

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

TEMPOS DE CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS: UMA AUTOETNOGRAFIA  
COLABORATIVA SOBRE AS POTENCIALIDADES DO *YOUTUBE*, *INSTAGRAM* E  
JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Bruna Martins Silva

Eras Saturnino Gondim Martins

Matheus Santos Queiroz

GOIÂNIA, 2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): **Eras Saturnino Gondim Martins; Bruna Martins Silva e Matheus Santos Queiroz.**

Título do trabalho: "TEMPOS DE CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS: UMA AUTOETNOGRAFIA COLABORATIVA SOBRE AS POTENCIALIDADES DO *YOUTUBE*, *INSTAGRAM* E JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DAS ARTES VISUAIS"

**2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>**

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 17/02/2023, às 19:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eras Saturnino Gondim Martins, Discente**, em 28/02/2023, às 00:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruna Martins Silva, Discente**, em 28/02/2023, às 11:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **MATHEUS SANTOS QUEIROZ, Discente**, em 28/02/2023, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3505349** e o código CRC **96CBCFB0**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

TEMPOS DE CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS: UMA AUTOETNOGRAFIA  
COLABORATIVA SOBRE AS POTENCIALIDADES DO *YOUTUBE*, *INSTAGRAM* E  
JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Bruna Martins Silva

Eras Saturnino Gondim Martins

Matheus Santos Queiroz

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
à Faculdade de Artes Visuais da Universidade  
Federal de Goiás, como requisito parcial para  
a obtenção do título de licenciada/licenciado  
em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Noeli Batista dos  
Santos.

GOIÂNIA, 2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Bruna Martins

Tempos de convergência das mídias [manuscrito] : uma autoetnografia colaborativa sobre as potencialidades do Youtube, Instagram e jogos digitais para o Ensino das Artes Visuais / Bruna Martins Silva, Eras Saturnino Gondim Martins, Matheus Santos Queiroz. - 2023.

73 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, , Artes Visuais, Goiânia, 2023.

Bibliografia.

Inclui abreviaturas, lista de figuras.

1. Cultura da Convergência. 2. Ensino das Artes Visuais. 3. Youtube. 4. Instagram. 5. Jogos Digitais. I. Martins, Eras Saturnino Gondim . II. Queiroz, Matheus Santos . III. Santos, Noeli Batista dos, orient. IV. Título.

CDU 37



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

### ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 13 dia(s) do mês de de fevereiro do ano de 2023 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “TEMPOS DE CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS: UMA AUTOETNOGRAFIA COLABORATIVA SOBRE AS POTENCIALIDADES DO *YOUTUBE*, *INSTAGRAM* E JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DAS ARTES VISUAIS”, de autoria de **Eras Saturnino Gondim Martins; Bruna Martins Silva; Matheus Santos Queiroz**, do curso de Licenciatura em Artes Visuais, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pela Professora Doutora Noeli Batista do Santos – orientadora (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieri (FAV/UFG) e o Professor Mestre Luís Augusto de Paula Lacerda Pacheco (SEDUC GO). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do grupo de estudantes. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 17/02/2023, às 19:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **LUÍS AUGUSTO DE PAULA LACERDA PACHECO, Usuário Externo**, em 19/02/2023, às 19:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Henrique Arantes Araujo Olivieri, Professor do Magistério Superior**, em 28/02/2023, às 09:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3505308** e o código CRC **6C1E0F9F**.

## DEDICATÓRIA

*Bruna:*

Eu dedico esse trabalho primeiramente a meus pais, Silene e Willian, e a meus irmãos, Luisa e Luiz Henrique, que sempre me apoiaram em todas as minhas decisões, me dando suporte e sempre escutando minhas reclamações quando ficava difícil demais de lidar sozinha. E dedico também a todas as amigadas que fiz durante esse curso, principalmente a Angélica, Kárita, Lucas e Sarah, vocês fizeram esse processo se tornar mais possível, tolerável e divertido, até; eu não teria chegado até o final sem vocês.

*Eras:*

Dedico esse trabalho a toda criança e adolescente que abandonou cedo essa vida, seja por qual motivo for.

*Matheus:*

Dedico esse trabalho para o jovem Matheus de 2014 que iniciou esse curso, com uma cabeça, corpo e pensamento totalmente diferente de hoje, que por vários motivos está a 9 anos na faculdade, lutando incansavelmente para conseguir finalizar mais essa batalha na sua vida, que ao passar dos anos só aumenta a dificuldade de sobreviver e viver nela. Dedico a minha família que almeja me ver logo formado, ao meu eterno amor e porto seguro Douglas Ferreira e a todos os seres que passaram por mim e fizeram quem eu sou hoje.

## AGRADECIMENTOS

*Bruna:*

Quero agradecer primeiramente a Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos que foi nossa orientadora nesse trabalho, ela nos ajudou imensamente nos guiando e nos acalmando quando a ansiedade já estava nas alturas, sem ela não sei se esse processo teria sido tão possível e tranquilo quanto foi. Agradeço também aos professores que aceitaram compor nossa banca avaliadora, obrigada por tirarem um tempo de suas rotinas para ler e avaliar nosso trabalho. Aos professores pelos quais passei durante a graduação, obrigada por compartilharem seus conhecimentos. E por fim agradeço principalmente meus colegas de TCC Matheus e Eras, entramos nessa sem muita afinidade de início, mas foi uma experiência muito boa trabalhar com vocês.

*Eras:*

Agradeço imensamente a meus pais, Simei e Zélia, e a meus irmãos Victor Gabriel e Maria Fernanda, sem o apoio incondicional de vocês essa caminhada seria muito mais difícil. Agradeço a meus amigos pelos momentos de risadas e afetos, mas também pelos momentos de bronca. Agradeço à mestra Janaína, Madrinha Valkiria e Camilla Azevedo por segurarem minha cabeça para que eu pudesse terminar esse TCC. E por fim, mas não menos importante, agradeço a Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Noeli e a meus colegas Bruna e Matheus, por compartilharem comigo da construção dessa pesquisa

*Matheus:*

Agradeço primeiramente a Deus, pois hoje, aos 28 anos, compreendo que a vida é um eterno preparo e que sem as forças dele jamais teria chegado tão firme e forte até aqui. Depois agradeço a mim mesmo, pois como aguentei lutas e mais lutas, quanta coisa eu abdiquei. Agradeço a cada professor e a cada amigo que fiz nesta graduação, vocês fazem parte de cada fragmento meu. E falando em graduação, não poderia de deixar de agradecer aos meus companheiros de TCC Eras e Bruna vocês foram maravilhosos e a Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos sua calma e sua bagagem de conhecimento foram de extrema importância. Agradeço a minha família que mesmo não concordando comigo em alguns pontos me deu o necessário e agradecer a meu melhor amigo, meu companheiro de vida que comigo travou e trava enormes lutas, Douglas Ferreira, eu te amo.



## RESUMO

Este estudo objetivou compreender as potencialidades da Cultura da Convergência para o ensino das Artes Visuais, bem como: identificar como as produções visuais de artistas trans na contemporaneidade dialogam com o ensino das Artes Visuais, partindo da plataforma *YouTube* como meio de convergência; relatar as possibilidades pedagógicas que surgem a partir da utilização de jogos digitais no ensino das Artes Visuais; e explicar como a ferramenta *Stories*, dentro da plataforma *Instagram*, pode ser potencializada em sala de aula para o ensino das Artes Visuais. Com a finalidade de discutir como a Cultura da Convergência pode contribuir, didática e pedagogicamente, para o ensino das Artes Visuais. Para tanto, foi utilizado como método a Autoetnografia Colaborativa, através das seguintes etapas metodológicas: compreender e analisar os três conceitos que definem a Cultura da Convergência, segundo Henry Jenkins; construir depoimentos individuais sobre a vivência pessoal dentro de uma Cultura Convergente; comparar as três narrativas a fim de levantar pontos que podem potencializar o ensino das Artes Visuais. A partir da análise de dados foi possível perceber que as plataformas em questão podem aproximar o contexto escolar do cotidiano da juventude contemporânea ao estimular o uso de ferramentas digitais na construção de conhecimentos coletivos sobre artes e visualidades. Enfim, por meio do estudo realizado foi possível perceber de que forma a cultura da convergência se faz presente na formação de professores-educadores e como as concepções sobre arte e educação podem ser distintas dentro de um mesmo curso, mas que é possível construir pontes e diálogos partindo de vivências extracurriculares em comum.

Palavras-Chave: Cultura da Convergência. Ensino das Artes Visuais. *Youtube*. *Instagram*. Jogos Digitais.

## **ABSTRACT**

This study has the objective of understanding the potentialities of the Convergence Culture for the education of Visual Arts, as well as: identifying how the visual productions of trans artists in the contemporaneity speak with the education of Visual Arts, using the YouTube platform as a way of convergence; reporting the pedagogical possibilities that emerge from the usage of digital games as a way of teaching Visual Arts; and explaining how Stories, an Instagram tool, can be potentialized in the classroom as a way of teaching Visual Arts. With the objective of discussing how can the Convergence Culture contribute didactically and pedagogically to the education of Visual Arts. Therefore, Collaborative Autoethnography was used as a methodology through the following methodological steps: understanding and analyzing the three defining concepts of the Convergence Culture according to Henry Jenkins; building individual testimony about personal experiences with the Convergence Culture; comparing the three narratives in order to raise points that can potentialize the education of Visual Arts. By analyzing the data was possible to realize that the platforms in question can approximate the school context with the day-to-day of the contemporary youth stimulating the usage of digital tools to build collective knowledge about art and visualities. At long last, by the accomplished study was possible to realize in which way the Convergence Culture is made present in the shaping of teacher-educators and how the conceptions of art and education can be distinct inside the same graduation, yet it is possible to build bridges and dialogues starting from mutual extracurricular experiences.

Key words: Convergence Culture. Education of Visual Arts. YouTube. Instagram. Digital Games.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Meme da Nazaré.....	19
Figura 2 — Eu me chamo Erasmo.....	24
Figura 3 — Pôster promocional de Internet, o filme.....	27
Figura 4 — Como Eu Sei que Sou Trans?.....	28
Figura 5 — Quadro Biologicamente Trans de Stefan Costa com participação de Miguel Tampellini.....	29
Figura 6 — Maís que vivo, <i>More than I Live</i> por Enantios Dromos.....	30
Figura 7 — Clipe Oficial Coytada por Linn da Quebrada.....	31
Figura 8 — Quadro E se a Arte fosse Travesti? por Rosa Luz.....	32
Figura 9 — Quadro E se a Arte fosse Travesti? por Rosa Luz.....	33
Figura 10 — Biblioteca particular.....	34
Figura 11 — <i>Girls In The House</i> .....	38
Figura 12 — Recorte do curta “A casa Abandonada”.....	39
Figura 13 — Exemplo de fala dos personagens dentro do curta “A casa Abandonada”.....	39
Figura 14 — CAS.....	40
Figura 15 — Mundo utilizado disponível dentro do jogo <i>The Sims 4</i> .....	40
Figura 16 — Exemplo de casa utilizada dentro do jogo <i>The Sims 4</i> .....	41
Figura 17 — Guerra do Peloponeso.....	43
Figura 18 — Personagens históricos presentes no jogo.....	43
Figura 19 — Mais alguns personagens históricos presentes no jogo.....	44
Figura 20 — A jornada do herói.....	45
Figura 21 — Estátua grega retratada colorida no jogo.....	46
Figura 22 — Fragmentos.....	47
Figura 23 — Influenciando.....	51
Figura 24 — Usuário do <i>Twitter</i> faz brincadeira sobre o cancelamento de algumas “Madrinhas”.....	58
Figura 25 — <i>The Stanley Parable</i> .....	59
Figura 26 — <i>Banzo - Marks of Slavery</i> .....	60

## LISTA DE ABREVIATURAS

AMAS	<i>Academy of Machinima Arts and Sciences</i>
CAS	<i>Create a Sim</i>
DNA	Ácido Desoxirribonucleico
FAQ	<i>Frequently Asked Questions</i>
FAV	Faculdade de Artes Visuais
LGBTQIA+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Travestis e Transsexuais, <i>Queers</i> , pessoas Intersexo, Assexual e etc.
MEMEX	Memória + Índice
OVNIs	Objetos Voadores Não-identificados
RPG	<i>Role-playing Games</i>
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFG	Universidade Federal de Goiás
VHS	<i>Video Home System</i>

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	15
Cultura da Convergência .....	16
Caminho metodológico .....	20
1 CONTATOS IMEDIATOS.....	23
1.1 E se a Arte fosse Trans? O YouTube enquanto plataforma potencializadora para um ensino decolonial de Visualidades. ....	24
1.2 A presença dos jogos digitais na atualidade tecnológica .....	34
1.2.1 Jogos digitais no ensino das Artes Visuais .....	37
1.3 Pensar, postar e reformular: Os stories do Instagram como ferramenta potencializadora de ensino das artes visuais, dentro e fora de sala. ....	47
1.3.2 Cultura da convergência .....	48
1.3.3 “E AÍ! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?” .....	51
2 NARRATIVAS ENTRELAÇADAS.....	55
2.1 Dialogando.....	55
CONCLUSÃO?.....	65
REFERÊNCIAS.....	69

## INTRODUÇÃO

A ideia é de que há uma convergência prática de todos os meios de produção, comunicação, circulação, enfim, de toda ordem institucional em torno de um modelo de organização em redes e também de convergência teórica da Arte, da Ciência e da Técnica em um novo saber. [...] E nesta conjuntura múltipla e globalizada, o intercâmbio em tempo real (a atualização) passa a desempenhar um papel central de mediação entre as culturas e entre as pessoas, ao invés da formação tradicional que enfatizava o aprendizado do passado (a memorização). (GOMES, 2011, p. 7-8).

Em seu artigo *A Convergência das Mídias*, Marcelo Bolshaw Gomes destaca os principais conceitos do pensador francês Pierre Lévy, tais como, inteligência coletiva, ciberespaço e ecologia cognitiva. Sendo um dos principais pesquisadores da atualidade na área de ciência da informação e comunicação, suas ideias inspiraram um pesquisador em mídia cujos livros, *Cultura da Convergência* e *Cultura da Conexão*, serviram como as principais bases para o desenvolvimento dessa pesquisa. Henry Jenkins é um estudioso dos meios de comunicação, e a partir de estudos com *fanbases* observou as mudanças nas relações entre produtores e consumidores e como esses se adaptam aos cada vez maiores e mais intensos, fluxos de conteúdo.

Com o estabelecimento do ensino remoto emergencial, em decorrência da pandemia de Covid-19, o interesse nas potencialidades das plataformas digitais para o ensino se intensificou. Como a estrutura da sala de aula já não era a mesma, a forma com que os conteúdos eram abordados também teve que passar por adaptações. Nesse contexto, e no desenvolvimento do seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), um grupo de estudantes do curso de Artes Visuais - Licenciatura, modalidade a distância da FAV-UFG (ÁLVAREZ; PEROTTO; MATOS, 2021), encontrou na abordagem Autoetnografia Colaborativa (CHANG, 2013) uma solução para pensar suas experiências didáticas a partir de três óticas distintas.

Sendo assim, e com inspiração na pesquisa citada, nossa pesquisa busca evidenciar a partir de nossas vivências pessoais dentro da cultura da convergência, enquanto nativos digitais, como as formas de ser dentro das redes sociais poderiam potencializar o ensino das Artes Visuais, rompendo com a forma tradicional de ensino que, como destaca Gomes, enfatiza a memorização de conteúdos. Conhecidas como Influenciadoras Digitais, essas personalidades giram em torno da atualização, principalmente a partir do mecanismo de engajamento coletivo, são elas: *Youtuber*, *Instagramer* e *Gamer*. Optamos pela Autoetnografia Colaborativa, para traçar diálogos

entre nossas três narrativas, destacando as três modalidades de produção de conteúdos nas redes e englobando nossas distintas percepções sobre Artes Visuais e seu ensino-aprendizagem.

### **Cultura da Convergência**

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes da cidade. (GIBSON, 2003, p. 67).

O termo ciberespaço aparece pela primeira vez no conto *Burning Chrome* (1982) de William Gibson, mas é explorado com maior profundidade em sua trilogia *Sprawl* (1984-1988). Suas histórias são conhecidas por suas características *cyberpunk*, apresentando futuros hipertecnológicos onde os seres humanos vivem vidas degradantes e dependentes da tecnologia. O ciberespaço de Gibson funciona como uma espécie de droga digital por meio da qual as pessoas ‘plugam’ seus cérebros a uma rede mundial de computadores e são capazes de interagir e compartilhar informações com outras pessoas imersivamente, ao mesmo tempo em que experienciam uma intensa sensação de euforia e adrenalina, beirando a transcendência.

Para Pierre Lévy, o espaço do saber ou ciberespaço “[...] é um estágio avançado de auto-organização social ainda em desenvolvimento, em que o conhecimento seria o fator determinante e a produção contínua de subjetividade seria a principal atividade econômica.” (GOMES, 2011, p. 5). Para o pesquisador, é um espaço antropológico virtualizado<sup>1</sup> a partir de outros que, sobrepostos, ocasionaram a construção de novas identidades. E de acordo com Gomes (2011), essas estão se modulando a partir da impressão digital, do login, do DNA e da senha.

---

<sup>1</sup> Para Lévy o Virtual se opõe ao Atual, fazendo um paralelo às dicotomias saussurianas de significado e significante (PIMENTA, 2001) o primeiro caracterizaria um desprendimento do aqui e agora enquanto o segundo seria o estático e já constituído. Nas palavras de Gomes (2011, p. 4) o virtual “é a desterritorialização do espaço físico e da materialização do imaginário”, sendo assim, o ciberespaço seria uma virtualização ou deslocamento do mercado, onde a mercadoria dá lugar à informação.

