

Projeto imageH. Pesquisa, formação e comunicação online para ampliar a Cultura Visual no ensino de Humanidades na escola

Viviane Toraci – Fundação Joaquim Nabuco
Cibele Barbosa – Fundação Joaquim Nabuco
Mariana Gomes – Fundação Joaquim Nabuco
Rosilene Pereira da Silva – Fundação Joaquim Nabuco
Marcela de Aquino – Fundação Joaquim Nabuco
Emmanuel Damásio – Fundação Joaquim Nabuco

Resumo: Este relato de experiência registra e compartilha o desenvolvimento do Projeto imageH realizado por equipe do Laboratório Multiusuários em Humanidades da Fundação Joaquim Nabuco. O projeto incluiu o desenvolvimento de site experimental (composto por textos e exposições fotográficas) dedicado a aproximar os estudos da cultura visual da formação e prática de ensino dos professores da educação básica, pesquisadores e estudantes universitários. Além do site, o projeto incluiu a publicação de conteúdos na rede social Instagram, a oferta de visitas mediadas a exposição virtual “O sinal está entre nós” e a realização de oficinas com licenciandos em Ciências Sociais para uso da colagem digital como ferramenta para estimular discussões sociais na sala de aula. A descrição detalhada das etapas, dificuldades, soluções e vivências proporcionadas pelo projeto tem como perspectiva aproximar os leitores das discussões em torno dos possíveis usos da Cultura Visual e da Cultura Digital na formação inicial e continuada de professores.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais. Recurso Educacional Aberto. Prática pedagógica.

1. Introdução

O Projeto imageH integra a pesquisa “Humanidades no Ensino Médio: Currículos, Recursos Didáticos e Práticas Pedagógicas”, realizado pelo gePecH - Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas, Práticas e Conteúdos Curriculares em Humanidades na escola, composto por pesquisadores-professores do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional na Fundação Joaquim Nabuco (ProfSocio/Fundaj).

O gePecH visa desenvolver estudos e pesquisas que discutem políticas educacionais e curriculares; análise e avaliação de materiais didáticos, práticas pedagógicas, conteúdos curriculares e processos de transposição didática entre os saberes científicos das Humanidades e os saberes escolares, com ênfase nas Ciências Sociais. Também, tem interesse em produzir e testar materiais didáticos, materiais instrucionais e práticas pedagógicas, inclusive para formação docente, baseadas no uso da pesquisa como princípio pedagógico, nos usos das

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e no estímulo à aprendizagem significativa.

A pesquisa apresenta como objetivo geral analisar o processo de mudança curricular do Ensino Médio no Brasil na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas com vistas a propor contribuições para uma educação crítica humanista. Entre seus objetivos específicos está incluído o desenvolvimento de protótipos de práticas pedagógicas e recursos didáticos para o ensino de Humanidades no Ensino Médio. Esta parte da pesquisa assume um caráter experimental e conta com os recursos materiais e humanos do multiHlab - Laboratório Multiusuários em Humanidades - para realizar a prototipação, testagem, avaliação e divulgação. O princípio metodológico central à iniciativa é o da experimentação em nível de prototipagem com subsequente e imediato processo de acompanhamento e avaliação dos produtos como meio para um ciclo contínuo de feedback para o aprimoramento de técnicas, linguagens e formatos. Outro ponto de convergência entre os protótipos será o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), tendo em vista os princípios das Humanidades Digitais e sua disseminação no ambiente escolar. São utilizadas abordagens qualitativas, de natureza aplicada, utilizando como procedimento a pesquisa participativa.

O Projeto imageH configura-se como um projeto de extensão integrado ao multiHlab, cujo escopo é o desenvolvimento de uma ferramenta digital dedicada a aproximar o público docente escolar, em especial do campo das Humanidades, das pesquisas desenvolvidas nos últimos anos no campo da Cultura Visual, para sua associação com a prática em sala de aula.

O modelo de interação escolhido consistiu na elaboração de um ambiente online (<https://imagehmultihlab.wixsite.com/humanidades>) construído e alimentado por meio de um processo colaborativo entre pesquisadores Fundaj, bolsistas multiHlab e professores da Educação Básica. Como um site experimental, oferece conteúdos originais. Iniciado em maio de 2021, está em sua segunda versão, o que nos permite realizar uma retrospectiva e a avaliação dos aprendizados. O site apresenta as seguintes seções: 1. Textos – composta por duas abas, traz Artigos redigidos em linguagem de divulgação científica abordando Cultura Visual e suas possíveis aplicações pedagógicas no âmbito das Humanidades na escola; e a aba Na Sala de Aula, com sugestões para uso de produtos audiovisuais como filmes, séries e documentários para ampliar discussões na escola; 2. Materiais Pedagógicos – com materiais de apoio didático produzidos por licenciandos e professores da educação básica, configurando

um ambiente de compartilhamento; 3 . Exposições - com produções fotográficas originais de estudantes da educação básica, licenciandos, mestrandos e equipe de bolsistas.

