

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

**AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA
IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO**

RELATÓRIO FINAL
PESQUISA N° 38463

Paula Mastroberti

Profa. Dra. do Depto. de Artes Visuais
Licenciatura em Artes Visuais

Porto Alegre
2024

SUMÁRIO

1.	DADOS GERAIS DO PROJETO	3
1.1	Áreas de inserção.....	3
1.2	Resumo	3
1.3	Palavras-chave.....	3
2.	SOBRE O PROJETO E SUA REALIZAÇÃO.....	3
2.1	O projeto antes da pandemia	4
2.2	A realização da pesquisa durante a pandemia	8
3.	O QUE REALIZAMOS.....	9
4.	COMO REALIZAMOS.....	13
5.	A ARTE DE BRINCAR COM A ARTE.....	16
6.	PROPOSTA “MEU MANIFESTO”	20
7.	PROPOSTA AVATARES POÉTICO-EDUCACIONAIS.....	21
7.1	Categorizações.....	22
7.2	Avatares de 2020 que autorizaram sua divulgação.....	25
7.3	Avatares de 2021 que autorizaram sua divulgação.....	27
8.	O TRABALHO DAS BOLSISTAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA.....	39
10.	FIM DA PESQUISA, NÃO DA INVESTIGAÇÃO.....	41
	REFERÊNCIAS	42
	ANEXOS	44
1.	Relatório da Bolsista de Iniciação Científica Bruna Holsback Schmidt	45
2.	Relatório da Bolsista de Iniciação Científica Luiza Fernandes Silveira	51
3.	Relatório da supervisora Aline Russo da Silva	57
4.	Imagens dos poemas e vulgos produzidos por estudantes dentro do projeto educativo SLAM	59
5.	Cópia do TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) disponibilizado aos estudantes participantes da pesquisa	67
6.	Plano e Programa do Curso de Extensão A Arte de Brincar com Arte	70
7.	Certificado de participação do IX Congresso Matéria Prima	76

AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO

RELATÓRIO FINAL — PESQUISA N° 38463

Profa. Dra. Paula Mastroberti

Instituto de Artes da UFRGS

1. DADOS GERAIS DO PROJETO

1.1 Áreas de inserção

ÁREA(S): Educação e Artes Visuais/Gráficas

ÁREAS DE ABRANGÊNCIA: Educação; Artes visuais; Artes Plásticas e Gráficas

SUB-ÁREA(S): Poéticas Gráfico-visuais e Verbo-visuais; Artes Gráficas e Sequenciais; Metodologias de Ensino/Aprendizagem; Psicologia da Educação; Sociologia da Educação.

1.2 Resumo

O presente relatório trata dos estudos realizados a partir de propostas de configuração de subjetividades educadoras imaginárias, dentro de um sistema metodológico apoiado num paradigma sistêmico (ESTEVES-VASCONCELLOS, 2013) e num pensamento semiótico cujas inferências incluem a abdução como categoria lógica (PEIRCE, 1992 e 1998). Tais estudos e propostas envolveram, principalmente, estudantes de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal da UFRGS, de 2020 a 2022, e seus resultados foram atravessados pelos efeitos da pandemia causada pelo vírus Corona 2019. Os e as estudantes foram convidados/as a participar de práticas criativas e interativas, poéticas, lúdicas e abertas a intervenções (CASTRO e BESSET, 2008). Sua finalidade era estimular a consciencialização (VARELA et al., 1991) das diferentes subjetividades estudantis em formação para as futuras enações do educar, a partir do reconhecimento dos seus contextos socioculturais e emoafetivos, da elaboração de seus imaginários e seus discursos. A pesquisa envolveu o desenvolvimento de discursos gráficos, de performances audiovisuais e outras formas de expressão ético-estéticas em torno da produção de *avatars educacionais* e suas narrativas (MASTROBERTI, 2016), com bases nos princípios a/r/tografia (IRWIN et al, 2008).

1.3 Palavras-chave

Avatares educacionais; poéticas na educação em artes visuais; semiótica na educação em artes visuais; corpo-mídia na educação em artes visuais; narrativas educacionais.

2. SOBRE O PROJETO E SUA REALIZAÇÃO

2.1 O projeto antes da pandemia

Como Bolsista CNPQ inserida na Linha de Pesquisa Literatura Infantil e Juvenil: Leitura e Ensino do Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), atuei no Campo Aproximado Vila Fátima, localizado no Bairro Bom Jesus da cidade de Porto Alegre, ministrando oficinas interdisciplinares em artes visuais e literatura em turno inverso dentro do Projeto CLIC – Vila Fátima, coordenado por minha orientadora na época, Vera Teixeira de Aguiar. Nesse período, percebi que minha presença sensível exercia uma influência não apenas ética sobre a turma de jovens de 7 a 14 anos com as quais eu interagia semanalmente, mas estética, e que a corporeidade ali assumida por mim — meus gestos, minha voz, meu modo de vestir — compunha, junto com os conhecimentos que eu procurava mediar, um discurso multimodal (KRESS, 2010). Essa observação levou-me a uma consciência acerca da potência do meu corpo de educadora — entendido em sua totalidade psico-cognitiva, fisiológica e emoafetiva — como mídia educomunicativa.

Educar envolve uma energia erótica, em seu sentido vital: o *eros* refere-se ao prazer, mas também às forças generativas e criadoras (MASTROBERTI, 2017). Educar, portanto, requer energia física, emocional e mental. Não entramos em sala de aula portando apenas saberes previamente adquiridos e planejados, mas com nossos sentimentos e nossa carne, com nossos afetos e desafetos, nosso humor e nosso espírito, nossos gestos, cacoetes, movimentos. Na experiência que vivi na Vila Fátima, os corpos envolvidos éramos eu em situação de ministrar oficinas em turno inverso e um grupo de meninos e meninas em situação de risco físico e psicológico, sujeitos à fome e à miséria, às diversas formas de abuso e violência, ao abandono, à sedutora entrada no mundo das drogas ilícitas, por via do tráfico ou do uso. A experiência marcou-me sensivelmente em amplo espectro: por vezes saía das oficinas alegre, satisfeita e enriquecida, o corpo cheio de energia e leve; em outras esvaziada, dolorida, quase sem forças. Às vezes preparava-me como quem ia a uma festa; em outras, nem me olhava no espelho. Como profissional da área da cultura participante de vários projetos educativos em rede escolar pública e privada, e como amiga de muitos professores, deparava-me com os diversos embates dos corpos educadores no dia-à-dia escolar. Certa vez, cheguei a esboçar a ideia de um setor dedicado apenas a atender e a restaurar esses corpos sacrificados pelos sistemas operacionais políticos, econômicos que envolvem e integram as escolas. Em geral, nos debruçamos sobre os corpos infantis e juvenis reprimidos — ou oprimidos — quando em espaço e convívio escolar, mas ouço rara menção ao corpo do professor ou da professora como vítima de uma torturante axiologia que, historicamente, não valoriza nem reconhece o ensinar em sua competência técnica e profissional, e cuja rotina de trabalho pode exaurir, intoxicar e adoecer até o afastamento e a inutilização¹. O esvaziamento prematuro do sujeito educador, em corpo e espírito, é uma das coisas mais tristes e frustrantes que se pode viver ou presenciar. O educador e a educadora muitas vezes não se dão conta da importância de seus corpos como mídia estético-comunicativa e lugar de afeto, ou

¹ Tenho conhecimento de apenas um estudo sobre essa questão: *Ensaio sobre a dor na docência: uma escrita antropológico-fenomenológica*, de Deonir Luís Kurek (Um2, 2013).

porque vivem uma rotina em que não lhes é permitido parar e prestar atenção em si, ou porque acreditam apenas na voz como detentora exclusiva de toda a capacidade de comunicação e expressão. A afonia do professor ou da professora é sintoma de um grande estresse, mas também um alarme de recordação do corpo esquecido. A agressividade do professor ou da professora pode esconder revoltas e frustrações de toda ordem, mas também podem advir de um corpo enrijecido, tolhido em suas ações de generosidade e de afetosidade.

Por não pertencer às áreas que estudam e atuam na saúde humana, não devo e nem posso me alongar para além das observações que apresento. Entretanto, posso, como artista e como educadora em artes, como escritora e como teórica em literatura, lidar com o sensível, com a expressão de emoções e de sentimentos, com valores estéticos e éticos, através da imaginalização e da ficcionalização. Valendo-me do jogo e da poesia aglutinados em seu sentido mais amplo (MASTROBERTI, 2019), emulo virtualidades que por vezes não só imanam, mas ampliam, expressam e (re)configuram o sentido das diferentes experiências da vida com maior verossimilhança do que se as declarássemos como de fato ocorreram (algo de todo modo impossível, como reconhecem os historiadores contemporâneos). Nem a psicanálise requer do relato do paciente a fidelidade aos acontecimentos, mas a sua interpretação. A memória já é ficção, e “tudo o que não invento é falso”, como diz Manoel de Barros².

Ao assumir a docência no Curso de Licenciatura em Artes Visuais desta Universidade, acompanhou-me a preocupação com uma formação centrada nas subjetividades educadoras e educandas no sentido de prestar uma maior atenção aos seus corpos como mídia e lugar de afeto, para além dos conhecimentos de área necessários à preparação do licenciando como futuro profissional da educação. Assim, fui desenvolvendo formalmente a proposta dos avatares educacionais e incluindo-a aos poucos como parte dos meus planos e metodologias. Em algumas das disciplinas assumidas, a proposta não está diretamente inserida como uma tarefa, mas atravessa cada aula do plano de ensino. Com ela potencializo no e na estudante uma consciencialização para as enações do educar³.

Gosto em especial de trabalhar com metodologias interativas, criativas e lúdicas, em que a reflexão e o conhecimento teórico evoluam a partir de experiências poéticas. Apraz-me que a sala de aula se configure como uma *egrégora*; longe do sentido místico que ordinariamente se atribui à palavra, uso-a para significar o sistema semiótico que se instaura e reúne um dado grupo de viventes em uma sala de encontros educativos por um determinado período. Ele nos contamina e nos modifica, nos desestabiliza e reconfigura, por vezes provoca conflitos, dissonâncias. Nossos pensamentos, nossas falas, nossas posturas tornam-se reflexos ao pensamento, à fala, à postura do outro. Sem deixar de ser o todo que nos compõe, semiotizamos deste todo uma parte, como dirá Ferreira Gullar em seu poema:

*Uma parte de mim é todo mundo
Outra parte é ninguém, fundo sem fundo*

² Epígrafe de *Memórias inventadas: a infância*. São Paulo: Planeta, 2003.

³ O termo *consciencialização* advém de Francisco Varela, e refere-se a uma consciência atenta e dinâmica; já o termo *enação* define, segundo o autor, os fenômenos cognitivos da mente corporalizada e atuante em um mundo não previamente dado, mas resultantes de uma história de interações e de conhecimentos adquiridos (VARELA et al, 1991).

Uma parte de mim é multidão
Outra parte é estranheza e solidão
Uma parte de mim pesa e pondera
Outra parte delira
Uma parte de mim acorda e janta
Outra parte se espanta
Uma parte de mim é permanente
Outra parte se sabe de repente
Uma parte de mim é só vertigem
Outra parte linguagem
Traduzir uma parte na outra parte
Que é uma questão de vida ou morte
Será arte?
 (Ferreira Gullar. *Traduzir-se*, 1980)

É com este poema, musicado por Fagner e interpretado pela voz e violão de Adriana Calcanhoto, que inicio a apresentação da proposta dos avatares educacionais às turmas disciplinares. Os versos já portam em seu conjunto o resumo da teoria: é preciso reconhecer aquilo o que de nós queremos ou podemos traduzir de nós mesmos à cada ação educativa. É preciso nos pensar como multidão, mas também no estranhamento e na solidão de ser gente humana em situação de educar. Somos professor e professora, somos alunos e alunas, somos a turma que formamos e que nos conforma. E, ainda assim, estamos também, cada um de nós, presentes em nossa singularidade impermeável, intraduzível. O estudante ali sentado à minha frente pode ser atravessado pela minha experiência e meu conhecimento, mas sempre haverá algo nele de indizível e impenetrável: o que estará pensando enquanto falo? O que ele ou ela tanto rabisca, ou o que tanto digita em seu celular enquanto projeto lâmina após lâmina do meu arquivo digital? O quanto sua presença e movimentos me induzem a elevar o tom de minha voz e a direção do meu olhar, mudar o vocabulário, alterar meus movimentos? Da mesma forma, que avatar porta o e a estudante consigo em sua tradução para a sala de aula?

Cada avatar, independente de sua qualidade e da energia empenhada à sua produção, é uma resposta a essas indagações. Fundamentalmente, tudo o que eu quero saber é da vertigem traduzida em linguagem. O ser humano é, cada um, uma vertigem. O avatar é o vôo.

Almejas voar e não te sentes livre da vertigem?⁴

Para muitos estudantes e professores, a conjugação do verbo educar pode provocar desequilíbrio, desassossego. Ao lado disso, porém, é possível o gozo, a criação, a renovação, o pertencimento e a contiguidade. Buscar em si as asas que elevam à ampliação do sentido de estar no mundo: isso é tarefa do educador. Voar sem temer a vertigem, com as asas da linguagem: esta é a essência da proposta de criação de avatares.

⁴ No original: “*Willst fliegen und bist vorm Schwindel nicht sicher?*” GOETHE, Johann W. Von. *Fausto*. Tradução de Jenny Klabin Segall. São Paulo: 34, 2004, p. 493.

A proposta Avatares Educacionais não tem por objetivo criar caricaturas, ou proporcionar encarnações de entidades exteriores ao corpo de seu autor. O avatar é projeção contígua, e não um alter-ego. Como já publiquei anteriormente:

Todas as conotações podem ser abordadas: o aluno pode invocar, como ponto de partida, uma crença maior, uma imagem/conceito exterior, seja ela intelectual, espiritual ou poética sublimada e nela reconfigurar-se. Mas também pode tomar a si mesmo como modelo, usando seus referenciais históricos e culturais, psíquicos e físicos e realizar o caminho inverso, de modo a projetar uma nova entidade, cuja narrativa será igualmente significativa. Ambas as direções levarão a uma idealização possível, crível e praticável. Necessariamente, o avatar implica a reconfiguração mórfica do aluno em sua subjetividade educadora, atualizada via linguagem corporal, plástica, verbal, gráfica ou sonora. Dele também deriva uma narrativa, uma *poiesis* estendida no tempo e no espaço. (MASTROBERTI, 2015, p.733. Tradução para o português do original em inglês.)

Mesmo antes da pesquisa formalmente cadastrada sob o número [38463], a proposta já era apresentada em algumas disciplinas que estiveram ou estão sob minha responsabilidade no Curso de Licenciatura em Artes Visuais, da qual sou docente desde 2013 até o presente momento. Não se adequa a todas as minhas atividades de ensino, pois ela depende dos objetivos de cada plano; ela está inserida apenas em atividades voltadas para laboratório ou práticas educacionais. A proposta também foi aplicada de forma explícita ou implícita no Projeto PIBID Artes Visuais que eu coordenei de 2014 a 2018; em um curso de extensão e, mais tarde, na modalidade de oficina durante as ocupações universitárias ocorridas em 2016, sob o tema *Super-herói universitário*. Também foi apresentada no XI Salão de Ensino da UFRGS em 2015⁵ e no Congresso Matéria Prima na Universidade de Lisboa em 2016⁶. Duas oficinas para desenvolvimento de avatares foram realizadas fora da UFRGS: uma no Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Maria, em 2016, e outra no Encontro Nacional de Licenciaturas (ENALIC) em 2017. Ela tem repercutido em alguns planos de estágio e monografias de conclusão de curso de estudantes de Licenciatura ou Bacharelado, como Bruna Cavalheiro Müller (*Cosplay e boneca: o corpo como mídia em uma proposta de artes visuais*)⁷, Giordana Cenci Dal Castel (*Os dilemas da futura educadora em artes visuais em quadrinhos: a modalidade “história em quadrinhos” na disciplina de artes da escola contemporânea*)⁸ e Luiz Alberto do Canto Pivetta (*Quem tem medo da vertigem? A jornada do drag*)⁹.

Dito isso, é possível que o leitor deste relatório se pergunte se a pesquisa já não teria se esgotado muito antes da vigência do projeto ao qual me refiro, dada a repercussão e os resultados já apresentados e que lhe são anteriores. Contudo, havia ainda elementos ainda não plenamente sistematizados desta proposta e que me interessavam investigar. Sobretudo, toda a pesquisa foi profundamente atravessada, tanto em sua metodologia, quanto em seus resultados, pelos efeitos da pandemia causada pela COVID 19.

⁵ <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/133306>

⁶ MASTROBERTI, Paula. O avatar educacional como narrativa autopoietica: metodologia e didáticas a/r/tográficas para o Curso de Licenciatura em Artes Visuais. In: Revista Matéria Prima, vol. 4, n. 1. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, janeiro-abril de 2016, p. 40-50.

⁷ <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/178862>

⁸ <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/157051>

⁹ <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/217616>

2.2 A realização da pesquisa durante a pandemia

A pandemia causada pelo vírus Corona 2019 surpreendeu-me no início da execução do projeto aprovado pela Compesq do Instituto de Artes. Com as ocorrências dramáticas que se sucederam de 2020 até meados de 2021, e devido ao cauteloso e lento retorno à presencialidade geofísica em 2022, o cronograma foi prejudicado (por duas vezes, solicitei prorrogação dos prazos, aprovadas pela Compesq da unidade). A metodologia teve que ser, em parte, revista (quase todo o material coletado foi desenvolvido a partir de proposições exclusivamente desenvolvidas à distância geofísica, com uso de tecnologias midiático-educacionais). Digo em parte porque boa parte do *corpus* da pesquisa foi composto por duas turmas de uma disciplina EaD, embora a performance dos avatares desenvolvidos ocorresse, até 2019, em interação de corpos presentes. Contudo, posso dizer que obtivemos bons resultados com uso de vídeos gravados ou apresentações ao vivo, em encontros síncronos *on-line*.

Além disso, o pós-doutorado, incluído como parte do plano de trabalho da pesquisa, e que ocorreria sob supervisão de Analice Dutra Pillar (PPG em Educação da FAGED), foi suspenso e não pode ser retomado desde então, devido às alterações no calendário acadêmico na Universidade. Da mesma forma, não pude cumprir o plano de participar por 30 dias do grupo de pesquisa de Rita L. Irwin (Universidade de British Columbia, Vancouver, Canadá), como professora visitante, para aprofundamento nos estudos da a/r/tografia, um método crucial para a pesquisa sobre avatares educacionais. Em seguida, a professora Irwin aposentou-se, mas gravei com ela uma conversa que tivemos pela Plataforma Zoom:



Fig 1 — Rita L. Irwin. Quadro do video gravado em 15 de setembro de 2020. Arquivo próprio.

De todo modo, as circunstâncias da pandemia também alteraram minha percepção sobre o material recolhido e suas potencialidades, e sobre o que eu poderia realizar a partir dele. Assim, o projeto deverá seguir se desdobrando, pois ele lida com um inesgotável manancial humano, enquanto eu receber os e as estudantes e os tiver, por um período, sob minha responsabilidade.