Quer prova maior de que estamos inseridos em uma “Cultura de Conexões” (JENKINS; GREEN; FORD, 2022) do que a proposta de Casa Inteligente encabeçada pelas megacorporações *Google* e *Apple*? Agora você pode conectar sua televisão, *videogame*, celulares, computadores, alarmes de segurança, assistentes pessoais *Alexia*, *Siri* e *Google Now*, e até mesmo as luzes e ar-condicionado através de uma única conta! Isso é muito *Black Mirror*! A ficção científica talvez seja o gênero mais privilegiado no quesito imaginar sociedades utópicas e distópicas nascidas a partir do incessante avanço industrial, tecnológico e científico.

*Black Mirror* (2011) é uma série britânica de ficção científica criada para a televisão, que se popularizou ao entrar para o catálogo da plataforma de *streaming* Netflix em 2016. Seu título, Espelho Negro em tradução livre para o português, faz referências às telas dos celulares, computadores, *tablets* e televisões. Apresentando uma história diferente a cada episódio, a série satiriza as relações com as novas tecnologias e aborda dilemas nascidos a partir delas. A frase “isso é muito Black Mirror!” se tornou corriqueira entre os usuários quando se deparam com uma nova tecnologia ou descoberta científica que provoca medo ou aflição.

Para elucidar os aspectos dessa nova forma de organização social, produto da interdependência de várias mídias associadas a uma rede mundial de informações, Henry Jenkins (2009), em *Cultura da Convergência*, especifica três conceitos: convergência das mídias, cultura participativa e inteligência coletiva. Imagine uma rede compartilhada de informações onde você consegue descobrir facilmente qual o melhor e mais barato restaurante da região ou se vale a pena ou não baixar aquele jogo no seu celular, pois bem, se você já usou o *ifood* ou leu a sessão de comentários da *PlayStore* deve estar pensando que essas ferramentas já existem, não é mesmo?

O consumo tornou-se um processo coletivo. [...] Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. (JENKINS, 2009, p. 28)

Melhor do que usar o *ifood* ou a *Play Store* para falar sobre inteligência coletiva, podemos mencionar o conceito de Rizoma proposto nos anos 80 pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari. Inspirados nas raízes de alguns tubérculos, construíram essa teoria buscando privilegiar estruturas não-lineares de conhecimento. Quarenta anos antes, Vannevar Bush em seu artigo *As We May Think* (Como Podemos Pensar)

elaborava um conceito similar ao explicar como usaríamos a tecnologia para organizar informações de forma não linear. Ele imaginou um dispositivo chamado MEMEX que armazenaria mais de uma informação, podendo ser acessadas e modificadas a qualquer momento pelos usuários.

Em *O Meme como Linguagem da Inteligência Coletiva* (2019), Junior e Michelan explicam que o *meme* funciona como um mecanismo de atualização aos usuários ao comunicar uma informação assimilada pela inteligência coletiva. Apenas imagine como em todo Big Brother Brasil ficamos a par dos acontecimentos do programa apenas pela forma como o público viraliza uma multimídia<sup>2</sup> ou nos *memes* durante a pandemia de Covid-19, querendo ou não, graças ao humorista Rafael Chalub boa parte das pessoas descobriram que os *e-mails* da farmacêutica multinacional *Pfizer* não foram respondidos.

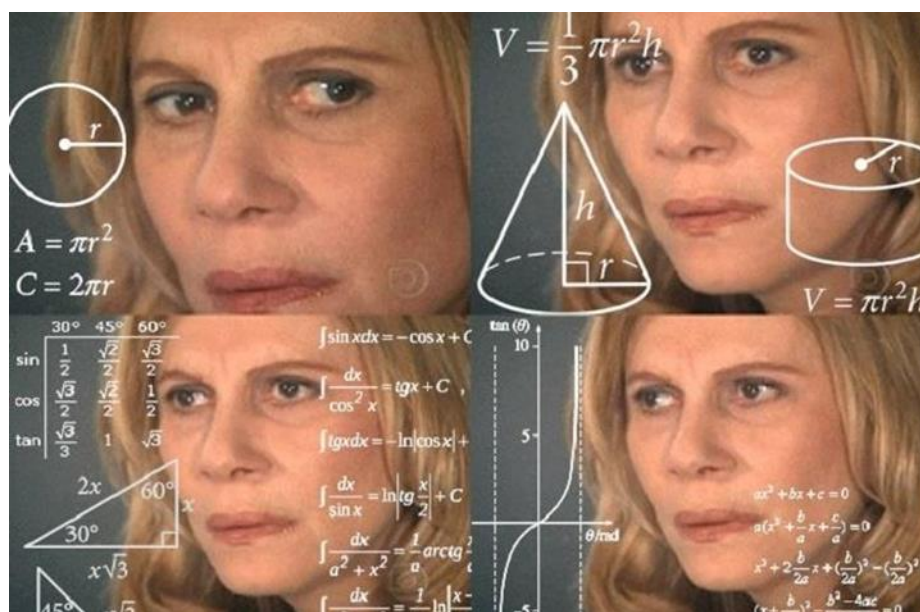
O biólogo Richard Dawkins foi o primeiro a usar a expressão *meme*, para ele seria o equivalente cultural do gene, uma unidade de memória, conhecimento ou informação que se dissemina e evolui passando de mente para mente. Desse modo, podemos começar a pensar também sobre a cultura participativa, em 2020 a atriz Renata Sorrah se surpreendeu, devido a sua extensa carreira como atriz, ao ser referida como “a mulher dos memes” por um grupo de jovens ao passar por um bar em Curitiba.

Até então, Sorrah não sabia que a rede de usuário do *Instagram* havia transformado uma de suas cenas como Nazaré Tedesco na novela *Mulheres do Destino* em *meme*. Se antes o público interagira com um personagem da novela apenas se afeiçoando a ele ou o detestando, em uma cultura participativa o público transforma o personagem em uma mensagem que faça sentido para ele e para a rede, muitas vezes, esvaziando o sentido e contexto original do personagem. Renata Sorrah, por exemplo, passou a seguir a página Nazaré Amarga no *Instagram*, para entender como a personagem Nazaré foi atualizada por um público que não assistiu à novela.

---

<sup>2</sup> Combinação, mediada por computador, de uma mídia estática (texto, fotografia, gráfico) com uma mídia dinâmica (vídeo, áudio, animação).

Figura 1 — Meme da Nazaré.



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Nazar%C3%A9\\_Confusa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Nazar%C3%A9_Confusa). Acesso em: 30 jan. 2023.

Esse movimento coletivo de resignificação<sup>3</sup> não passa despercebido pelas indústrias midiáticas. Em 2022 a série *Sandman*, baseada nos quadrinhos do autor britânico Neil Gaiman, estreou na *Netflix* provocando uma enxurrada de *memes* que comparavam o perpétuo *Morpheus* a figuras da cultura pop brasileira. Conseqüentemente, a *Netflix* Brasil convida Serginho Orgastic para interpretar o personagem em um vídeo promocional. Serginho se popularizou no — já não mais entre nós — *Fotolog*, por conta de sua aparência *emo*, um estilo popular entre os jovens na primeira década dos anos 2000. Em sua passagem pelo *Big Brother Brasil 10*<sup>4</sup>, eternizou no imaginário brasileiro os bordões “Bate, rebate, finge que bate, faz coração!” e “Aloka!”, além de ter se tornado um ícone LGBTQIA+.

Assim, “No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 30). Para Jenkins a convergência não é apenas a junção de várias funcionalidades em um único dispositivo, mas também as dinâmicas de relação entre produtores e consumidores, abrangendo mudanças

<sup>3</sup> Dar novo significado.

<sup>4</sup> A décima temporada do *reality show* foi exibida na Rede Globo entre 12 de janeiro e 30 de março de 2010.

tecnológicas, culturais, sociais e mercadológicas. É a materialização da Telépolis de Javier Echeverría.

Para o filósofo e matemático esse ambiente, diferente do natural e do urbano pela sua imaterialidade, teria sido viabilizado por uma nova organização social em torno de sete tecnologias — o telefone, o rádio, a televisão, o dinheiro eletrônico, a rede telemática de informação comum, as multimídias e o hipertexto. O Terceiro Entorno seria controlado pelos senhores do ar ou senhores das nuvens, caracterizando o que Echeverría chamará de neofeudalismo cibernético.

Tendo como base esse contexto cultural complexo onde nos encontramos, onde imagens e estímulos visuais são bombardeados incessantemente, atravessando os portões das escolas e se infiltrando nas salas, corredores, banheiros, refeitório, biblioteca, quadras e sala dos professores, onde nós futuros docentes de Artes Visuais estamos?

### **Caminho metodológico**

Para desenvolver a pesquisa utilizamos como apoio teórico estudiosos e estudiosas da Cultura Visual e das Ciberculturas que ajudaram a complementar as reflexões e diálogos dessa pesquisa. Em relação à metodologia, este TCC utilizou a abordagem autoetnográfica colaborativa, que deriva das abordagens etnográfica, autoetnográfica e a pesquisa autobiográfica.

A pesquisa etnográfica tem como foco entender a cultura de comunidades e grupos sociais, ou seja, ter um aprofundamento dos comportamentos, costumes, crenças, entre outras coisas compartilhadas dentro das suas comunidades.

Seguindo os autores Herbert Blumer, Tony E. Adams e Carolyn Ellis a "A autoetnografia é um método para fazer e escrever pesquisas. É um método que usa a experiência pessoal para entender a experiência cultural (ELLIS, 2004; HOLMAN JONES, 2005); é uma maneira de fazer pesquisa que permite que um pesquisador use a experiência pessoal para descrever e analisar a 'vida empírica real' cotidiana da cultura" (BLUMER, 1969, p. 31).

A autoetnografia colaborativa quebra com os antigos paradigmas entre pesquisador e pesquisado, objeto e sujeito, política e ciência, outro e eu, deixando explícito a possibilidade de reexistir do eu (auto) do coletivo (etno) e da escrita (grafia).

A autoetnografia escorrega, evita definições simplistas. É a colisão entre as ciências humanas e as artes, as teorias e as emoções, a “performatividade”- o que acontece agora- e a performance- o que já aconteceu (estudo feito) - é a presença do corpo do (a) pesquisador(a) na linha de frente da pesquisa, no momento da criação (texto ou a performance/apresentação) (BRILHANTE; MOREIRA, 2016, p. 1100).

A pesquisa (auto)biográfica pode ser entendida como uma estratégia de investigação qualitativa, a partir das narrativas das histórias de vida das pessoas ou grupos humanos, sua leitura e visão de mundo, seus sentimentos, percepções e interações com o contexto social onde estão conectados.

Escrever sobre esse método é relatar sobre experiências significativas e importantes do nosso cotidiano, trazendo um entrelaçamento com pesquisas e relatos científicos que agreguem e, acima de tudo, aprofundem sobre determinados temas dentro dessa nossa cultura cheia de caminhos convergentes, que mesmo não sendo visíveis se banham uma na fonte das outras.

Escolher esse método vai além de tornar a experiência pessoal e cultural relevante e únicas, mas também, seu maior foco é produzir conhecimentos sobre temas não tão aprofundados, ampliando assim o conhecimento sobre eles para um público mais amplo e diversificado.

O método de pesquisa autoetnografia colaborativa é de abordagem qualitativa, o qual, de acordo com Neves (1996, p. 1), não busca enumerar ou medir eventos, mas sim obter dados descritivos que expressam os sentidos dos fenômenos. O estudo foi desenvolvido a partir de quatro categorias citadas por Chang (2013, p. 118-119):

1. *imaginative-creative*: Esse formato de escrita de autoetnografia se distancia bastante dos meios convencionais da escrita acadêmica, se trata de uma escrita mais inovativa e experimental. Podendo incluir textos no formato de poesias ou diálogos performáticos baseados no texto do pesquisador.
2. *confessional-emotive*: Também se distanciando do modo convencional de escrita acadêmica, esse formato de escrita ocorre quando o autor traz relatos pessoais mais detalhados que buscam gerar no leitor uma reação mais emotiva. Geralmente trabalhado por pesquisadores que focam seu trabalho em temas e relacionamentos de suas vidas pessoais.
3. *descriptive-realize*: Tem como objetivo trazer descrições da realidade de maneira mais verídica possível, esse estilo contém descrições detalhadas a

respeito das experiências vividas pelo pesquisador a respeito do tópico trabalhado. Geralmente é trazido como um storytelling.

4. *analytical--interpretive*: Tende a se aproximar mais da forma com a qual textos acadêmicos são escritos, incorporando bastante teorias e leituras conceituais. Nesse estilo a narrativa do pesquisador serve para ancorar e servir de exemplo para o que está sendo exposto a partir das referências bibliográficas.

Segundo Chang (2013), o pesquisador autoetnográfico não precisa estar preso a somente um formato de escrita, podendo nesse tipo de relato conter uma mistura de alguns. Em nosso texto, optamos por integrar as quatro categorias em uma escrita inicialmente optando pela imaginativa-criativa (1) e confessional-emotiva (2) para construir depoimentos informais que apresentam nossas vivências particulares, e na sequência utilizando das escritas descritiva-compreensiva (3) e analítica-interpretativa (4) para discutir esses depoimentos com base em referencial teórico.

Na seção 1 que denominamos como Contatos Imediatos, trazemos relatos a partir de nossas experiências pessoais a respeito de nosso contato com as mídias escolhidas para a discussão, sendo elas o *Youtube*, Jogos Digitais e o *Instagram*. Buscamos trazer também a respeito de como tais plataformas poderiam ser inseridas dentro do contexto da sala de aula em busca de uma maior aproximação com a realidade dos estudantes para gerar um maior engajamento.

Em um segundo momento, no qual denominamos como Narrativas Entrelaçadas, trazemos um pouco sobre como se conectam e se comunicam as três plataformas mencionadas nos Contatos Imediatos, nos utilizando de algumas experiências pessoais dentro de tais plataformas como forma de exemplificar tais convergências.

Por fim, concluímos nosso pensamento na seção que chamamos de “Conclusão?” onde procuramos finalizar o pensamento com relação a conexão existente entre tais plataformas trazidas e também enfatizar a capacidade de inserção no ensino que tais redes possuem, procurando concluir, por fim, nossa discussão.

## 1 CONTATOS IMEDIATOS

Vem me levar  
 Para um lugar  
 Longe daqui  
 Livre para navegar  
 No espaço sideral  
 Porque sei que sou

Semelhante de você  
 Diferente de você  
 Passageiro de você  
 À espera de você

— Contato Imediato, Arnaldo Antunes

Em 1977, Steven Spielberg dirige seu primeiro longa de ficção científica. *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*<sup>5</sup> desenvolve-se em torno de três personagens que têm suas vidas afetadas de diferentes maneiras quando naves alienígenas adentram os céus dos Estados Unidos da América, a fim de estabelecer contato pacífico com os estadunidenses. O astrônomo e ufólogo Josef Hynek foi o responsável por construir a escala de encontros imediatos que nomeiam o filme de Spielberg e essa Seção, para o pesquisador as experiências de seres humanos com Objetos Voadores não identificados (OVNIs) poderiam ser organizados em cinco níveis. Para iniciarmos nossos diálogos autoetnográficos, tomamos a liberdade poética de trazer esse título como uma referência metafórica ao encontro com o desconhecido.

Nessa seção abordaremos as problemáticas de nossos respectivos eixos a partir de narrativas pessoais dentro de uma cultura convergente. Desse modo, no primeiro tópico propomos identificar como as produções visuais de artistas trans na contemporaneidade dialogam com o ensino das Artes Visuais, partindo da plataforma *YouTube* como meio de convergência; o segundo tópico relata as possibilidades pedagógicas que surgem a partir da utilização de jogos digitais no ensino das Artes Visuais; e por último o terceiro tópico irá explicar como a ferramenta *Stories*, dentro da plataforma *Instagram*, pode ser potencializada dentro da sala de aula para o ensino das Artes Visuais.

---

<sup>5</sup> Título original: *Close Encounters of the Third Kind*. 1977. Livre. Duração 2h 18min. Direção de Steven Spielberg. Drama/Ficção Científica. Fonte: <https://www.imdb.com/>

## 1.1 E se a Arte fosse Trans? O YouTube enquanto plataforma potencializadora para um ensino decolonial de Visualidades.

Figura 2 — Eu me chamo Erasmo.



Fonte: Colagem digital elaborada pelo autor.

Erasmus: Quando penso sobre Cultura da Convergência me vem à mente o filme *Jogador Nº 1* (*Ready Player One*, 2016). A narrativa se passa em um futuro distópico, quando um programador de jogos famoso morre e simultaneamente promove uma “caça ao ovo” dentro de seu jogo mais famoso, o OASIS. O jogador que desvendar todas as pistas, herdará a propriedade intelectual do jogo. Mas o que tem a ver com a Cultura da Convergência? Bom, é um jogo de imersão virtual, daqueles que você literalmente entra dentro do jogo através de algum dispositivo. Interativo, os jogadores podem escolher e modificar seus personagens, inclusive personagens da Cultura Pop. A divulgação do filme se concentrou nesse aspecto, a ideia de que, dentro de um filme teria um videogame, e dentro do videogame vários personagens da Cultura Pop poderiam ser encontrados. Onde mais se veria o RoboCop e Marvin, o Marciano juntos? ou Hello Kitty e Freddy Krueger? É como se fosse o Encontro de Power Rangers Vermelhos da Cultura Pop. O que em si, já me remete a uma época do Facebook onde os usuários promoviam eventos temáticos, como um Encontro de Power Rangers Vermelhos ou a famosa Corrida Naruto na Avenida Paulista, eventos históricos para a minha geração. Isso é Cultura da Convergência purinha! Abarcando os três conceitos principais: convergência das mídias, cultura participativa e inteligência coletiva. Mas sempre digo que o YouTube é minha rede social favorita, porque adoro a seção de comentários. E, não por acaso, foi lá onde participei dos meus primeiros debates online.