Neste texto, relatamos o processo de criação, implementação e atualização do site, constituindo um protótipo capaz de proporcionar vários aprendizados para a equipe, que ao compartilhar sua experiência, quer contribuir para a divulgação dos conhecimentos adquiridos. Também, apresentamos as estratégias formativas voltadas para professores da Educação Básica, tendo o projeto imageH como referência para abordar Cultura Visual e ensino de Humanidades na escola. A experiência tem propiciado reflexões sobre estratégias pedagógicas para o desenvolvimento dos letramentos científico, pedagógico e digital de professores da educação básica. Com este intuito, fizemos uso dos aprendizados trazidos pelo projeto em atividades de formação de professores, incluindo a oferta de disciplina eletiva online no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, com abertura de vagas para mestrandos de toda a Rede (composta por oito instituições públicas brasileiras) e cursistas graduados como atividade de extensão. Também, a experiência foi incluída no curso de extensão “multiHexperiências”, ofertado pelo multiHlab para licenciandos em Ciências Sociais, no qual foi apresentada a proposta do projeto e as tecnologias digitais utilizadas em sua implementação. Os participantes das atividades de formação declaram em seus depoimentos a ampliação de seus conhecimentos sobre as potencialidades de uso de estratégias pedagógicas baseadas na Cultura Visual e as relações com as Tecnologias Digitais, vislumbrando melhorias em sua prática docente.

2. Criação e experimentação: o protótipo imageH

Produções e transformações nascem do tensionamento entre incômodos vivenciados em fases e experiências com a realidade empírica. O projeto imageH é também fruto desse processo de questionar a realidade a partir de desconfortos vivenciados em fases anteriores a sua materialidade, aguçados pelas percepções da professora Cibele Barbosa ao longo de suas experiências em sala de aula. Durante os anos de 2019, 2020 e 2021, Cibele ministrou disciplinas eletivas semestrais no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede na Fundação Joaquim Nabuco com o tema da Cultura Visual, trabalhando com professores atuantes na rede pública de ensino de Educação Básica, o que lhe aproximou dos interesses, desafios e

problemas vivenciados na realidade desses professores. Dessa relação se originaram as discussões e necessidades a serem trabalhadas no projeto imageH: disponibilizar elementos da cultura visual com foco em docentes que ocupam o chão da escola e aqueles/as que se encontram em formação inicial na forma de um recurso educacional aberto baseado na produção original de conteúdo e na curadoria de materiais. O imageH, enquanto protótipo, ganhou materialização em encontros semanais entre os pesquisadores Viviane Toraci, Cibele Barbosa e Cristiano Borba com a equipe de bolsistas do Laboratório Multiusuários em Humanidades (multiHlab) e a voluntária Mariana Gomes para discussão do projeto editorial do site. Esse caminho coletivo de construção de um protótipo encontra a pesquisa participativa como fundamentação da prática de elaboração do projeto.

Assim, o histórico de desenvolvimento do site e sua atuação é produto do movimento de muitas mãos participativas, os diálogos versaram desde a elementos básicos e técnicos acerca da identidade visual, análise e seleção das funções a serem utilizadas para a construção do protótipo, até mesmo discussões sobre os conteúdos que aproximavam a intencionalidade pedagógica disposta para o percurso entre a Cultura Visual e o ensino de Humanidades na escola.

Para iniciar a construção do protótipo, nossas experimentações buscavam soluções para algumas perguntas norteadoras: como podemos usar a ferramenta, o que ela pode nos oferecer, qual o caminho que faz mais sentido com nossa intencionalidade, quais recursos gratuitos podemos encontrar e quais ações o projeto consegue abarcar, quais os limites e possibilidades que podemos de maneira contínua realizar dentro da dinâmica proposta ao site.

Nesse percurso, as primeiras definições com base no conhecimento técnico dos membros da equipe começaram a dar forma às experimentações. O primeiro passo foi escolher uma plataforma de desenvolvimento de baixo código que fornecesse um ambiente digital para a construção gráfica do site, optando assim pela Plataforma Wix, ambiente online com versão gratuita para construção e hospedagem de conteúdos na internet. A escolha foi baseada na fácil usabilidade do ambiente de produção da plataforma, com variados recursos gráficos e interativos, bem como pela possibilidade de hospedagem gratuita.