3. O QUE REALIZAMOS

Através de metodologias interativas e de proposições poéticas, dispostas nas disciplinas e extensões ministradas por mim, fui recolhendo e analisando um farto material que possibilitou compreender melhor a diversidade de sujeitos que chegam e são impelidos, por diversos motivos, a cumprir o percurso da Licenciatura em Artes Visuais. Observo, de modo geral, que nem todos se sentiam seguros quanto à escolha: alguns optaram pela licenciatura por medo de “passar fome” como artistas; outros por não terem obtido média suficiente para entrar no sonhado bacharelado; tivemos também aqueles que tardiamente assumiram o lugar da educação, depois de diplomados em cursos os mais diversos; e houve, entre eles, os que já atuavam em escolas ou outros locais educativos mas desejavam aprimorar-se ou experimentar-se como artistas ou agregando a arte em suas atividades de ensino. Os recém chegados do ensino médio, eram em geral os mais ansiosos em relação ao futuro retorno à escola na condição de professores. Presenciei os apaixonados, os entusiastas da educação e da arte como lugar de criatividade e expressão de si; os que entendiam a educação, sobretudo a educação pelas artes, como forma de ativismo político e social; os que ansiavam pelo contato afetivo e gratificante dos jovens e crianças escolares. Eram tantos os sonhos, os medos, as expectativas, os encantamentos! Tão diferentes quanto os cortes de cabelo, os pares de óculos, as cores da pele, os sexos que mal se adivinhavam através dos ícones e nomes que os identificaram durante os encontros *on-line*, das pequenas telas abertas na Plataforma MConf, nem sempre correspondentes a real identidade de gênero.

Este turbilhão de emoções surgiu, como já expliquei, redimensionado diante das dificuldades diversas que se estabeleceram com a pandemia, exigindo uma atenção de outra ordem. Durante os dois anos que se seguiram, habituada ao ensino a distância, apresentei proposições via Plataforma Moodle que me possibilitassem estar, pelo menos virtualmente, em maior proximidade afetiva aos estudantes, de modo a mantê-los engajados nas disciplinas e interessados nos conhecimentos promovidos. Entre as ações organizadas com esta finalidade, merecem destaque para este projeto:

- a) O Curso de Extensão “A arte de brincar com arte”, uma ação do Projeto de Extensão PAED, por mim coordenado, envolvendo uma equipe de ex-alunas da Licenciatura e participantes da Licenciatura em Artes Visuais, em Pedagogia e educadores de escolas municipais. O curso tinha por principal objetivo ampliar as possibilidades afetivas do corpo midiático do educador infantil e tanto o plano quanto a programação do curso encontram-se em anexo;



Fig 2 — Cabeçalho do logotipo do curso na Plataforma Moodle. Arquivo próprio.

- b) Proposta “Meu manifesto”, desenvolvida com a turma B da disciplina Introdução ao Ensino de Artes Visuais, no primeiro semestre letivo de 2021, em que eu convidava a turma a produzir uma carta manifesto sobre seus desejos e perspectivas sobre o ensino de artes e o seu futuro papel como educador;



Fig 3 — Tópico “Meu manifesto”, Plataforma Moodle da Disciplina ART02301 – Introdução ao Ensino de Artes Visuais, turma de 2021.

- c) Proposta “Avatares”, dentro da Disciplina Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino, oferecida aos e às estudantes de segunda etapa sempre a cada segundo semestre letivo, com algumas variações subtemáticas conforme o ano em que a disciplina foi oferecida, entre 2020 e 2022. Centro das atenções da pesquisa neste período, foi introduzida ao assumir a disciplina em 2013, e desde então vem averiguando, através da imaginalização de uma espécie de entidade educadora, como cada participante se projeta e se entende como artista e educador.



Fig 4 — Tópico Avatares, subtema: “biotecnodiversos e não algoritmizáveis” na Plataforma Moodle da Disciplina ART02302 - Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino, Turma de 2020. O tópico era introduzido por um vídeo da canção *Traduzir-se*, composta por Fagner a partir do poema de Ferreira Gullar, vocalizado por mim. Arquivo próprio.

- d) Proposta desenvolvida pela Bolsista de Iniciação Científica Bruna Holsback Schmidt (relatório da bolsista em anexo), que, devido à pandemia, circuncreveu-se a organização dos materiais coletados entre 2020 e 2022, à participação no Curso de Extensão “A arte de brincar com arte”, e à atuação como ministrante de oficina para produção de avatares para a turma de segunda etapa, entre 2021 e 2022, na Disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino. Além disso, conforme previsto em seu plano de trabalho, a bolsista aprimorou em termos teóricos e poéticos o seu próprio avatar, posteriormente apresentado no Salão de Iniciação Científica de 2022;



Fig 5 — Bruna Holsback Schmidt apresentando-se no Salão de Iniciação Científica da UFRGS de 2022.

- e) Proposta desenvolvida pela Bolsista de Iniciação Científica Luíza Fernandes Silveira (relatório da bolsista em anexo), cuja atuação entre 2022 e 2023 ocorreu já no retorno às atividades presenciais, junto a crianças de turno inverso na Sala de Inclusão e Recursos do Polo localizado na Escola Municipal de Ensino Básico Jean Piaget. A bolsista, que já havia desenvolvido um primeiro avatar na Disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino em 2020, promoveu uma prática educativa usando a *slam* (uma competição que envolve recitais de poesia

criadas pelos participantes) como motivação para o desenvolvimento da expressão poética e da figura representativa de uma persona, o “vulgo” (uma espécie de avatar). A partir dessa experiência, a bolsista também desenvolveu o seu próprio avatar educacional, apresentado no Salão de Iniciação Científica de 2023, merecendo destaque em sua sessão.



Fig 6 — Luiza Fernandes Silveira apresentando-se no Salão de Iniciação Científica da UFRGS de 2023..

Em todas as ações, procuramos atender aos nossos principais objetivos:

- a) Investigação das subjetividades educadoras dos participantes, a fim de verificar como a projeção de avatares educacionais e suas narrativas se manifesta, através de uma metodologia ludopoética e recursos discursivos a/r/tográficos, e dos diferentes processos de imaginalização, ficcionalização e virtualização, a persona educadora idealizada por cada um;
- b) Recolher, a partir da coleta de materiais, informações sobre os contextos socioculturais, midiático-culturais e emoafetivos dos participantes, e o modo como eles contribuem para cada idealização educadora, e seus percursos de consciencialização para suas futuras performances educacionais em sua aproximação com adolescentes ou crianças;
- c) Averiguar a possibilidade de organizar os diferentes avatares surgidos em um sistema de categorização arquetípico educacional;
- d) Analisar como o avatar expressa, enquanto projeção inventiva de cada estudante, uma ideia de subjetividade educadora, através dos diferentes mitemas presentes na cultura midiática;
- e) Verificar, através de proposições práticas e de registros a/r/tográficos, qual o papel que a cultura midiática e seus produtos culturais, artísticos e literários desempenham na produção de um avatar como projeção ficcional e imaginária de educador;
- f) Contribuir para com uma poética da educação, verificando a possibilidade de organizar um sistema arquetípico de avatares educacionais conforme seus referenciais imaginários, sociais e culturais.

Diante da impossibilidade de realizar o pós-doutorado, todo o campo da pedagogia, onde eu planejava atuar, foi deixado de fora da pesquisa. O curso de extensão “A arte de brincar com arte”, embora ofertado a estudantes da pedagogia e educadores da rede municipal, concluiu com poucos participantes, atrapalhados pela rotina incerta e irregular durante a pandemia. Os que permaneceram eram, em sua maioria, estudantes de Licenciatura em Artes Visuais. Ainda assim, ele proporcionou alguns resultados merecedores de registro.

Também os objetivos [c] e [f] não puderam ser contemplados, pois eles requisitam de mais tempo para que eu desenvolva uma escrita laboriosa e refinada, misturando o relato acadêmico com ficção em prosa poética, dentro dos princípios a/r/tográficos. Apesar disso, decidi encerrar a pesquisa e produzir este relatório final, acreditando que os resultados obtidos até aqui são suficientes para validar toda a investigação e também para não postergar mais o cronograma já por duas vezes estendido. Inscreverei em breve um novo projeto de pesquisa, cujo rascunho foi anexado, e cujo texto delimita melhor o que pretendo desenvolver a partir do material coletado e analisado.

Por ora, acredito poder responder às questões apresentadas por este projeto, as quais seguem:

- a) Em que medida o avatar é a expressão, enquanto projeção inventiva, de uma ideia de subjetividade educadora através dos diferentes mitemas presentes na cultura midiática?
- b) Qual o papel que a cultura midiática e seus produtos culturais, artísticos e literários, desempenham na produção de um avatar como projeção ficcional e imaginária de educador?
- c) Seria possível agrupar e organizar os diferentes avatares educacionais em algum sistema arquetípico imaginário e sociocultural ou outro sistema categórico de modo a contribuir para com uma poética da educação?

Em síntese, com relação à questão [a], verifiquei que é inegável a influência da cultura midiática nos processos de imaginalização de um avatar educacional. Contudo, nem sempre a influência é clara, ou óbvia. Na maioria dos avatares produzidos ao longo da pesquisa, reparei que a cultura midiática se manifesta mais nas formas, traços e outros qualissignos, do que propriamente na escolha deliberada por se fazer representar por uma certa personagem ou ícone ficcional pré-existente, embora algumas figuras-ícones consagradas pelas mídias populares de entretenimento tenham surgido. Em relação à questão [b], observei o uso, por vezes iterado, de significantes, ou símbolos, não exatamente provindos diretamente das mídias, mas perpetuados por elas; em atendimento à questão [c], esbocei, para este relatório, algumas categorias possíveis de modo a organizar os diferentes avatares em um sistema arquetípico, partindo do próprio material, cotejado com uma tipologia anterior, emulada com base nas teorias elencadas para este trabalho. É bom lembrar que este sistema se apresenta fortemente impactado pelos efeitos da pandemia sobre as perspectivas e sonhos de formação para a profissão de educador, sobretudo educador em artes visuais.

4. COMO REALIZAMOS

A metodologia, conforme já mencionei, sofreu revisões em virtude da pandemia. Atuamos na maior parte do tempo *on-line*; minha primeira bolsista, Bruna, não pode realizar prática em escola e ficou restrita ao aprofundamento teórico, aprimoramento poético do seu avatar e compartilhamento dos saberes adquiridos ao longo do seu plano de trabalho, por via de oficina e apresentação no Salão da UFRGS em 2022. Já a segunda bolsista, Luiza, teve melhor sorte, desenvolvendo uma prática educativa com crianças; essa interação repercutiu e modificou o avatar já produzido por ela quando aluna da Disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino em 2020.

Para as etapas indutivas, ou seja, para a estimular a adesão à proposta, apoiei-me em metodologias lúdicas e (inter)ativas planejadas conforme um paradigma sistêmico (ESTEVES-VASCONCELLOS, 2013). Tais metodologias também são pensadas como interventivas, pois a pesquisadora que sou eu sabe-se interagente, envolvida com os sujeitos participantes da pesquisa (CASTRO e BESSET, 2008). Fundamentalmente, as práticas e materiais resultaram da aplicação dos princípios da a/r/tografia (IRWIN et al, 2008). Para reflexões e análises, utilizei-me de uma metodologia de base semiótica triádica e anticartesiana, inclusiva da abdução como processo lógico, ao lado dos dedutivos. O termo *abduction* foi introduzido por Charles S. Peirce para diferenciar aquelas inferências provocadoras de novos questionamentos que irão gerar novas hipóteses ou questionamentos (PEIRCE, 1992 e 1998). Ao incluir a abdução como categoria de inferência em pesquisa, acolho incertezas, a dependência dos acasos resultantes das interações com as diversas subjetividades envolvidas na pesquisa, e também do seu caráter contínuo, inacabado. Este método parece-me fundamental no caso de uma proposta humanística, cujos resultados medidos por valores qualitativos podem surgir inesperados, ao lidar com os aspectos de ordem emocional, afetiva e cognitiva, com recursos ludopoéticos e discursos de ordem ficcional e imaginária. Os dados foram analisados exclusivamente conforme suas qualidades ficcionais, estéticas, significativas, evitando o psicologismo. Contudo, a associação entre valores estéticos, emocionais, e éticos foi inevitável, uma vez que, combinados, resultam na expressão de cada subjetividade poética.

Para poder fazer uso dos materiais, recorri a um formulário TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido), enviado às turmas das disciplinas Introdução ao Ensino de Artes Visuais e Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino, de 2020 a 2022, período em que esta pesquisa foi formalmente aplicada. Obtive ao todo 24 consentimentos, sendo que, dentre estes, 19 pediram para que seus trabalhos fossem creditados, no caso de citação explícita do material. A opção de não participar da pesquisa foi incluída, proibindo o aproveitamento dos dados, mas ninguém a assinalou, de modo que eles foram computados e mencionados em comentários de caráter geral, somente para fins de contextualização ou comparação. A cópia do termo está anexado a este relatório. A seguir temos o gráfico de respostas:

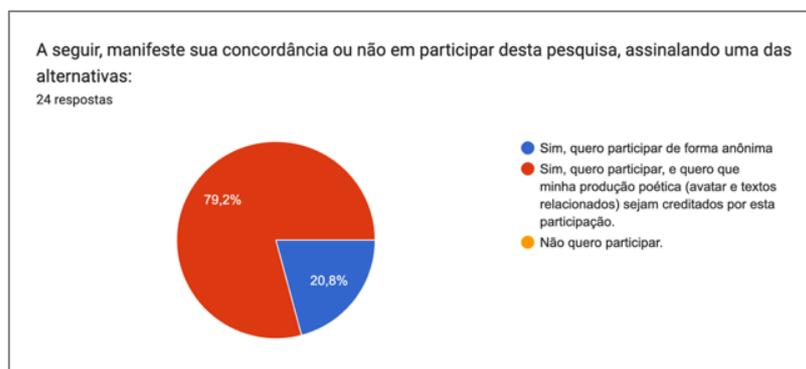


Fig 7 — Gráfico de respostas do TCLE. A opção “não quero participar” tem 0% de porcentagem, de modo que estes também foram incluídos e avaliados para análise, mas apenas em comentários genéricos e sem citação direta do trabalho.

Comento as etapas descritas na metodologia do projeto de pesquisa da seguinte forma:

- a) Criei espaços *on-line*, com apoio das Plataformas Moodle e MConf, para interação e implementação da proposta com os e as estudantes de graduação em Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes em 2021, porém não obtive muita adesão por parte da Pedagogia no Curso de Extensão EaD “A arte de brincar com arte”;
- b) Propus ações planejadas com base em metodologias lúdicas e poéticas aos grupos de estudantes citados no item (a) dos objetivos, participantes da pesquisa, de modo a promover a consciencialização de uma mente corpórea e de um corpo midiático e performático imaginados em suas enações para o educar;
- c) Recolhi, por via de fórum de conversas ou proposições ludopoéticas, as referências emoafetivas, estéticas e culturais midiáticas desses e dessas estudantes, bem como suas repercussões na sua formação como educadores em aproximação com a infância e a adolescência;
- d) Analisei, com base na semiótica e na teoria do discurso, a diversidade dos avatares, suas narrativas e performances trazidos pelos e pelas estudantes, levando em consideração os itens (b) e (c) e o ideal de educador emulado por cada um para a infância ou para a adolescência. Esbocei, como previsto no projeto, algumas categorias, sem previsão de esgotamento e possivelmente suscetíveis de revisão, de modo a criar uma arquetipia de projeções educadoras;
- e) Ainda não consegui, da mesma forma, elaborar um relato pessoal, em formato de diário gráfico físico ou digital, igualmente poético, visando a documentação a/r/tográfica do trabalho realizado, para compartilhamento livre e acessível às comunidades educadoras e comunidades em geral, mas pretendo, na continuidade, atender a esse desejo através de um novo projeto de pesquisa;
- f) Apesar da pandemia, consegui apresentar e publicar resultados parciais em um evento realizado à distância geofísica, o IX Congresso Matéria Prima,

organizado em 2021 pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, com publicação em Atas¹⁰;

- g) Devido à pandemia e incertezas do calendário acadêmico, não pude cumprir minha visita programada a Vancouver, Canadá, para participar por 30 dias do grupo de pesquisa da Professora Rita L. Irwin, autora da proposta A/r/tography, na qualidade de professora visitante da University of British Columbia.

Prossigo detalhando, a partir de agora, cada ação realizada.

5. A ARTE DE BRINCAR COM A ARTE

O Curso de Extensão “A arte de brincar com arte” incluía uma série de oficinas realizadas por licenciados em Artes Visuais para educadores e estudantes de pedagogia, interessados/as em proposições lúdicas voltadas para as idades infantis e no desenvolvimento de uma performance mais afetiva e criativa com o uso de mídias e tecnologias de informação e comunicação digital (MTICD).

Iniciamos em 2 de agosto de 2021, nos estendendo até março de 2022. As ministrantes convidadas eram: Bruna Cavalheiro Müller, Luana Kurtz Rettamozo, Liana Lacerda Keller, Camila Peres, Isabella Rangel Mazon e Jaqueline Sobral Demczuk. Todos os encontros ocorreram *on-line*, na Plataforma MConf. Realizei uma atividade introdutória em que eu solicitava que cada participante elaborasse uma imagem poética de si, a partir das memórias de sua própria infância. Em seguida, Bruna Müller trabalhou a imagem midiática de educadores para fins de aproveitamento em educação e comunicação mais afetiva a distância explorando enquadramento em vídeo. Liana Keller trabalhou com imagens fotoperformáticas; Luana Rettamozo ministrou uma oficina com aproveitamento de materiais domésticos para criação de fantoches de apoio comunicativo; Camila Peres realizou uma oficina para criação de um protótipo de jogo; Isabella Mazon trabalhou com registros poéticos do cotidiano e narrativas visuais; Jaqueline Demczuk propôs a criação de personagens fantásticas. Todas as oficinas tinham por principal objetivo incentivar a projeção poética e lúdica dos educadores, levando em consideração o momento da pandemia, o confinamento e a necessidade de enfatizar a comunicação mais afetiva junto às crianças. O plano do curso, bem como seu programa completo, constam em anexo a este relatório.

¹⁰ Citação completa: MASTROBERTI, Paula. Arte, tecnologias e ensino: corpos e mídias em tempo-espço ludopoético. In: ATAS DO IX CONGRESSO MATÉRIA PRIMA. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, 19 a 21 de julho de 2021, p. 690. Disponível em: https://congressomateria.belasartes.ulisboa.pt/2021_ATAS_MP.pdf



Fig 8 — Ícones produzidos por mim e pelas ministrantes para os tópicos de cada oficina do Curso “A arte de brincar com arte”, disponibilizados na Plataforma Moodle. Arquivo próprio.



Fig 9 — Tela da gravação do primeiro encontro do curso, em 2 de agosto de 2021. Arquivo próprio.

Tivemos um total de 44 inscritos, mas grande parte não concluiu todas as proposições. A grande maioria de participantes inscritas era do sexo feminino; 40 no total. Entre os que participaram das propostas realizadas, surgiram as referenciais ligados à infância como: elementos da natureza, principalmente com animais; princesas Disney, figura de bailarina; personagens de contos de fadas em geral; personagens de contos infantis como “O pequeno príncipe; personagens de animações nipônicos (Pokemon, Sakura Cards Captors e outros) ou estadunidenses (She-Ra, Meninas Super-poderosas, Clube das Winx e outros), personagens de jogos (Tomb Rider e outros), filmes direcionados para o público infantil e juvenil (“A fantástica fábrica de chocolate”, “Labirinto”, “A família Adams”, “Harry Potter”, Edward Mãos-de-tesoura, Schrek). Da cultura midiática brasileira foram citados; “Turma da Mônica” e “Castelo Rá-tim-bum”.

Os avatares produzidos pelos e pelas participantes para comunicação com a infância, surgiram acessórios chamativos com cores vibrantes ou que remetam à natureza, como flores, roupas confortáveis (sugerindo que a interação com crianças requer movimentos intensos e flexibilidade corporal) e que possam “sujar” (denotando que brincar com crianças está associado à fazer sujeira, sentar no chão, etc), ar de jovialidade, maquiagem colorida e divertida, e houve quem incluísse um violão, associando infância

à música e à dança. Ao produzir os avatares, as participantes não se referiram diretamente à cultura midiática; contudo, algumas configurações traem convenções gráficas vinculadas a desenhos animados, estética do mangá ou dos estúdios Disney. Também as formas se vinculam, com poucas exceções, às convenções de livros ilustrados infantis, ou às fantasias recreativas. Um participante do sexo masculino criou seu avatar em estilo despojado, quase como um explorador, camiseta e acessórios com informações culturais de conhecimento das crianças e roupas com muitos bolsos e mochila para carregar materiais.