Cursei o Ensino Médio no período fértil dos debates nas redes sociais, em 2015 eu era monitor de Sociologia e presenciei o “boom” das discussões sobre racismo,

*misoginia, legalização do aborto e das drogas no ambiente online. Nesse mesmo período, a Nátaly Neri era a única influenciadora no YouTube que cursava Ciências Sociais, e viralizou por falar sobre Colorismo e Apropriação Cultural. O Olavismo e o Bolsonarismo se espalhavam como um vírus dentre os usuários do Facebook, principalmente, e foi quando passei a consumir o Canal do Pirulla, na plataforma YouTube. O Pirulla — Paulo Miranda Nascimento — foi um dos instigadores do Science Vlogs Brasil, movimento de divulgação científica criado por pesquisadores e educadores brasileiros, visando combater fake news e desinformações nas redes. Foi motivado por essa onda de combate a desinformação, empoderamento e “textão de Facebook” que participei da minha primeira “treta online”, bem ali na seção de comentários do Canal do Pirulla. Enquanto calouro no curso de Ciências Biológicas, acreditava ter bons argumentos para defender a legalização do aborto com convicção.*

*Bom, eu meio que não fui um adolescente muito participante nas redes sociais, nunca tive Tumblr, e só criei uma página no Facebook por que nossa professora de Língua Portuguesa do primeiro ano do Ensino Médio, Luciana Toledo, passou um trabalho que era para ser feito dentro da tal rede. O Twitter então, criei por livre e espontânea pressão dos meus amigos durante o Ensino Superior. Na época do Orkut, minha primeira rede social, meus pais monitoravam tudo aquilo que eu consumia, o que acabou limitando o meu uso aos jogos e passeio passivo pelas comunidades. Agora, com o Instagram rolou uma química diferente, para mim era uma ferramenta de comunicação visual com pessoas semelhantes a mim, pessoas LGBTQIA+, foi lá onde, pela primeira vez, senti confiança para compartilhar minhas ilustrações, pinturas e fotografias editadas, e foi através dessa plataforma que passei a consumir e interagir com os conteúdos de outras pessoas transgêneras.*

*Voltando ao princípio, além das discussões via seção de comentários, o YouTube também foi minha porta de entrada para o mundo dos games, jogos. Os streamers, nesse contexto, são jogadores que transmitem suas partidas online, as chamadas gameplays, que foram durante muito tempo minha maior fonte de entretenimento. Os gamers, jogadores, foram aos poucos abandonando a plataforma YouTube devido à má remuneração, tornando outras plataformas como a Twitch.tv e o Discord populares entre jovens entusiastas de jogos. Particularmente, me sinto pouco apto a lidar com essas últimas duas redes, mas é inegável sua relevância na potencialização de conexões online.*

Agora, como relacionar as visualidades trans — transgêneras, transsexuais, travestis — no contexto da convergência das mídias, com o ensino de Artes Visuais? Como entender a participação em comunidades on-line, de grupos socialmente perseguidos? Como se dá essa interatividade? E como trazer essas questões para a educação em visualidades? Onde fica a decolonialidade nisso tudo? Foi a partir de perguntas como essas que comecei a pensar a construção do meu eixo, como essas questões dialogam com o meu relato inicial? O que a minha vivência enquanto um homem trans branco, pode somar nessa discussão? Dissidência? Disrupção? Em meu depoimento, percebo que não é possível encontrar experiências artísticas e nem nada sobre a questão da transgeneridade em si.

Uma das mais profundas marcas do pensamento decolonial é sua forte crítica ao monopólio ocidental da produção de conhecimento, da disseminação de um saber considerado, por seus próprios criadores, enquanto científico e verdadeiro (GROSGUÉL, 2016). [...] Não é incomum que escutemos, até mesmo em espaços de pensamento decolonial, os termos mulher biológica/ mulher anatômica/ fêmea anatômica em referência a mulheres cis, e homem biológico/ homem anatômico/ macho anatômico em referência a homens cis. [...] Com efeito, para materializar tal movimento, criamos o conceito de colonialidade cisgênera. [...] A generificação teria sido socialmente construída para que seu próprio inventor — o homem, branco, europeu, proprietário, heterossexual e cisgênero — não perdesse o poder de controle sobre as terras que invadia e das quais se apropriava. (ROCHA *et al.*, 2021, p. 637-659)

Desse modo, fiz algumas “bricolagens” narrativas, realocando-as para pensar sobre a potencialidade de visualidades transgêneras para o ensino de Artes Visuais, partindo do *YouTube* como meio de convergência e através de uma ótica decolonial. Grande parte das experiências com o ensino *Queer* dentro das Artes Visuais irão trazer imagens e visualidades produzidas por pessoas de gênero/sexualidade dissidentes para as salas de aula, normalmente ao trabalhar Arte Contemporânea com os estudantes (DIAS; MENEZES, 2017; COSTA, 2021; MARCELINO, 2019).

Mas uma questão que pega para mim, é como essas visualidades ainda são coladas em um lugar distante. Nas teorias pós-críticas, não é possível pensar a educação sem considerar as relações de poder envolvidas na concepção do currículo (SILVA, 2005, p.148), desse modo, uma pedagogia dissidente seria, primeiramente, considerar o contexto da escola e das pessoas que fazem parte de sua construção — coordenação, professores, funcionários, estudantes, pais e responsáveis — a comunidade onde ela se encontra. “O fascínio da imagem atinge seu ápice quando nós somos a própria mensagem.” (BURGUESS *et al.*, 2009, p. 9).

O *YouTube* se destacou dentro da cultura participativa por dispor de uma interface simples e acessível, possibilitando aos usuários um ilimitado compartilhamento de vídeos pessoais, mesmo que de baixa qualidade ou sem edição. A plataforma também foi a primeira a se integrar a outras redes sociais, ao escrever em um blogue, por exemplo, o usuário pode vincular um vídeo já postado no *YouTube* através de um *hiperlink*<sup>6</sup>. Logo a ferramenta se tornou o principal meio de suporte dos

---

<sup>6</sup>Ligação ou Super Ligação, dentro da internet é o que vincula uma página a outra ou um documento a outro; palavras ou imagens que quando clicadas levam para outros documentos ou partes do documento.

vídeos virais, intensamente compartilhados através do *Facebook*, eles atingiam altos números de visualizações rapidamente. No Brasil, esse fenômeno criou novas figuras públicas, os criadores de conteúdo, pessoas comuns que ganharam muita popularidade através de seus vídeos compartilhados no *YouTube*.

Figura 3 — Pôster promocional de *Internet, o filme*.



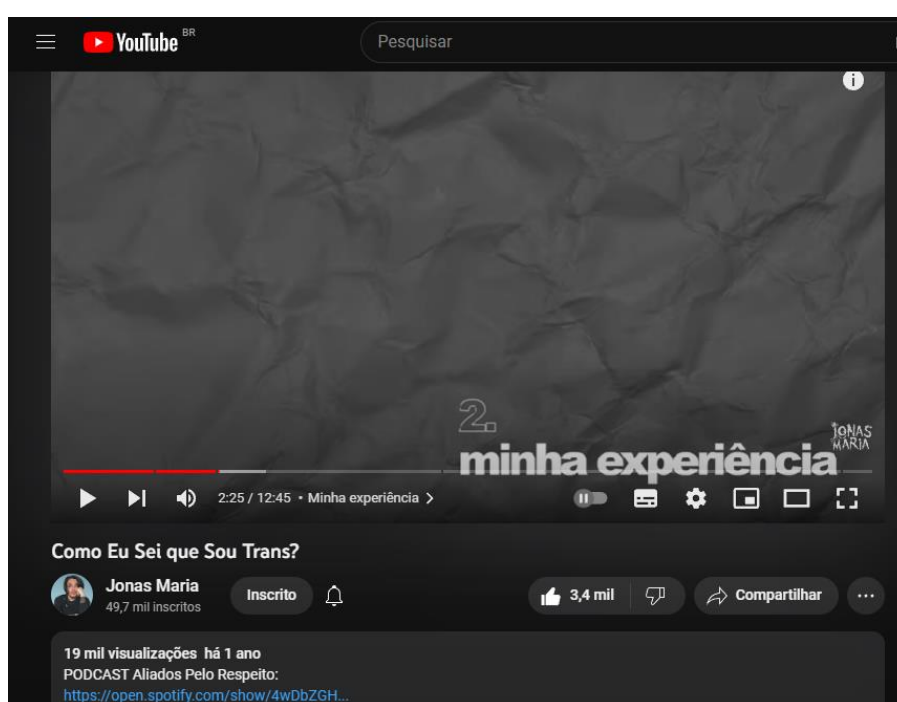
Fonte: Wikipédia.

Dentro do meio LGBTQIA+<sup>7</sup> o *YouTube* é visto como uma fonte de pesquisa para o autoentendimento (MARCELINO, 2019; CUNHA, 2021), isso acontece por conta dos vídeos de “saída do armário” populares dentro da comunidade. Nesses

<sup>7</sup> Popularmente conhecida como GLS — gays, lésbicas e simpatizantes — ao longo dos anos 2000, a sigla passou por modificações à medida em que as discussões sobre gênero e sexualidade alcançavam um público maior e as novas gerações. Atualmente, a sigla tenta abranger o máximo de diversidades possíveis dentro do campo de gêneros e sexualidades dissidentes, representando Lésbicas, Gays, Bissexuais, Panssexuais, Transgêneros, Travestis, Transsexuais, pessoas Intersexo, Assexuais e *Queers*. Podendo ser escrita também como LGBT+, LGBTIAP+, LGBTIA+, LGBTQ+, dentre outros, mas sempre acrescida do sinal de soma (+) para indicar a diversidade.

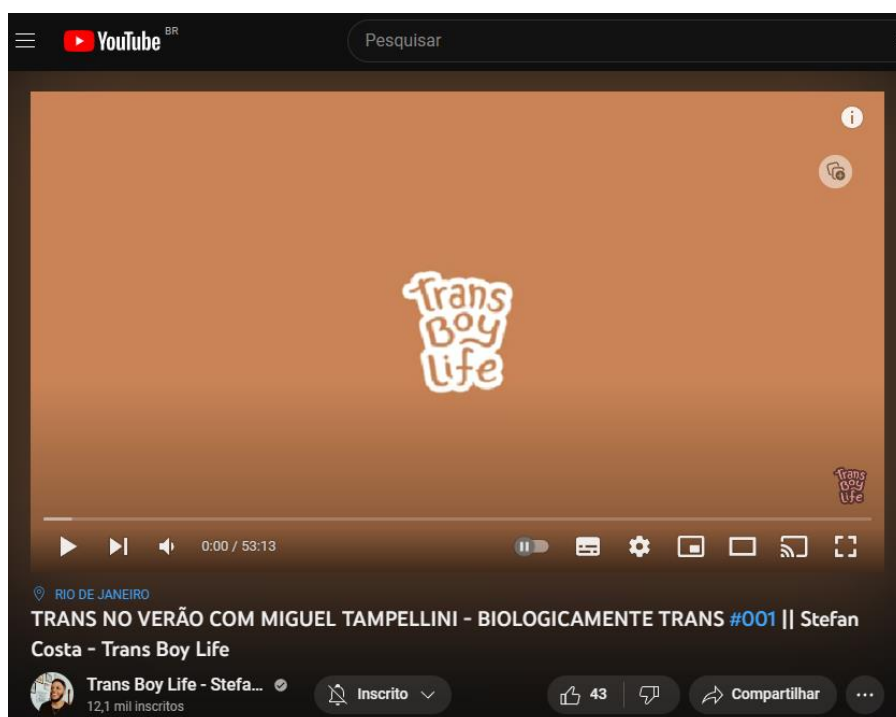
vídeos, as pessoas contam como se descobriram LGBTQIA+, como foi a aceitação do meio, suas primeiras experiências dentro daquela identidade e divulgam suas redes sociais para que outras pessoas possam segui-las. Durante meu processo de autodescoberta enquanto homem trans, assistia aos vídeos de “saída do armário” e assim formulava como poderia contar para minha família e amigos. Também serviu como recurso para entender os riscos que eu correria ao me assumir, os efeitos da hormonização e os procedimentos necessários para mudança dos documentos civis.

Figura 4 — Como Eu Sei que Sou Trans?



Fonte: Captura de tela. Canal Jonas Maria no *YouTube*, minuto 2:25. Disponível em: <https://youtu.be/J3UUWIO2aeY>. Último acesso em: 27 jan. 2023.

Figura 5 — Quadro Biologicamente Trans de Stefan Costa com participação de Miguel Tampellini.



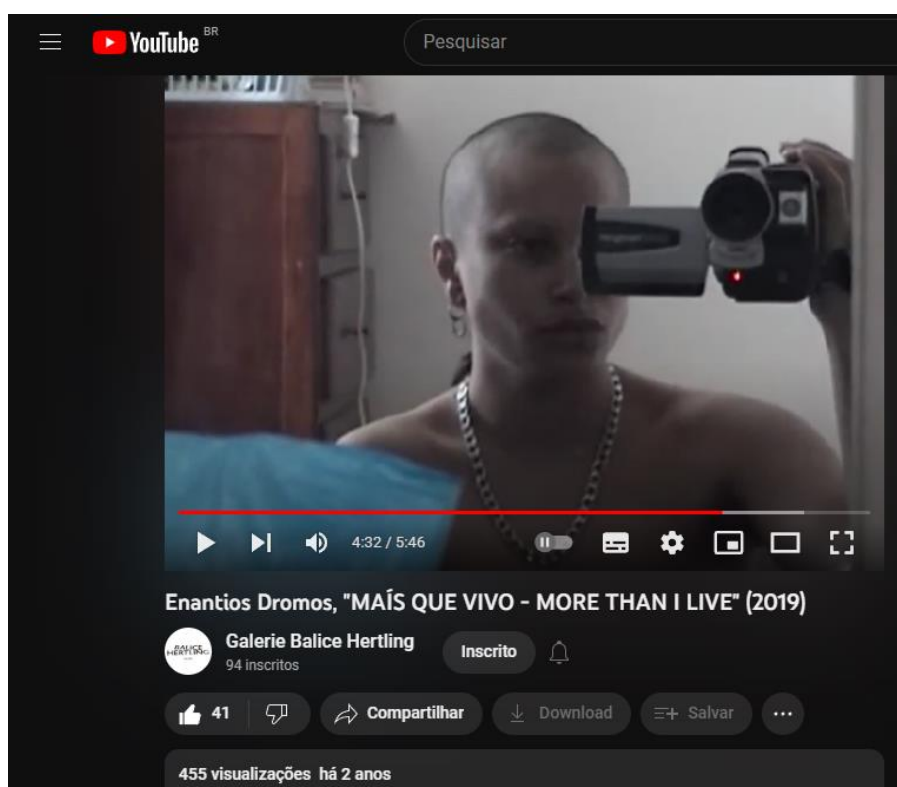
Fonte: Captura de tela. Canal *Trans Boy Life* no *YouTube*, minuto 0:00. Disponível em: <https://youtu.be/eSe8D82vnBM>. Último acesso: 27 jan. 2023.

Em levantamento bibliográfico sobre *YouTube* e Educação, Lopes e Mion (2021) argumentam que o *YouTube* vem sendo usado na educação formal, mesmo antes da pandemia de Covid-19, para aproximar os conteúdos educativos ao cotidiano da juventude contemporânea. Os autores se amparam na pesquisadora em comunicação Lucia Santaella (2013; 2014) para estabelecer o conceito de leitor contemporâneo, pois “possui uma potência interdisciplinar para os estudos envolvendo a educação e a cibercultura” (LOPES; MION, 2021, p. 532). Por fim, concluem que é necessário haver um aprofundamento nas pesquisas que relacionam conceitos do campo da comunicação e da linguagem com o uso de plataformas como o *YouTube* no meio docente e discente, para fim de enriquecer o campo de estudos sobre mídias sociais digitais aplicadas à educação.

Para Santaella (LOPES; MION, 2021, p.533) a cultura participativa produziu um quarto tipo de leitor, o ubíquo. Esse deixou de ser apenas consumir para se tornar também um produtor de mensagens, destacando a potencialidade de autoria<sup>8</sup> da

ferramenta *YouTube*. Graças aos dispositivos móveis esse leitor ganha mobilidade e pode subjetivamente se desvencilhar dos espaços físicos, tornando-se onipresente através das múltiplas interfaces atuais e virtuais<sup>9</sup>. Lopes e Mion destacam ainda que o docente deve se apropriar de conceitos como esse para repensar seu papel na formação dos discentes, “Ao dividir o espaço com outros pontos de vistas apresentados pela diversidade de narrativas audiovisuais disponíveis na Internet, o professor pode se abrir para um diálogo profícuo com seus educandos e ressaltar seu papel de mediador nesse processo.” (LOPES; MION, 2021, p. 533).