A partir dessa escolha foram definidas as partes que iriam compor o desenvolvimento físico do projeto, com definição do menu de navegação, aquele que fornece ao usuário os títulos das abas que estão dispostas em um site. Também foi realizada a seleção do padrão linguístico das postagens dos artigos a serem publicados no site, adotando-se a funcionalidade

da versão blog, trazendo título, texto em destaque, nome do autor, imagem de capa, texto completo com uso de imagens, informações de como citar o artigo e sessão “Para saber mais”, com indicação de referências utilizadas.

O desenvolvimento da composição visual do site foi realizado ao longo do mês de maio do ano de 2021 e sua primeira disponibilização pública acompanhou a fase de testagem em julho de 2021. Os primeiros artigos publicados no formato blog foram produzidos pelos próprios pesquisadores do projeto em diálogo com os objetos de pesquisa que norteiam suas áreas de atuação. Logo, a pesquisadora Cibele Barbosa apresentou em artigo de primeira autoria do blog a temática “*Os misteriosos retratos de Selika Laszewski*” contemplando a área de estudos da Cultura Visual e sua relação com a história. Já o pesquisador Cristiano Borba em sua primeira publicação de artigo no blog trouxe as percepções entre fotografia e cultura visual repensando as memórias e vivências com os espaços urbanos da cidade do Recife, a partir do texto “*Marcelo Soares interpreta a relação entre a cidade e o mangue*”. Em seguida a pesquisadora Viviane Toraci publicou textos sobre a relação entre a escola e o ensino de Humanidades, tendo o seu primeiro texto o título “*Humanidades Digitais na escola*”, repensando o papel das imagens dentro do espectro do ensino das Humanidades e por vezes do uso das tecnologias digitais em práticas pedagógicas.

Os conteúdos publicados, além de traçar um perfil entre autor do artigo e suas áreas de pesquisa, também tinham a pretensão de nortear o que posteriormente foi condensado em palavras-chaves que facilitam o mecanismo de busca de eixos temáticos dispostos no site. Então se um usuário desejasse ler textos que tratam do ensino de Humanidades, ele poderia utilizar o buscador de Hastags para navegar por textos que circulam entre este tema, direcionando sua leitura ao interesse determinado na sua busca.

Com o movimento de incorporar uma dinâmica participativa com outros/as pesquisadores/as e professores/as, não apenas publicando artigos de autoria dos membros da equipe, mas também recebendo publicações que dialogam com as temáticas de interesse trabalhadas no site, a professora Cibele Barbosa integrantes da sua disciplina eletiva ministrada em 2021.2 no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (ProfSocio/Fundaj) a produzirem textos para o site. A partir das reflexões realizadas com os estudantes, o imageH publicou em agosto e setembro de 2021 textos das professoras da educação básica Cristiane Arruda e Mércia Passos, na época mestradas do ProfSocio.

Além da produção textual de artigo para o blog, Cristiane Arruda também preparou a convite do imageH um material pedagógico lúdico: “*Jogando dominó com Émile Durkheim*”, recurso didático a ser disponibilizado de modo gratuito a partir de download realizado no site, com descrição de suas instruções e intencionalidade pedagógica em formato de plano de aula. Esse caminho era parte do interesse da equipe do projeto em receber contribuições de professores com materiais pedagógicos e planos de aula originais, abrindo espaço para que o trabalho disposto no site fosse o de realizar uma curadoria de produções relevantes realizadas por mãos que conhecem e estão presentes no ensino das Humanidades.

Com esse objetivo, em sua primeira versão o site incluiu um formulário com a formatação e modelo para envio das contribuições por professores/as. Entretanto, como nenhuma contribuição voluntária foi recebida, foi preciso repensar o alcance desta proposta e esta funcionalidade foi retirada em sua segunda versão, mantendo no menu de navegação a sessão com os dois materiais produzidos: o jogo de dominó que aborda os conceitos do sociólogo clássico Émile Durkheim; e um conjunto de slides criados por Mariana Gomes com o título “*Karl Max para pensar a precarização do trabalho*”.

Apesar da ausência de contribuições voluntárias de professores/as, o projeto seguiu seu vínculo com o princípio norteador de sua origem: ser um produto de pesquisa participativa. Mesmo que a adesão inicial não tivesse sido alcançada, os membros do imageH atuaram para mobilizar as forças disponíveis e assim conquistar contribuições para exposição no site. Nesse caminho e ainda recolhendo os frutos das reflexões e discussões provocadas durante a disciplina eletiva Sociologia da Imagem, ministrada por Cibele em 2019 no ProfSocio/Fundaj, o imageH criou sua primeira exposição fotográfica virtual, que contemplava uma releitura das expressões e mobilizações artísticas comunicadas nos muros das cidades de Recife e Caruaru. Os mestrados produziram fotografias de muros e paredes que abarcavam suas inquietações sobre o espaço urbano. A exposição foi nomeada por *Muros Comunicantes*, trazendo o olhar e as interpretações dos autores para os grafites urbanos. Com uma câmera profissional ou um celular na mão, estudantes do mestrado transpuseram questões abordadas em textos discutidos ao longo da disciplina para a dimensão visual presente nos espaços da cidade.