Fig 10 — Exemplo de mosaico de referências de uma participante para a Oficina “Composição lúdica do avatar educador!”, ministrada por Bruna Müller. Arquivo próprio.



Fig 11 — Avatar educador com uso de cores e elementos ligados à natureza, criado para a Oficina “Composição lúdica do avatar educador!”, ministrada por Bruna Müller. Arquivo do curso.



Fig 12 — Avatar de uma participante em configuração “cartoon” inserido em cenário do filme *Schrek*, criado para a Oficina “Composição Lúdica do avatar educador!”, ministrada por Bruna Müller. Arquivo do curso.



Fig 13 — Elementos de composição para o avatar de uma participante, criado para a Oficina “Composição lúdica do avatar educador!”, ministrada por Bruna Müller. Arquivo do curso.



Fig 14 — Fotoperformance Identitária criada para a Oficina “O corpo [trans]formado – fotoperformance na educação”, ministrada por Liana Keller. Arquivo do curso.



Fig 15 – Rosto produzido com materiais coletados e encontrados para a Oficina “O que é preciso para brincar?”, de Luana Rettamozo. Arquivo do curso.

6. PROPOSTA “MEU MANIFESTO”

Essa proposta, apresentada quando assumi uma das turmas da Disciplina ART02301 — Introdução ao Ensino de Artes Visuais, de primeira etapa, solicitava de cada participante calouro uma carta manifesto para um futuro pós-pandêmico, envolvendo as perspectivas e sonhos para uma educação em artes visuais. O objetivo era iniciá-los na consciencialização para o papel que exerceriam como futuros professores e aquecê-los para a próxima etapa, quando seriam recebidos na Disciplina ART02302 — Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino (Lab ATE) e produziram, por fim, o seu avatar poético-educacional. Atenderam à proposta 32 estudantes, dos 37 matriculados. Dentre estes, selecionei para *corpus* da pesquisa apenas os que produziram seu avatar na Disciplina Lab ATE. Também incluí os manifestos propostos à pequena turma de alunos que atendi em 2020, auxiliando Aline Nunes da Rosa no começo da pandemia.

De um modo geral, os manifestos buscam no passado (infância, memórias da escola e da família) razões para refletir sobre seu papel como futuros artistas e educadores. A maior parte dos manifestos se refere à escola de forma crítica, esperando melhorá-la no exercer da profissão. O vocabulário trai os efeitos da pandemia: falam na arte como “refúgio”, como “lugar de respiro”, de “liberdade”. Também surgem necessidades de contato, de conexão e de afeto. Alguns manifestam certa ansiedade, quando não medo, ou mesmo pavor, diante da possibilidade de entrar em sala de aula. Outros já apreciam o desafio, e expressam entusiasmo. Vêm na educação a perspectiva de atuar socialmente. Uma manifestante, carente de afeto e contato físico, diz que quer “abraçar e ser abraçada”.

Há quem estabeleça uma relação quase religiosa com o trabalho de educar em artes: “[...] mesmo não sabendo onde o futuro vai me levar (*se vou ser uma artista, uma artista-educadora, uma educadora-artista ou etc.*) eu espero, profundamente, transmitir a real força transformadora da arte na vida das pessoas...”.

Contundente, um belo depoimento intitulado “Manifesto eu”, escrito à mão e anexado no Moodle em *fac-simile* digitalizado, parece sintetizar o estado emocional de muitos

nesse período. Ele fala de um sentimento claustrofóbico que vem do quarto cuja janela dá para um muro cinza que esconde o céu, o sol. Uma borboleta pousou nesse muro. A autora diz que não quer ser como essa borboleta, parada, isolada no muro. Quer interferir, não quer ser intimidada (pelo muro cinza e enorme que nega a claridade e as passagens da luz do dia e da noite?) Vê na educação em artes uma possibilidade de transformação. Contudo, a medida em que vai escrevendo, parece mudar de espírito. Termina dizendo que a borboleta vôou, dançou no ar e deu a volta no muro. É quando ela diz que, ao participar da disciplina, vê-se por fim como essa borboleta. Leve e livre, enfrentando (e superando) o muro. Segue cópia do arquivo com o texto completo:

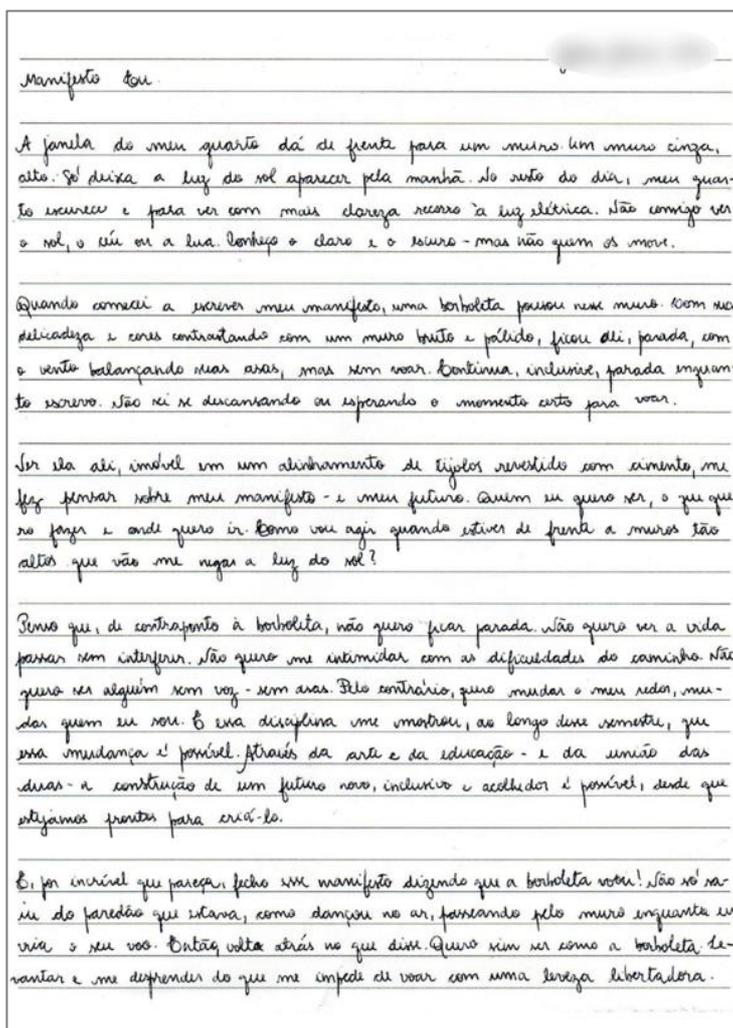


Fig 16 — *Fac simile* do manifesto de uma estudante da Disciplina Introdução ao Ensino de Artes Visuais, turma 2021. Arquivo do curso.

7. PROPOSTA AVATARES POÉTICO-EDUCACIONAIS

A proposta “Avatares Educacionais” ou “Avatares Poético-Educacionais”, como eu a chamo às vezes, já esteve presente em algumas das minhas atividades de ensino de minha responsabilidade. Atualmente ela é parte dos tópicos da Disciplina ART02302 – Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino (Lab ATE), uma atividade aglutinada a partir de outras duas atividades de ensino, extintas do currículo, que eram ministradas em duas

partes, na primeira e segunda etapa do Curso de Licenciatura em Artes Visuais. A partir de 2018, ela deixou de ser presencial e tornou-se EaD. A modalidade não impedia encontros presenciais. Até 2020, a apresentação dos avatares desenvolvidos pelas turmas sempre ocorria de corpo presente, como um evento epifânico. Em 2015 e 2019, as performances foram registradas em vídeo, e encontram-se em caráter não listado, acessíveis somente mediante minha autorização, na plataforma YouTube.

A proposta varia conforme o contexto em que ocorre o semestre, mas seu objetivo é a “incorporação” dos assuntos da disciplina, ou seja, o e a estudante devem criar um avatar poético a partir de si mesmo, projetando reflexões sobre corpo como mídia, arte e tecnologias, pensados em sua potência educativa. Ele pode ou não vir acompanhado de um texto — não descritivo, mas ficcional e poético — e pode se constituir de uma ilustração simples, ou do uso/montagem de objetos propositivos e poéticos, vestimentas, acessórios, visando performatização. Precisa ser registrado no Moodle em formato de vídeo, documento pdf, arte nativa digital ou digitalizada, ou ainda fotografia.

7.1 Categorizações

Em 2020 e 2021, ao contrário dos anos anteriores, vídeos e as imagens digitais ou digitalizadas são a regra, devido à pandemia. Contudo, observei grande intensidade expressiva nas turmas de 2020 e 2021, intensidade essa que se reflete nos modos como apresentam e usam seus corpos como suporte (principalmente o rosto) ou o escondem sob metáforas eloquentes. Na teoria desenvolvida por mim, os Avatares Poético-Educacionais, apresentavam sem pretensão de esgotamento, algumas possibilidades categóricas que poderiam, eventualmente, se entrecruzar. Elas foram organizadas a partir das teorias elencadas:

- O avatar inventor (DE CERTEAU, Michel; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. *A invenção do cotidiano*, v. 1 e 2. Petrópolis: Vozes, 1994.)
- O avatar jogador (HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.)
- O avatar virtual (LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999)
- O avatar ator (GOFFMAN, Erwin. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2014.)
- O avatar performático (SCHECHNER, Richard. *Performance theory*. New York/London: Routledge, 2004.)
- O avatar programador (MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts: MIT, 2002.)
- O avatar em-processo: (GUATTARI, Felix; DELEUZE, Gilles. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. 4. São Paulo: 34, 1997.)
- O avatar autopoietico: (MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *De máquinas e seres vivos: autopoiese — a organização do vivo*. Porto Alegre: Artes médicas, 1997.)

Esses avatares poderão atuar, segundo minha perspectiva teórica e os autores que a embasam, em ambiência educativa, transformando-a da seguinte forma:

- O avatar inventor > Espaço educativo como lugar da invenção
- O avatar jogador > Espaço educativo como lugar lúdico

- O avatar virtual > Espaço educativo como potência
- O avatar ator > Espaço educativo como lugar de representação
- O avatar performático > Espaço educativo como lugar de rito ou de transfiguração
- O avatar programador > Espaço educativo como lugar de experimentação (laboratório)
- O avatar em-processo > Espaço educativo como rede ou rizomático
- O avatar autopoiético > Espaço educativo como lugar de interações retroativas

Na prática, após análise, verifiquei que os e as estudantes colaboradores acabaram por gerar categorias próprias e diversas, que aqui procuro discriminar, embora muitas delas, por vezes, misturem-se num único avatar:

- a) *Avatares-performáticos*: gravados em vídeo, temos estudantes dramatizando ou dançando a partir de música ou textos;
- b) *Avatares-tecnológicos propriamente ditos*: referem-se de forma poética às tecnologias, incorporadas ou não a um corpo projetado, em conflito com ele ou agregado compondo uma tipologia ciborgue;
- c) *Avatares conceituais transcendente ou espiritualizado*: avatares sem materialidade, destituídos de corpos, com efeitos de luz e cromáticos irradiados ou fluorescentes, sinais gráficos abstratos, signos-emblemáticos como labirintos, espirais e rosa-dos-ventos, ou cujos corpos inserem-se em espaço onírico;
- d) *Avatares inspirados na natureza*: incorporam saberes e tecnologias de espécies não-humanas diversas, como animais, flores, borboletas, conchas, nuvens ou o sol;
- e) *Avatares inspirados em culturas e saberes ancestrais*: figuras xamânicas, deidades espirituais encarnadas.
- f) *Avatares inspirados na cultura midiática*: configurações cartoon, narrativas de ficção científica, personagens mitológicas e de lendas ou que fazem referência crítica a redes sociais;
- g) *Avatar autorreferente*: autorretratos (tipo *selfies*) em técnicas tradicionais ou digitais, transfigurados ou fragmentados, refletindo estados psicoemocionais. Fazem uso de colagens, máscara, medicamentos, maquiagem, pintura ou modelagem tradicional, como elemento significativo, enquanto autoinvestigam-se como artistas e educadores;
- h) *Avatar coletivo*: incorporação de outras pessoas, familiares, pessoas que influenciaram a vida do/da estudante ou que ele/a admira, ou de cenas/fatos políticos, sociais, culturais;
- i) *Avatares metamórficos ou camaleônicos*: avatares em transformação, muitas vezes animados, e que mudam de forma e de cor; vídeos autobiográficos e memoriais que documentam a vida do/da estudante e suas transformações ao longo do tempo;
- j) *Avatares representativos*: representam explicitamente uma ideia de professor, frequentemente inspirados num modelo que desejam ou não desejam ser. No último caso, o avatar atua como uma crítica;

- k) *Avatar-jogo*: o avatar é literalmente personagem ou figura de jogo, atuando em cenário digital, ou ele próprio funcionando como jogo, refletindo, de certa forma, sobre relações corpo/espço e movimento ou um caráter enigmático.
- l) *Avatares prosaicos*: refletem especificamente o confinamento causado pela pandemia, trazendo o espaço do cotidiano ou da intimidade juntamente com o corpo representado.

Além dessas categorias, poderíamos ainda redistribuir as projeções dos estudantes da seguinte forma, valendo-me de valores emocionais:

- a) *Avatares luminosos ou esperançosos*: em geral assumem formas ligadas à natureza ou místicas e entendem a educação como uma missão quase espiritual;
- b) *Avatares fantasiosos*: surgem inspirados em personagens mitológicos ou da cultura midiática, e falam da educação como um lugar de jogo, de alegria, de retorno aos lugares da adolescência ou da infância;
- c) *Avatares ativistas*: tendem a incorporar figuras da coletividade, atitudes de denúncia ou enfrentamento de problemas sociais, entendendo a educação como um lugar de luta política;
- d) *Avatares terapêuticos*: surgem não só como uma forma terapêutica de si, mas entendem as próprias enações de educar em sua função terapêutica, principalmente através da arte. Em geral são autorretratos modificados por meio de colagens ou interferências gráfico-pictóricas;
- e) *Avatares ansiosos, medrosos ou tímidos*: assumem figuras infantilizadas ou protetivas, algumas em fase de transmutação (como os metamórficos). Entraram na Licenciatura sem ter muita certeza dessa escolha, ou por não terem sido bem sucedidos na conquista por uma vaga no Bacharelado;
- f) *Avatares angustiados, depressivos ou desesperançosos*: em geral centram-se na própria figura, traduzida em configurações escuras ou tristes, e vêem de modo excessivamente crítico os setores da educação;

As diferentes categorias demonstram que, apesar da pandemia e da falta de interatividade que caracterizava boa parte dos avatares de anos anteriores¹¹, as turmas prosseguiram na crença de que a educação proporciona um futuro melhor e de que a arte é um modo de existência e de expressão importante em suas vidas e para a coletividade. Também apontam para uma diluição dos diferentes signos culturais midiáticos (não apenas visuais, mas musicais ou literários), em configurações sutis e mescladas ao imaginário e à memória de fatos vividos.

Passarei agora a algumas reproduções dos avatares, detendo-me apenas naqueles que autorizaram sua divulgação. Alguns surgirão creditados por solicitação. Outros preferiram manter o anonimato. Os textos que acompanham os avatares são também de autoria dos estudantes, salvo quando creditados com nome do autor. Absteve-me de interpretá-los, pois quero deixar ao leitor deste relatório um lugar para suas próprias ressonâncias.

¹¹ Até 2019, muitos avatares performatizados em sala de aula solicitavam e dependiam da participação da turma.

7.2 Avatares de 2020 que autorizaram sua divulgação¹²



Fig 16 — Avatar de Marcelo Tomazi Silveira. Título: O professor está sempre on-line. Texto: “Meu Avatar representa o “Professor em Espera”, no aguardo de corpos e vozes que não sente ou vê. À espera de uma pergunta que talvez não venha e para a qual, paradoxalmente, talvez não tenha e nunca terá uma resposta. Representa os professores que entram em suas “salas” digitais e esperam alunos que talvez venham, talvez não venham. Mas ele estará sempre on-line, in-line. Virtualizado.”

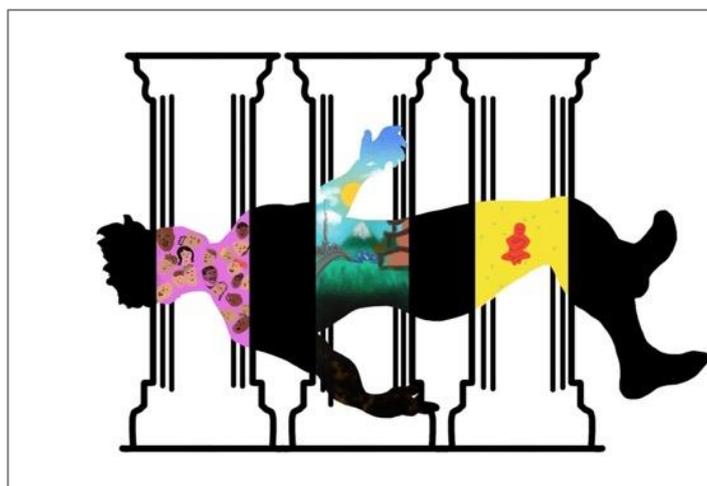


Fig 17 — Avatar de Enzo Triska de Oliveira Koch. Título: Os três pilares. Texto: “O primeiro pilar representa as vidas que já fiz parte, as histórias que já participei com cada uma das almas que rodeiam meu ser e me inspiram, influenciam e me reconfortam todos os dias. Chamo essas vidas e almas de amigos. O segundo pilar, lugares que já visitei em meus sonhos e que já não são apenas um sonho, já estão em minha memória. Explorar o mundo pra mim é mais que um objetivo, preciso ver a obra de arte

¹² Infelizmente, poucos concordaram em participar da pesquisa, entre os 37 que concluíram a disciplina e produziram seus avatares em 2020. Houve um número expressivo de vídeos e animações neste ano, porém só posso compartilhá-los mediante solicitação de permissão para acesso.

que a natureza demorou tanto para criar. O terceiro pilar, a tentativa diária de entrar em harmonia com o corpo e a mente, a batalha de se encontrar onde quer que se esteja.”

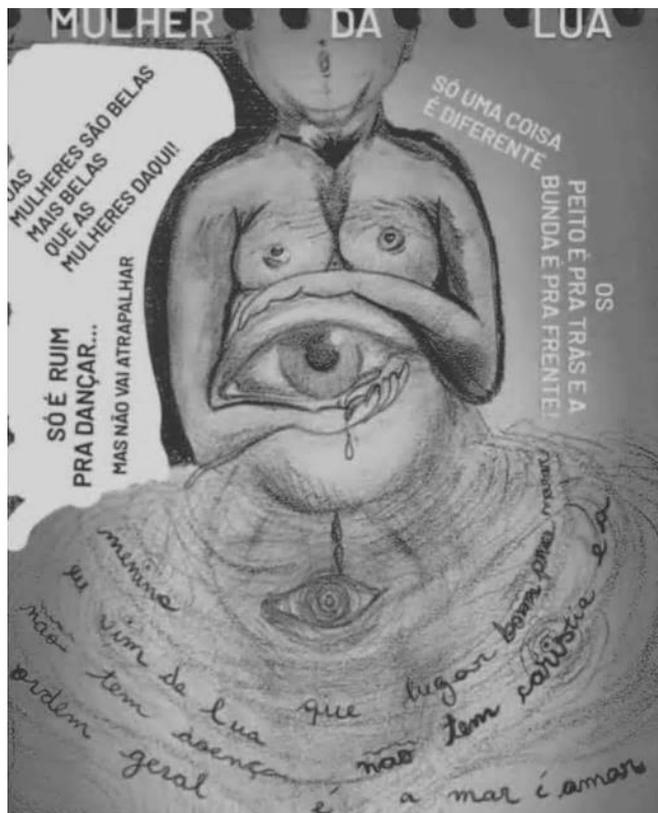


Fig 18 — Avatar de Dandara Schmaltz Coutinho. Título: À vista. Texto: “Meninos, eu vim da Lua /Que lugar bom pra morar /Não tem doença, não tem carístia /E a ordem geral, é amar, é amar! /Suas mulheres são belas /Mais belas que as mulheres daqui! /Só uma coisa é diferente /Os peito é pra trás e a bunda é pra frente!” (Letra e música de Chico Cesar.)