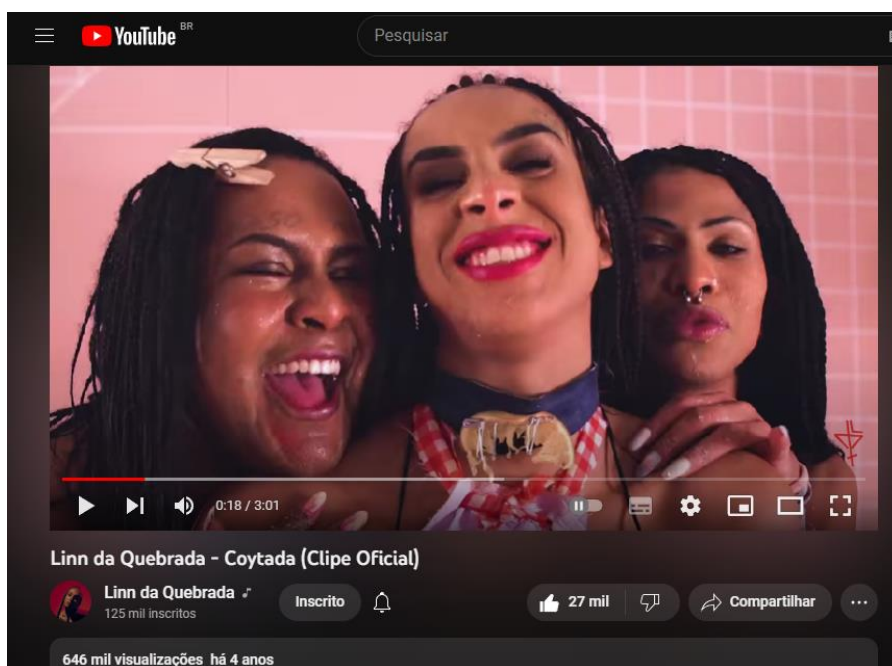
Figura 6 — Mais que vivo, *More than I Live* por Enantios Dromos.



Fonte: Captura de tela. Canal *Galerie Balice Hertling* no *YouTube*, minuto 4:32. Disponível em: <https://youtu.be/uibt3JkloZI>. Último acesso: 27 jan. 2023.

<sup>9</sup> Ver nota sobre 'virtualizado' em Introdução - Cultura da Convergência.

Figura 7 — Clipe Oficial Coytada por Linn da Quebrada.



Fonte: Captura de tela. Canal Linn da Quebrada no *YouTube*, minuto 0:18. Disponível em: <https://youtu.be/IUq4WWJRngE>. Último acesso: 27 jan. 2023.

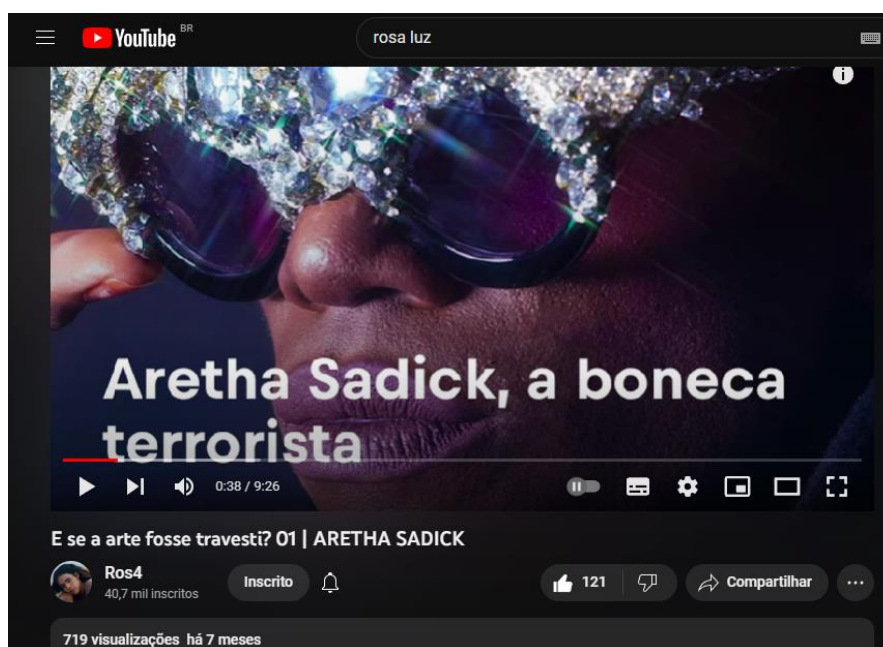
Enantios Dromos (@limtrf) é um modelo, artista e (des)construtor de imagens transgênero, nascido em Bagé no Rio Grande do Sul, é um dos fundadores do projeto de arte interdisciplinar *Limítrofe Television*, voltado para a fomentação de produções/criações visuais de corpos dissidentes, transviados, desviados, desidentificados (PRECIADO, 2011) da heteronormatividade, que “[...] não conseguem ser homens ou mulheres de verdade [...]”. Entre seus trabalhos de maior repercussão estão a captação em VHS do videoclipe “Coytada” (Linn da Quebrada, 2018), e a vídeo-performance “MAÍS QUE VIVO - MORE THAN I LIVE” (Enantios Dromos, 2019), ambos disponíveis na plataforma *YouTube*.

[...] algumas vezes é preciso agir aterrorizando a norma e seus efeitos. Usando meu corpo como arma para colocar em xeque um sistema que torna invisíveis corpos como o meu. [...]. (Linn da Quebrada em entrevista a Isabela Serafim. Estadão, 2017)

Enquanto um *terrorista de gênero* (GRUNVALD, 2022), suas obras podem ser entendidas como ativismo (arte e ativismo), linguagem artística urbana que surge no século 21 e que, de modo geral, pensa o fazer artístico como intervenção social, uma ferramenta de transformação dos sistemas de dominação e poder (ALADRO-VICO *et*

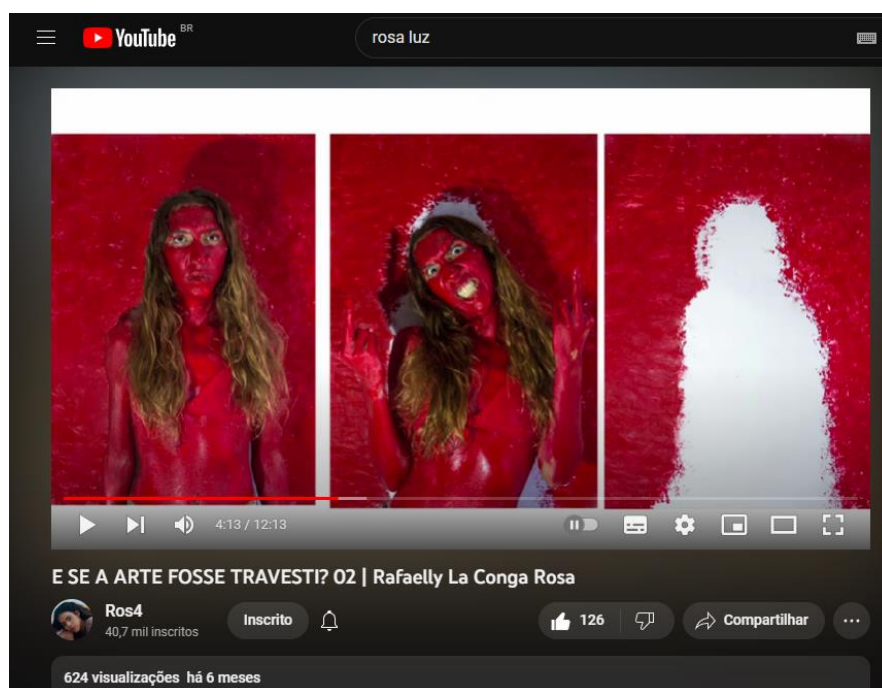
al., 2018). Para Prada (2012), esse tem sido um dos principais objetivos das produções artísticas na Internet desde seu início em meados dos anos 90, pensar como esse emaranhado de redes pode contribuir para a inclusão de sujeitos na cultura e economia, analisando politicamente as dinâmicas de funcionamento da Internet e como as linguagens construídas a partir dela poderiam servir para libertar os sujeitos da colonização e interesses econômicos.

Figura 8 — Quadro E se a Arte fosse Travesti? por Rosa Luz.



Fonte: Captura de tela. Canal Ros4 no YouTube, minuto 0:38. Disponível em: <https://youtu.be/cWb36yAYR1A>. Último acesso: 27 jan. 2023.

Figura 9 — Quadro E se a Arte fosse Travesti? por Rosa Luz.



Fonte: Captura de tela. Canal Ros4 no YouTube, minuto 4:13. Disponível em: <https://youtu.be/tPsp996g5zU>. Último acesso: 27 jan. 2023.

A artista e criadora de conteúdo Rosa Luz sofreu com várias ameaças de morte e perseguições pelas redes sociais no ano de 2019, o que fez com que ela desativasse seus perfis e conteúdos durante um tempo, e na internet, se você não posta nada, você perde engajamento. Engajamento é o mesmo que visibilidade, caso você seja uma pessoa tecnofóbica ou nunca tenha usado a internet antes. Como estou inserido dentro de um contexto artístico, entendo que a frase “E se a arte fosse travesti?” nos instiga a pensar em “a quem pertence a Narrativa?”, ou seja, e se a Narrativa pertencesse a nós, pessoas trans? E se nós tivéssemos o poder de contar nossas próprias histórias, de descrever nosso próprio corpo?

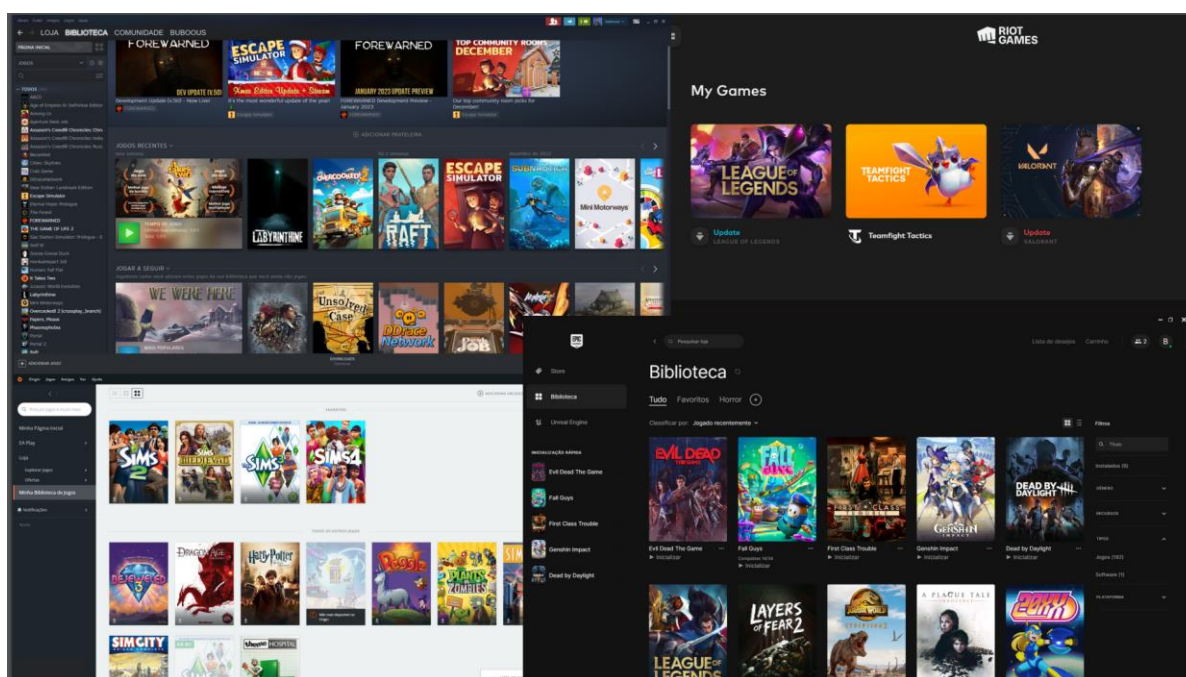
Atualmente, a expressão “cultura participativa” é utilizada para abordar um leque tão grande de manifestações que mais adequado seria nos referirmos a “culturas participativas”, realçando que não estamos diante de um fenômeno único nem tampouco de um conceito monolítico. [...] Jenkins (2006) entende a cultura participativa como um fenômeno no qual há criação e compartilhamento de conteúdos entre os consumidores de mídia, motivados pela crença de que suas contribuições importam para os outros. (FECHINE, 2014, p. 9-14)

Até então vemos quatro narrativas transgêneras diferentes possíveis dentro do *YouTube*: vídeos de autoentendimento, vídeo performance, vídeo musical e vídeos

sobre artistas trans. Os propósitos distintos dessas narrativas evidenciam a complexidade do meio transgênero e de seus respectivos sujeitos, contribuindo para o rompimento da ideia abjeta que ocupam no imaginário popular. Enquanto potenciais audiovisuais, podem aproximar o contexto escolar dessas vivências, diminuindo a discriminação nas instituições de ensino e com efeito, a evasão de jovens e crianças transgêneras.

## 1.2 A presença dos jogos digitais na atualidade tecnológica

Figura 10 — Biblioteca particular.



Fonte: Imagem autoral.

***Bruna:** O universo dos jogos sempre esteve presente em minha vida, desde muito nova tive contato com eles em seus diversos formatos que nos são apresentados. Sendo eles jogos físicos como os de tabuleiro, dos quais joguei muito jogo da vida, detetive e war, também jogos de cartas que desde sempre fizeram parte de viagens em família, dentre as outras plataformas nas quais eles são desenvolvidos. Pensando os jogos digitais e em que momento entrei em contato com tais plataformas, preciso retornar a minha infância e ao primeiro celular Nokia que meu pai trouxe para dentro de casa, onde eu constantemente o importunava para que me deixasse jogar o famoso “jogo da cobrinha”, a partir de tal lembrança me recordo de muitas outras situações onde meu momento de lazer se resumia a um computador ou a algum tipo de console, seja ele playstation, nintendo ou até mesmo celular. Ao longo dos anos, após adquirirmos um computador em casa, comecei a ter maior contato com jogos digitais. Sempre muito interessada por narrativas, encontrei nos jogos mundos dos quais a realidade não*

*poderia me proporcionar e com eles aprendi sobre assuntos diversos enquanto me divertia.*

*Uma memória interessante da qual me recordo se passa quando eu ainda fazia ensino fundamental e tínhamos em nossa grade curricular a aula de informática. Acredito que como na época as tecnologias ainda não se mostravam tão presentes no dia a dia das pessoas, portanto tal aula teria o intuito de nos familiarizar com tais tecnologias para que pudéssemos desenvolver um pouco dessa inteligência tecnologia. Essa se tornava minha aula mais aguardada durante toda a semana, pois era quando eu tinha tempo para jogar o jogo do ursinho pooh e da pequena sereia.*

*A medida em que a tecnologia foi evoluindo e jogos mais elaborados se tornaram possíveis, presentes de natal passaram a ser playstations e consoles portáteis da nintendo e com isso passei a consumir em maior número jogos maiores e mais complexos como as franquias God of War, Assassin's Creed, entre outros. Dentro de toda a vasta biblioteca de jogos existente no mundo, sempre me interessei bastante pelos jogos conhecidos como RPGs<sup>10</sup>, aqueles em que o jogador se posiciona no ponto de vista de um personagem principal, e esse está inserido em uma narrativa que possui início, meio e fim.*

*Não só retratando mundos fantasiosos e realidades alternativas tais jogos podem também abordar temáticas históricas que por mais que não se prendam a representar tais fatos históricos em sua total veracidade, geram suficiente curiosidade para que o jogador busque além a respeito dos assuntos trabalhados ao longo da narrativa.*

*O principal exemplo que me recorre está a partir da franquia de jogos Assassin 's Creed, mais especificamente a trilogia que se inicia a partir do segundo jogo da cronologia. Sendo o primeiro RPG que mergulhei em sua história e cheguei a terminar, fui imersa em uma narrativa que se passou na Itália renascentista, século XV. A partir de tais jogos não só tive uma visão da Itália da qual eu possivelmente não conseguiria ter sem viajar para o país, assim como pude observar um pouco como era a vida naquele período, a moda, como se locomoviam, entre outros aspectos sociais. Sendo bem retratado arte e arquitetura, tive contato com diferentes áreas do país e interação com grandes personagens históricos como Leonardo Da Vinci, cientista, matemático, engenheiro, inventor, pintor, escultor, arquiteto, entre diversas outras funções das quais ele estudava e desempenhava, foi uma das figuras mais importantes do Renascimento, Nicolau Maquiavel, filósofo, foi um dos principais escritores do período e Rodrigo Borgia que veio a se tornar o papa Alexandre VI, 214º papa da Igreja Católica, um dos papas mais corruptos da história.*

*Além da curiosidade a respeito de diversos assuntos que os jogos digitais vieram a me proporcionar, eles também são capazes de gerar afeto, seja esse pela imersão em tais histórias que nos prendem e fazem parte de nossas vidas dentro daquele período de tempo em que nos dedicamos a tais jogos. Os jogos digitais, assim como as redes sociais, podem possuir a*

---

<sup>10</sup> RPG ou Role-Playing games, é uma sigla que pode ser traduzida como “jogo de interpretação de personagens”. Onde o jogador assume o papel, ou ponto de vista, de um personagem dentro de uma história fictícia. Existem diversas maneiras de se jogar um RPG, podendo ser um jogo individual como God of War, ou jogado com amigos como por exemplo Dungeons and Dragons.

*ferramenta on-line, permitindo que haja uma interação entre seus usuários, ocorrendo isso dentro dos próprios jogos ou em comunidades de interesse comum online. Ao longo dos anos, a partir de tais ferramentas, os jogos me proporcionaram fazer amizades com pessoas diversas em diferentes partes do mundo, possibilitando a expansão de meus horizontes e o compartilhamento de culturas.*

*Com isso, os jogos digitais em minha vida foram capazes de me trazer conhecimento não somente a partir das histórias presentes dentro do próprio jogo, mas também através das interações sociais que o mesmo me proporciona.*

Devido a minha grande aproximação com o universo dos jogos digitais, ao pensar em contribuições possíveis das quais eu poderia oferecer a sala de aula, a inserção de tais jogos no ambiente educacional me pareceu uma proposta viável e interessante. Tendo a cultura da convergência como pontapé inicial para essa pesquisa, eu não poderia exemplificar melhor do que com o universo dos jogos digitais. Jenkins (2009) traz em seu livro “Cultura da Convergência” que as velhas mídias não morrem, elas se convergem e se atualizam a medida em que novas tecnologias são desenvolvidas no mundo, um exemplo claro que temos disso na sociedade atual é o próprio telefone celular, que não mais se limita a fazer e receber ligações, mas se tornou máquina fotográfica, computador, videogame, entre tantas outras funções das quais conseguimos executar com um único aparelho na palma de nossas mãos. Dentro dessa realidade também se inserem os computadores e consoles de videogame, que se tornaram as principais plataformas onde os jogos digitais são veiculados.

