

A EDUCAÇÃO EM ARTES VISUAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA: ALGUMAS FLUTUAÇÕES A PARTIR DAS IMAGENS DE REFERÊNCIA

*THE EDUCATION IN VISUAL ARTS DURING PANDEMIC TIMES:
SOME FLOTAGES WITH USE OF REFERENCE IMAGES*

Lucas Pacheco Brum / SMT

Marcos Vinícius Magalhães / SEEDF

RESUMO

Este ensaio é uma reflexão sobre algumas inquietações acerca dos processos de ensino e aprendizagem em Artes Visuais, sobretudo no modo como tais processos se encontram em “deslocamento” diante dos efeitos da maior crise sanitária do século XXI. A partir das medidas de enfrentamento ao surto da Covid-19, tem-se estabelecido novas formas de interação, implicando mudanças profundas no contexto educacional. Nessa perspectiva, buscou-se traçar algumas possibilidades e flutuações a partir das imagens de referência e no modo como elas, diferentemente dos processos legitimados pela escola, se configuram como espaços de educação em Artes Visuais, especialmente em tempos de pandemia. Assim, as reflexões apresentadas por este trabalho estão inseridas no campo da Cultura Visual, ao conceber as imagens do campo virtual como territórios culturais de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE

Pandemia; Imagens de Referência; Aprendizagem; Artes Visuais; Cultura Virtual.

ABSTRACT

This essay is a reflection about some worries with reference to processes of teaching and learning in Visual Arts, mainly in the manner of which processes find themselves at "shifting" before the effects of the biggest health crisis of the twenty-first century. Relating the ways of facing the Covid-19 outbreak, it has established new ways of interaction, implying deep changes in the educational context. In this perspective, we had searched to draw some possibilities and flotages with the use of reference images and in the way of how they, differently of the legitimate processes of school, arranged as educational places of Visual

Arts, especially during pandemic times. In this manner, the reflections showed in this work are placed at the Visual Culture's field, it conceives the images of the virtual field as cultural territories of learning.

KEYWORDS

Pandemic; Reference Images; Learning; Visual Arts; Virtual Culture.

Tempos de Pandemia e os desafios do agora

Muito se diz sobre as mudanças na educação e suas implicações na vida dos/as estudantes, bem como o modo como os processos de aprendizagem são legitimados pelas intercorrências dessas relações. Nos dias de hoje, mais do que outrora, novas mudanças tem povoado as discussões em torno da educação, bem como o acesso democrático do uso das novas tecnologias. Tais questionamentos ressurgiram - ou talvez se tornaram mais evidentes - desde o descobrimento de um novo vírus, cuja ocorrência, a partir do olhar da Ciência, foi entendida como uma das maiores ameaças à espécie humana de toda a história.

Em dezembro de 2019 surgiram na província de Hubei, na China, incidências de casos graves de pneumonia. Logo, naquela época, no processo de notificação à Organização Mundial de Saúde (OMS), estudos apontaram que a ocorrência dos casos graves de síndrome respiratória, especificamente na cidade de Wuhan, se tratava da propagação de um agente transmissor específico: um novo coronavírus, chamado cientificamente de *SARS-CoV-2*. Desde o seu descobrimento, muito se discutiu sobre sua capacidade de mutação e no modo como esse microorganismo patogênico “migrou” para a espécie humana, evidenciando os efeitos de contágio em massa provocado pelo vírus, fazendo com que, em março de 2020, o surto da doença fosse declarado uma pandemia (Barreto & Rocha, 2020).

A pandemia da doença Covid-19, cujo agente se denomina *SARS-CoV-2* (o qual é popularmente conhecido como o “novo coronavírus”), tem sido a responsável por direcionar os novos rumos da nossa história, tal como aponta Carlos Fidelis Ponte, pesquisador do Observatório de História e Saúde da Fiocruz, em um escrito publicado em abril de 2020. Nessa perspectiva, uma nova preocupação se instala sob um futuro incerto num contexto de pós-pandemia.