Fig 19 — Avatar de Renan Leandro Souza Leite. Título: Eco da desventura (vídeo-performance). Texto: “Desventura é a leitura e a colagem dos poemas Aos Que Virão de Bertolt Brecht e Anjo do Desespero de Heiner Müller sobre imagens da pandemia e prospecções distópicas.” Textos dramatizados: Aos que Virão de Bertolt Brecht, Anjo do Desespero de Heiner Müller. Link de acesso ao vídeo em: <https://youtu.be/whd7CyLvrBM?si=imAWEN2BJ5HvMLMK>



Fig 20 — Avatar de Vitória Natane de Oliveira. Título: Vitória. Texto: *“Sangue e flor/Sou muitas e não me contendo/Aprecio os deslocamentos /Mudar mudar mudar mudar mudar/Caminho pela espiral do tempo/Giro giro giro giro/Aos gritos e em silêncio/Flores naturalmente mortas me fascinam/E é o sangue que me encaminha.”*

7.3 Avatares de 2021 que autorizaram sua divulgação

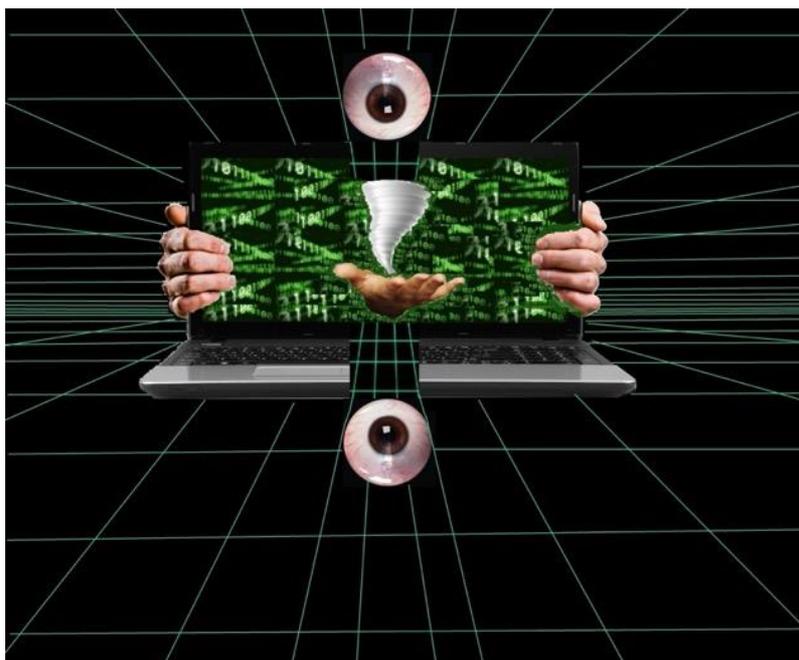


Fig 21 — Avatar de Bianca Goetter Feijó (2021). Título: Avatar-hacker. Texto de acompanhamento:

“Tanto o hacker quanto o hackeamento foram figuras e práticas que se difundiram a partir da informática. Entretanto, obtiveram sentidos diversos a partir do próprio uso deste conceito pelos hackers de computador, que acabaram por inspirar e fomentar diversas apropriações políticas[...]. Podemos dizer que hackeamento diz respeito em sentido lato, basicamente, a busca de forçar os limites previamente estabelecidos a partir daquilo que é considerado possível e/ou admissível (STALLMAN, 2002).

Tudo isto com o claro intuito de derrubar os limites de controle impostos por projetistas, administradores e produtores-proprietários da tecnologia. Ou seja, o hackeamento é qualquer prática que produza diferença, desvio e dissidência no âmbito da técnica e, ironicamente, pela própria técnica.

McKenzie Wark (2004), em “A Hacker Manifesto”, argumenta que o hackeamento [...] deve ser estendido a qualquer prática de conhecimento que envolva uma ruptura com os códigos estabelecidos e vise derrubar as barreiras que impedem o movimento livre, seja de pessoas no mundo ou de códigos.

Hackear é expressar o conhecimento em qualquer de suas formas. Hacker conhecimento implica, na sua prática, uma política de informação livre, aprendizagem livre, o dom do resultado em uma rede peer-to-peer. O conhecimento Hacker também implica uma ética de conhecimento aberto aos anseios das classes produtivas livres de subordinação à produção de mercadorias. O conhecimento Hacker é o conhecimento que expressa à virtualidade da natureza transformando-a, plenamente consciente da generosidade e do perigo. Quando o conhecimento é libertado da escassez, a produção livre de conhecimento torna-se o conhecimento de produtores livres.

Wark prossegue da seguinte forma: Um hack toca o virtual e transforma o real. O hackeamento de novos vetores de informação tem sido de fato o ponto de virada na emergência de uma consciência mais ampla da produção criativa de abstração. (WARK, 2004: parágrafo 71)

O hackeamento, portanto, é uma prática-conceito que visa identificar as potencialidades contidas nos objetos. O grupo de possibilidades identificado em cada objeto é um conjunto de modos de alteração, primordialmente, da relação entre os objetos e os usuários, mas também altera as demais relações estabelecidas pelo usuário por meio da mediação do objeto alterado.

Neste sentido, o hackeamento é algo que reorganiza os modos de relação entre usuário e objeto (e vice-versa), pois explora as potencialidades latentes de alteração contidas nos objetos como mediadores do humano com a natureza, assim subvertendo algumas instâncias “determinantes” de uma sócio-lógica vigente por meio da alterações sócio-técnicas.” (Arquivo do curso.)



Fig 22 — Anônimo. Título: Avatar-concha (2021). Texto de acompanhamento: *“concha/complexa por dentro e fora /rara, mas tão comum/minha textura, meus sons, meu corpo e minha forma,/resistentes e únicos/expansivo com o fluxo da vida/Quero compartilhar o que aprendi e quero que os resquícios sejam perenes como as conchas,/quando permanecem depois que o corpo dentro dela perece.”*



Fig 23 — Avatar de Danielli Oliveira Moraes. Título: Cápsula (2021). Texto de acompanhamento: *“Lado A: Quando eu me deitei./Quando eu me deitei e fechei meus olhos, senti o alívio do descanso./Quando eu fechei meus olhos,/Poucos segundos após fechar meus olhos/Senti toda tensão deixar meu*

corpo/Toda tensão que me machucou pelas longas horas anteriores./A tensão me deixou mas ficaram as dores./Ah, como dói a falta /Dói a falta da presença, /Dói a falta da constância. /Dói a maldita doença, /Dói a ignorância. /Dói a ausência, /Dói a ausência na presença. /Quando eu me deitei, pensei /No quanto vai doer/ No quanto vai doer quando eu me deitar. Lado B: Cápsulas de mim/ Eu era feita de cristal e me quebraram. /Tiraram de mim meu apoio e minha base ameaçaram. /Dos cacos, moeram e tiraram um pó. /Das sinfonias que eu tinha me restou só eu, só/Do pó fizeram cápsulas e venderam em uma caixa de 30 de mim. /E me receitaram assim:/Tomar uma cápsula de mim toda manhã. /E no final, no final da vida. /Aquele bola de lã/Cheia de nós e fiapos. /Desenrolaria em uma linha/E então eu não seria mais cacos. /Eu teria uma vida, a minha /Porém eu sou duas de mim/E não sei até quando serei. /A linha tem duas pontas /E ser duas, eu sei/Sei que dói e que é longo o caminho/De cristal não sou mais, eu sou de linho. /Linho não quebra, linho costura/Faça nós e eu desfaço. /Teça amargo e eu teço doçura. /E assim num laço /As duas pontas, as duas de mim. /Eu levo assim, /Na minha caixa de 30 cápsulas /Todo dia de manhã, /Hoje sou melhor que fui ontem e melhor serei amanhã.”

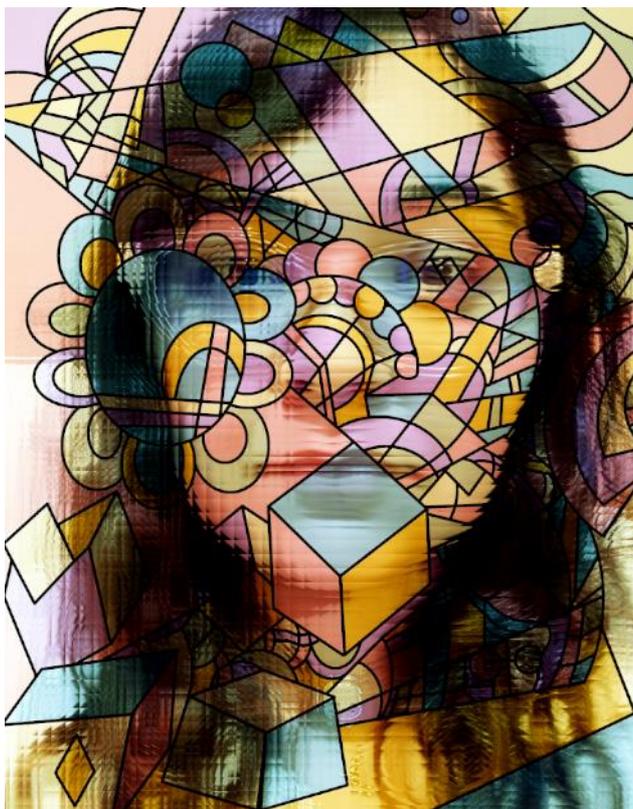


Fig 24 — Anônimo. Título: Vitrail teimoso (2021). Texto: “Feita de diversas partes/Sem escolha da origem delas/Feita de dualidade/Dividida e oposta até na mente (eternamente)/Feita de vidro/Transparente e colorida/Unida por soldas de esperança/Filtrando luz/Adicionando minhas cores/Refletida/Reflexiva/Rachada/Quebrada/Colada/Seguindo”.

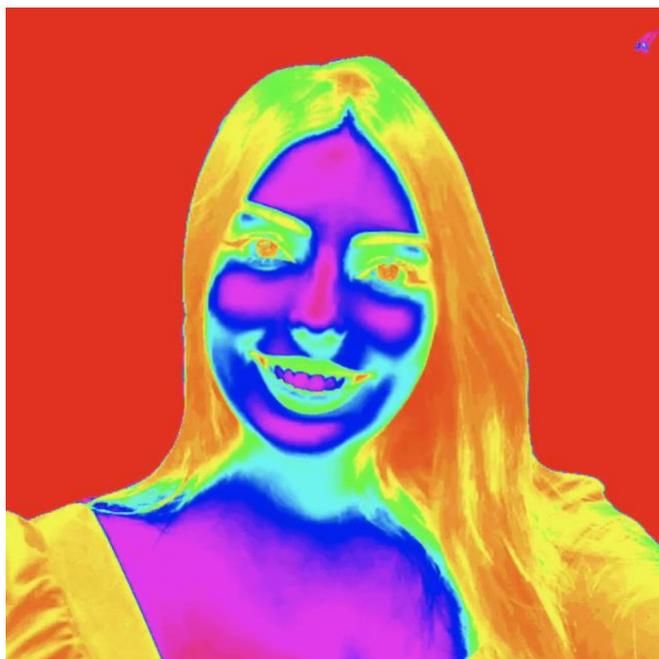


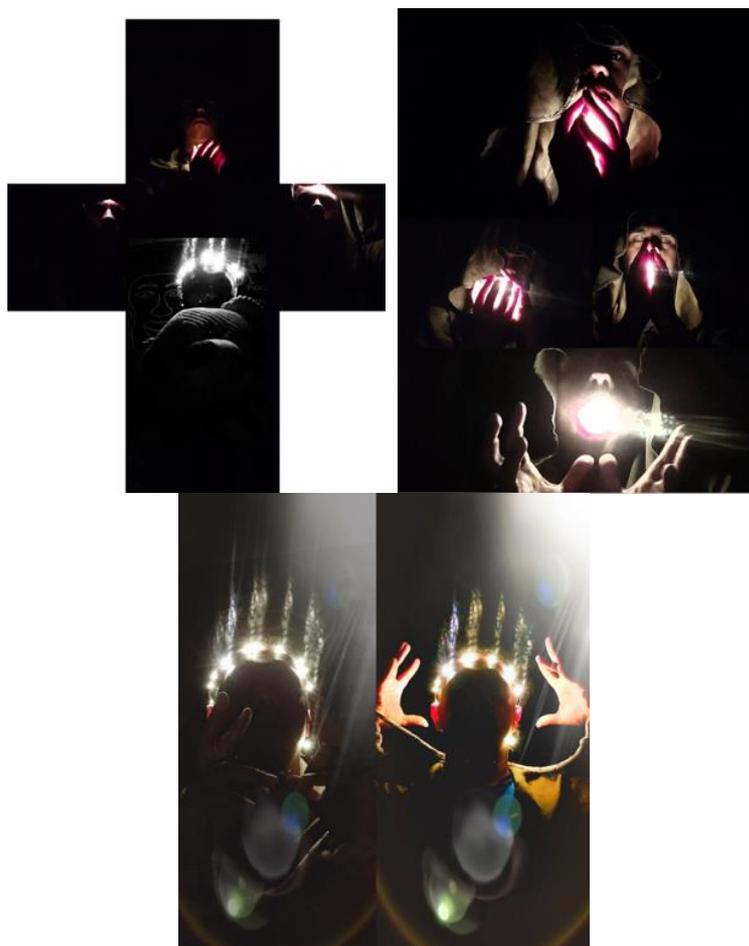
Fig 25 — Anônimo. Título: Camaleão (2021). Texto: *“Um mundo composto de diversidade /Merece um professor amplo de possibilidades /Cada um tem sua singularidade/E é papel do educador adaptar-se as multiplicidades/Como um camaleão mudando de cor/O professor se ajusta a pluralidade /Vou seguir ensinando e respeitando/Cada uma das individualidades”.*



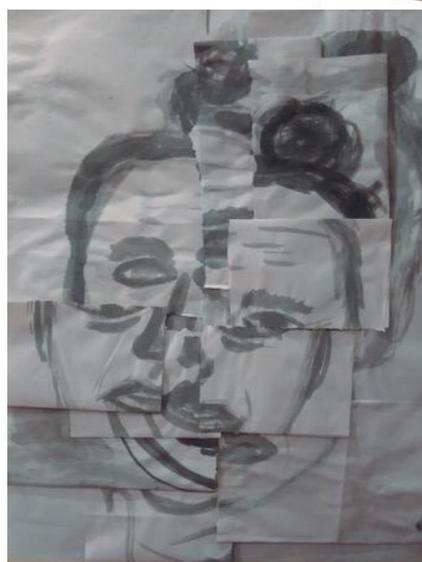
Fig 26 — Avatar de Eduarda dos Santos Prodes (2021). Título: Nuvem (2021). Texto: *“Para uns, sou fofa/Para outros, açucarada/Para uns, sou sombra/Para outros, chuarada/Para uns, sou brincadeira de infantes/Para outros, um grande aglomerado de partículas flutuantes/E, na verdade,/sou tudo isso e muito mais/Sou movimento/Sou transformação/Sou momento/ Sou nuvem.”*



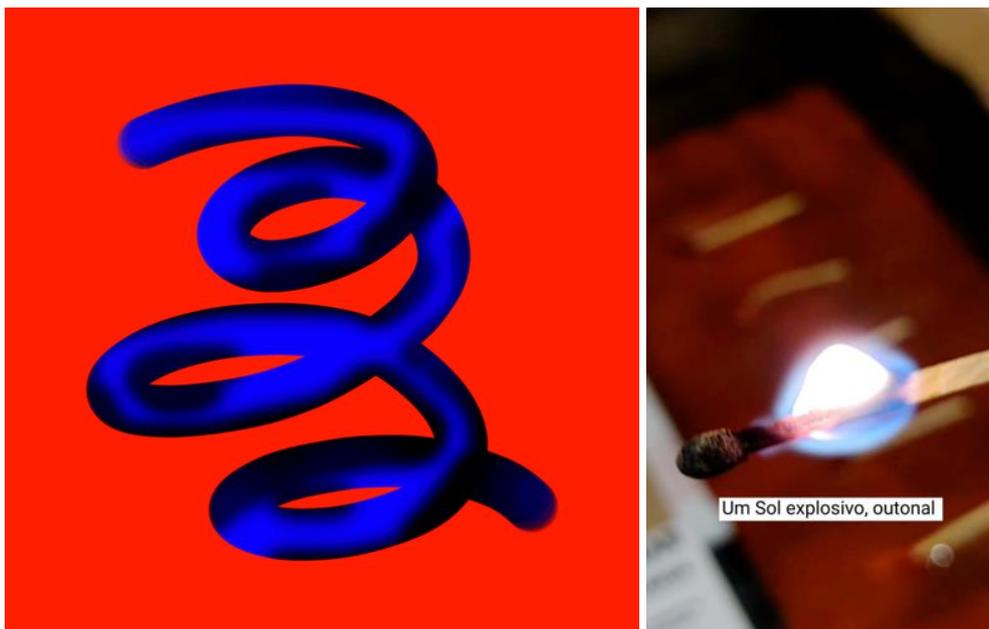
Fig 27 — Avatar de Leona de Oliveira Martins (quadro do vídeo, 2021). Video completo em link disponibilizado pela autora em https://drive.google.com/file/d/1iZ3M1KvtPDakIKGT2DK-3YgQja0_iDd/view?usp=sharing . Título: Avatar Pós-pornô. Texto: *“I - Corpo-desejante/sujeito do Desejo Sou/investimento libidinal/quebro a superestrutura /através do inconsciente/anti-édipo/Produção-desejante/gera imagem poética/anterior à linguagem/Ser-Puro-Desejo/libido é a essência. II - Me atiro no precipício/é onde habito. /A água eu domino./se você chegar/eu te ensino./sou cura desse sistema/sentimento e atrito./amor e sexo/erotismo. /um ser abissal /assim eu sinto./profundo e intenso/eu habito o abismo”*.



Figs 28a, 28b, 28c — Avatar de Lucas Alves de Farias (2021). Título: Como o mestre-educador. Texto: “Anunciar. /Denunciar./O que é preciso para educar?/Onde tudo começou./Ensinar é cruz?/É luz!/É se doar para transformar./Parem de gritar! /Não parem de gritar!/Criticar./Pensar./Eu aprendi transcendendo o meu olhar.”



Figs 29a e 29b — Avatar de Lucia Simon (2021). Título: Somos um bando, um bando, um bando e muitos outros. Texto (música “De um bando” de Bebetto Alves): “Quanto tempo você tem para ir correr na vida?/Que pulsa louca no peito, rebentando de vontades de desejos/Atentando a experiência/Quanto tempo você tem?/Pra encontrar nas deformações a posição exata?/E de saber quanto de tempo você tem pra acreditar em tanta coisa?/Se levar nos ventos, se livrar dos tempos e amar como importaria/Quanto tempo você tem para esperar sem garantia/E se curvar a deuses tontos, enlouquecidos pela época?/Quanto tempo você tem?/Já bastaria para inverter, se somar a qualquer grito/Qualquer palavra que explodisse forte no horizonte/Quanto tempo você quer?/Muito teria para se crer que muitos amigos estão/No mesmo ponto e nas embarcações/Quanto tempo, que se diz cansados todos os dias/Que acabamos na escuridão?/E quanto mais, tudo seria/Sonhar com a cantoria de milhões de bocas/Por tantas milhas de terra/E em quando se fizesse luta, se saberia/Somos um bando e muitos outros/Somos um bando, um bando, um bando/E muitos outros/E muitos outros.”