Por volta dos últimos 30 anos, a tecnologia veio se desenvolvendo em velocidade alarmante e nos proporcionando novas maneiras de lidarmos com o nosso cotidiano, e com isso, as novas gerações que foram nascendo já inseridas nessa nova realidade começou a processar seu dia a dia com um maior nível de inteligência tecnológica. Como diz Prensky (2001), uma grande parte dessa nova geração de crianças e adolescentes passam mais tempo conectadas a um computador ou a consoles de videogame envolvidas com tais tecnologias, recebendo informações diversas a todo momento do que dentro das salas de aula estudando por meios tradicionais de ensino, com isso, a escola é inserida em um lugar onde perde sua centralidade como processo formativo, como afirma Arruda (2011). Perante tal realidade,

As alterações nos processos cerebrais na construção de sentido criaram novas demandas que não mais supridas nos métodos de ensino da escola tradicional, buscam estímulos exteriores aos encontrados no ambiente escolar. (SILVA, 2019, p. 93-94)

Pensando nisso, e analisando nossa realidade educacional, surge o questionamento a respeito de que maneira podemos inserir os jogos digitais e suas tecnologias dentro das escolas como uma forma alternativa de compartilhamento de conhecimento.

### 1.2.1 Jogos digitais no ensino das Artes Visuais

Quando penso em maneiras que possibilitem a inserção dos jogos dentro do ambiente escolar, mais especificamente nas aulas de artes visuais, me recordo de algumas experiências vivenciadas durante meu período dentro do curso de Artes Visuais e me encontro pensando em jogos específicos dos quais eu poderia me utilizar para exemplificar como tais ações poderiam ocorrer.

No decorrer de minha formação tive contato com algumas matérias que me proporcionaram a utilização dos jogos digitais como forma de produção de conteúdo. Duas situações me foram mais marcantes e é a partir delas que busco exemplificar algumas maneiras pelas quais os jogos poderiam ser somados ao ensino de crianças e adolescentes.

A primeira situação ocorreu no 5º período do curso de Artes Visuais - Licenciatura, em uma matéria voltada para estudos envolvendo o cinema, como forma de avaliação nos foi exigido que produzíssemos um curta metragem, utilizando de qualquer meio que achássemos melhor, poderia ser um *stop motion*, colagem de imagens, gravações pelo celular, entre outras. Dentro de tais possibilidades escolhi produzir um curta utilizando de uma técnica conhecida como *Machinima*.

O termo machinima é originado da junção das palavras, em inglês: *machine* (máquina e, nesse sentido, visto como os computadores e os jogos), *animation* (animação) e *cinema* (cinema). De acordo com o FAQ do *Academy of Machinima Arts and Sciences* (AMAS), machinima seria uma produção audiovisual a partir da filmagem em tempo real, em um ambiente 3D, com a tecnologia dos videogames. (MAIA *et al.*, 2018, p. 5)

Eu já havia tido contato com tal mecanismo antes — através de vídeos no YouTube —, em específico um canal chamado “Rao TV”, onde se utilizando do jogo

*The Sims 4*<sup>11</sup> ele desenvolve personagens e histórias que geraram a série conhecida como *Girls In The House*.

Figura 11 — *Girls In The House*.



Fonte: Print retirado do canal do YouTube Rao TV, minuto 1:27. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DueqHtupyNI&list=PLLzL0mq1mPyUWMaBHAnVOYHX1xral66c->. Acesso: 21 jan. 2023.

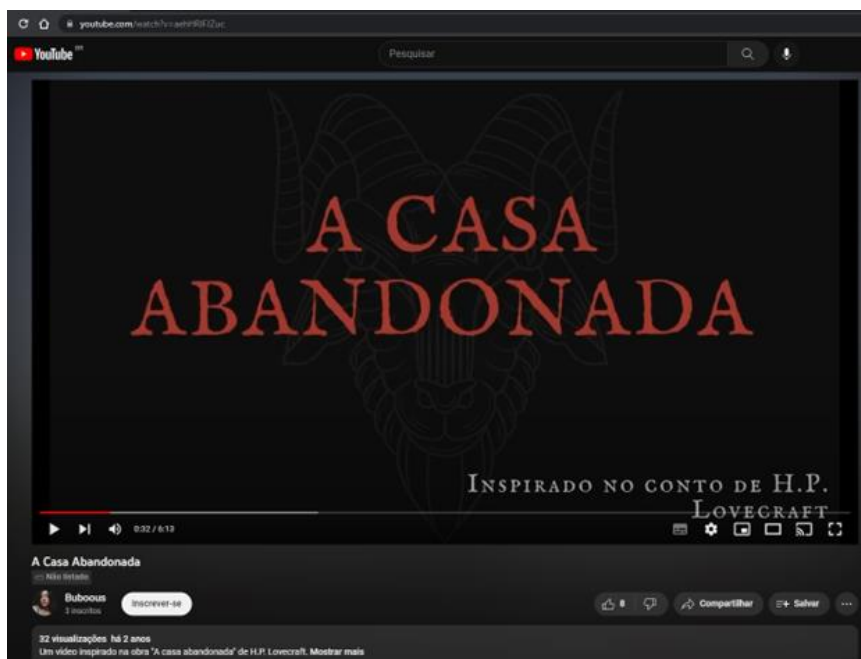
A partir de tais vídeos, decidi que para o curta metragem que eu desenvolveria, a ferramenta escolhida foi exatamente a mesma utilizada para a produção dos vídeos de *Girls In The House*. Gostaria de salientar que para a produção dos *Machinimas* diversos outros jogos podem ser utilizados, não somente o *The Sims 4*.

Eu e uma amiga formamos uma dupla para a produção de tal *Machinima* e escolhemos o conto “A Casa Abandonada”<sup>12</sup>, de H.P. Lovecraft, para servir de roteiro para a nossa produção. Pensando no desenvolvimento do roteiro de cenas e de falas decidimos que trataria de um curta inspirado no cinema mudo, então, para isso, nos utilizamos de painéis como forma de expressar o que os personagens estavam falando e colocamos por cima de todo o vídeo uma música que combinou com a atmosfera que o curta tenta nos passar.

<sup>11</sup> *The Sims 4* é um jogo digital de simulação de vida definitivo, onde se pode criar seus personagens, construir casas e viver diferentes vidas como descrito no site oficial do jogo. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-4>.

<sup>12</sup> Link para o curta autoral “A Casa Abandonada” disponível em: <https://youtu.be/aehHRIFJZuc>.

Figura 12 — Recorte do curta “A casa Abandonada”.



Fonte: Print retirado do canal do YouTube Bubooos, minuto 0:32. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aeHHRIFJZuc>. Acesso: 21 jan. 2023.

Figura 13 — Exemplo de fala dos personagens dentro do curta “A casa Abandonada”.



Fonte: Print retirado do canal do YouTube Bubooos, minuto 0:53. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aeHHRIFJZuc>. Acesso: 21 jan. 2023.

Depois de decidido como prosseguir com as cenas e com as falas, foi o momento de criar os personagens e os cenários que iriam compor a trama, e para isso foi utilizado a ferramenta existente dentro do próprio jogo *The Sims 4*.

Figura 14 — CAS<sup>13</sup>.



Fonte: *Print* retirado do jogo *The Sims 4*.

Figura 15 — Mundo utilizado disponível dentro do jogo *The Sims 4*.



Fonte: *Print* retirado do jogo *The Sims 4*.

<sup>13</sup> CAS - *Create a Sim*, tradução direta "Crie um Sim". É o espaço dentro do jogo *The Sims* que nos permite criar e editar seu personagem.

Figura 16 — Exemplo de casa utilizada dentro do jogo *The Sims 4*.



Fonte: Print retirado do jogo *The Sims 4*.

Com um pouco de estudo através de blogs e vídeos no *YouTube* sobre como colocar *cheats*<sup>14</sup> no jogo, movimento de câmera, quais aplicativos usar, consegui gravar e editar cenas suficientes para que o curta passasse a existir. Dessa forma, a partir do jogo *The Sims 4*, consegui aprender sobre e trabalhar diversas áreas das quais são necessárias para a construção de um vídeo ou um curta metragem, desde pensar o roteiro, passando pela escolha adequada de figurinos e cenários e até mesmo aprendendo um pouco mais sobre gravação de cenas, enquadramento, entre outras ferramentas necessárias. Portanto, a partir de um jogo digital e um aplicativo de edição de imagens, foi possível gerar aprendizado sobre as áreas que estávamos trabalhando durante a matéria e consegui transmitir da melhor maneira possível o que eu estava buscando expressar ao desenvolver esse curta metragem.

Já a segunda situação da qual mencionei um pouco antes, onde também utilizei jogos digitais para compor uma produção que valeria como avaliação para dada matéria, ocorreu no 6º período durante uma matéria especialmente voltada para jogos digitais. Dentro dessa matéria começamos trabalhando os mecanismos presentes em um jogo digital, tais quais o sistema do jogo, se é aberto ou fechado, possibilitando

<sup>14</sup> *Cheats* dentro do mundo dos jogos digitais é uma gíria usada referente a códigos dos quais os jogadores se utilizam para liberar truques ou habilidades especiais dentro do jogo que lhes beneficiariam ou exibiriam segredos dentro do mesmo.

total autonomia ao jogador com relação ao que fazer enquanto joga, ou se o jogador está preso a uma história em específico; falamos sobre o repertório do jogo e sobre os personagens primários, secundários e terciários, também sobre a jogabilidade, sobre o sistema de missões presente dentro do mesmo e principalmente sobre o universo narrativo.

Para estudar e exemplificar tais aspectos, eu selecionei um jogo da franquia de jogos *Assassin's Creed*, mais especificamente o jogo *Assassin's Creed Odyssey*<sup>15</sup>, lançado no ano de 2018. O jogo se passa em um período conhecido como período de ouro da Grécia antiga, 431 a.C., onde a Grécia atingiu seu auge em crescimento intelectual e tecnológico.

Esse jogo, além de sua jogabilidade bastante interessante, foi escolhido devido ao contexto histórico que ele trabalha, por ser uma franquia bastante inspirada na história da humanidade, possui um certo nível de verossimilhança com a realidade, mesmo que podendo não ser completamente baseados em fatos históricos reais, pois possui sua “liberdade poética”. O jogo consegue nos ensinar um pouco sobre tais regiões e desenvolve até mesmo uma memória afetiva por lugares e tempos históricos no mundo dos quais jamais conseguiremos visitar presencialmente.

Dentro do jogo citado, o principal evento histórico do qual participamos é a Guerra do Peloponeso<sup>16</sup>, nos proporcionando contato com diversas figuras históricas muito relevantes até os dias atuais, tais quais Sócrates<sup>17</sup>, Sófocles<sup>18</sup>, Heródoto<sup>19</sup>, Hipócrates<sup>20</sup>, entre outras grandes figuras históricas que marcaram esse período.

---

<sup>15</sup> Link para o slide autoral a respeito do jogo *Assassin's Creed Odyssey* disponível em: [https://www.canva.com/design/DAEZ\\_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm\\_content=DAEZ\\_uGen4c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEZ_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm_content=DAEZ_uGen4c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton).

<sup>16</sup> A Guerra do Peloponeso se estendeu entre os anos de 431 a.C. até 404 a.C. e foi o conflito entre Atenas e Esparta visando a hegemonia da Grécia.

<sup>17</sup> Sócrates foi o pensador considerado o “pai” da Filosofia.

<sup>18</sup> Sófocles foi um escritor de clássicos da literatura como *Antígona*, *Édipo Rei* e *Electra*.

<sup>19</sup> Heródoto foi o historiador reconhecido por escrever o primeiro livro de história conhecido pelo Homem, com seu livro sobre a invasão persa que ocorreu no início do século V A.C.

<sup>20</sup> Hipócrates foi um intelectual considerado o pai da medicina.

Figura 17 — Guerra do Peloponeso.



Fonte: Print retirado do slide desenvolvido para a matéria de jogos. Disponível em: [https://www.canva.com/design/DAEZ\\_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm\\_content=DAEZ\\_uGen4c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEZ_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm_content=DAEZ_uGen4c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Acesso: 23 jan. 2023.

Figura 18 — Personagens históricos presentes no jogo.



Fonte: Print retirado do slide desenvolvido para a matéria de jogos. Disponível em: [https://www.canva.com/design/DAEZ\\_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm\\_content=DAEZ\\_uGen4c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEZ_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm_content=DAEZ_uGen4c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Acesso: 23 jan. 2023.

Figura 19 — Mais alguns personagens históricos presentes no jogo.



Fonte: Print retirado do slide desenvolvido para a matéria de jogos. Disponível em: [https://www.canva.com/design/DAEZ\\_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm\\_content=DAEZ\\_uGen4c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEZ_uGen4c/LJRqkkRIN2kPPeVKwjNamQ/view?utm_content=DAEZ_uGen4c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Acesso: 23 jan. 2023.

A partir de tais análises a respeito do jogo, nós montamos uma história que poderia vir a se tornar um jogo no futuro, tendo como base a estrutura narrativa da jornada do herói, que foi a estrutura narrativa utilizada nos famosos livros de J.R.R Tolkien, O Senhor dos Anéis.

Figura 20 — A jornada do herói.



Fonte: <https://www.maxfranco.com.br/turismo/a-jornada-do-viajante/attachment/a-jornada-do-heroi-001/>.

Um dos fatores presentes no jogo *Assassin's Creed Odyssey* que mais me chamou atenção tem relação com algo que ouvimos durante a faculdade nas matérias de História da Arte clássica, onde nos foi informado que as famosas estátuas gregas das quais estamos acostumados a ver, em sua maioria feitas no mármore branco, na verdade eram coloridas, e essas foram retratadas no jogo não no mármore branco, mas sim coloridas, assim como o famoso Partenon.

Figura 21 — Estátua grega retratada colorida no jogo.



Fonte: Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/zAA0IL>. Acesso: 23 jan. 2023.

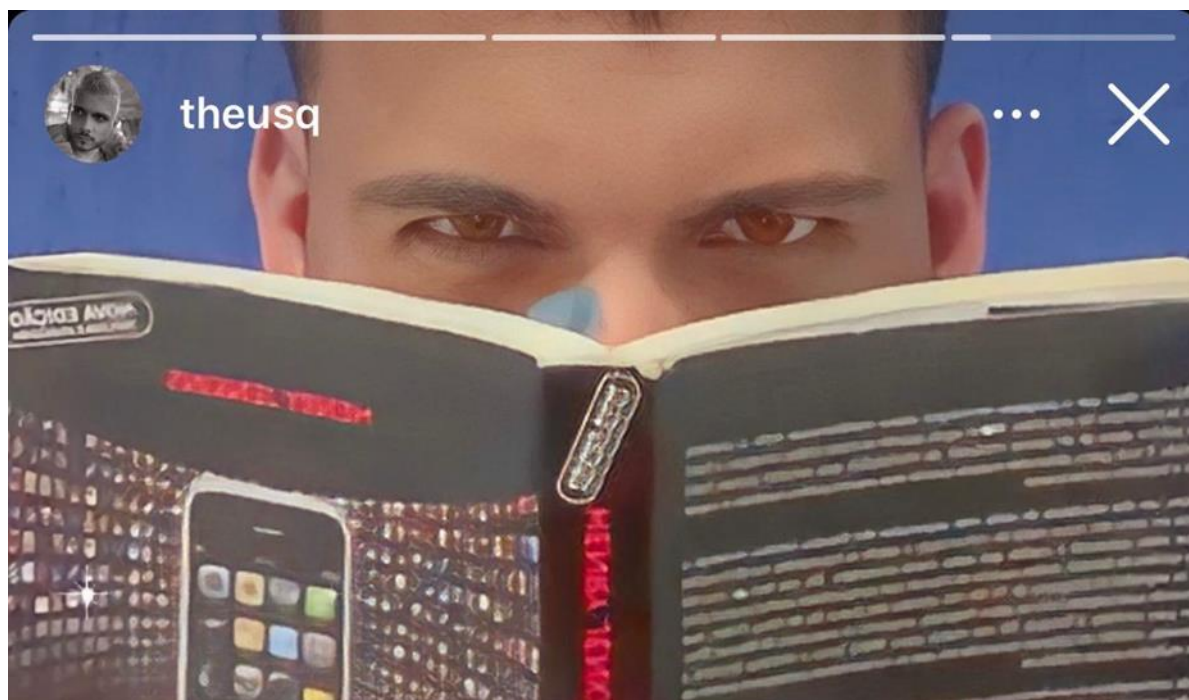
Portanto, a partir de tais experiências busquei exemplificar algumas formas das quais os jogos digitais foram utilizados para gerar conhecimento em matérias envolvendo as Artes Visuais.

A criação do videogame, sua classificação como entretenimento, sua evolução em aspectos gráficos e narratológicos e, atualmente, a discussão acerca do status artístico, constitui uma trajetória que pode ser mais facilmente assimilada por crianças e jovens, por se tratar de uma linguagem próxima e pertencente ao seu cotidiano e capaz de criar analogias com diversos movimentos artísticos e seus respectivos conceitos históricos, salvo suas características individuais e partindo de uma conceituação generalizada. (SILVA, 2019, p. 96)

Com isso, a partir dos jogos digitais, podemos gerar diversas discussões a respeito de temas distintos já que a biblioteca digital existente nos dias de hoje é extremamente vasta e desta forma, conseguimos nos aproximar um pouco mais da linguagem das crianças e adolescentes do mundo atual, em busca de tornarmos possível sempre ministrar aulas melhores e mais cativantes para as novas gerações.