Assim teve início a sessão de Exposições no nosso site, que até o momento já contou com outras três exposições: “*Narrativa do olhar: trabalho em tempos de pandemia*”, “*Silêncio e ruínas: destruição e memória dos bairros de Pinheiro e Bom parto, em*

Maceió-AL” e “*O sinal está entre nós*”. A sessão trabalha com produções fotográficas inéditas e outros registros subjetivos produzidos pelos olhares de professores e alunos de escolas e universidades, constituindo um ambiente artístico e crítico que pode ser utilizado em discussões na sala de aula.

O próprio processo de feitura do protótipo integrava a metodologia da pesquisa, conferindo um espaço de reflexão na ação e reflexão sobre a ação de modo a fomentar questionamentos e guiar o projeto não apenas como um produto final de conhecimento, mas também como objeto de estudo para repensar sua prática e sua existência. Como parte dos questionamentos levantados pela equipe durante o desenvolvimento do site, identificamos que era necessário conhecer mais sobre como se estabelecia a relação dos docentes com o uso da imagem em sala de aula, questionando como buscam, escolhem e utilizam as imagens. Como estratégia para levantamento de dados, em 09.11.21 foi realizado um grupo focal online com 5 professores, sendo 3 mestrados do ProfSocio e 2 convidados, com a mediação de Viviane Toraci e observação de Cibele Barbosa e Cristiano Borba. Como hipótese, a equipe da pesquisa considerou o uso temático e figurativo da imagem, ou seja, buscam utilizando palavras-chave do tema a ser trabalhado na aula, escolhem de acordo com o resultado de busca na web e utilizam para ilustrar o texto do slide.

Ao longo das falas de quatro professores, a hipótese pôde ser confirmada. Apenas uma professora, com formação e atuação em artes plásticas, traz para a sala de aula a produção e leitura de imagens como princípio educativo e utiliza sites de referência para buscar e acessar conteúdos imagéticos artísticos. Como resultado do grupo focal, identificamos a necessidade em ampliar a produção de conteúdos digitais de referência voltados para professores da educação básica, posicionando o imageH como uma fonte confiável de informações sobre as potencialidades da Cultura Visual no ensino de Humanidades na escola.

O propósito do papel social e de transformação do imaginário social em que nasce o site não se modificou, pois a proposta que projeta sua existência permaneceu com o objetivo de ser um meio para o encontro entre cultura visual e ensino. Sendo assim, o site continuou a ser alimentado com produções textuais sob autoria das pesquisadoras Viviane e Cibele. Esse canal aumenta seu leque de autores, agregando a partir de outubro do ano de 2021 o bolsista multiHlab Guilherme Falcão, bacharel em Ciências Sociais que desenvolveu contribuições essenciais para a continuidade do projeto. Como exemplo de um de seus artigos podemos citar o intitulado “*E quando as imagens nos dizem nada?*”. Durante esse período, as produções de

artigos também contaram com contribuições de estudantes e pesquisadores convidados, como Mariana Gomes que escreveu “*Coletivo Projetemos: quando as imagens ecoam vozes*”; Cristiane Arruda com o texto “*Retratos da precarização do trabalho: um olhar inquieto para o jovem trabalhador*”; Aline Oliveira que publicou o artigo “*A morte da vênus negra*”; Rita de Cássia Araújo com o texto “*Olha o frevo*”: *uma imagem para pensar a história e as desigualdades sociais no Carnaval*”; Gabriel Peters com o artigo intitulado “*Fotografias sociológicas: nota sobre os usos da fotografia na sociologia de Pierre Bourdieu*”; e Igor Ruann falando sobre “*Quais imagens de indígenas temos nos livros didáticos de História?*”.

Essas contribuições foram pontuais, mas de modo orgânico conseguiram estabelecer uma pluralidade de conteúdos e temas que enriquecem e fortalecem as produções textuais presentes no projeto. Cria-se assim uma rede de reflexões que estimulam a compreensão sociológica e histórica das imagens na sociedade e como elas podem fornecer poderosas ferramentas de análise e discussão em sala de aula para o ensino de Humanidades.