Figs 30a e 30b — Avatar de Luciana Ludwig Hoerlle (2021). Título: Palavra-passageira. Ao invés de texto, Luciana compartilhou um vídeo de sua autoria (quadro acima, à direita), como complementação para o seu avatar, cujo link segue:

<https://drive.google.com/file/d/1584rI3AVIckCG0X04MO3AWsshLAL1NAA/view?usp=sharing>



Figs 31a e 31b — Anônimo (2021). Título: Sem título. Textos: *"While you were watching someone else/ I stared at you and cut myself/That's all I'll do cause I'm not free/A fugitive too dull to flee/I'm amorous but out of reach/A still life drawing of a peach/I'm a tulip in a cup/I stand no chance of growing up/I've made my peace, I'm dead, I'm done/I watch you live to have my fun"; "I spread like strawberries /I climb like peas and beans"* [Enquanto você estava olhando para alguém/Eu olhava para você e me cortava/ É tudo o que eu farei porque não sou livre/Uma fugitiva muito entediada para fugir/Sou amorosa, mas fora de alcance/Um pessego desenhado numa natureza-morta/Uma tulipa num vaso/Sem chance de crescer/Criei minha paz, estou morta, estou acabada/Assisto você viver para me divertir; Eu me esparramo como morangos/broto como pêssegos e feijões" (letra e música de canções *Valentina* e *Heavy ballon*, de Fiona Apple, tradução minha).



Figs 32 — Avatar de Maria Eduarda Ribeiro Nectoux (2021). Título: Eixo do dia-à-dia. Texto: “afeto flutuando e pé no chão/caminhando num pensamento de pé descalço/ouvido atento, muitos olhos, muito ar/mistério/mandinga/luz e sombra/reflexo /câmera/suspensão e presença. no fazer da vida (que é arte)”.



Fig 33 — Avatar de Martina Devitte Bohrer (2021). Título: Comandante de viagem. Texto (reprodução a partir da imagem): “Comandante de viagem/guia caminho da descoberta/da origem ao destino/desperta o olhar/expressivo e libertador”.

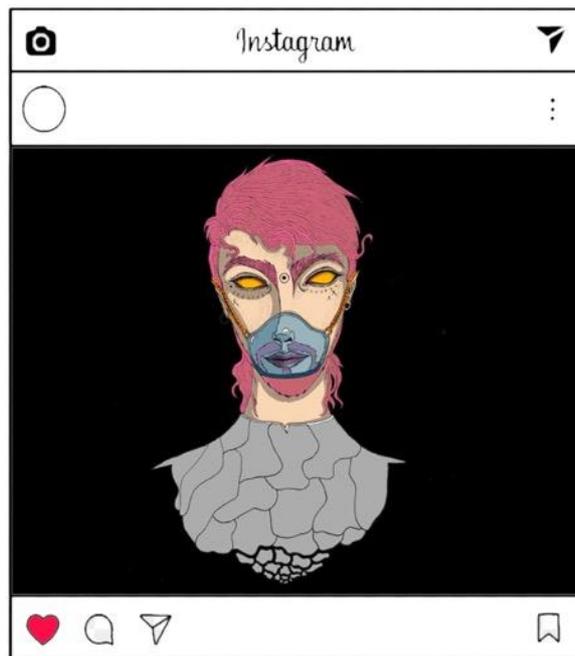


Fig 34 — Avatar de Nask (Matheus Kerwald Moreira), 2021. Título: Manifesto incorpóreo. Texto: “*Existe algo épico sobre a maneira como a humanidade opera suas câmeras. Tão engajades, tão enigmáticos, tão disciplinades. Como historiadores compartilhando a história de seu povo, através de um upload de uma imagem em uma rede de infinitas informações. Então, talvez, o que define o artista ultimamente está neste sentido: os observadores estão escrevendo uma história e eu, como artista, ou educadore, sou uma espécie de bobo da corte devotade. E meu corpo, uma tela em branco, que dia após dia será pincelada por alguém. É na teoria da percepção que estabelecemos esse vínculo, ou mentira devo dizer, pela qual nos engajamos. Não somos nada sem nossa imagem. Sem nossa projeção. Sem o holograma espiritual de quem nos prepusemos ser, ou melhor, nos tornaremos, no futuro*”.

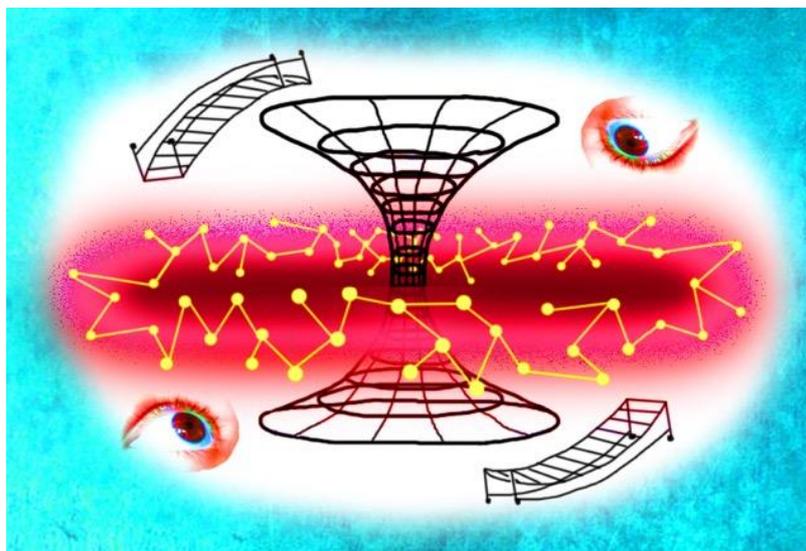
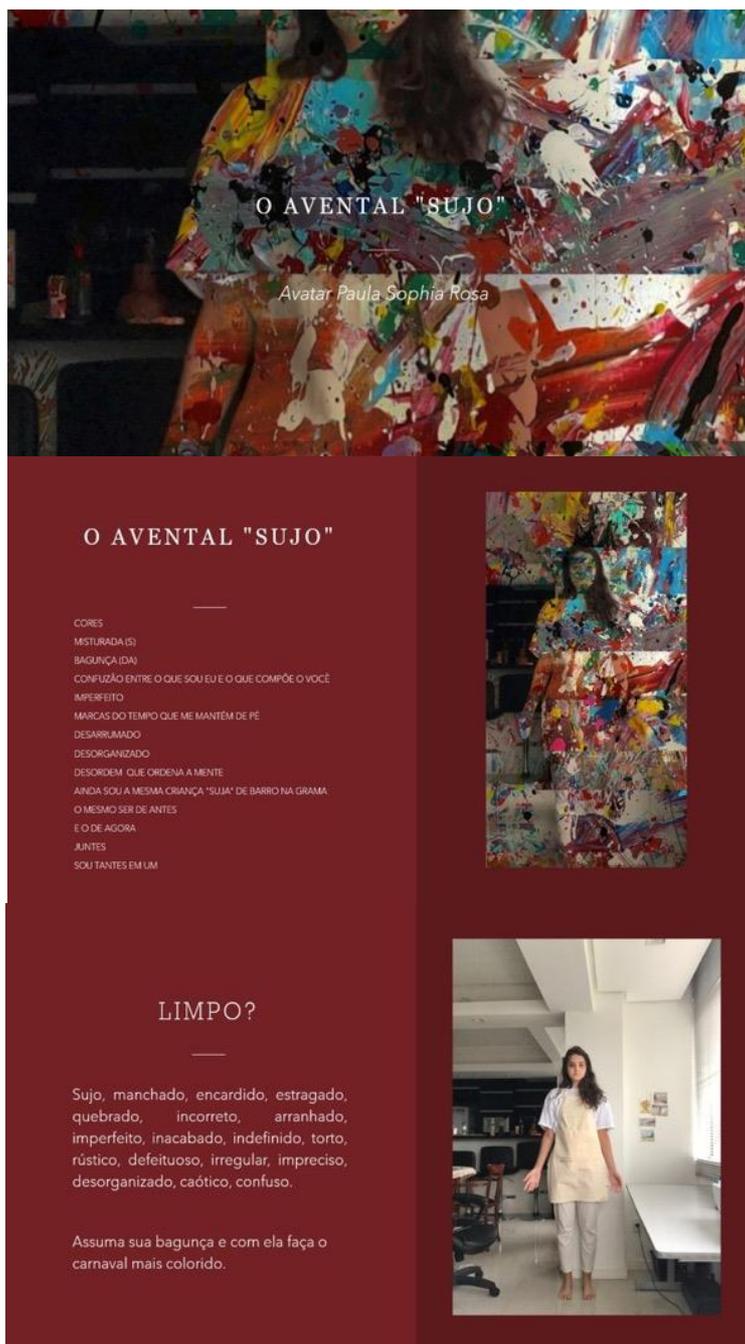


Fig 35 — Avatar de Nina da Costa Borghetti (2021). Título: Ponte-olhar. Texto: “*Olhar atento à individualidade/Educação via conexões/Quero ser ponte à imersão/ao acaso particular, e quem sabe ao coletivo/Tornar o espaço livre e apto à possibilidades pra quem chega/Me vejo escuta, aprendendo ao decorrer do ensinar/Maleável/Que assim seja*”.



Figs 36a, 36b, 36c — Avatar de Paula Sophia Rosa (2021). Título: Avental sujo. Texto (reprodução a partir das imagens): *“Cores/misturada(s)/bagunça(da)/Confusão [sic] entre o que sou e o que compõe o você/imperfeito/marcas do tempo me mantém de pé/desarrumado/desorganizado/desordem que ordena a mente/ainda sou a mesma criança ‘suja’ de barro na grama/o mesmo ser de antes/e o de agora/juntas/sou tantes em um.”*; *“LIMPO? Sujo, manchado, encardido, estragado, quebrado, incorreto, arranhado, imperfeito, inacabado, indefinido, torto, rústico, defeituoso, irregular, impreciso, desorganizado, caótico, confuso.”*

Não houve tempo para compilar e organizar os avatares produzidos pela Turma de 2022. Também considerei relevante, para esta pesquisa, manter o foco apenas nos avatares produzidos durante os dois anos em que a pandemia de fato alterou, sem trégua, nossas rotinas e comportamentos. Os avatares de 2022 serão organizados na pesquisa posterior (cujo rascunho, como já mencionei, segue em anexo). Adianto, porém, que,

diferente dos avatares das turmas dos dois anos anteriores, que advieram de um ensino médio “normal”, estes parecem repercutir as consequências psicológicas e cognitivas de uma geração confinada, estudando (talvez em condições precárias), à distância. No geral, surgiram muitas figuras imaturas, retraídas ou perdidas, denotando subjetividades exauridas ou desanimadas.

1. O TRABALHO DAS BOLSISTAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Fazia parte do plano geral de trabalho dos estudantes bolsistas de iniciação científica a evolução dos seus avatares a partir de práticas educativas e aprofundamento teórico nos referenciais disponibilizados por mim ou investigados por eles mesmos. Por isso, foi condição, para seleção de ambas as bolsistas selecionadas, Bruna Holsback Schmidt e Luiza Fernandes Silveira, que tivessem realizado a Disciplina Laboratório de Arte, Ensino e Tecnologia.

Bruna foi bolsista entre os anos de 2021 e 2022. Havia sido minha aluna na disciplina no período mais forte da pandemia. Como não foi possível atuar ou desenvolver uma prática educativa, ela ficou limitada à compilação e análise dos materiais coletados, e a aprofundar seu avatar, intitulado “Inacabada”. Este estudo de aprofundamento não gerou, por falta da prática, uma transfiguração no avatar já produzido em 2020, mas oportunizou à bolsista uma autoinvestigação sobre sua projeção e a consciencialização semiótica de suas escolhas estéticas e éticas, e um entendimento teórico de si enquanto educadora.

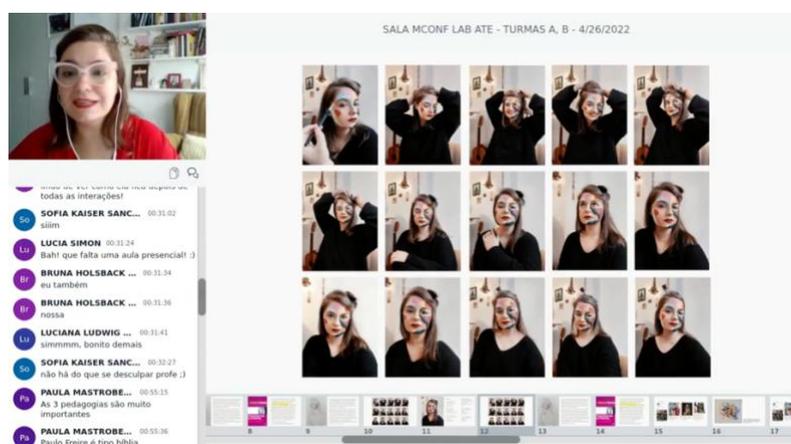


Fig 37 — Bruna apresentando seu avatar em aula síncrona *on-line* para a turma do Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino de 2021. Arquivo próprio.

Como ela diz, no relatório (em anexo):

“A Inacabada também reflete inquietações do fazer pedagógico – do corpo esquecido - bem como anseios e frustrações evidenciados durante o contexto pandêmico de isolamento e de ensino remoto, onde os corpos pareceram estar totalmente reduzidos ao rosto e ao olhar que busca comunicar e interagir.” (Relatório de Bruna Holsback Schmidt.)

A bolsista também criou um relato *a/r/tográfico* em formato de diário/memorial com base no processo de autoinvestigação, e ofereceu uma oficina de criação de avatares à turma de 2021, contribuindo para que essa turma compreendesse a proposta.

Luiza, bolsista de 2022 a 2023, já teve melhor sorte e conseguiu completar o plano de trabalho previsto, atuando em uma escola dentro do Programa SIR (Sala de Inclusão e Recursos) da Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, no Pólo SIR da EMEB Jean Piaget, localizada no Bairro Passo das Pedras. Lá, ela recebeu a supervisão de Aline Russo da Silva, que atua neste polo, em turno inverso ao escolar, com crianças portadoras de altas habilidades e outras atipicidades, moradoras dos bairros próximos. Seu projeto educativo, inspirado no *slam* — uma espécie de competição de poesias, parte da cultura *hip-hop* — possibilitou às crianças uma expressão de si, através da criação de um poema e de *vulgo* — uma persona poética — registrados em formato de *zine*. Ao mesmo tempo em que proporcionou essa experiência aos

participantes do SIR, Luiza também revisava seu avatar inicial, produzido na Disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino, e criava um novo avatar, mais maduro e afirmativo.



Fig 38 — Luiza Fernandes (no canto à esquerda) com Aline Russo da Silva (em primeiro plano) e as crianças do SIR/Jean Piaget. Fotografia de Aline Russo da Silva. Arquivo da pesquisa.

O relatório de Luiza e de Aline Russo encontram-se em anexo, assim como seus registros.

2. OUTRAS AÇÕES

O número de congressos foi reduzido durante a pandemia, em virtude da demora das instituições em se adequarem aos recursos midiático-tecnológicos e organizarem eventos para participação *on-line*. Também nesse período eu fui convidada ou inscrevi-me para apresentar trabalhos mais relacionados ao ensino a distância, ou remoto, em virtude de ser uma especialidade minha. Em 2021, consegui, finalmente, apresentar resultados parciais no IX Congresso Matéria Prima realizado pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, em Portugal, realizado totalmente por meio de plataforma de webconferência, e prossegui pesquisando referenciais teóricos.

Encontrei em Jacques Lecoq (*O corpo poético: uma pedagogia de criação teatral*. São Paulo: Sesc, 2021) uma referência importante para trabalhar, futuramente, o avatar como possibilidade de máscara. Também prossegui investigando leituras sobre o corpo como mídia, quando conheci o trabalho de Christine Greiner (*O corpo em crise: novas pistas e o circuito das representações*. São Paulo: Annablume, 2010); sobre relações dos corpos entre si e em interação com o mundo, adquiri a recente tradução da obra *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno*, de Donna J. Haraway, publicada pela N-1 (São Paulo) em 2023.

3. FIM DA PESQUISA, NÃO DA INVESTIGAÇÃO

A proposta Avatares Poético-Educacionais prossegue incluída entre as demais propostas na Disciplina Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino. No momento em que escrevo, aguardo os trabalhos da turma matriculada em 2023, cujo semestre, iniciado em outubro, encerra em fevereiro de 2024. A partir de março, avizinhamos o retorno à “normalidade”, depois de quatro calendários insanos e extenuantes estabelecidos para as atividades em ensino, pesquisa e extensão.

Apesar de todos os percalços e atrasos, a pandemia não parece ter abatido os sonhos e desejos dos estudantes das artes visuais e futuros educadores de 2020 e 2021. Houve, é claro, aqueles que se mostraram mais cansados do uso excessivo de telas, da precariedade da Internet e dos recursos tecnológicos para interagirem durante as aulas; alguns, deprimidos, angustiados, trancaram ou transferiram-se para outros cursos, seguindo outros caminhos. Mas outros tantos permaneceram, e estão prestes a concluir a Licenciatura. Os estágios finais permanecem complicados, e o sonho de cada licenciando corre risco de desbotar diante da dura realidade que os espaços escolares apresentam. O uso e acesso de tecnologias permanece sendo discutido, e em toda parte fala-se da necessidade de uma educação para o uso de mídias e enfrentamento à desinformação, ao despudor das imagens falsas e algoritmizadas, ou àquelas geradas por inteligência das máquinas.

A mim preocupa-me, como sempre me preocupou, os humanos em suas relações de educar, seja por uso de artifícios ou dos seus corpos midiáticos, os afetos que se estabelecem a partir de suas substâncias vivas e pulsantes, estejam eles fisicamente presentes ou atravessados por telas e áudios. Apontamos as mazelas causadas pelas tecnologias e suas ferramentas, e esquecemos que elas compõem nossos avatares desde o começo dos tempos, em todas as culturas. Somos seres inventivos e não nos contentamos com os limites de nossa pele e dos nossos órgãos.

Somos imaginativos, imaginalizadores, admirantes e considerativos. Nossas vidas, a narramos melhor quando as inventamos. O resto é falso.

A pesquisa continua, em ritmo vertiginoso, porque somos vertiginosos. Ficcionalizar é criar asas para que a gente possa voar no abismo.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Manoel de. *Memórias inventadas: a infância*. São Paulo: Planeta, 2003.
- CASTRO, Lucia Rabello de; BESSET, Vera Lopes (Org). *Pesquisa-intervenção na infância e juventude*. Rio de Janeiro: Naus, 2008.
- ESTEVES-VASCONCELLOS, Mateus. *A nova teorias geral dos sistemas: dos sistemas autopoieticos aos sistemas sociais*. São Paulo: Vortobooks, 2013.
- GOETHE, Johann W. Von. *Fausto*. São Paulo: 34, 2004.
- GULLAR, Ferreira. *Na vertigem do dia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1980.
- IRWIN, Rita L; LEGGO, Carl; GOUZOUASIS, Peter e SPRINGWAY, Stephanie. (Eds). *Being with a/r/tography*. Rotherdam: Sense, 2008.
- KRESS, Gunther. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London/New York: Routledge, 2010.
- KUREK, Deonir Luís. *Ensaio sobre a dor na docência: uma escrita antro-po-fenomenológica*. Pelotas: Um2, 2013.
- MASTROBERTI, Paula. [Er]ótica. In: COSTA, Luciano Bedin da; PACHECO, Eduardo Guedes (orgs). *Partituras do silêncio: poéticas do movente*. Porto Alegre: Sulina, 2017, pp 41-53.
- MASTROBERTI, Paula. *Ludopoéticas: relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa*. Artigo completo publicado nos anais do Congresso SBGames 2019 — Trilha Educação. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/EducacaoFull/195670.pdf>

MASTROBERTI, Paula. O avatar educacional como narrativa autopoiética: metodologia e didáticas a/r/tográficas para o curso de Licenciatura em Artes Visuais. In: *Revista Matéria Prima*, vol. 4, n. 1. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, janeiro-abril de 2016. Disponível em: http://materiaprima.fba.ul.pt/MP_v4_iss1.pdf

MASTROBERTI, Paula. The educational avatar as an autopoietic narrative: methodology and a/r/tographics teachings for a visual arts education degree. In: *Journal of Modern Education Review*, vol. 8, n. 9, pp 673-683. New York (USA): Academic Star, september 2018. Disponível em: <http://www.academicstar.us/UploadFile/Picture/2019-3/201932213219425.pdf>

MITCHELL, W. J. T; HANSEN, Mark B. N. *Critical terms for media studies*. Chicago/London: University of Chicago Press, 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. *The essential Peirce: selected philosophy writings*, vol. 1. Indiana: Bloomington/Indianapolis, 1992.