### 1.3 Pensar, postar e reformular: Os stories do Instagram como ferramenta potencializadora de ensino das artes visuais, dentro e fora de sala.

Figura 22 — Fragmentos



Fonte: elaborado pelo autor.

Matheus: Quem sou eu?

Eis aí uma pergunta, às vezes, difícil de se responder, pois aprendi que a cada acordar somos diferentes daquele ao qual nos despedimos ao nos deitarmos, mas até o momento, acredito eu, ainda não mudei tanto assim.

Deixa eu me apresentar? Meu nome é Matheus Santos Queiroz, nascido no interior da Bahia, porém um habitante aparecidense<sup>21</sup>, há mais de 25 anos... vindo de família pobre — que a única coisa que se tem é o nome e a reputação —, esses — perante a minha família — não os tenho, pois eu os destruí ao me assumir homossexual, aos 21 anos. Então, saiba que a vida nunca foi fácil para mim, porém se tornou mais leve após minha revelação ao mundo, como se não fosse nada visível de se ver ou perceber desde o meu primeiro falar.

Voltando ao breve resumo, sou diretor de arte e *social media* de uma agência de publicidade em Goiânia, ao qual fui chamado para ser sócio, ou seja, ainda continuo pobre. Trabalho e vivo daquilo que mais amo, o universo das redes sociais, tenho 28 anos, caminhando para os meus 29 anos, que completarei em 13 de agosto de 2023, e se você for uma pessoa que gosta de signos já percebeu que este que vos escreve é um leonino. Essas informações podem ser supérfluas, neste primeiro momento, mas

<sup>21</sup> Característica dada a pessoas que nasceram ou moram em Aparecida de Goiânia - Goiás.

talvez faça sentido quando você ler sobre o caminho que resolvi percorrer na cultura da convergência.

Saiba que minha vida é um eterno treino, para qual o prêmio ainda, não sei, mas acredito que a cada novo desafio que me surge é como se eu abrisse uma porta e um novo, às vezes complexo, mundo me aparece, mostrando que ainda não estou pronto, porém um pouco mais forte e maduro do que já fui. (Matheus Santos Queiroz, 2022).

### 1.3.2 Cultura da convergência

Está aí uma parada muito louca que me foi apresentada, em 2018, pela professora Noeli Batista dos Santos, indicada para ser minha orientadora no meu Trabalho de Conclusão de Curso pela professora de TCC, Lilian Ucker. Posso dizer que foi mais uma etapa da graduação, a qual tive o prazer de apreciar; cujo interesse se aproximava daquilo que mais gosto, redes sociais.

E sim, estou há muitos anos dentro desta universidade, cursando o mesmo curso, mas fazer o quê se as “consequências da vida” me fizeram ainda estar aqui. Voltando ao assunto... falar de cultura da convergência é ressaltar o que o autor do termo e pesquisador da área, Henry Jenkins (2006), explica em seu livro de mesmo nome. Para ele, é a “[...] palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura [...]” (p. 377).

Ele acredita que a movimentação de conteúdos por meio de diferentes plataformas, geralmente envolvendo a união entre diferentes indústrias midiáticas, acontece de maneira fluida e estratégica. Jenkins (2006) explica que a convergência acontece a partir dos meios de comunicação, de uma cultura participativa e da inteligência coletiva.

E quando relato, na primeira frase desse texto — “Está aí uma parada muito louca” — é porque esse livro foi publicado em 2006, e sua pesquisa se detém antes disso, e o que ele nos traz como referências se encaixa perfeitamente no que vivemos hoje, ou seja, fascinante, se você ainda não leu, aconselho procurar e o ler.

A partir disso, avançamos para a etapa em como esse termo se relaciona ao que gosto e como isso pode potencializar o ensino das artes visuais, para além da sala de aula tradicional.

A internet e a evolução das tecnologias digitais trouxeram consequências pertinentes, desde a comunicação entre várias outras áreas, principalmente das artes, e sobretudo para toda sociedade. As redes sociais, mais detalhadamente,

colaboraram para mudanças comportamentais ao longo dos anos, desde a interação, que foi facilitada com o surgimento de novos e diversos caminhos *online*. Estudar um fenômeno atual que movimenta uma quantidade imensurável de imagens, conteúdos e pessoas torna-se algo primordial tanto para os campos das artes quanto para as políticas sociais.

E falar do que gosto seria muito amplo e complexo, algo que demandaria de uma extensa pesquisa, e isso deixamos para um futuro mestrado, mas afinando assim o meu gosto, escolho a plataforma *Instagram*, que utilizo desde 2013, pois esse objeto de pesquisa apresenta um crescimento massivo e contínuo, com milhares de pessoas conectadas e imensa quantidade de conteúdos gerados diariamente.

Originalmente, o *Instagram* foi desenvolvido por Kevin Systrom e Mike Krieger, em 2010, e teve como foco inicial o compartilhamento de fotos quadradas, lembrando as antigas *polaroids*, além de contar com filtros nativos para serem aplicados às suas imagens, ele também tinha espaço para legendas, e tinha como proposta convidar seus usuários a compartilharem momentos do seu dia a dia com amigos e familiares. Essa ferramenta foi crescendo e evoluindo ao longo dos anos, conquistando positivamente e negativamente as pessoas ao redor do mundo, hoje em dia ela virou uma ferramenta poderosíssima de compartilhamento de imagens e vídeos, que ao olhar de uma pessoa leiga pode parecer ser uma ferramenta simples, de utilização sem nexos, mas quem a utiliza, e com o passar dos dias, pode desenvolver novos rumos para várias questões políticas e sociais, afetando diretamente como as pessoas se portam dentro desse ambiente. Um exemplo disso foi retratado no Brasil, na eleição presidencial de 2022, e nas suas manifestações antidemocráticas contra o atual governo.

Decorrente disso, uma nova gama de influenciadores digitais surge com o avanço das redes sociais, principalmente o *Instagram*, o qual tem mostrado como a plataforma atua eficientemente na geração de comportamento e opinião que refletem diretamente na construção de personalidades no meio social. Esse universo, mesmo não existindo fisicamente, se torna muitas vezes mais sociável que a vida fora da plataforma, se caracterizando como algo comum e particular do nosso dia a dia, sendo isso um dos fatores de não haver barreiras físicas, temporais ou até mesmo de espaço.

É nesse ambiente digital que comportamentos, humores, até mesmo as personalidades dos indivíduos — que muitas vezes podem ou não ser o que realmente está acontecendo —, são postadas e superexpostas por meio de imagens (fixas e em movimento), fragmentadas de um momento do seu dia a dia — suas coisas, suas roupas, comidas ou até mesmo lugares onde estão —, deflagrando uma quebra com o que compreendemos do que seja âmbito público e privado, mostrar o que estão usando ou fazendo se tornou algo necessário para atendimento dos parâmetros moldados para tal plataforma.

Hoje, o querer tornar-se um influenciador digital faz com que as pessoas se alienem na busca pela construção de um novo indivíduo que case com o público que o mesmo quer atingir, na expectativa de que a partir desse momento aquela nova identidade lhe abra novos caminhos. As pessoas deste meio, não todas, mas a maioria, colocam de lado o seu verdadeiro eu em xeque, na busca por um novo conceito de aceitação da sua nova “capa”. O problema está até onde essa nova identidade pode ser ou não sustentada, até onde o meu antigo eu, onde fui moldado e construído por décadas, entra em conflito com o meu eu atual. Este universo está inserido em muitos outros aspectos de nossas vidas — no pátio da faculdade, no serviço, no parque, na academia, nas nossas casas —, e as redes sociais necessitam e exigem de quem as habita, assim como em todos os outros pontos cruciais de nossas vidas, que dediquemos nossos segundos, minutos até mesmo horas alimentando, produzindo novos conteúdos e novas imagens para manter os perfis atraentes aos olhares de outros sujeitos, ganhando e alimentando novas visualidades. É como se fossemos todos interligados, reciprocamente, com a função de alimentar o próximo, um mais que os outros e assim ampliando do que entendemos por cibercultura<sup>22</sup>.

E as perguntas que podem gerar, são:

- **Como podemos usar essa ferramenta ao nosso favor?**
- **Como podemos influenciar as pessoas ao nosso redor?**

---

<sup>22</sup> Cibercultura é a cultura que surgiu, surge, ou está surgindo, a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos (como, por exemplo, o smartphone) através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico, no qual se configura o presente. O prefixo ciber vem da palavra inglesa *cybernetics*.

- **Como utilizar de uma plataforma midiática, onde os alunos e seus familiares estão conectados diariamente para potencializar o ensino das Artes Visuais?**

Para essas questões tenho algumas respostas, mas para isso preciso contar meu relato pessoal para que você consiga visualizar essas respostas com mais clareza, vamos lá?

### 1.3.3 “E AÍ! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?”

Figura 23 — Influenciando



Fonte: Elaborado pelo autor.

Está aí um título engraçado e até estranho, mas que entrelaça com as respostas a dar para vocês. Em meados de 2016, eu trabalhava em uma rede de cinema que fica situada em um *shopping* de Goiânia, e nessa época eu já utilizava da plataforma, mas não como “criador de conteúdo”, “digital influencer” ou um “instagrammer<sup>23</sup>”, mas sim como um telespectador alheio, curioso, que amava a plataforma, mas não a utilizava como deveria. Nesse mesmo ano tive um problema de saúde, excesso de sal nos rins por estar bebendo muitos *drinks* com bordas de sal, e isso me acarretou dores fortes nas pernas e na barriga e o médico pediu para que eu bebesse bastante água se não quisesse ir para uma mesa de cirurgia. Como eu mexia muito no celular e vivia navegando no *Instagram*, comecei a alimentar a rede,

<sup>23</sup> No *Instagram*, os usuários que faturam com as publicações nas redes sociais são conhecidos como digitais influencers, mas também podem ser chamados de *Instagrammer*.

mais precisamente os *stories*<sup>24</sup> com vídeos, enchendo o copo com água e na sequência, bebendo. Nas postagens, as imagens sempre apareciam com a escrita sobreposta: “EAI! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?”. Esse bordão virou um alerta, melhor que qualquer aplicativo ou alarme, pois a todo momento que eu entrasse, viria meu *story* a lembrança para beber mais um pouco de água. O que eu não sabia era que com os vídeos que realizados, eu estava gerando um estímulo para que outras pessoas lembrassem de beber água; e o dia que eu não fazia postagens, que geralmente eram pela manhã ou próximo do almoço, alguém aparecia nas mensagens para me cobrar e perguntar: “EAI! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?”

A partir dos dias que se sucederam a esses *stories* a coisa desandou, clientes do cinema e clientes do meu próximo emprego, quando me viam já me abordavam com o bordão, também me marcavam em seus *stories*, e aquilo que foi criado como um alerta para mim, virou algo grande no meu ciclo social. Sempre estive conectado e acompanhando os “Instagrammers” ou “Digitais influencers”, mas jamais havia vivido um pouco dessa loucura boa das redes sociais, o de influenciar.

A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora. (JENKINS, 2008, p. 181)

Apresentei essa história para ilustrar como nessa plataforma é fácil influenciar outras pessoas, pois basta ser você. Ao observar quaisquer redes sociais, as pessoas que explodem rápido e fazem sucesso começaram sendo elas mesmas, com a postagem de algo inusitado, algum vídeo engraçado, ou momento íntimo que vazou, seja um vídeo comprometedor, ou até mesmo uma risada espontânea, a pessoa surge sendo ela mesma, mas pergunto: Quem é você? Você está preparado para mostrar o que você faz? Mesmo que sejam pequenos fragmentos, que podem conter seus erros e falhas. Está preparado para ouvir críticas positivas e negativas? Está preparado para ser “zoad”?

Saiba que tudo pode acontecer, pois ali você estará sendo um livro aberto para “o outro” que, mesmo não pedindo, pode vir a opinar, mas quer um conselho? Ligue o botãozinho do F.D@-SE, as pessoas sempre vão julgar, sempre vão soltar uma crítica, e se você está se sentindo bem com isso e o que você faz não afeta

---

<sup>24</sup> Os *Stories* ou *story*, são um recurso do Instagram voltados para a criação e postagem de publicações temporárias, que ficam disponíveis para visualização por apenas 24 horas.

negativamente o próximo, então siga adiante, pois foi assim que as pessoas “estouraram” na internet.

Os anos se passaram e em um dos meus estágios da faculdade caí em uma escola estadual, onde conheci uma professora de artes muito legal, amada e respeitada por todos. Ali, assumi uma das turmas do segundo ano do ensino médio e pude desenvolver um cronograma de aulas de artes, a partir da grade de conteúdo que estava já previsto para eles, e entre os temas, escolhi trabalhar sobre a História da Arte do México. Antes de iniciar esse cronograma, me apresentei, contei sobre o que poderia ser meu TCC e perguntei se eles estavam aptos a participarem de uma pesquisa comigo, onde eles seriam parte desse estudo, todos concordaram e com as assinaturas colhidas, tanto dos responsáveis dos alunos, quanto de toda direção escolar, lá fomos nós.

O estudo tinha como proposta que os alunos registrassem e postassem nos seus *stories*, em tempo real, fragmentos do que estava acontecendo ali, na sala de aula, e que esses fragmentos deveriam conter explicações para que quem os visualizassem entendessem do que se tratava. Destaco que esse foi o único momento, tirando o recreio, que o uso do celular estava permitido; e ali uni o útil ao agradável, pois eram adolescentes amantes do *Instagram*, que poderiam usar o celular, moderadamente, na sala de aula. As aulas aconteceram conforme o planejado e os registros compartilhados chegavam aos familiares, que em relatos aos alunos e para a professora da escola, dizia: “Gostei!” “Interessante, eu aprendi um pouco através dos *stories* do meu neto”.

Um fato curioso desse estudo foi que a professora de artes, que me acompanhou em todo o processo, por mais descolada e conhecida de todos, não tinha rede social alguma, então criou um *Instagram* para que pudesse também participar da pesquisa, e já adiantando para vocês, ela amou e até hoje utiliza fielmente essa plataforma.

E sabe o bordão “E AI! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?”, é claro que ele me perseguiu até o estágio, hahahahaha, como era um hábito que não larguei, e mesmo dois anos depois ainda continuava a usar meus *stories* para tal finalidade. A escola toda me perguntava se já havia bebido água, sim a escola toda, pois o projeto da turma do 2º ano, na qual estava desenvolvendo a pesquisa, se espalhou; todos queriam aula comigo, todos tiveram a curiosidade de saber quem eu era, pois o uso do celular era

permitido, mesmo que restrito para tal finalidade; eu era o “professor que permitia o uso de celular na hora da aula”, lógico que os meus alunos iriam usar isso, como algo que eles tinham a mais das outras turmas.

O meu bordão me seguiu, não só como lembrete, mas dessa vez ele ajudou a muitos a se soltarem, pois às vezes eu realizava ali mesmo na sala de aula, enquanto eles adentravam após o recreio ou enquanto assinavam a lista de chamada; essa minha atitude fez com que muitos que eram tímidos, aprende-se a se soltar nas redes sociais. E ali, mais uma vez, eu estava impactado com algo tão simples, que depois de dois anos ainda tinha o efeito de influenciar, só que dessa vez não para beber água, mas para se soltarem.

Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. (JENKINS, 2009, p. 30).

Agora te pergunto, depois desses breves relatos, você conseguiu visualizar as respostas das perguntas que fiz lá em cima? Como usar, como influenciar e como utilizar a ferramenta para potencializar? Saiba que esse estudo fez com que a escola, outros professores e até mesmo os pais vissem que existem outras formas de utilizar o que os alunos/adolescentes gostam, e entrelaçar com o que precisamos trabalhar e ensinar, posso dizer que minha passagem ali foi uma preparação para o que viria.

Sim! Sou ousado em falar que preparei a escola e os professores, principalmente aquela professora de artes que não tinha nenhuma rede social. A pandemia do Covid 19 veio e sabe quem estava fazendo os alunos usarem o *Instagram* como ferramenta de avaliação? Aquela professora que não tinha a plataforma, e conto isso com muito orgulho.

Agora chega, já detalhei e illustrei demais, deu até sede, falando nisso...

**“EAI! JÁ BEBEU ÁGUA HOJE?”**

## 2 NARRATIVAS ENTRELAÇADAS

Dentro da Física Quântica existe um conceito conhecido como Entrelaçamento Quântico. De maneira bem básica, significa que não é possível descrever uma partícula separada de outra partícula, já que uma depende da outra. Aqui, novamente, usaremos uma metáfora para abrir a seção. Levando em conta que estamos inseridos em uma mesma cultura e constantemente conectados à *Internet*, a partir de nossas experiências individuais e de acordo com cada tema que apresentamos, se faz importante um momento onde externalizamos como nossas narrativas se convergem e se comunicam umas com as outras. Por serem áreas bastante conectadas, buscamos em Narrativas Entrelaçadas falar a respeito de como tais áreas se mostram presentes em nossas vidas.

### 2.1 Dialogando

#### — Matheus:

Somos três seres com seus diferentes pensamentos, personalidades e fisionomias que tem como um foco, além de formar - risos - contribuir para futuras pesquisas acadêmicas e também para antigos, novos e futuros professores terem ainda mais possibilidades de caminhar em um multiverso de linhas e entrelinhas da educação. Quer entrelaçamento mais forte que esse?