Ao observar o curso natural da humanidade, sobretudo quanto ao entendimento do modo como as grandes pandemias do século XX, como a gripe espanhola (1918-

1920), afetaram o modo de vida das pessoas, entenderemos que mudanças abruptas, advindas dos diversos setores da sociedade, serão mais que necessárias. Para Carlos Fidelis Ponte (2020), assim como no século passado, tempos como esses nos fazem reconhecer a importância do Estado como agente propulsor de tais mudanças, buscando promover a democratização de recursos, bem como a sistematização de políticas públicas coerentes com o bem-estar de todos.

É evidente que o cenário instalado pela pandemia do Covid-19 tem afetado demasiadamente os quatro cantos do planeta, de tal modo que tem transformado a maneira de nos relacionarmos uns com os outros, impondo a todos uma revisão de crenças, atitudes, valores e ações de solidariedade. Tal cenário impacta, concomitantemente, os modos de exercício do trabalho os quais se configuram hoje, dentro de certas condições, a partir de serviços remotos e *home office*¹. Face à nova ordem que têm gerenciado a vida humana, o campo da educação tem sido drasticamente afetado pela pandemia, vindo à tona - ainda mais - os desníveis sociais.

Assim, sob algumas circunstâncias, as práticas de aprender e ensinar, tanto para os/as professores/as quanto para os/as estudantes, têm sido realocadas para os aplicativos digitais (*apps*), chats de bate papos, redes sociais, plataformas de *streaming*², vídeo-chamadas e etc, tudo isso disponível a partir do acesso à *internet*. Somada a essas possibilidades, a construção de salas de aula virtuais a partir dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), das normativas da Educação à Distância (EaD) e de educação remota tem se apresentado com veemência em tempos de pandemia. Contudo, tal modalidade tem sido alvo de preocupações e críticas nas esferas municipais, estaduais e federais, pois elas reforçam as gigantescas desigualdades de aprendizagem e a enorme discrepância entre o sistema público e privado de ensino da Educação Básica.

Tais questões evidenciam também o despreparo de gestores, professores/as, bem como das famílias, frente às relações dos processos de educação remota. Muitos não possuem formação - ou talvez não tiveram a oportunidade - de desenvolver as habilidades e competências para manusearem ou se relacionarem por meios digitais. E ainda, muitos planejamentos pedagógicos não possuem uma proposta clara que busque alinhar, sistematicamente, o currículo escolar aos meios tecnológicos e digitais.

Ao nos darmos conta das dificuldades enfrentadas, a estrutura pedagógica da (EaD), sobretudo a partir do contexto atual e levando em consideração a realidade da

Educação Básica, em que milhares de estudantes não tem telefones celulares, *tablets*, computadores e outros dispositivos digitais e muito menos acesso a *internet*, problemas maiores se instalam. Segundo dados divulgados no mês de maio de 2020, pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), só no Brasil um número de 4,8 milhões de crianças e adolescentes, na faixa etária de 9 a 17 anos, não tem acesso à *internet* em casa. Esse índice corresponde a 17% de todos os brasileiros nessa faixa etária, conforme a notícia divulgada por Mariana Tokarnia no *site* da Agência Brasil.

A partir desses índices e daquilo que se vivencia na prática, podemos reconhecer que estamos imersos em uma estrutura educacional que não beneficia a todos (FILHO, ANTUNES e COUTO, 2020; FREITAS, 2020). Como apontam esses autores, sofreremos com uma educação fragilizada pela dificuldade de acesso, o que acarreta cada vez mais as disparidades sociais. Segundo Luís Carlos de Freitas (2020), a EaD, concebida como um método de trabalho escolar que não reconhece diferentes realidades poderá potencializar um dos maiores problemas que a escola cotidianamente enfrenta: a desigualdade.

Tendo em vista ao novo cenário, a volta à “normalidade” em meio às esferas políticas, econômicas, sociais, culturais e educacionais não se revela como uma tarefa fácil e as evidências que se apresentam apontam para caminhos flutuantes, passíveis de reformulação e constante avaliação. Nesse sentido, a discussão apresentada pelo presente ensaio merece atenção em consonância ao tempo e ao espaço em que ele foi produzido, buscando gerar novas perguntas e reflexões a partir do seguinte questionamento: como as imagens de referência têm se configurado e assumido espaços de educação em Artes Visuais em tempos de pandemia, diferentemente daquelas imagens legitimadas pela escola?