PEIRCE, Charles Sanders. *The essential Peirce: selected philosophy writings*, vol. 2. Indiana: Bloomington/Indianapolis, 1998.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan e ROSCH, Eleanor. *A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

ANEXOS

1. Relatório da Bolsista de Iniciação Científica Bruna Holsback Schmidt

1.1 Atividades do bolsista no projeto

A Bolsista atuou junto à turma de recém-ingressos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais em 2022, e, no mesmo ano, como participante e observadora em ação extensionista promovida pela Coordenadora, “A Arte de Brincar com a Arte”, dentro do Projeto PAED – Programa de Apoio Extra-Disciplinar para o Curso de Licenciatura em Artes Visuais, dirigida a estudantes do Curso de Pedagogia e professores da Educação Infantil da Secretaria Municipal de Porto Alegre. Também fez uma apresentação da pesquisa e do processo de criação do seu avatar dentro da Disciplina ART02302 – Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino, de modo a promover e qualificar a produção de avatares desta turma, proposta que se insere entre as demais práticas propostas por esta disciplina. Além disso, produziu um diário gráfico que acompanhou a análise e a produção de seu avatar, a ser apresentado no Salão de Iniciação Científica de 2022.

Deste modo, a Bolsista contribuiu com suas reflexões sobre as indagações propostas em seu plano de trabalho, aprofundando sua subjetividade educadora, reconhecendo a influência de artistas e obras presentes em nossa cultura na produção de seu avatar, e também a influência de suas crenças sobre arte e sobre educação na sua performance e imagem ficcionalizada.

A Bolsista realizou todas as leituras sugeridas sobre os fundamentos metodológicos abordados, a fim de compreender a proposta, incluindo artigo meu já publicado sobre Avatares Poético-Educacionais e textos sobre A/r/tografia. Como Bolsista, atuou no planejamento das ações em pesquisa, apoiando a coordenadora junto aos grupos selecionados, realizando o registro, a coleta e organização de dados para futura análise e considerações. Da mesma forma, contribuiu com projeto próprio relacionado à pesquisa, revisando e analisando seu próprio avatar, ampliando sua semântica e adquirindo uma consciência maior de sua projeção enquanto artista e educadora, gerando também um material poético-educativo em formato de diário gráfico.

1.2 Participação do bolsista em relação às etapas (Etapas discriminadas conforme o Projeto e Plano de Trabalho, seguidas de relatório sobre as realizações

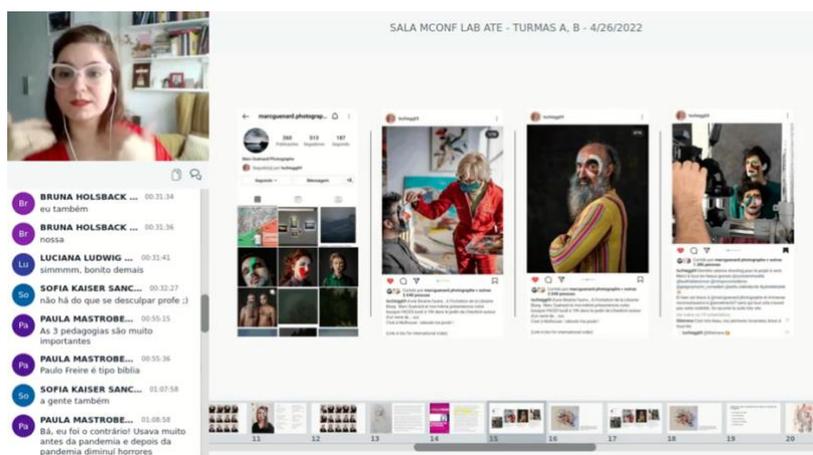
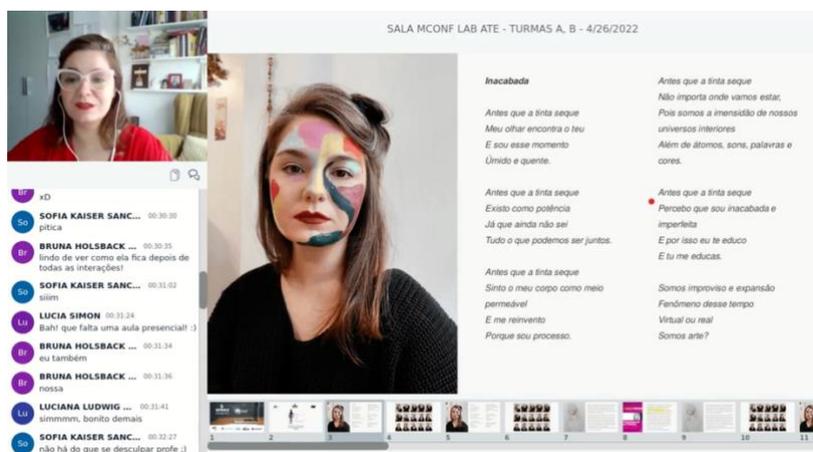
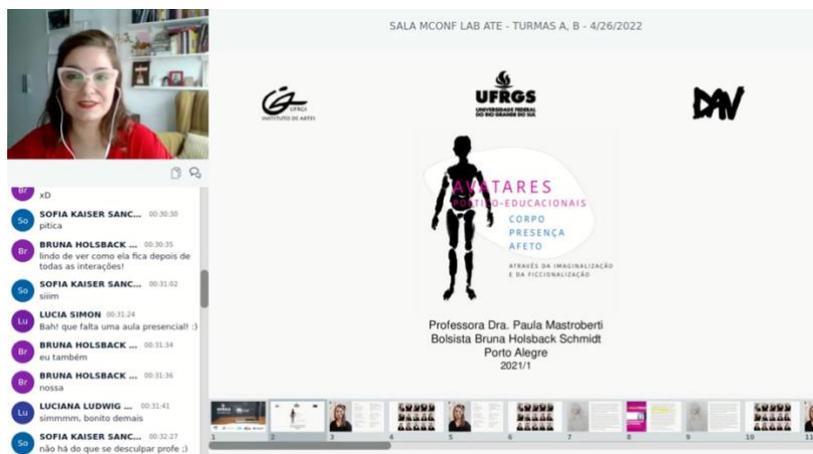
- a) Auxiliar na busca e organização de espaços de interação e de implementação da proposta com os e as estudantes de graduação em Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Educação em 2021 e Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes em 2022, ambos localizados nesta Universidade, de modo a promover as ações práticas da pesquisa. Relatório: A Bolsista não pode auxiliar nesta etapa, porque, em virtude da continuidade da pandemia e da permanência do Ensino Remoto Emergencial, nós a suspendemos; mas observou atentamente e participou ativamente das ações on-line e eventos virtuais promovidos pela

- Coordenadora, dentro do Projeto de Extensão PAED, vinculado a esta pesquisa.
- b) Auxiliar no planejamento e participar das ações propostas com base em metodologias lúdicas e poéticas aos grupos de estudantes citados no item (1), participantes da pesquisa. Relatório: A Bolsista planejou e executou um encontro para apresentar a pesquisa e sua produção à turma da Disciplina ART02302 - Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino.
 - c) Auxiliar a recolher e registrar informações obtidas por via de conversas ou proposições ludopoéticas, desses e dessas estudantes, bem como contribuir com reflexões próprias sobre suas repercussões na formação como educadores em aproximação com a infância e a adolescência. Relatório: A Bolsista coletou e organizou toda a produção de avatares recolhidas no período, e neste momento ocupa-se de sua análise, tendo em vista os objetivos aqui previstos.
 - d) Contribuir com suas considerações na análise dos avatares e performances projetados por esses e essas estudantes e com a criação de um material de registro das projeções educadoras: Relatório: A Bolsista tem contribuído consideravelmente com a análise geral dos avatares, e ainda está elaborando seu próprio relatório final de pesquisa, com suas próprias considerações.
 - e) Desenvolver, em paralelo, um projeto pessoal relacionado a esta pesquisa. Relatório: A Bolsista desenvolveu e analisou seu próprio avatar, adjuntando um diário gráfico que o complementa enquanto narrativa de si e de projeção de sua subjetividade artista e educadora.
 - f) Divulgar os resultados obtidos através da participação em eventos, ou participar através de relatórios ou trabalhos em coautoria a serem publicados em periódicos e obras organizadas, impressas ou digitais. Relatório: A Bolsista apresentou resultados parciais da pesquisa junto a Turma da Disciplina Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino de 2022, em formato de encontro-oficina, dentro do Projeto de Extensão PAED, e prepara-se para apresentar-se no Salão de Iniciação Científica da UFRGS em 2022.

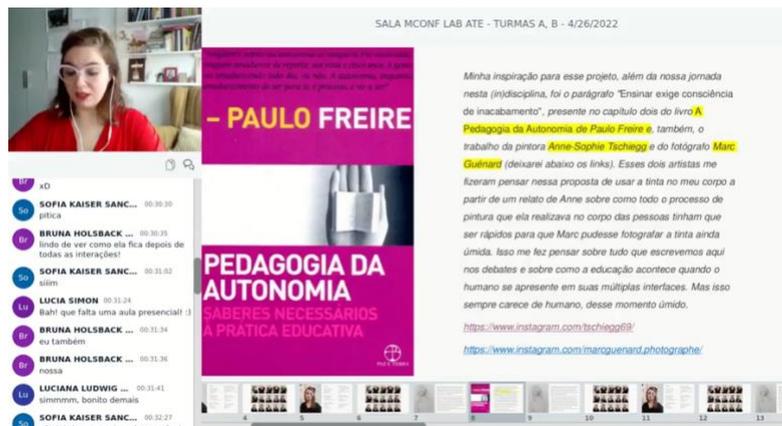
1.3 Objetivos cumpridos pela Bolsista

- a) A Bolsista refletiu, através da pesquisa, sobre sua própria subjetividade educadora;
- b) A Bolsista verificou, através de proposições práticas e de registros a/r/tográficos, qual o papel que a cultura midiática e seus produtos culturais, artísticos e literários desempenham na produção do seu avatar como projeção ficcional e imaginária de educador;
- c) A Bolsista contribuiu para com uma poética da educação conforme seus referenciais imaginários, sociais e culturais.

1.4 Imagens da gravação do encontro da bolsista realizado com a turma da Disciplina Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino em 2022. A Bolsista apresentou a pesquisa, o seu processo de criação do avatar e páginas do diário gráfico, fundamentado nas teorias da pesquisa. (Fonte própria.)



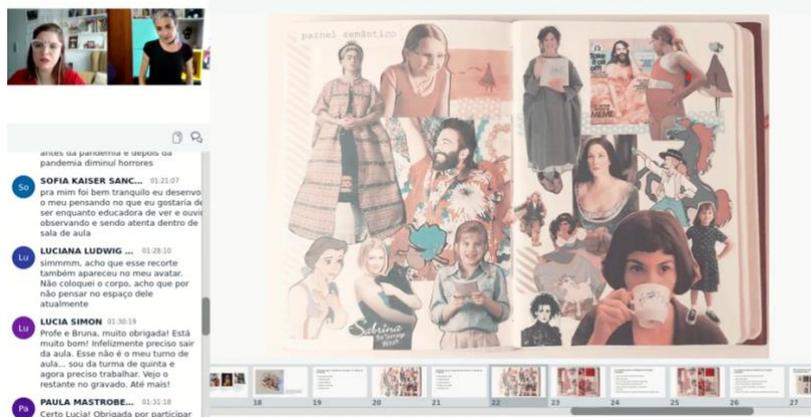
SALA MCONF LAB ATE - TURMAS A, B - 4/26/2022



Minha inspiração para esse projeto, além da nossa jornada nesta (in)disciplina, foi o parágrafo "Ensinar exige consciência de inacabamento", presente no capítulo dois do livro **A Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire** e, também, o trabalho da pintora **Anne-Sophie Tschagg** e do fotógrafo **Marc Guénard** (deixarei abaixo os links). Esses dois artistas me fizeram pensar nessa proposta de usar a tinta no meu corpo a partir de um relato de Anne sobre como todo o processo de pintura que ela realizava no corpo das pessoas tinha que ser rápido para que Marc pudesse fotografar a tinta ainda úmida. Isso me fez pensar sobre tudo que escrevemos aqui nos debates e sobre como a educação acontece quando o humano se apresenta em suas múltiplas interfaces. Mas isso sempre carece de humano, desse momento úmido.

<https://www.instagram.com/tschagg09/>
<https://www.instagram.com/marqueniard.photographe/>

SALA MCONF LAB ATE - TURMAS A, B - 4/26/2022



antes da pandemia e depois da pandemia diminuí horrores

SO **SOFIA KAISER SANC...** 01:21:07
pra mim foi bem tranquilo eu desenho o meu pensando no que eu gostaria de ser enquanto educadora de ver e ouvir observando e sendo atenta dentro de sala de aula

LU **LUCIANA LUDWIG ...** 01:28:10
simmm, acho que esse recorte também apareceu no meu avatar. Não coloquei o corpo, acho que por não pensar no espaço dele atualmente

LU **LUCIA SIMON** 01:30:19
Profe e Bruna, muito obrigada! Está muito bom! Infelizmente preciso sair da aula. Esse não é o meu turno de aula... sou da turma de quinta e agora preciso trabalhar. Vejo o restante no gravado. Até mais!

PA **PAULA MASTROBE...** 01:31:18
Certo Lucial! Obrigada por participar

SALA MCONF LAB ATE - TURMAS A, B - 4/26/2022

Diário Gráfico



SO **SOFIA KAISER SANC...** 01:30:19
pra mim foi bem tranquilo eu desenho o meu pensando no que eu gostaria de ser enquanto educadora de ver e ouvir observando e sendo atenta dentro de sala de aula

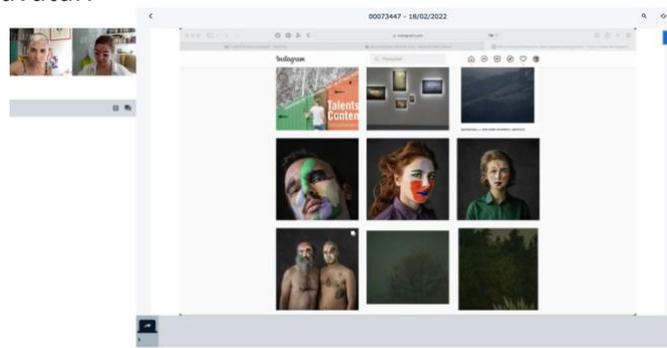
LU **LUCIANA LUDWIG ...** 01:30:10
simmm, acho que esse recorte também apareceu no meu avatar. Não coloquei o corpo, acho que por não pensar no espaço dele atualmente

LU **LUCIA SIMON** 01:30:19
Profe e Bruna, muito obrigada! Está muito bom! Infelizmente preciso sair da aula. Esse não é o meu turno de aula... sou da turma de quinta e agora preciso trabalhar. Vejo o restante no gravado. Até mais!

PA **PAULA MASTROBE...** 01:31:18
Certo Lucial! Obrigada por participar

SO **SOFIA KAISER SANC...** 01:37:47
obrigada pela aula profe e Bruna =>

1.5 Imagem de tela da gravação do encontro entre a coordenadora e a bolsista para interpretação do avatar:



1.6 O registro do avatar pela bolsista. A produção envolveu uma série de fotografias e um poema. Nos comentários, ela justifica os conceitos teóricos e fundamentos poéticos e culturais que embasaram o seu avatar.

*Inacabada
Antes que a tinta seque
Meu olhar encontra o teu
E sou esse momento
Úmido e quente.*

*Antes que a tinta seque
Existo como potência
Já que ainda não sei
Tudo o que podemos ser juntos.*

*Antes que a tinta seque
Sinto o meu corpo como meio permeável
E me reinvento
Porque sou processo.*

*Antes que a tinta seque
Não importa onde vamos estar,
Pois somos a imensidão de nossos universos interiores
Além de átomos, sons, palavras e cores.*

*Antes que a tinta seque
Percebo que sou inacabada e imperfeita
E por isso eu te educo
E tu me educas.*

*Somos improviso e expansão
Fenômeno desse tempo
Virtual ou real
Somos arte?*



Ela poderia usar vestidos enormes e largos, pois seu espaço interno é infinito e muitas surpresas podem ser tiradas debaixo da sua saia, havendo espaço para guardar ali uma lembrança de cada encontro. É inacabada não por ser incompleta, mas por sua grande potência de transformação. Pinta sua própria face e se deixa ser pintada. Usa as cores para expressar alegria e dor, vida e morte. É na pergunta, no não saber que ela se manifesta, mas isso não a deixa menos responsável ou desinteressada de suas ações, pelo contrário, é no comprometimento ético e no interesse genuíno em sua pesquisa sobre si e sobre o mundo que ela existe.

Minha inspiração para esse projeto, além da nossa jornada nesta (in)disciplina, foi o parágrafo "Ensinar exige consciência de inacabamento", presente no capítulo dois do livro A Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire e, também, o trabalho da pintora Anne-Sophie Tschiegg e do fotógrafo Marc Guénard (deixarei abaixo os links). Esses dois artistas me fizeram pensar nessa proposta de usar a tinta no meu corpo a partir de um relato de Anne sobre como todo o processo de pintura que ela realizava no corpo das pessoas tinham que ser rápidos para que Marc pudesse fotografar a tinta ainda úmida. Isso me fez pensar sobre tudo que escrevemos aqui nos debates e sobre como a educação acontece quando o humano se apresenta em suas múltiplas interfaces. Mas isso sempre carece de humano, desse momento úmido.

<https://www.instagram.com/tschiegg69/>

<https://www.instagram.com/marcguenard.photographe/>

2. Relatório da Bolsista de Iniciação Científica Luiza Fernandes Silveira

O projeto de pesquisa coordenado pela Paula Mastroberti tinha como objetivo colocar o estudante de licenciatura, nesse caso eu, como propositor de práticas lúdicas e criativas relacionadas ao ato de educar. Além disso, era proposto a reinvenção do meu próprio avatar educador que se formaria através das experiências que eu teria ao longo do período como bolsista.

Como escolha e incentivo da orientadora, fiz ações na Escola Municipal de Ensino Básico Jean Piaget, zona norte de Porto Alegre. Eram propostas relacionadas a poesias e zines, que por mais que simples, trouxeram muita bagagem de cada aluno e até mesmo, minha. A partir destas bagagens, de forma inevitável, meu avatar foi se transformando e metamorfoseando e algo que antes era tão pessoal - e nisso me refiro ao meu avatar do ano de 2020, feito na cadeira LAB Arte Tecnologia e Ensino - para algo coletivo: um conjunto de vivências que me tornou um pouco mais arte-educadora.

O principal material teórico que usei foi o de Gilberto Icle, autor que estuda sobre performance na educação. Ele foi o que mais dialogou e ajudou a compreender a minha vontade de levar a poesia Slam como não só expressão de si, mas como um ato performático e para além disso levar essa performance para esses alunos de forma que eles se entreguem mais e se interessem mais na aula. Quando ele fala sobre sala de aula como espaço performativo, nos coloca numa posição de colaboração entre professor-

aluno, onde pode se criar um ambiente performático, aberto e que permita criatividade para principalmente um bom aproveitamento em sala de aula.