Quando se foi dado a ideia de realizar um TCC em grupo, a princípio me deu um certo impasse: “Será?” Mas em minha mente ressoou a voz da minha mãe quando pedia minha ajuda para limpar a casa: “Matheus eu sou ótima fazendo as coisas só, mas com mais pessoas eu sou extraordinária”.

Eras, Bruna e eu temos temas de plataformas diferentes, mas que bebem na mesma fonte, elas levam dentro de si um pouco de cada, compartilham do mesmo DNA, se pararmos para fazer uma análise de modo geral, veremos que um complementa o outro. Os jogos como a Bruna relata em sua experiência pessoal, foi e é importante, pois é a partir dele que podemos entender como controlar a vida, como destravar e desbravar novos caminhos, além de muitas das vezes nos levar a lugares que até hoje não fomos, talvez para alguns seja sua primeira porta de contato com outra língua, em relato pessoal lembro da minha primeira vez em contato com um jogo, estava eu no “flipperama” ou o famoso “taito” da minha tia quando fui jogar um

*Street Fighter*, um jogo de luta com personagens icônicos do universo Geek, o jogo era inglês desde a sua escrita ao seu som, no mesmo ambiente tive contato com os videogames *PlayStation 1 e 2*, tudo era inglês, o pouco que sei e compreendo veio deste contato e até hoje em sua grande maioria os jovens já dominam outra língua, pois existe essa conexão onde o força a aprender para compreender o que está sendo falado e pedido ali naquele universo. Hoje a minha malícia, minha sagacidade e meu foco competitivo veio da minha conexão com os jogos.

Em contrapartida, temos o Eras trazendo a segunda maior plataforma de pesquisa do mundo, o *YouTube*, minha geração e a geração que veio antes de mim se alimentou dessa plataforma de uma forma avassaladora, foi ali o primeiro contato com um videoclipe, uma música, um tutorial de como fazer. O *YouTube* foi, para mim, a primeira plataforma que preparou as pessoas para se comportarem diante das câmeras e redes sociais de hoje em dia e mesmo sendo uma plataforma tão antiga, não deixa ainda se referênciada e de ser utilizada, mesmo aqueles que estouram nas bolhas midiáticas (*Instagram, TikTok, Twitter* e etc.) uma hora lançam um “canal” no *YouTube*, pois sabe que é e sempre será uma enorme fonte de conhecimento para qualquer geração, estão ali os tutoriais, as lives de conteúdo mais intenso e os cliques de suas cantoras e cantores favoritos. Meu primeiro contato com *YouTube* foi assistindo pela primeira vez um videoclipe da Shakira da sua música *Whenever Wherever*, minha tia me apresentou a plataforma da seguinte maneira: “aqui você encontra tudo audiovisualmente, é como se fosse um *Google*, porém com cliques e áudios para ilustrar” essa frase jamais saiu da minha cabeça.

Três plataformas que são tão didáticas e ensinam de forma totalmente entrelaçada, usando às vezes o fantasioso, o imaginário, o lúdico ou o real, elas bebem de velhas e novos meios de comunicação, e se pensarmos em uma união delas, ao qual podemos chamar de convergência das mídias, por meio da inteligência coletiva, abre portas e dá, um superpoder para quem a domina, se bem empregado, pode forçar as grandes empresas, organizações e pessoas a se curvar perante a opinião comum.

A inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. O que não podemos saber ou fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente. E a organização de espectadores no que Lévy chama de comunicações de conhecimento permite-lhes exercer maior poder

agregado em suas negociações com produtores midiáticos.  
(JENKINS, 2008, p. 54)

Olhando em um caráter docente temos nesse trabalho mais três chaves que podem desbloquear a cabeça de antigos e novos professores de como lidar e comportar na sala de aula com seus alunos, com qualquer plataforma ou ferramenta citada acima temos futuros influenciadores digitais que laçam de alguma forma toda a comunidade que está entrelaçada com você, a escola e os seus estudantes.

E digo para vocês meus caros companheiros de jornada, você que está lendo faz parte do time viu, eu sempre tive um pensamento que repetia para os meus familiares, mesmo eles não concordando, o quanto estudar Artes Visuais e me preparar para jornada de professor, me abria um leque de possibilidades, não que as outras matérias não possam percorrer por esses infinitos caminhos, mas Eras, Bruna e eu podemos percorrer nas entrelinhas de várias maneiras, três delas foram citadas neste trabalho, trabalhar o conteúdo de arte na sua verdadeira essência é mais um daqueles momentos que me remete a emoção que vivia em enfrentar uma nova fase em um jogo, fases que nos faz levantar com tamanha empolgação, pois neste momento somos futuros pintores e os alunos são telas colossais que já foram iniciadas, eles contêm alguns traços que nos contam um pouco de quem já passou por ali e como isso os transformou em quem eles são, essa é a fase de se juntar a esses traços, a desenhar novos caminhos, pintar os grandes espaços que ainda tem e muita das vezes recobrir com cores lugares que estão traçados mas as cores ali não pegou. Fazer esse trabalho com colegas tão maravilhosos, que pensaram em outras ferramentas de ensino e o que trabalhar dentro delas me fez perceber o quão importante é esse entrelaçar. Mesmo no trabalho de conclusão de curso, estou entendendo, compreendendo, aprendendo e abrindo outras portas com essa chuva de informações que este trabalho me trouxe.

### — Eras

Se pensarmos à docência como uma posição de influência, teria eu o super poder de mudar o gênero ou sexualidade dos discentes? Você teria [@Matheus](#)? Visto que, essa é uma preocupação real do projeto “Escola Sem Partido” - risos -

brincadeiras à parte, vou começar utilizando de um meme para pensar como minha narrativa se entrelaça a de vocês, colegas.

Figura 24 — Usuário do *Twitter* faz brincadeira sobre o cancelamento de algumas “Madrinhas”



Fonte: Captura de tela via *Twitter*.

Esse querido, anonimado por questões de respeito à imagem, está fazendo referência a um momento comumente vivido por pessoas que estão se formando no ensino médio, antes de todos seguirem com suas vidas e... antes da confusão, baixaria e casos-de-família acontecer. As pessoas na foto compunham um reduto *gamer* (jogadoras da *twitchTV*) composto por homens cis gays, mulheres trans e *Drag Queens* conhecido como “As Madrinhas”. Algumas delas foram expostas (Eu vou expor ela na internet, eu vou expor ela! - RaoTV) recentemente por terem comportamentos tóxicos, o que resultou em muito bafafá e cancelamento. Tudo isso para dizer que, a muito me interesse por *vídeo games* e que eles constituíram uma parte muito importante da minha vida.

Existe um jogo chamado *The Stanley Parable*, a parábola de Stanley em português. O seu personagem é, aparentemente, um funcionário solitário preso na

firma após o expediente (o que me lembra aquela série Ruptura, lançada recentemente em uma plataforma privada), o objetivo do jogo é conseguir sair do prédio. Mas conforme você avança e interage com o ambiente, descobre diversos finais possíveis. Além de ser uma jornada filosófica em torno do que é real e o que não é, o que faz de você, você mesmo, e se existe livre arbítrio.

Figura 25 — *The Stanley Parable*



Fonte: Steam.

Quando entrei em contato com esse jogo pela primeira vez, lá pelos meus 15 anos, acreditava que se todas as pessoas pudessem acessá-lo, não precisaríamos mais de professores de Filosofia. Imagina se desse para fazer isso com as outras matérias também? Eu iria precisar mais ir pra escola - risos. Mas isso foi antes de aprender sobre a importância da coletividade, da troca com o outro. Acredito que o próprio jogo, *The Stanley Parable*, pode nos fazer refletir sobre isso. Já que, o jogo em si é uma espiral de loucura e paranoia, no fim das contas. Nossas percepções sobre o ambiente, e o que nos separa dos outros, é uma construção coletiva e mutável. E com certeza foi antes de experienciar cursar uma licenciatura, difícil pra c@r@lh#, respeitem os professores.

O que eu gosto nos jogos, mesmo nos analógicos, é a sua dimensão lúdica, imaginativa. O curioso é que quando pesquisamos sobre jogos, imaginação e ensino

de artes, encontramos muitas pesquisas concentradas na educação infantil. A meu ver, isso acaba alimentando a ideia de que a construção do imaginário se limita à infância. Sendo que, estamos o tempo todo construindo noções a partir daquilo que absolvemos, seja visualmente ou não.

Quando você @Bruna conta sobre seu passeio pela Itália Renascentista via imersão por um jogo, a meu ver, evidencia a importância desse exercício de deslocamento da realidade para aprender sobre História, por exemplo. Nos meus tempos de escola, tive muita dificuldade de aprender História, justamente pela ausência de referencial imagético. Imagine um *Assassin's Creed* que se passa no Brasil dos anos 30, durante o golpe militar de Getúlio Vargas, ou 30 anos depois, quando um segundo golpe militar desemboca em uma ditadura. Na maioria das vezes, um filme não terá o mesmo potencial imersivo que um jogo em primeira pessoa.

Tenho conhecimento de um jogo chamado *Banzo - Marks of Slavery*, produzido pela Uruca Game Studio, de Brasília. Se passa em um quilombo fictício chamado Urubu onde o jogador assume o papel da Rainha Zeferina e tem por objetivo gerenciar os recursos, treinar guerreiros, invadir fazendas para libertar escravizados, resistir às invasões portuguesas e alimentar a fé da comunidade através do culto aos Orixás. Mas por motivos de Capitalismo, esse jogo não chega a ser tão popular quanto um *Assassin's Creed*, mesmo custando apenas R\$5,00 na Steam.

Figura 26 — *Banzo - Marks of Slavery*



Fonte: Steam.

Falando de jogos quase gratuitos, no meu depoimento conto sobre como rolou uma química diferente com o *Instagram*, isso porque as outras plataformas não me engajavam muito a estar presente. Através do *Instagram* pude estar em contato direto com outras pessoas trans e ver as diversas formas como elas construíam seus perfis ali. Um ponto que foi muito relevante, já que, essa quebra de expectativas de como se deveria agir dentro da plataforma foi o que me engajou em compartilhar minhas artes e imagens pessoais. Agora, a característica de atualização dos nossos tempos, essa efemeridade, rotatividade das informações, não foi inventada pelo *Instagram*, acredito eu.

O próprio mecanismo de assinar uma revista, que chega semanalmente, já era um indício de efemeridade. Meus pais não assinavam revistas, mas me lembro que quando íamos às compras uma vez ao mês, a banca de revistas e histórias em quadrinhos sempre era uma banca nova e diferente da anterior. Por não possuímos recursos para estar sempre consumindo aquelas novidades, isso construía na minha subjetividade uma sensação de atraso. Acho que o gatilho de “estar na moda” foi sendo construído desde o século passado, no Brasil vejo que essa relação se deu a partir de uma associação entre as novelas e as revistas, com a chegada da internet e das redes sociais as blogueiras de moda tomaram o lugar das novelas.

Por isso acho a ferramenta *Stories* dentro do Instagram muito potente para quebrar expectativas ou romper com comportamentos automatizados. Sua pesquisa dentro de sala de aula [@Matheus](#) é um exemplo muito bom nesse sentido, porque normalmente associamos a experiência de estar numa sala de aula com algo tão formal, que raramente vejo alguém falando sobre o que aprendeu em sala nas redes sociais. Já temos um algoritmo, digamos assim - risos - de como devemos nos portar dentro da escola e das aulas, e do que deve ou não ser compartilhado nos *Stories*. Tivemos muitas polêmicas envolvendo exposição de professores nas redes sociais, principalmente por pessoas integrantes do “Escola Sem Partido”. Parece contraditório, mas acredito que isso faz com que seja ainda mais necessário o movimento de tornar público o que ensinamos e como ensinamos dentro das escolas.

E penso que os estudantes devem ter se engajado bastante em mostrar a perspectiva deles da sala, como se eles fossem influenciadores de seus próprios contextos mesmo.

## — Bruna

Quando surgiu a proposta de fazermos um TCC coletivo, diferentemente do Matheus que se lembrou de sua mãe falando sobre como trabalhar em conjunto é mais efetivo, eu me lembrei de todas as histórias que ouvi onde TCCs em conjunto geraram brigas e uma pessoa acabava por fazer tudo sozinha, contudo, após alinharmos nossas temáticas ficou muito claro como os nossos temas se convergiam e acabou dando muito certo.

Quando penso a respeito dos temas escritos por meus colegas, estando eles tão conectados uns com os outros e interligados com o nosso dia a dia, gosto de analisar o quanto se torna importante nos atualizarmos juntamente com a tecnologia. Para trabalharmos com a educação, na realidade tão imersa em tecnologia da qual vivemos atualmente, uma maneira importante de nos conectarmos com nossos alunos seria a partir de uma linguagem da qual eles também falam e está altamente presente em suas vidas.

Me refiro primeiramente a plataforma que o Eras trás para discussão. O *YouTube* se consolidou como uma mídia social vasta, é a casa de temáticas diversas, quando estamos com dúvidas a respeito de como fazer algo buscamos os tutoriais para entender, nos utilizamos da plataforma para entretenimento, e também para obtenção de conhecimento em diversas áreas. Sendo uma das plataformas das quais eu mais me utilizo, posso afirmar que muitas habilidades das quais possuo hoje são provenientes de horas e mais horas que passei “perdida” em vídeos no *YouTube*. Um grande exemplo que tenho disso é meu conhecimento a respeito de maquiagem, quando mais jovem, eu passava horas e mais horas assistindo tutoriais de automaquiagem e *reviews* de produtos que estavam lançando no mercado. Hoje em dia já não me interessa mais tanto por essa área, contudo o conhecimento que adquiri através de tal plataforma ainda se mantém presente.

Quando me refiro ao tempo em que estive “perdida” dentro de vídeos em devida plataforma, por ser um espaço bastante vasto e repleto de informações que nos chegam a todo momento, é comum que haja uma certa perda no foco quando estamos dentro de tais plataformas digitais, de um vídeo já se conecta em outro que já te recomenda um outro sobre algum outro assunto. Isso pode vir a se tornar um problema bastante válido para alguns docentes e até mesmo para pais e parentes que se

encontram de fora das salas de aula, mas acredito que essa função de recomendação pode ser utilizada a nosso favor se for trabalhada de uma maneira inteligente, já que possuímos uma vasta biblioteca a respeito de temas diversos, por que não utilizá-la a nosso favor?

Uma boa conexão existente entre o *Youtube* e os jogos digitais se faz presente através dos *Youtubers* conhecidos como Gamers, aqueles que postam conteúdos gravados dentro de jogos, sendo eles *gameplays*<sup>25</sup> ou histórias tais quais as Machinimas das quais citei em meu texto. No *Youtube* se iniciou o compartilhamento das *gameplays* de jogos diversos e hoje em dia possibilita também que tais Gamers tenham um contato mais próximo e imediato com as pessoas que acompanham seus vídeos, através das *live streams*, são conhecidos estes como *Streamers*. Sempre que procuro saber a respeito de um jogo novo que está para ser lançado ou me vejo presa em alguma fase de um jogo, busco por vídeos no *YouTube* que podem me trazer respostas através das *gameplays* de outras pessoas. Alguns de meus *Streamers* de jogos favoritos, gosto sempre de citar o Alanzoka<sup>26</sup>, me servem não somente como fonte de pesquisa a respeito de jogos, mas também são uma grande parcela da minha fonte de entretenimento.

Além disso, através dos jogos e de plataformas como o *Youtube*, *Instagram*, *TwitchTV* e *Discord*, consegui fazer amizades com pessoas de diversas partes do mundo, sendo elas brasileiras ou não.

Já com o *Instagram*, ferramenta melhor para se conectar com as pessoas não há, com ele conseguimos acompanhar o dia a dia de nossos amigos, celebridades, nos atualizar dos acontecimentos do mundo e conseguimos nos conectar com pessoas em diversas áreas do planeta. A partir do *Instagram* ocorre o surgimento da profissão do *Influencer*, aquela pessoa que está ali para influenciar seus seguidores seja a comprar um determinado produto, ou seguir um certo tipo de estilo de vida, e quem melhor que um influencer que não o professor?

A partir dos *stories*, ferramenta do *Instagram* que o Matheus trouxe para a discussão, achei bastante interessante um ponto que o que o Eras trouxe ao dizer que

---

<sup>25</sup> Traduzindo ao pé da letra, *Gameplay* significa “jogando o jogo”, é uma expressão que surge junto com as plataformas de streaming de jogos tais quais *TwitchTv* e *Youtube*, e quer dizer respeito a vídeos, ou lives de pessoas demonstrando, ou explicando sobre determinado jogo para outras pessoas.

<sup>26</sup> Canal do Alanzoka: <https://www.youtube.com/@LivesAlanzoka/featured>.

devemos nos utilizar das redes sociais para tornar público o que ensinamos em sala de aula, pois o *Instagram* se tornou um dos maiores meios de comunicação com o público e através dele conseguimos alcançar muitas pessoas de uma só vez para propagar alguma informação, em contrapartida se tornou também muito complicado afirmarmos o que é verdade e o que não é, surgem a partir daí as conhecidas *Fake News*, que são o compartilhamento de informações falsas com o intuito de influenciar a opinião de pessoas.

Eu vejo que atualmente as pessoas buscam cada vez menos pesquisar a respeito das informações que recebem no dia a dia, e cada vez mais se apegam às informações rápidas que recebem, isso acaba se tornando bastante perigoso já que muitas tomam tais informações sem embasamento científico como verdades absolutas, o que acaba gerando bastante conflito entre pessoas on-line e, às vezes também presencialmente. Portanto, o *Instagram* e seus *stories* podem acabar se tornando uma ferramenta útil para que professores consigam ter acesso mais direto com seus alunos, através de uma linguagem da qual eles estão bastante acostumados.