O presente trabalho parte do pressuposto dos processos de identidade que a nova geração de estudantes possuem ao acessarem imagens, vídeos, músicas e etc a partir de suas redes virtuais, bem como no modo que a educação em Artes Visuais poderá se apropriar dessas relações, sobretudo no contexto atual. No cerne dessas reflexões, o presente ensaio não buscou responder tal questionamento de uma forma categórica, muito menos buscou traçar um pensamento inflexível em torno dessas questões. Compreende-se que sejam necessários dados empíricos e um conjunto de escolhas metodológicas e conceituais para que o assunto seja desenvolvido com profundidade.

Em meio a esse cenário, o foco da problematização não é no uso das mídias e tecnologias, uma vez que a sua utilização, ampla e democrática, muito tem a contribuir. Para isso, parte da organização que se segue se apropriou daquilo que

entendemos por imagens de referência a partir dos estudos da Cultura Visual, se apoiando também em exercícios anteriores de investigação e escrita (BRUM, 2017 e MAGALHÃES, 2019). Em outro momento dentro do texto foram apontadas as discussões de como essas imagens têm se configurado como espaços de aprendizagens e territórios de culturas digitais em tempos de pandemia.

O conceito: Imagens de Referência

Lucas Pacheco Brum (2017), em sua dissertação de mestrado intitulada “*Imagens de referência: uma trama entre a cultura visual e a educação da cultura visual*”, realizada dentro do Programa de Pós-Graduação em Arte, da Universidade de Brasília (UnB), desenvolveu o conceito de “imagens de referência” que, segundo ele, é entendido do ponto de vista das imagens que constituem os repertórios visuais dos/as estudantes a partir das mídias sociais. O conceito formulado refere-se às imagens que constituem os repertórios visuais dos/das estudantes a partir das mídias sociais. As imagens de referência estão relacionadas,

às imagens que são importantes e significativas e que, de alguma forma, produzem sentidos e experiências em suas vidas cotidianas. Toma-se como exemplo a imagem dos cantores (as), atores (atrizes) de seriados e de novelas, os personagens e super-heróis de filmes e desenhos animados, das histórias em quadrinhos, como os mangás, e as celebridades que circulam no *Facebook*, *Instagram*, *twitter*, *sites*, *blogs*, *YouTube* entre outros. (BRUM, 2017, p. 21).

A partir do conceito em questão, o autor cita algumas imagens de referência, tais como: a cantora e *drag queen* Pabllo Vittar, os youtubers Whindersson Nunes e Dani Russo e as cantoras Selena Gomez, Anitta e Iza (Figura 1). Cabe considerar que a visualidade e representatividade geradas por essas celebridades ainda se revelam de forma significativa na atualidade.



Figura 1: Imagens de Referência, coletadas da *internet*.

Essas imagens se revelam na maneira como os/as estudantes falam, andam, pensam e se comportam. As influências por traz das imagens reverberam na expressão de seus corpos, nos quais crianças e adolescentes se sentem representados, sendo este um processo de subjetivação, de construção de si, o qual age e modifica as experiências, deslocando e transformando as relações que os/as estudantes têm consigo mesmo. As imagens exercem sobre eles diferentes influências e tais influências só fazem sentido quando estão relacionadas com a cultura e comunidade de cada um, bem como com suas experiências e vivências pessoais, dentro de um processo cotidiano da “construção de si”.

Entretanto, as imagens de referência estão imersas nas relações de poder/saber e em regimes de verdades que conduzem a sociedade e, de tal modo, operam subjetivações sutis e complexas. Nesse sentido, o universo imagético dos/as estudantes que habitam o cenário escolar é disseminador de informação, entretenimento, signos, conceitos, política e discursos sobre eles (TOURINHO, 2011).

Segundo Irene Tourinho (2012), as imagens operam sobre os sujeitos, construindo significados, sentidos, informações e conhecimentos que funcionam como referências identitárias. O professor e pesquisador Fernando Hernández afirma que nos espaços culturais, meninos, meninas e jovens “encontram hoje muitas de suas referências para construir suas experiências de subjetividade” (2007, p. 37). Assim, as imagens de referência não estão dissociadas da cultura dos/as estudantes, uma vez que estão relacionadas com seus pares e com suas comunidades, com o lugar onde vivem e trocam experiências. Raimundo Martins compreende que “o território visual onde as pessoas estão situadas - moram, frequentam, etc. -, ou seja, o contexto das esferas das suas relações com o mundo, coloca num processo de construção de sentidos e significados, de práticas de interpretação” (2011, p. 18).