É com essa bagagem que começa a encher com os pensamentos, receios e estudos que envolvem a educação, que eu reinventei meu próprio avatar. Durante a pesquisa, o desenvolvi de modo que falasse sobre o que vivi através da minha primeira prática enquanto (quase) professora e de como ao longo do tempo tive que me adaptar a dificuldades de uma pessoa que até então, era apenas estudante. Pude perceber assim que o que me deu mais maturidade para entender a complexidade e profundidade do educar foi justamente a prática e a relação com os alunos.

O avatar-poético educacional conecta então todo meu trajeto naquela escola e se transforma num ser feito literalmente de poesia e de uma forma que se alimenta dos entrelaces permitidos apenas na relação educador-educando. Com essa ideia dei o título da minha apresentação no Salão UFRGS 2023 como “avatars educacionais: o avatar poético-educacional desenvolvido durante a relação educador-educando”.

Essa pesquisa foi de extrema importância para mim além da experiência acadêmica já que me colocou pela primeira vez enquanto uma posição de educar. Me vi adaptando aulas para alunos que eram mais ansiosos e tímidos, me vi tendo que mudar totalmente de proposta de última hora quando vinha apenas dois alunos, me vi tendo que lidar com a carga social e emocional de crianças de 11 anos e adolescentes que não passavam dos 16 anos. Tudo isso inevitavelmente me afetou de uma maneira positiva, mas que me fez refletir na responsabilidade e no peso que é ser professor. É por esse motivo que meu avatar se transformou e se transformará cada vez mais conforme ganha experiência na área da educação: é impossível se tornar o mesmo depois de lidar com não só diferentes alunos, mas diferentes pessoas.

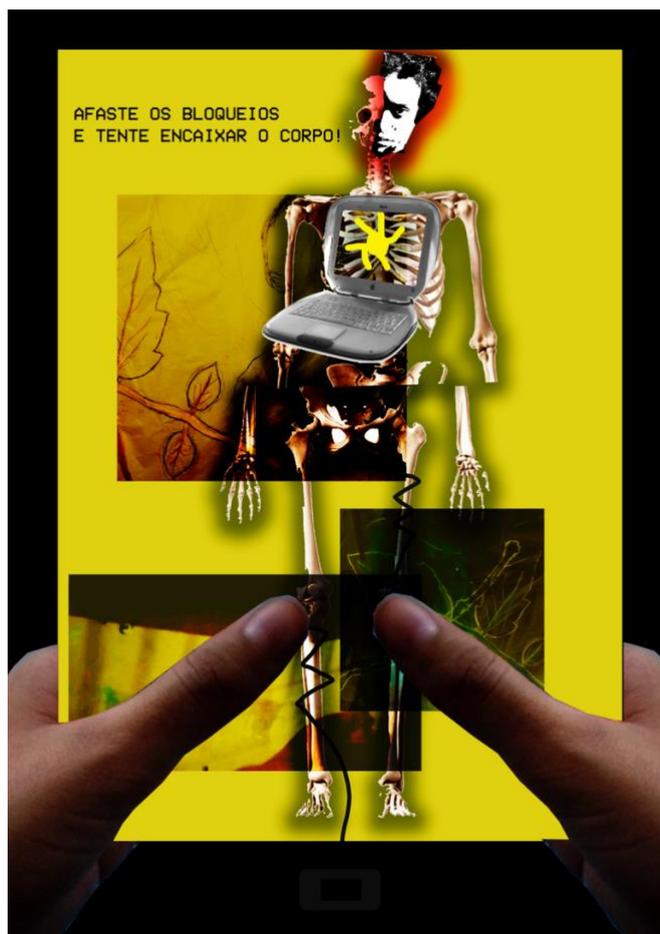


Fig 1 - Meu primeiro avatar, criado para a Disciplina Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino 2020/2. Texto de acompanhamento:

*PASSE HORAS COM OS DEDOS NA TELA TENTANDO ENCAIXAR O CORPO!!!!!! > tentador:
NOVO JOGO: retire todos os bloqueios para que possa ENCAIXAR o corpo!*

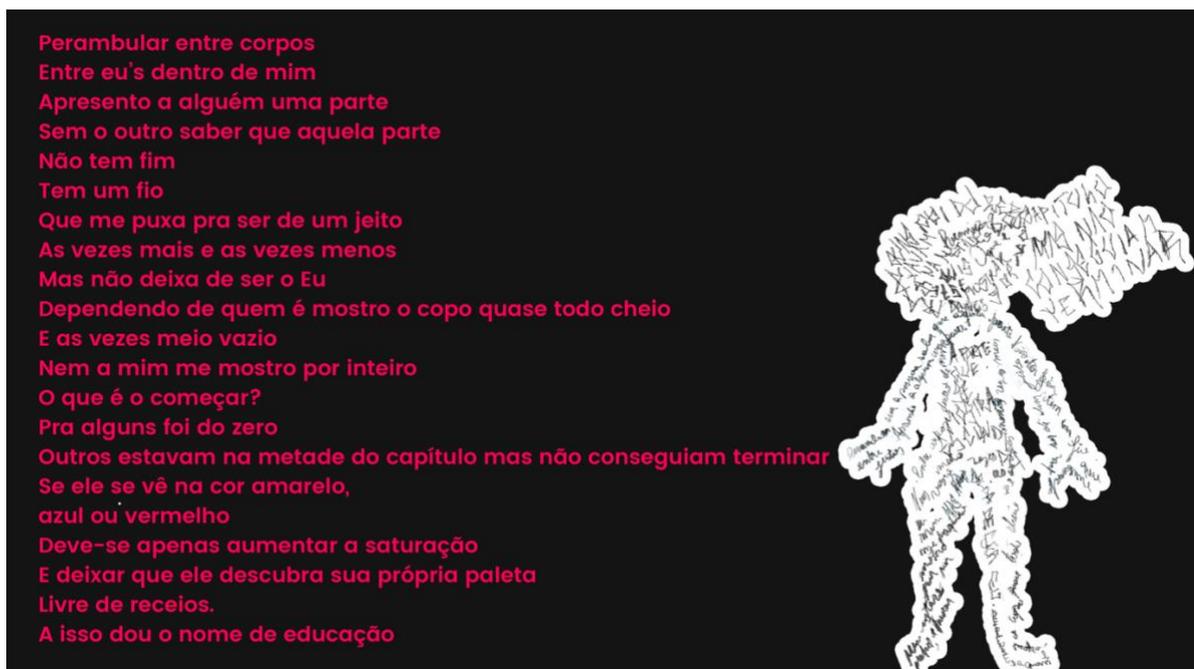


Fig 2 - Avatar educacional produzido durante o meu período como bolsista na pesquisa

Projeto educativo apresentado por Luiza Fernandes

SUMÁRIO DO PLANO/PROPOSTA

SLAM: Desenvolvimento de poesia e criação de vulgo

Slam: é uma competição de poesia falada e faz parte da cultura hip-hop. No Brasil, tem seu espaço desde 2008, trazido pela poeta Roberta Estrela. A proposta é fazer com que cada aluno crie sua própria poesia baseada no corpo, sobre si mesmos e seus sentimentos (como propõe o Slam) e registro das suas poesias favoritas. No último encontro, realizar um sarau poético para todos que se sentirem confortáveis em performar de maneira poética, seus trabalhos dos encontros.

Nome do(a) propositor(a): Luiza Fernandes Silveira

Formato: Oficina de longa duração

Estímulo/disparador:

- Roberta Estrela D'alva: Poeta, MC, slammer.
- Atena Roveda: Escritora, educadora, slammer.
- Slam do Espinho: Evento cultural e competição de poesia falada da cidade de Porto Alegre/RS.

Materiais/técnicas/mídias utilizadas

- folhas A4
- canetas
- revistas
- tesouras
- colas
- fotografias utilizando câmera

Objetivo

Utilizar o slam como projeto visa principalmente fazer com que este grupo de alunos consiga, a partir da arte de rua, conseguir expressar a si próprio melhor. A poesia escrita por eles mesmos, poderá e deverá ser estimulada de forma que cada um perceba a si próprio e coloque pra fora seus medos, suas dúvidas e suas revoltas. Representar tudo isso em um zine como registro e expressão final das propostas.

Número de participantes: alunos de 11 a 16 anos e cursando o Ensino Fundamental II
Local da ação: Sala de Inclusão e Recursos da EMEB Jean Piaget

Justificativa/referencial teórico

O projeto implica principalmente no autodesenvolvimento dos alunos a partir das relações estabelecidas entre eles e a figura educadora. A poesia permite a fala e a escuta e os zines representam a expressão gráfica desses sentimentos. Usando Gilberto Icle como um dos disparadores para fomentar esse trabalho, levo a poesia e a cultura Slam como ato extremamente performático e essencial para a educação.

Planejamento/desenvolvimento/etapas

1º encontro: Primeiro entrosamento do grupo e momento de apresentar minha proposta: poesia, slam, zines.

2º encontro:

Apresentação mais profunda sobre Slam com videos de poetas slammers recitando para exemplo.

3º encontro:

Trabalhar com o conceito de avatar e introduzir a eles o assunto. Pedir para que façam seus avatares de maneira que usem materiais como grafite, lápis de cor, revistas, cola e tesoura.

4º encontro:

Início da tentativa de realização de poesias. Focar na escrita e na poesia para incentivar os alunos a se soltarem e realizarem suas poesias.

5º encontro:

Trabalhar com jogos interativos que envolvam escrita, criatividade e principalmente a relação entre os grupos. Jogos: acróstico de poesias e acróstico com alfabeto. Pedir para que levem uma música com a letra que tenha significado pessoal para cada um (para 6º encontro)

6º encontro:

Trabalhar com músicas. Cada um escolher um trecho para falar sobre o porquê escolheu aquela música. A partir destas, fazer uma poesia que expresse o sentimento da canção escolhida.

7º encontro:

Realização dos zines. Usar o próprio avatar representado no encontro 3 para a capa de sua zine. No livreto, adicionar suas poesias realizadas em aula, junto de representações gráficas (utilizando qualquer material). Expressar nessa zine todo sentimento poético desenvolvido ao longo dos encontros.

8º encontro:

Encerramento dos encontros e a realização de um sarau de poesias (para quem se sentir confortável em recitar).

Materiais necessários:

Para os encontros envolvendo representações gráficas:

- folhas A4
- canetas
- revistas
- lápis
- borrachas
- tesouras
- colas

Para os encontros envolvendo escrita:

- folhas A4
- canetas/lápis
- borrachas

Referências utilizadas para o projeto

MASTROBERTI, Paula. O avatar educacional como narrativa autopoiética: metodologia e didáticas a/r/tográficas para o curso de licenciatura em artes visuais. Revista Matéria-Prima. ISSN 2182-9756 e-ISSN 2182-9829. Vol. 4, p. 40-50, jan-abril 2016

ICLE, Gilberto; PEREIRA Marcelo A; SCHECHNER, Richard. O que pode a performance na educação. In: Educação e Realidade, n.35. Porto Alegre: Faculdade de Educação da UFRGS, maio/agosto de 2010 p. 23.35

ICLE, Gilberto; BONATTO, M.T . Por uma pedagogia performativa: a escola como entrelugar para professores-performers e estudantes-performers. Cad. Cedes, Campinas, v. 37, n. 101, p. 7-28, jan.-abr., 2017

LOHMAN, T.; D'ALVA, R. E. Slam: Voz de Levante. Brasil Pagu Pictures; Miração Filmes, , 2017. Disponível em:

<<https://www.filmefilme.com.br/movies/slam-voz-de-levante>>

3. Relatório da supervisora Aline Russo da Silva



PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
EMEF JEAN PIAGET
SIR AH/SD – PÓLO ZONA NORTE

Relatório sobre a atividade da Bolsista de Iniciação Científica Luíza Fernandes

Luíza desenvolveu sua oficina de SLAM na turma de AEE para identificação de AH/SD constituída por 5 estudantes, alguns avaliados como AH/SD e outros ainda em processo de avaliação. Ocorreram 7 encontros relativos à referida oficina, entre os meses de Abril à Julho.

Em sua prática pedagógica, avaliando a primeira e a última proposta foi perceptível a evolução da estudante como docente.

No primeiro dia de prática Luíza estava bastante ansiosa, o que é normal, porém não havia trazido nenhuma proposta "palpável", estava um pouco confusa em quais estratégias usaria para realizar a intervenção com o grupo, ajudei-a a organizar o grupo e a nortear ideias.

Ao final do encontro conversamos sobre estratégias para apresentar as propostas para o grupo, estratégias onde eles pudessem se envolver mais ativamente.

Destaco aqui duas propostas que os estudantes gostaram muito de participar: a escrita de uma poesia à partir do alfabeto e a criação do vulgo poético, onde os estudantes puderam usar também outras linguagens, como o desenho ou colagens para criação desta "persona", o vulgo poético.

Luíza demonstrou abertura e flexibilidade em suas estratégias, pois em uma das oficinas trouxe a proposta e um dos estudantes pediu para fazer um levantamento de temas para escrita na rua, solicitando palavras aleatórias aos alunos de outras turmas e prontamente Luíza topou.

Um aspecto a ser destacado é a receptividade da estudante para as colocações da professora referência da turma, Luíza buscou esse apoio, pensando junto em estratégias a fim de envolver mais os estudantes.

Outro aspecto importante a ser destacado foi a evolução dos estudantes em relação aos seus processos individuais dentro das propostas. No início das oficinas muitos estudantes não aceitavam mostrar suas produções. Aos poucos foram pegando confiança na Luíza e aceitando dividir suas poesias. Ao final das oficinas muitos estudantes, extremamente tímidos, se propuseram a realizar a leitura de sua poesia, dividindo com seus colegas.

No último dia de oficina, os estudantes quiseram homenagear Luíza, fazendo escritas para ela e com um lanche coletivo.

Luíza ainda tem um longo caminho para se estruturar enquanto docente, no sentido de estruturar melhor suas propostas, trazer ferramentas para tornar sua aula mais dinâmica e promover a participação dos estudantes, colocar-se nesse lugar de articuladora das práticas pedagógicas, lugar de "protagonismo", entendendo que esse protagonismo também deve ser dividido com o estudante, mas entendendo que o professor precisa ocupar esse lugar, principalmente quando está chegando em um espaço novo e propondo novas atividades.

Ressalto aqui a relevância desta parceria entre Universidade e Escola na construção do ser professor. Oportunizar ao estudante das licenciaturas o contato com os estudantes de ensino fundamental e médio; supervisionado por um professor mais experiente; é uma experiência muito rica e agregadora, para ambos; professores, estudantes e graduandos.



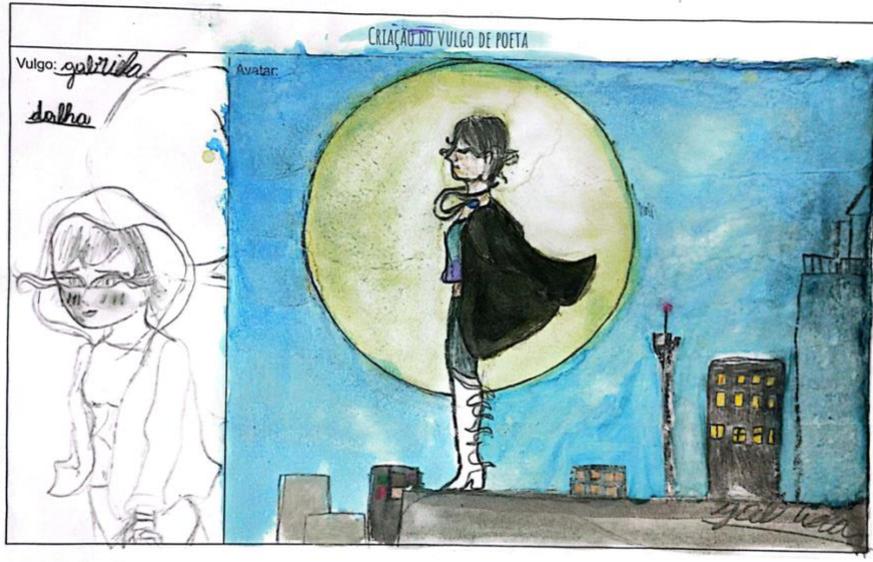
**PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
EMEF JEAN PIAGET
SIR AH/SD – PÓLO ZONA NORTE**

Agosto, 2023

Professora ALine Russo da Silva
Matrícula 43418.0
Mestre em Políticas Públicas e Gestão Educacional UFSM

4. Imagens dos poemas e vulgos produzidos por estudantes dentro do projeto educativo SLAM





**REDDIE
DELREY**

Luey ou mais conhecido como REDDIE. É um grande Serial killer com uma grande sede de sangue. Matou mais de 500 homens, 2.000 mulheres e 5.000 crianças. Já participou de massacres de escolas e também já devorou um aluno. É considerado com um torturador (já torturou 100 homens). Ninguém sabe do paradeiro de RED ou como se tornou um Serial killer de tão famoso.

Vamos, meu amor.
 Eu sei que está com saudades.
 O gatinho não vive com seu papai, certo?
 Vamos esquecer isso de uma vez... —R

Sangue? Como um monstro como tu pode odiar? O sangue faz parte do seu corpo, não sei como você odeia seu próprio gosto... —R



Reddie com taca preta



CRIAÇÃO DO VULGO DE POETA

<p>Vulgo:</p> <p>Avatar</p> 	<p>Avatar:</p> 
---	---

ESCOLA UM AMBIENTE ONDE COM TEM
 ESTUDO, DEPRESSÃO, ANSIEDADE E MUITO
 MAIS. MAS PRICIPALMENTE TEM
 ANSIEDADE. QUE POR CONHECIMENTA
 É O MEU PROBLEMA! E EU IA TODA HORA
 POR CAUSA DA ANSIEDADE, BOM AGORA
 EU VOU CONTAR A HISTORIA DE QUANDO
 UM PINCHEIRO ME ATACOU QUASE A UI ATADE-
 -LADO POR UM CARRO, BOM DAI NAO
 TINHA MAIS NINGUEM VARIA
 NEM O MOTORISTA ME AJUDOU
 ELE SIMPLES FOU EMBORA,
 DIFERENTE DA SENHORA MINHA QUE ME
 AJUDOU ELE COLOCOU A MÃO
 NO MEU CORAÇÃO E A MINHA
 MÃO NO CORAÇÃO DELA
 E ENTÃO ME ACABEI E SAÍ
 DA CRISE DE ANSIEDADE FIM

Em uma noite escura
 Daila acorda na madrugada
 de paz de um pesadelo,
 Sua mãe enlra no
 quarto abraça ela e canta,
 - Nino nenem que a cuca
 vai pegar, papai vai paro.
 raga, é mamãe vai trazer alho.

SOL MAR DIXAR

Nunca fui gã de sal,
 nunca fui gã de mas,
 sempre fui antissocial
 queria me isolar, mas cê
 chegou aggrm, me abraça
 mão, nunca achei que ia
 me apaixonar por alguém
 tão, cheia de amigos
 gesto de gesto, mas fora
 pro lado que nada disse
 me interessa, com você eu sou
 minha melhor versão, então
 não me aguenta qz essa
 canção eu, quero uma
 história real com cam você
 quero que agente se entregue

Para depois se resolver
 perfeito demais, acho que
 intimida eu sei que a
 vida não é nem tão simples da
 vida

NATUREZA NA VIDA

ENGANAR
A HUMANIDADE
É DIFÍCIL.

FAZER CHÁCINA É MAIS
O GOLE DA XICARA DA MORTE
DO DESTINO ETERNO.
MUITA ATENÇÃO NÃO
PSICOLÓGICA
SEI PORQUE.