Com o objetivo de ampliar essa rede de reflexões direcionadas para a sala de aula enquanto aspecto fundamental, em dezembro de 2021 lançamos uma nova série de produções textuais - “*Na sala de aula*”. Nesta, os textos não se estruturaram como artigos, mas como resenhas críticas que analisam produtos audiovisuais em suas associações com conteúdos previstos no currículo do Ensino Médio, sugerindo o uso das imagens em movimento na sala de aula. Na segunda versão do site a série “*Na sala de aula*” ganhou uma aba própria no menu de navegação dentro da sessão Textos juntamente com os Artigos, conferindo destaque a este conteúdo e facilitando a navegabilidade entre os conteúdos oferecidos pelo site.

Encabeçado por Mariana Gomes, a nova aba seguiu a mesma intencionalidade das produções dispostas no site, buscando alcançar contribuições e reflexões advindas de outras pessoas. Nesse sentido, contou com colaborações pontuais de Ellen Cristina com a análise do documentário “*Anne Frank – Vidas Paralelas*”, assim como de Bruno Pinangé com a indicação do documentário “*O Dilema das Redes*”. A motivação norteadora do *Na sala de aula* era a de compartilhar dicas de filmes, séries, minisséries, documentários e produções audiovisuais capazes de contribuir para o fortalecimento dos debates no campo das Ciências Humanas em sala de aula entre professores/as e estudantes.

Além do site, também compõe o projeto imageH um perfil no Instagram (@imageh.multihlab), o qual tem a função de divulgar as atualizações do site, mas também ofertar conteúdos produzidos exclusivamente para esta plataforma. São produzidos vídeos,

postagens com dicas, novas ideias para pensar a Cultura Visual e o ensino de Humanidades na escola. A construção de um perfil fazendo uso das redes sociais foi pensada para tornar visível tudo o que se apresentava no projeto. Para isso se fez necessário ampliar o alcance de nossas divulgações encontrando uma rede de seguidores que conheçam o site através do contato com a rede social, tornando-se mais um canal entre o projeto e os docentes.

Com isso, o projeto imageH construiu ao longo de sua fase de experimentação uma dinâmica ativa de recursos que trazem as imagens, fotografias e elementos outros da cultura visual para o centro da investigação científica. Repensar essas produções como incentivo para o ensino foi um desafio que rendeu novas ideias, rotas diferenciadas do pensamento inicial e foi justamente esse percurso que direcionou o projeto para uma abertura de possibilidades, tornando-o mais amplo com o alcance da participação externa de pesquisadores/as e professores/as.

3. Dificuldades enfrentadas

Durante o ano de 2021 criamos e experimentamos muitas ideias que ganharam forma a partir dos diálogos estabelecidos durante os encontros semanais do projeto. Foi de muito aprendizado para a equipe o processo de pensar, refletir, expor, reconstruir, corrigir e pôr em prática novas etapas que eram elaboradas para concretizar as propostas e o compromisso do imageH em constituir-se como uma pesquisa participativa.

Como processo de prototipagem, é importante registrar e refletir sobre as dificuldades enfrentadas. Um dos maiores desafios foi manter a periodicidade das publicações diante do grande volume de demandas profissionais colocadas para os integrantes da equipe. Também, como conferir maior visibilidade aos seus conteúdos, alcançando o público-alvo estipulado. Inicialmente, a implementação do site imageH foi realizada utilizando a versão gratuita da Plataforma Wix. Essa escolha fornece um amplo leque de funcionalidades gráficas, porém apresenta uma série de limitações e restrições para ser encontrado pelos mecanismos de busca na Web, principalmente pelo buscador Google, o mais utilizado mundialmente. A primeira delas é referente ao Localizador Uniforme de Recursos (URL), que corresponde ao endereço ou *link* digital que é digitado no navegador para realizar o acesso a um determinado site. Na versão gratuita a URL não é facilmente encontrada pelo mecanismo de busca do Google, isso

porque o usuário que cria um site pela plataforma não possui o domínio daquele endereço, mas sim faz uso de um domínio já existente. Por essa razão, o endereço para encontrar o site na barra de navegação vem subordinado ao domínio do próprio Wix, logo: <https://imagehmultihlab.wixsite.com/>. Essa estrutura dificulta o acesso ao site quando é procurado nos mecanismos de busca de navegadores distintos, e tem por consequência algumas implicações, como a falta de visibilidade do site e sua posterior divulgação para aqueles que estão buscando o título do projeto na internet.

Como estratégia para superar esta dificuldade, a equipe do projeto assumiu os custos para uso de versão paga com registro de URL. Foi quando o site do imageH passou por uma reformulação, assumindo sua segunda versão sob domínio próprio: www.imageh.com.br. Entretanto, colocou-se uma nova dificuldade: arcar com os custos de manutenção de um site que coloca-se como um protótipo em projeto de extensão sem financiamento específico. Por isso, após um ano de uso da versão paga, o projeto retornou à modalidade gratuita, modificando mais uma vez sua URL, na qual encontra-se agora: <https://imagehmultihlab.wixsite.com/humanidades>.