Por fim, uma conexão interessante entre os *stories* e o universo dos jogos digitais aparece quando dentro dos próprios filtros existentes nos *stories* conseguimos ter um pouco de tais jogos que nos servem de entretenimento, sendo eles filtros que determinam quem seria sua família no Harry Potter, ou *quizes* dos quais se responde balançando a cabeça para a esquerda ou direita.

Em resumo, todas as plataformas das quais comentamos se conectam de diversas maneiras e são capazes de atender muitas de nossas necessidades, podendo elas serem bem úteis quando se pensa o ensino, já que, estando sempre tão imersos em tecnologia, elas poderiam auxiliar professores a trazer assuntos para dentro da sala de aula de uma maneira onde gerasse maior engajamento entre os alunos e despertasse talvez uma maior carga afetiva com relação ao ambiente escolar.

## CONCLUSÃO?

Como alunos do curso de Licenciatura em Artes Visuais, para o desenvolvimento do nosso trabalho, nós propusemos a descrever e analisar sistematicamente a experiência pessoal, entrelaçando nossos temas, que já estavam interligados, a fim de defendermos o Ensino de Arte que dialoga a partir da Cultura da Convergência, trazendo assim o *YouTube*, os Jogos Digitais e os *Stories* do *Instagram* como algo importante a ser trabalhado como ferramenta didática.

Acreditamos que estar na sala de aula em meio a uma geração onde em pequenos segundos tudo se altera é um enorme desafio, nos levando a pensar em como essas três vertentes se unem, ao nosso ver parece que estamos em um jogo onde qualquer movimento pode mudar a trajetória e abrir inúmeros finais não só na nossa vida, mas na vida de muitos, pois o professor tem a missão de ensinar e, ao mesmo tempo, aprender novos caminhos onde consiga alcançar o pensamento dos alunos, esses que independentemente da idade são um mundo fértil e muito volátil. Ou seja, estamos, sim, em um jogo que a cada novo dia, ao entrar em sala, temos o desafio de superar aquela fase com maestria, infelizmente, às vezes alguns “chefões” são difíceis de lidar, mas são com eles que aprendemos, para assim vencer em uma próxima fase.

Ao passar dos anos analisamos e compreendemos o quanto a sociedade é carente de visual, não percebeu o quanto a “poluição” visual triplicou de décadas em décadas, nossas crianças, quase todas, já crescem sabendo lidar com o celular, algo completamente diferente da nossa geração - risos - é a evolução das tecnologias, e nossa geração, e todas as outras que se antecedem a nossa, tem por obrigação acompanhar essa evolução e se informar das atualizações corriqueiras que a tecnologia nos traz. E para aprendermos corremos aos tutoriais ou vídeos do *YouTube* onde em inúmeras versões nos ensina sobre determinado assunto, ou nos atualiza sobre determinado tema, ou discussão da internet. Os mais jovens, além das redes sociais, aprendem também nos jogos que, assim como o *YouTube* constroem visualidades.

É claro que não queremos dizer que tudo é lindo e maravilhoso e que introduzir tais plataformas na sala de aula é super fácil, assim como toda ferramenta de ensino existem seus pontos positivos e negativos. Sabemos que introduzir esses elementos na sala de aula, em algumas situações, pode provocar atritos com as famílias e às

vezes com a própria coordenação. Entretanto, lembramos que a escola é um espaço onde devemos nos empenhar para construir junto às comunidades uma sociedade democrática, para isso, faz-se necessário dialogar sobre relações de poder, direitos, regulamentações, leis, omissões de assuntos no currículo, dentre várias outras coisas que não são neutras e que, portanto, não devem ficar de fora dos muros da escola. Como somos ferramentas importantes na construção desse ser na sociedade, acreditamos que não devemos desistir da nossa missão que é acima de tudo, ensinar. Agora, como e onde? Neste trabalho de conclusão de curso mapeamos alguns caminhos que podem ser traçados e a partir deles novas variantes podem ser formadas.

Ao identificarmos como as visualidades transgêneras<sup>27</sup> produzidas através da plataforma *YouTube* dialogam com o ensino de Artes Visuais, percebeu-se que produções artísticas relacionadas a gênero/sexualidade dissidentes estão sendo trazidas para sala de aula ao se ensinar sobre Arte Contemporânea (DIAS; MENEZES, 2017; COSTA, 2021; MARCELINO, 2019). Nesse sentido, a plataforma *YouTube* pode ser usada para aproximar o conteúdo dos estudantes, pois enquanto leitores ubíquos, utilizam dela em seus cotidianos (LOPES; MION, 2021).

Em *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales (2012)*, Juan Prada argumenta que a produção contemporânea de arte na *Internet* discute politicamente o uso das Redes, como ela inclui ou exclui sujeitos política e economicamente a partir das linguagens ali estabelecidas. Desse modo, trabalhar visualidades transgêneras nas aulas de Artes Visuais pode contribuir para romper com a ideia de abjeção que ocupam no imaginário popular. Enquanto potenciais audiovisuais podem aproximar o contexto escolar dessas vivências e diminuir a discriminação nesse espaço e, conseqüentemente, a evasão de jovens e crianças transgêneras.

Aqui também relatamos as possibilidades pedagógicas que surgem a partir da utilização de jogos digitais no ensino, a partir de experimentações realizadas com essa ferramenta durante a formação em licenciatura - Artes Visuais. Em diálogo com Prensky (2001), Arruda (2011) e Silva (2019) argumenta-se que o estímulo constante ao qual a juventude contemporânea está exposta provocam transformações

---

<sup>27</sup> Pessoas trans, transsexuais, travestis. Optei por essa expressão por ser um termo guarda-chuva que abrange várias identidades de gênero não-conformantes.

cognitivas e sociais que acabam deslocando a escola de sua centralidade pedagógica, perspectiva que se liga os apontamentos de Lopes e Mion (2021) sobre a plataforma *YouTube* e ao conceito de leitor ubíquo trazido por eles.

Os jogos trazidos com exemplo foram *The Sims 4* e *Assassin's Creed Odyssey*, utilizados respectivamente dentro das disciplinas de Cinema e Jogos e Narrativas Digitais. Demonstra-se que foram eficazes para adquirir conhecimentos relacionados às disciplinas como: construção de roteiro; noções de fotografia (ângulo, captura e enquadramento); construção de personagem; adaptação de figurinos e cenários; e gravação e edição de vídeo. Ademais, também foi destacado como a possibilidade de imersão oferecida pelos jogos digitais pode auxiliar o ensino de Antiguidade Clássica, ao deslocar os jogadores para os contextos trabalhados dentro dessa disciplina de História da Arte.

Ao explicarmos como a ferramenta *Stories* pode ser potencializada dentro da sala de aula, via plataforma *Instagram*, para o ensino de Artes Visuais, são apresentados relatos de seu uso primeiramente como uma forma de influenciar positivamente os seguidores estimulando-os a beber água, e posteriormente como uma forma cativante de compartilharmos aprendizados de dentro da sala de aula. Pensando a partir do conceito de inteligência coletiva, onde estamos inseridos em uma rede de informações compartilhadas, a ferramenta *Stories* aparece como outro potencial para aproximar a comunidade do contexto escolar e vice-versa.

E por fim, em *Narrativas Entrelaçadas* ampliamos nossos depoimentos buscando destacar nossas perspectivas particulares sobre os eixos trabalhados pelos colegas, a fim de realçar pontos em comum que nos ajudasse a entender quais são as potencialidades da cultura da convergência para o ensino de Artes Visuais. Estando nós mesmos inseridos nessa cultura, e a partir das experiências didáticas que tivemos com plataformas como o *Instagram*, *YouTube* e *Jogos Digitais* concluímos que elas podem potencializar o ensino de Artes Visuais ao aproximar o cotidiano dos estudantes aos conteúdos apresentados.

Essa aproximação se dá, não somente por serem ferramentas utilizadas fora da sala de aula, por serem leitores ubíquos ou por estimular produções autorais, mas também pela sua característica transdisciplinar que possibilita ampliar as referências em torno de um tema, fomentando a construção de informações rizomáticas e simultaneamente palpáveis.

Falamos que este diálogo está longe de acabar, “né”? Tantas pontas ainda para serem discutidas e trabalhadas, mas deixaremos isso para um próximo capítulo ou se pensarmos, ainda, como um jogo... até a próxima fase.

## REFERÊNCIAS

ALADRO-VICO, E.; JIVKOVA-SEMOVA, D.; BAILEY, O. Artivism: A new educative language for transformative social action. **Comunicar**, v. 26, n. 57, p. 09-18, 1 out. 2018. Disponível em: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=57&articulo=57-2018-01>. Acesso em: 01 dez. 2022.

ÁLVAREZ, J. S. O.; PEROTTO, L. L.; MATOS, W. T. **Narrativas de Resiliência**: uma Autoetnografia Colaborativa sobre as experiências de ensino em Artes Visuais durante o período da pandemia de Covid-19 no Brasil. Orientador: Prof. Msc. Leandro de Bessa Oliveira. 61 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Visuais Licenciatura, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal De Goiás, Goiânia-GO, 2021.

ARRUDA, E. P. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens/The role of video games in learning and historical analogies by young people. **Ensino em Re-Vista**, [S. l.], 2011. DOI: 10.14393/ER-v18n2a2011-7. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/13850>. Acesso em: 17 jan. 2023.

BRILHANTE, Aline V. M.; MOREIRA, Claudio. Formas, fôrmas e fragmentos: uma exploração performática e autoetnográfica das lacunas, quebras e rachaduras na produção de conhecimento acadêmico. *Interface (Botucatu)*, v. 20, p. 1099-1113, 2016.

BURGESS, J.; GREEN, J. **YouTube e a Revolução Digital**: Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. Tradução: Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009. Título original: YouTube: digital media and society series. ISBN: 978-85-7657-087-5.

CHANG, Heewon. Individual and collaborative autoethnography as method: a social scientist's perspective. In: JONES, Stacy Holman Jones; ADAMS, Tony E.; ELLIS, Carolyn (org.). **Handbook of autoethnography**. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, INC, 2013. p. 107-119.

COSTA, Fábio José Rodrigues da. "VOCÊ PARECE UMA MENININHA!" Gritou minha professora do 3º ano do ensino fundamental: corpos dissidentes sexuais e de gênero na escola e nas aulas de arte. **Apotheke**, Florianópolis, SC: Universidade do Estado

de Santa Catarina, ed. v. 7, n. 3, p. 13-35, 1 dez. 2021. Anual. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/24471267732021013>. Acesso em: 1 dez. 2022.

CUNHA, Andréa Mendonça. **Sapatão, Lésbica, Caminhoneira, Lady, Butch**: o que você *queer*? Uma análise da (des)construção do *ethos* da mulher lésbica em canais do YouTube. Orientador: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Marcia Regina Curado Pereira Mariano. 2021. 117 f. Dissertação (Mestrado em Letras) — Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, 2021. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/15230/2/ANDREA\\_MENDONCA\\_CUNHA.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/15230/2/ANDREA_MENDONCA_CUNHA.pdf). Acesso em: 1 dez. 2022.

DIAS, Alfrancio Ferreira; MENEZES, Carlos André Araújo. Que inovações pedagógicas a pedagogia *queer* propõe ao currículo escolar?. **Tempos e Espaços em Educação**, São Cristóvão, SE: Universidade Federal de Sergipe, ed. v. 10, n. 23, p. 37-48, 1 out. 2017. Semanal. Disponível em: [\(PDF\) Que inovação pedagógica a pedagogia queer propõe ao currículo escolar? \(researchgate.net\)](#). Acesso em: 1 dez. 2022.

DOMINGUES, D. C.; DA SILVA, M. A. D. GÊNERO, TRANSGENERIDADE E EDUCAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DO DEBATE PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA PEDAGOGIA (QUEER) DE DESCONSTRUÇÃO E EMANCIPAÇÃO. VII Congresso Nacional de Educação. **Anais**. Centro Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas (CEMEP) e pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). 2021. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO\\_EV150\\_MD1\\_SA107\\_ID2232\\_17082021171738.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO_EV150_MD1_SA107_ID2232_17082021171738.pdf). Acesso em: 27 jan. 2023.

FECHINE, Yvana. Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. **Contracampo**, Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFF), ed. 31, n. 1, p. 5-22, 17 fev. 2015. Semestral. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17533/11159>. Acesso em: 17 jan. 2023.

FURTADO, Bárbara Taciana *et al.* Autoetnografia colaborativa em tempos de pandemia: uma experiência de ensino-aprendizagem terapêutica e decolonial. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu: Universidade Estadual

Paulista – Unesp (Departamento de Saúde Pública, Faculdade de Medicina de Botucatu), ed. 26, ano 2022, p. 1-21, 1 jan. 2022. Anual. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/interface.210140>. Acesso em: 14 nov. 2022.

GOMES, M. B. A convergência das mídias. BOCC. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, Porto: Universidade Fernando Pessoa, v. 01, p. 01-20, 2011. Disponível em: [bocc.ufp.pt/pag/gomes-marcelo-a-convergencia-das-midias.pdf](http://bocc.ufp.pt/pag/gomes-marcelo-a-convergencia-das-midias.pdf). Acesso em: 29 jan. 2023.

GRUNVALD, V. Terrorismos e pontes do musicar local: Linn da Quebrada e seu ativismo de reXistência e desidentificação. **Revista de Antropologia**, v. 65, 11 nov. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ra/a/m4YSXxWsnwRSDvMwSJGnk5Q/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21 nov. 2022.

IOVINO, Gustavo Alejandro. Telepolis de Javier Echeverría: De la metáfora a la comprensión de la realidad. **Razón y Palabra**, Digital: Libros Básicos en la Historia del Campo Iberoamericano de Estudios en Comunicación , ed. 75, ano 2011, p. 1-23, Disponível em: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx). Acesso em: 30 jan. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando o valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo, Editora Aleph, 2014.

JUNIOR, Sergio M.; MICHELAN, Vanessa S. O meme como Linguagem da Inteligência Coletiva. **Comunicologia**, Brasília, DF: Universidade Católica de Brasília, ed. 12, ano 2019, n. 1, p. 69-87, Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/342262675\\_O\\_meme\\_como\\_linguagem\\_da\\_inteligencia\\_coletiva](https://www.researchgate.net/publication/342262675_O_meme_como_linguagem_da_inteligencia_coletiva). Acesso em: 30 jan. 2023.

LEFFA, Vilson J. et al. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **REVISTA DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**, [S.l.], v. 20, n. 1, p. 209-230, june 2012. ISSN 2237-2083. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579>. Acesso em: 27 nov. 2022.

MAIA, Alessandra; REGIS, Fátima; MARINHO, Kerolayne; FERNANDES, Carolina. Precisamos Falar Sobre Machinima! Uma Introdução ao Fenômeno de Processo de Produção Audiovisual de Videogames. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Setembro 2018. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0079-1.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2023.

MARCELINO, André R. **Criança Viada**: Reflexões sobre o ensino de Arte a partir da Cultura Visual e de conteúdos produzidos no YouTube. III SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE INVESTIGAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL, CULTURAS DA IMAGEM E PROCESSOS DE MEDIAÇÃO, 3., 2019, Montevideo, Uruguai. **Anais [...]**. Goiânia: FAV-UFG/Universidade Federal de Goiás, out. 2019. Tema: Arte e Cultura Visual. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/15.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2022. Acesso em: 01 dez. 2022.

MION, Mirian Raquel Buiz; LOPES, Daniel de Queiroz. YouTube e Educação: uma revisão da pesquisa brasileira no período de 2014 a 2021. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul: CINTED-UFRGS, ed. 19, ano 2021, n. 2, p. 526-535, Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/121376>. Acesso em: 30 jan. 2023.

NAGUMO, Estevon; SILVA, Lucélia de Almeida; TELES, Lúcio França. A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem. **Revista Eletrônica de Educação**, Brasília, DF: Universidade de Brasília (UnB), ed. 14, ano 2020, p. 1-12, Anual. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14244/198271993757>. Acesso em: 27 jan. 2023.

PIMENTA, Francisco J. P. O conceito de Virtualização de Pierre Lévy e sua aplicação em hipermídia. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo Grande, MS, 2001. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2013/03/R6-Francisco.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2023.

PRADA, J. M. **Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales**. 2. ed. Argentina; Espanha; México: Akal, 2012.

PRECIADO, Paul B. Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”. **Revista Estudos Feministas**, v. 19, n. 1, p. 11-20, abr. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/yvLQcj4mxkL9kr9RMhxHdwk/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

\_\_\_\_\_. Quem defende a criança *queer*?. **jangada**, Viçosa, MG: Universidade Federal de Viçosa Departamento de Letras Curso de Extensão em Escrita Criativa, ed. 1, p. 96-99, 1 jun. 2013. Semestral. Disponível em: [https://www.academia.edu/8458139/Quem\\_defende\\_a\\_crian%C3%A7a\\_queer\\_Paul\\_B\\_Preciado](https://www.academia.edu/8458139/Quem_defende_a_crian%C3%A7a_queer_Paul_B_Preciado). Acesso em: 17 jan. 2023.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **On The Horizon**, v. 9, n. 5. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2023.

ROCHA, C. R. dos S.; PFEIL, C. L; de MORAES, W. dos S.. À emancipação da colonialidade cisgênera: Uma crítica ao apagamento de subjetividades colonizadas. **Abatirá - Revista De Ciências Humanas E Linguagens**, 2(4), p. 635 - 662, 2021. Disponível em: <https://itacarezinho.uneb.br/index.php/abatira/article/view/13049>. Acesso em: 17 jan. 2023.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade**: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: **Autêntica**, 2005.

SILVA, S. R. A. Jogos Digitais e arte-educação: acepções gerais. **Revista GEARTE**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2019. DOI: 10.22456/2357-9854.67161. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/67161>. Acesso em: 27 nov. 2022.