EDUCAÇÃO
COM UMA EDUCAÇÃO
ISO LÉVA A LISÃO DA VIDA
I LÉVA A VIDA INTEIRA
A PAIXÃO
SE
EVOLVI

A sensação de medo percorre pelo meu corpo, a cada segundo, pois sei que ninguém vai me tirar daqui.
A dor em minha alma consome toda energia, a cada minuto, segundo, ou até mesmo horas, a cada "toc" que os ponteiros do relógio fazem, parece que eu paro ao tempo, no mesmo lugar onde estive naquele tempo, caio em lágrimas aos prantos, minhas bochechas queimam, minha garganta está seca, ali volto ao tempo e me deparo que nada mudou, ninguém mudou, única coisa que realmente mudou ~~e~~ foram as aparências das ~~as~~ pessoas.



Fig 3 - A bolsista Luiza Fernandes com a Coordenadora da pesquisa, e parceiras responsáveis pelo SIR: Renata Vanin da Luz (Pólo Liberato Vieira da Cunha) e Aline Russo da Silva (Pólo Jean Piaget). Em 2022. Arquivo próprio.



Fig 4 - Luiza com jovens escolares participantes do SIR. Foto de Aline Russo da Silva.

5. Cópia do TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) disponibilizado aos estudantes participantes da pesquisa

14/01/2024, 14:48

AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO -...

AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO

Projeto de Pesquisa
Prof. Dra. Paula Mastroberti
Coordenadora

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado/a/e para participar como voluntário/a/u desta pesquisa, que está sob a responsabilidade da Professora e Coordenadora PAULA MASTROBERTI, moradora na Rua Américo Vespúcio 1065, apto 201, CEP 90550031, Bairro Higienópolis, Porto Alegre, RS; Celular (51) 982545000, email paula.mastroberti@ufrgs.br.

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa, através os contatos informados.

Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Será possível também retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Sobre a pesquisa: Desejamos compreender melhor o perfil poético-cultural, performático, expressivo, ficcional e imaginário do ingressante no Curso de Artes Visuais, a partir de suas diversas manifestações registradas em nossas atividades de ensino, em especial aquelas ministradas em Ensino Remoto Emergencial, no período de 2020/2022, atípico em decorrência da pandemia causada pela COVID-19. Objetivamos, com essa pesquisa, compreender melhor como os avatares assumem expectativas imaginalizadas sobre seu futuro profissional como artista e educador neste período. Esperamos assim contribuir, através dessa pesquisa, para com uma reflexão sobre o perfil daqueles que optam pela educação em Artes Visuais como uma via de formação profissional, seja

como professor, seja como artista, bem como contribuir com uma reflexão sobre as metodologias de formação de estudantes da Licenciatura em Artes Visuais com uso de tecnologias digitais midiáticas para a educação. Para tanto, necessitamos coletar e comparar textos e outros materiais compartilhados por você na Disciplina ART02301 – Introdução ao Ensino de Artes Visuais (Turma B) e Disciplina ART02302 – Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino, ambas ministradas entre os anos de 2020 e 2022 pela Coordenadora desta pesquisa.

□ Riscos: Não há risco que comprometa a saúde física ou a vida do participante nesta pesquisa, ou a de familiares. Contudo, dado o caráter subjetivo que normalmente se verifica na expressão artística, a produção do avatar poético-educacional poderá conter dados psicológicos, memórias particulares de si e de outros, ou revelações sobre a identidade, personalidade, ou visões de mundo do participante. Acreditamos que esses dados, quando elevados à condição poética, ficcional e imaginária, como expressão de si e de visão de mundo, não incorrem em prejuízo psicológico ou moral; ainda assim, o participante poderá solicitar a não inclusão de partes do seu avatar ou de textos que o compõem, caso forneçam informações indesejadas, e até mesmo retirá-lo integralmente da pesquisa, em qualquer momento. Declaramos que a participação na pesquisa não constituiu parte do plano disciplinar, nem foi avaliada como parte das exigências para obtenção de conceito final nas atividades de ensino envolvidas.

□ Sobre as informações coletadas: Não é do interesse desta pesquisa coletar ou divulgar informações pessoais, mas somente aquelas expressas através das produções imaginário-poéticas divulgadas no interior das atividades de ensino citadas na pesquisa. Os trabalhos realizados pelos participantes que o autorizarem serão apresentados em eventos ou publicações de caráter científico, ou ainda em dossiê da pesquisa. Será assegurado o sigilo sobre a identidade do participante, caso requisitado neste TCLE. Nesse caso, será ou retirada a citação do seu nome real, ou este será substituído por um nome fictício ou codinome. Os dados coletados nesta pesquisa (textos, fotos, vídeos, artes, etc), ficarão armazenados em um computador pessoal da Coordenadora e Bolsistas envolvidos da pesquisa, sob responsabilidade da Coordenadora, cujo endereço e dados de contato estão aqui informados, pelo período mínimo de 5 anos. Nossas deduções serão realizadas exclusivamente a partir os registros compartilhados nas plataformas digitais utilizadas pelas Disciplinas ministradas pela Coordenadora no período citado.

□ Benefícios: Sua adesão fornecerá subsídios para compreender os contextos socioculturais e expressivos dos voluntários, bem como suas subjetividades imaginário-poéticas. Acreditamos que este estudo repercutirá em ações metodológicas futuras para esta e outras disciplinas de Licenciatura Artes Visuais oferecidas em modalidade remota ou a distância, bem como no conhecimento e melhor acompanhamento do perfil dos estudantes que ingressaram neste curso e na universidade no período pandêmico. Da mesma forma, acreditamos que, a partir dos processos teórico-práticos que envolvem a criação de avatares poético-educacionais, os participantes da pesquisa serão beneficiados no sentido de uma reflexão, uma conscientização e uma ampliação de si enquanto humanos artistas e educadores. Tendo isso em vista, agradecemos desde já sua contribuição para com esta pesquisa.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, consulte:

Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/UFRGS:

Endereço

Av. Paulo Gama, 110, Sala 311

Prédio Anexo I da Reitoria - Campus Centro

Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060

14/01/2024, 14:48

AVATARES EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA LUDOPOÉTICA ATRAVÉS DA IMAGINALIZAÇÃO E DA FICCIONALIZAÇÃO -...

Contato

Fone: +55 51 3308 3738

E-mail: etica@propesq.ufrgs.br

Horário de Funcionamento: de segunda a sexta, das 08:30 às 12:30 e das 13:30 às 17:30h

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Email *

2. Nome completo *

3. Contato *

4. A seguir, manifeste sua concordância ou não em participar desta pesquisa, assinalando uma das alternativas: *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, quero participar de forma anônima
- Sim, quero participar, e quero que minha produção poética (avatar e textos relacionados) sejam creditados por esta participação.
- Não quero participar.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

6. Plano e Programa do Curso de Extensão A Arte de Brincar com Arte

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

PAED – PROJETO DE APOIO EXTRA-DISCIPLINAR PARA O CURSO DE
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS
IV ENCONTRO ENTRE ARTES, EDUCAÇÃO E INFÂNCIAS

A ARTE DE BRINCAR COM ARTE: OFICINAS PARA EDUCADORES DE INFÂNCIAS

Curso de extensão

PAULA MASTROBERTI
Coordenadora

Proposta: Série de oficinas on-line realizadas por licenciados em Artes Visuais para educadores e estudantes de pedagogia, interessados em proposições lúdicas voltadas para as idades infantis e no desenvolvimento de uma performance mais afetiva e criativa com o uso de mídias e tecnologias de informação e comunicação digital (MTICD).

Objetivo: as oficinas têm por objetivo geral propor ações práticas usando as linguagens das artes para desenvolvimento poético e midiático-afetivo de educadores de infâncias, usando materiais diversos e acessíveis, trabalhando corpo e performance, contribuindo, direta ou indiretamente, para com suas proposições criativas e lúdicas voltadas para crianças.

Número de encontros previstos: 15 encontros quinzenais, iniciando em 2 de agosto, sempre às segundas-feiras, a partir das 9h.

Carga horária/encontro: 2h

Carga horária total 20h

Número de vagas: 30 participantes

Público-alvo: estudantes de artes; estudantes da pedagogia infantil; educadores de pré-escola ou séries iniciais.

Local: *online*, Plataforma Moodle (para depósito de documentos, materiais, fóruns de questões) e Plataforma MConf para encontros.

Metodologia:

- Oficinas realizadas em dois encontros síncronos quinzenais, de 2h de duração cada, em Plataforma MConf ou outra;

- Uso de Plataforma Moodle para depósito de materiais, banco de dados, informações e discussões em fóruns.

Temas a serem abordados:

1. Conexões com a infância de si através de exercícios rápidos usando a memória, a imaginação e a ficcionalização.
2. Uso criativo/expressivo de mídias e materiais disponíveis para recriação estética de si e do ambiente educativo midiático;
3. Aproveitamento de objetos e materiais domésticos para valorização poética do cotidiano, através de proposições criativas e lúdicas;
4. Desenvolvimento de persona (avatar) afeto-educador usando recursos expressivos e trabalhando o corpo como mídia e imagem;
5. Produção de materiais ludoeducacionais.
6. Metodologia de produção de narrativas visuais e poéticas de infâncias através de diário gráfico coletivo.
7. Desenvolvimento de um imaginário fantástico a partir de referenciais da infância e da história da arte.

Coordenação Geral: Paula Mastroberti

Apoio Pedagógico: Jaqueline Demczuk

Equipe de ministrantes:

Bruna Cavalheiro Müller

Luana Kurtz Rettamozo

Liana Lacerda Keller

Camila Peres

Isabella Rangel Mazon

Jaqueline Sobral Demczuk

Programa/Cronograma previsto:

2 de agosto, 9h: APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO TEMÁTICA (PAULA

MASTROBERTI): **Título: O que aquela criança está pensando de mim?**

Conexões com a infância de si através de exercícios rápidos usando a memória, a imaginação e a ficcionalização.

16 e 30 de agosto, 9h: OFICINA 1 (BRUNA MÜLLER): **Título: Composição lúdica de Avatar Educador.** Uso criativo/expressivo de mídias e materiais disponíveis para recriação estética de si e do ambiente educativo midiático.

13 e 27 de setembro, 9h: OFICINA 2 (LIANA KELLER): **Título: O Corpo [Trans]Formado - Fotoperformance na Educação.** Desenvolvimento de persona (avatar) afeto-educador usando recursos expressivos e trabalhando o corpo como mídia e imagem.

11 e 25 de outubro, 9h: OFICINA 3 (LUANA RETTAMOZO): **Título: O que é preciso para brincar?** Aproveitamento de objetos e materiais domésticos para valorização poética do cotidiano, através de proposições criativas e lúdicas.

8 e 22 de novembro, 9h: OFICINA 4 (CAMILA PERES): **Título: A potencialidade do jogo e sua utilização em sala de aula: a produção de um protótipo de jogo para educação.** Produção de materiais ludoeducacionais.

6 de dezembro, 9h: DESFECHO AVALIATIVO PARCIAL: Encontro com os participantes, coordenação e equipe para avaliação coletiva dos trabalhos realizados.

10 e 24 de janeiro, 9h: OFICINA 5 (ISABELLA RANGEL VIEIRA MAZON): **Título: Registros poéticos do cotidiano.** Metodologia de produção de narrativas visuais e poéticas de infâncias através de diário gráfico coletivo.

7 e 21 de fevereiro, 9h: OFICINA 6 (JAQUELINE SOBRAL DEMCZUK): **Título: Animais antropomórficos - Criaturas além das fábulas.** Desenvolvimento de um imaginário fantástico a partir de referenciais da infância e da história da arte.

7 de março, 9h: DESFECHO AVALIATIVO FINAL: Encontro entre coordenação, ministrantes e participantes, para conversa, despedida e avaliação coletiva final dos trabalhos realizados.

Outras informações:

- Os participantes receberão certificado pelo programa de extensão da UFRGS.
- Os materiais necessários, bem como outras informações específicas de cada oficina serão repassados diretamente pelo ministrante aos participantes com antecedência de até cinco dias.

Inscrições: de 19 de julho a 16 de agosto de 2021, pelo portal da extensão da UFRGS, vagas limitadas (30) Link:

https://www1.ufrgs.br/extensao/inscricoes/ins_verifica_acao.php?codacao=44595

Contato:

Com Jaqueline ou Paula, através do email: paed.ufrgs@gmail.com

Currículo das ministrantes:

Paula Mastroberti: Professora do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, artista plástica, escritora e Coordenadora do PAED. Como

Professora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais foi, durante cinco anos, responsável pela Disciplina Educação em Artes Visuais para a Infância. Atualmente é responsável, entre outras, pela Disciplina Laboratório de Arte, Ensino e Tecnologias. Criou, em 2020, a Disciplina Educação Midiática para Artes e Culturas Visuais. São seus temas de investigação: tecnologias e mídias para artes e educação, metodologias lúdicas e poéticas, artes gráficas e sequenciais (ilustração, quadrinhos, cinema de animação e jogos digitais). Site: www.mastroberti.art.br Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2785011594553498> CONTATO: paulamastroberti@gmail.com

Liana Keller: Arte Educadora e Artista Visual, licenciada em Artes Visuais pela UFRGS- Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Desde 2002 atua com sua marca autoral de artes em diversos suportes, a Trapolândia. Trabalhou também em diversas áreas relacionadas com o público e a educação, incluindo duas exposições de Arte Contemporânea no Itaú Cultural em São Paulo, no qual foi monitora, e como oficinaira no Programa MAIS da Pró- Reitoria de Extensão da UFPE (Universidade Federal de Pernambuco), no Programa PIBID (UFRGS), na Fundação Iberê Camargo, na Casa de Cultura Mario Quintana, no Programa Projovem Adolescente, na Semana Acadêmica da UFRGS, no Programa de Prestação de Serviços à Comunidade (PPSC)- Fio da Meada, em Seminários Institucionais e também facilitou oficinas livres em espaços culturais alternativos. CONTATO: lianatrabo@gmail.com Facebook: https://www.facebook.com/trapocolorido?ref=br_rs Flickr: www.flickr.com/photos/lianatrabo Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/472176763963956>

Luana Rettamozo É graduada em licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Com formação de 'Atelierista' (pedagogia de Loris Malaguzzi- Reggio Emilia, Itália), no Centro de Pesquisa Educacional Ser Humano. Participou de exposições coletivas e ministrou oficinas entre 2013 e 2017, em escolas da rede estadual de ensino, em Porto Alegre, além do Colégio de Aplicação e da 'Creche da UFRGS' (Creche Francesca Zacaro Faraco - 2016) onde ministrou uma oficina para bebês e crianças de 0- 4 anos, o que resultou no trabalho de extensão "A cor como estímulo sensorio-motor" apresentado no ENALIC 2016 – PUC/Curitiba. Deu aula especializada para crianças de 0 a 05 anos na Escola de Educação Infantil Lápis de Cor, (2014-2015). E voluntariamente ofereceu oficinas de papel machê no Areial da Baronesa, quilombo de P.A. (2011). Foi convidada a ministrou oficinas de 'zines' nas ocupações de 2015 e 2016, na E. E. M. Morada do Vale I, Gravataí e na E.E.E.F. Paula da Gama, Porto Alegre, RS. Participou também como educadora no Projeto Iberê nas Escolas na EMEF Neusa G. Brizola, em 2018/2019.

Desde 2018, trabalha com papel machê, construindo jogos de dados educativos, entre outras coisas. Durante a pandemia, participou do festival de teatro online Festerê com sua oficina de fantoches de caixas (<https://youtu.be/FD76nDYFA28>). Atualmente ministra aulas para a cidade de Guaíba,RS, no projeto Iberê Lab. CONTATO: E-mail: luanarettamozo@gmail.com . Whatsapp(51) 99265-2655

Camila Peres é mestre em Informática na Educação (IFRS), graduada em licenciatura e bacharelado em Artes Visuais (UFRGS). Seu trabalho envolve a utilização de jogos como ferramenta de ensino, buscando formas inovadoras de ensinar através da aprendizagem criativa e do lúdico na sala de aula. Seus projetos incluem um currículo para alunos de 14 anos que ensinava arte através do jogo e de seu desenvolvimento, aplicado durante seu

estágio de licenciatura em artes visuais; Trabalho de conclusão de curso de licenciatura em uma turma de jardim de infância, um projeto onde alunos de 5 anos desenharam e criaram seu próprio jogo; Elaboração e aplicação de um curso de desenvolvimento e prototipagem de jogos para educação para professores como parte da pesquisa de mestrado. Também aplica o Workshop Boneca Capenga, oficina de um dia para público variado, desde crianças a partir dos 6 anos, até adolescentes e professores. Envolve a criação de bonecas articuladas, unindo tecnologias de fabricação digital e expressão artística. Atualmente trabalha como ilustradora freelancer, principalmente na área de desenvolvimento de jogos.

Contato: cmlperes@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0734784449894115>

Portfólio: <https://www.behance.net/cmlperes>

Bruna Müller (Bunny-K) reside, estuda e trabalha em Porto Alegre (RS). Formada em Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais, ambos pelo Instituto de Artes da UFRGS. Professora particular de desenho e ilustração, atualmente, desenvolve seu trabalho como fotógrafa narrativa, ilustradora freelancer e quadrinista voltada para as redes sociais. Sua linha artística envolve temáticas visando a criação de personagens em diversas mídias, com temáticas abordando o duplo, bonecas, arlequins, personagens mágicos, dentre outros. Em seus meios de criação destaca-se a ilustração em aquarela e nanquim, a fotografia narrativa de fantasia, com maquiagens e vestimentas temáticas ou alternativas. Seus estudos e leituras artísticas permeiam entre uma narrativa fantástica e cotidiana, ambas com leituras contemporâneas.

Link tree: https://linktr.ee/brunamuller_bunnyk

Contato: bruna.muller@gmail.com

Isabella Rangel Mazon é graduada em licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS, pós-graduanda no curso A Voz e a vez das crianças - escutas antropológicas e poéticas da infância (A Casa Tombada, Bragança Paulista, SP). Atua como professora na Educação Infantil. Em sua trajetória ministrou oficinas e aulas regulares de Artes para crianças de 4 a 10 anos no Azul Anil espaço de arte, no mesmo período atuou como bolsista do PIBID (programa iniciação a docência) ministrando oficinas em quatro escolas da rede estadual em Porto Alegre, em turmas de Ensino Fundamental e Médio. Em seu Trabalho de Conclusão de Curso elaborou um diário unindo teoria e prática na educação infantil. Como educadora, pesquisadora e artista, descreveu processos de rotina de um grupo de crianças de 2 a 3 anos em uma escola privada no bairro Bom Fim, em Porto Alegre. Para compor a pesquisa, ouviu as crianças, e a partir delas, surgiram as histórias e as narrativas, temáticas que nortearam um projeto de ensino que se estendeu de março à outubro de 2019. Em sua pesquisa e prática busca apresentar maneiras possíveis de se planejar, registrar e avaliar, por meio de diferentes formas de registro, visualidades e as narrativas.

Contato: pedepitanga@gmail.com

Jaqueline Demczuk é licencianda em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UFRGS e bolsista PAED 2021. Como artista multimídia gosta de experimentar diferentes materiais em seus trabalhos, abrangendo processos da produção gráfica num híbrido entre arte tradicional e digital. Possui uma pesquisa sobre o uso de ilustrações de animais antropomórficos e do humor na história da arte, na qual o principal disparador foram as experiências da infância brincando com anfíbios. Já foi bolsista PIBID e ilustradora de dois livros infantis, A Menina que Não Gostava Dela Mesma (Anna Júlia Ribeiro Gay,

independente) e A Montanha de Quase Tudo (vários autores, editora Cassol). Atualmente desenvolve um trabalho de web arte interativa, apropriando-se de estéticas digitais do início dos anos 2000 e do humor para trazer à tona discussões sobre o uso saudável das redes sociais.

contato: jaquedek@gmail.com site: bitly.com/jaquedemczuk

7. Certificado de participação do IX Congresso Internacional Matéria-Prima