Atrair visibilidade para o site dependia também do alcance das publicações em redes sociais. Logo, a dificuldade de encontrar o site atravessa as dinâmicas de sua interação com o público alvo pretendido a ser alcançado pelo projeto de modo colaborativo e voluntário. Isso implica dizer que um dos desafios que atravessam o recebimento de contribuições por parte de outros/as professores/as e licenciandos/as também passa pelas consequências da visibilidade que um produto ganha imerso nas redes. Um dos interesses fundamentais era receber, por exemplo, materiais pedagógicos que estivessem sendo produzidos por professores com a temática dos elementos da Cultura Visual no ensino das Humanidades, como o recurso didático “*Jogando com Émile Durkheim*” criado pela professora Cristiane Oliveira. Entretanto, esse alcance não foi possível e o projeto não chegou a receber nenhuma contribuição de modo espontâneo (advindo diretamente de alguém que conheceu o projeto através das mídias e lhe suscitou o interesse em enviar um artigo ou um material pedagógico para ser publicado no site).

Uma outra dificuldade foi referente a manutenção da periodicidade de publicação dos artigos no blog. Com o passar do tempo o projeto teve sua equipe reduzida, bem como foram iniciados novos projetos que dividiam a atenção dos pesquisadores e bolsistas. A expectativa era realizar uma publicação semanal de artigo, mas a complexidade para a produção

embasada e crítica dos conteúdos tornou a atualização semana inviável. Com a equipe sobrecarregada, foi acordada uma nova dinâmica: os artigos não mais obedeciam um calendário semanal. A decisão foi seguida da tentativa de manter produções textuais a cada quinzena e posteriormente uma vez ao mês, até que assumimos a publicação sob demanda, ou seja, quando tivéssemos um texto disponível.

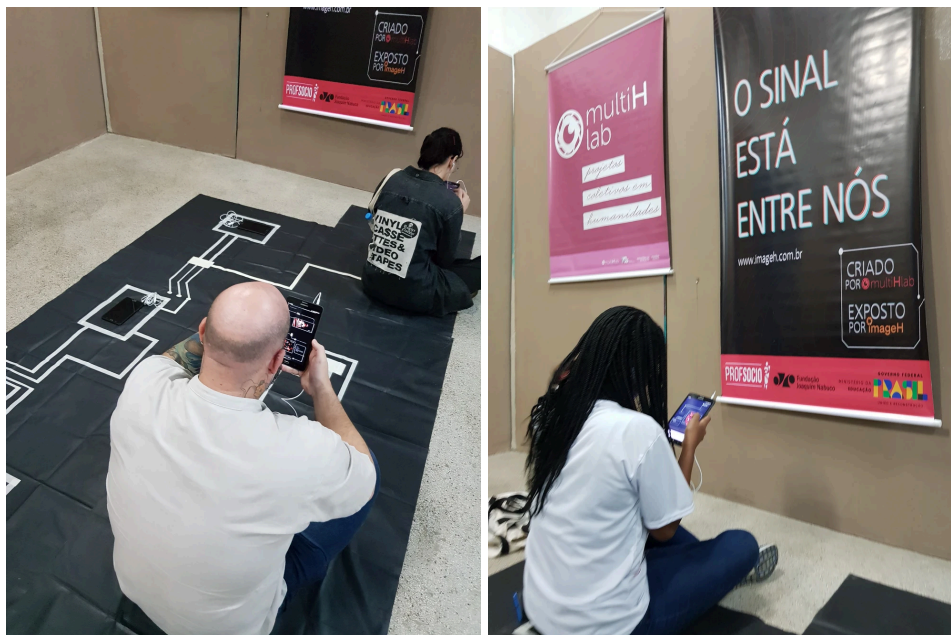
Essa dificuldade não apenas desacelerou as produções de artigos textuais e das resenhas críticas publicadas na aba “*Na Sala de Aula*”, mas também atenuou a exigência de publicações constantes nas redes sociais para divulgação do site e engajamento com o público. Esse trabalho ainda era realizado de forma voluntária, por Mariana Gomes, o que também se apresentava como um desafio para sua continuidade. Tendo em vista que é uma produção que demanda a busca e estudos por conteúdo, sua linha de planejamento e produção de um novo conteúdo pensado de acordo com a proposta pedagógica do site e para o público das redes sociais. Com esse entrave, a frequência de postagens sobre novos conteúdos no site diminuiu, assim como a produção de conteúdos exclusivos para as redes sociais.

