redes sociais que a pessoa está inscrita.</p>
 <p>Pinterest</p>	<p>Aplicativo da rede social de imagens pinterest. Possui diferenças básicas da instagram. Muitos sites incluem o botão pin-it anexadas às suas imagens (vídeos ou fotografias) para o compartilhamento no site onde as imagens podem ser categorizadas de acordo com o seu conteúdo, por exemplo: pets, moda, natureza...</p>

Interessante notar que a forma como os *apps* estão configurados é permeada de conceitos lúdicos. Desde o formato dos aplicativos à maneira como a imagem é editada e compartilhada, a forma enaltece o que é divertido. A edição de imagem pode ser muito interessante na criação do conhecimento, principalmente porque se pensa a imagem e a maneira como ela pode ser vinculada. Quando os aparelhos móveis estão conectados em rede, alunxs e professorxs podem compartilhar e comentar experiências epistemológicas, além da sala de aula, através de vídeos, textos e imagens. Por exemplo, uma visita a um centro cultural, atualmente, gera muito mais conteúdo para discussão e reflexão. A edição dessas imagens, após ou durante a visita, distancia a noção de espectador e aproxima o indivíduo do ato criativo e compartilhado.

## Referências

- ALVES, Nilda Guimarães; SOARES, Maria da Conceição da Silva. Cultura, cinema e redes de conhecimentos e resignificações. In: PASSO, Mailsa C. P.; PEREIRA, Rita M. R. (Org.). *Educação experiência estética*. Rio de Janeiro: NAU, 2011.
- D'ÁVILA, Cristina; LEAL, Luiz Antonio Batista. *Docência universitária e metáfora lúdica mediada pelas tecnologias digitais*. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO E LUDICIDADE (ENELUD) – Cultura Lúdica e Formação de Professores. 7., 2013, Salvador. *Anais...* Salvador: Universidade Federal da Bahia. FACED/UFBA, 2013.
- LEVY, André. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina/Meridional, 2002.
- NOVA, Cristiane e ALVES, Lynn. *Estação Online: a "ciberescrita", as imagens e a EAD*. In: SILVA, Marco (Org.) *Educação online: teorias,*

práticas, legislação, formação corporativa. 3. ed. atual.. São Paulo: Loyola, 2011

SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2011

SANTOS, Rosemary. Pesquisa Colaborativa e Redes Sociais na Escola Básica: desafios e potenciais dos blogs. *Revista Magistro*, Revista do Programa de Pós-graduação em Letras e Ciências Humanas, Rio de Janeiro, 2010.

SLOTERDIJK, Peter. *Esferas III: Espumas – Esferología Plural*. Traducción de Isidoro Reguera. Madrid: Siruela, 2006.

---

Submetido: 19/09/2013 Aprovado:026/05/2014