Apesar das dificuldades, o imageH continuou colocando-se como um espaço de experimentação para a equipe. Mantendo esse espírito, a equipe do multiHlab criou a exposição virtual “O sinal está entre nós”, publicada no site em março de 2023, a qual ultrapassou o ambiente das telas e ganhou espaços de diálogo com a oferta de visitas itinerantes no formato de intervenção artística. O projeto expositivo físico de *O sinal está entre nós* contou com a confecção de um tapete composto por lona e fita crepe que reproduziram o elemento visual de circuitos trabalhado no site. Assim, ressaltamos a simbiose entre nossos corpos e mentes com as máquinas. A primeira ação presencial foi realizada com os cursistas do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (ProfSocio/Fundaj) e em seguida com estudantes da Escola Técnica Estadual Jurandir Bezerra Lins, do município de Igarassu-PE que visitaram o Laboratório Multiusuários em Humanidades (multiHlab) nas dependências da Fundação Joaquim Nabuco.

Depois, a visita mediada foi levada para eventos científicos e culturais, como o III Congresso Internacional de Humanidades Digitais (HDRio 2023), realizado na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), a XIV Bienal Internacional do Livro de Pernambuco (Centro de Convenções de Pernambuco), a 20ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia na Fundaj (hall do Museu do Homem do Nordeste). Essa exposição é um exemplo

de que as ações realizadas na ambiência digital podem também ganhar vida em práticas pedagógicas.

Figura 1: Visita mediada a exposição virtual O sinal está entre nós durante o HDRio 2023.



Fonte: Arquivo multiHlab.

Vislumbramos manter o projeto imageH ativo, mesmo que em um ritmo mais lento de geração de novos conteúdos, e assim inspirar profissionais da educação, docentes das Humanidades e professores/as em formação inicial para refletir e utilizar elementos da Cultura Visual e as Tecnologias Digitais em processos críticos de ensino-aprendizagem.

4. Reformulações na interface gráfica

Visto como um processo que envolve prototipagem, testagem, avaliação, num movimento contínuo de reflexão na ação, faz parte da metodologia de trabalho implementar melhorias e repensar soluções. Os diálogos e aprendizados levaram a ex-bolsista multiHlab Jéssika Miranda junto com a voluntária do projeto imageH Mariana Gomes a reformularem a interface gráfica do site de modo a favorecer a experiência dos usuários.

As primeiras modificações foram pensadas para tornar a página inicial do site um lar, com a sensação de casa que acolhe todas as atividades realizadas pelo projeto e apresenta ao usuário o que ele pode encontrar neste ambiente. Nesse sentido, foram selecionadas palavras-chaves que tematizam os conteúdos debatidos ao longo das produções textuais dos artigos do blog e das resenhas do “*Na sala de aula*” e foi construído um buscador dentro da própria página inicial, condensando os interesses dos usuário em hashtags.

Com o objetivo de explorar os elementos visuais do design, cada página do site ganhou uma capa com identidade visual própria. Essas capas também foram formatadas em aparência reduzida para aparecerem na página inicial. Sendo assim, as atividades mais recentes publicadas no site aparecem em destaque, sendo possível ainda na página inicial consumir o conteúdo atualizado. A escolha de gerar capas únicas para cada página do site é também uma forma de narrar as diferentes histórias apresentadas pelo imageH.

Vale ressaltar que foi no lançamento da segunda versão que o site assumiu o domínio próprio, deixando de fazer uso apenas de recursos e ferramentas gratuitas, conseguindo utilizar elementos adquiridos no pacote da plataforma. Por isso, foi possível pensar em conectar o público das redes sociais ao site, disponibilizando na página inicial o acesso direto ao Instagram - principal rede social utilizada pelo projeto - com as últimas postagens realizadas na rede. Essa funcionalidade possibilita uma maior interatividade tendo em vista que as publicações no Instagram obedeciam uma frequência maior. Essa foi também uma estratégia para manter a página inicial mais dinâmica, atrativa e situando as novidades do projeto.

Para além da centralização das informações na página inicial, as outras alterações realizadas estavam focadas em trazer um fundo menos chamativo para o site, que em sua primeira versão tinha como fundo a cor laranja. Esse cenário visual acabava por não destacar as imagens e fotografias dispostas no site. Assim, a opção foi migrar para um fundo branco, deixando as cores das letras, das palavras, das imagens, das fotografias, das colagens visuais tomarem o aspecto principal do olhar. Então, sendo um site que se comunica com a cultura visual, foi uma modificação importante para colocar a própria cultura visual no foco do visual daquele/a que visita e navega pelo site.

As modificações, apesar de pequenas, integraram uma série de tentativas até encontrar o formato que aparece hoje. Elas foram fundamentais para a construção visual do site de modo positivo, assim como também fortaleceu a aprendizagem da equipe em dominar e

aprender a utilizar novos espaços dentro da própria plataforma Wix. Esse processo para transformar e assumir a nova versão do site também demandou dedicação de tempo e foco prioritário entre as demandas da equipe técnica, composta por Mariana Gomes e Jéssika Miranda, em parceria com as professoras Cibele Barbosa e Viviane Toraci, que teciam contribuições a medida em que as alterações eram realizadas. Mais uma vez o trabalho coletivo tornou possível o projeto imageH assumir uma nova fase e desenvolver uma presença digital mais dinâmica e interativa para a continuidade do projeto.

5. Participação em edições do Curso multiHexperiências

Apesar de constituir-se como um ambiente digital, o imageH nunca esteve restrito a esse ambiente. Seu percurso nasce dos relatos trazidos em reflexões dos desafios vivenciados por professores/as durante aulas do ProfSocio/Fundaj. Assim, sempre fez parte dos objetivos do projeto inspirar docentes e ganhar vida fora das telas digitais. Com o intuito de compartilhar os conhecimentos adquiridos pela equipe do projeto, a ex-voluntária do projeto e atual bolsista técnica multiHlab - Mariana Gomes - esteve ministrando oficinas com professores e estudantes de diversas licenciaturas divulgando as práticas desenvolvidas no projeto.

Ao longo de cinco edições do curso realizadas entre os anos de 2022 e 2023, as oficinas abordaram as atividades realizadas pelo Projeto imageH compartilhando seus objetivos, intencionalidades e comunicando ao público alvo as direções que o projeto vem seguindo ao longo de sua construção. Para além disso, a proposta das oficinas é compartilhar a técnica da colagem digital, muito utilizada entre as postagens das redes sociais e também formulada como uma prática crítica para a construção de novas fotografias digitais que trazem elementos visuais da exposição “*Muros Comunicantes*” ao longo das publicações realizadas no Instagram.

É possível perceber que através do curso online multiHexperiência o imageH ganhou visibilidade aos olhos de docentes e estudantes de diferentes regiões do Brasil. A terceira edição do curso trouxe a oficina “*Projeto imageH e uso da plataforma Canva*” e foi realizada junto aos bolsistas do PIBID e Residência Pedagógica da Universidade Estadual de Londrina (UEL) e da Universidade Estadual de Maringá (UEM), ambas no estado do Paraná. A

segunda oficina *“Uso da plataforma Canva com exercício de colagem digital”* foi realizada em junho de 2023 com a equipe do Observatório Mineiro de Projeto de Vida, projeto coordenado pela Profa. Rogéria Martins, da Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais. A terceira *“Oficina o Projeto imageH e o uso da plataforma Canva com exercício de colagem digital”* ganhou vida presencialmente na quinta edição do curso multiHexperiências realizada em parceria com a disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Ciências Sociais II da Universidade Federal de Pernambuco, sob responsabilidade da Profa. Tatiane Moura. A quarta aplicação da oficina *“Conhecendo o projeto imageH: uso da plataforma Canva com exercício de colagem digital”* foi dedicada aos bolsistas de Residência Pedagógica da licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Campina Grande (Paraíba), sob a coordenação da Profa. Assunção Lima de Paulo. A quinta aplicação da oficina *“Percebendo o projeto ImageH: uso da plataforma Canva com exercício de colagem digital”* foi realizada em parceria com a Universidade Federal do Ceará.

Esta é uma importante ação do projeto, constituindo um espaço de compartilhamento de experiências com professores em atuação e em formação, dando sentido ao seu papel de protótipo capaz de inspirar outras práticas pedagógicas.

6. Considerações finais

Nesse sentido, a partir de estudos voltados à comunicação em redes sociais e mídias digitais integradas ao ensino de Humanidades (Sociologia, História, Geografia e Filosofia), busca-se divulgar pesquisas científicas referentes ao campo da imagem e seus usos no intuito de traduzi-las e transpô-las em um ambiente virtual interativo, no qual essas discussões e resultados possam ser incorporados às práticas escolares.

De modo conclusivo, o imageH encontrou e encontra muitos desafios para sua permanência e continuidade quando se trata de mãos e recursos disponíveis para executar suas demandas e tensionar reflexões para suas produções científicas e textuais. No entanto, o imageH dentro de suas limitações conseguiu condensar pesquisas, atividades de formação e comunicação online para pensar a cultura visual dentro do âmbito do ensino de Humanidades na escola, assegurando um importante repertório disponibilizado digitalmente para alunos, professores em formação inicial e profissionais da educação atuantes na área de Humanidades.