As imagens de referência promovem a interlocução entre as realidades dos/as estudantes e as diversas maneiras de contextualização dessas realidades, sendo apresentadas de diversas formas, a partir da expressão corporal dos/as estudantes, dos sons e no consumo e criação de novas imagens. Tourinho e Martins (2011a) explicam que os jovens e adolescentes são os mais influenciados pelo contexto, pelas referências, informações e valores da cultura que os rodeiam. Assim, os autores entendem que seus conhecimentos, interesses e identidades estão contagiados por essas influências e incorporados aos seus modos de vida, passando a fazer parte de suas subjetividades e sensibilidades.

Em consonância com esse processo de construção e busca de afirmação de identidades, as redes sociais e as plataformas de *streaming* tem se configurado como uma “válvula de escape” em tempos de isolamento social. Longe dos amigos e da escola, a maioria dos/as estudantes têm buscando novas referências e estabelecido uma relação ainda mais próxima com os meios virtuais. Se antes a rede social já exercia influência sobre os/as estudantes, os tempos de quarentena têm configurado novos índices dessas interações. Segundo pesquisas divulgadas no *site* da Revista Exame, no início do mês de abril de 2020, muitos aplicativos de redes sociais, como o *Pinterest*ⁱⁱⁱ, registraram picos históricos, revelando que muitos desses desenvolvedores têm criado novas formas de estimular a interação e a criação de conteúdo.

As Imagens de Referência em tempos de pandemia

No âmbito da articulação de estratégias educacionais em tempos de pandemia, a educação em Artes Visuais poderá se valer dos processos midiáticos próprios das redes sociais, sendo esta “rede” compreendida como um espaço democrático, na qual a difusão de saberes e identidades são amplamente compartilhadas em meio

aos estudantes da Educação Básica. Como reflexão, cabe considerar que, processos como esses já deveriam ser articulados para uma educação das visualidades, contudo, o impasse gerado pela crise sanitária mundial, reforça a considerar o arcabouço imagético da realidade dos/as estudantes, impelindo educadores/as para os novos desafios e estudos diante das visualidades e das imagens de referência. Nesse sentido, essas imagens poderão contribuir ao serem estabelecidas as relações com os diversos conteúdos e objetivos de aprendizagem (BRUM, 2017; BRUM e MAGALHÃES, 2019).

Em tempos de pandemia as imagens de referência têm operado como espaços de educação em Artes Visuais, que muitas vezes, não são legitimados pela instituição escolar e nem pelos discursos curriculares. Essas imagens estão inseridas dentro do campo da cultura visual, fazendo parte da cultura virtual, móvel e onipresente. Elas estão conectadas umas às outras a partir das redes sociais, como o *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube* e entre outros sites de compartilhamento de dados e conteúdos.

Esses meios poderão ser considerados como espaços de culturas virtuais, que publicam, divulgam e criam os mais diferentes conteúdos e discursos, sejam através de imagens, textos, vídeos, vídeos-chamadas e hipertextos, sendo todos eles inseridos sob o regime das visualidades. Além de compartilharem informações sobre os mais diversos assuntos, realizam vídeos em tempo real e com a interação do público - *lives* -, convocando a todos os seus internautas para uma discussão acerca de temas relevantes - ou não.

A título de exemplo, como efeito de enfrentamento da pandemia do Covid-19 em nossa sociedade, a crítica e a discussão de temas sociais têm vindo à tona. Para se ter uma ideia, no início do mês de maio, uma *live* da cantora Anitta (Figura 2) alcançou um público de mais de 3 milhões de pessoas (ou visualizações), de diferentes lugares, ao oferecer uma aula sobre política juntamente com a jornalista e professora Gabriela Prioli. No âmbito dessas questões não está em jogo, aqui, a análise do conteúdo discutido ou das aprendizagens a partir da *live* da cantora Anitta, mas buscou-se mostrar o alcance das imagens de referência no espaço virtual, que agem, afetam e operam sobre os sujeitos de maneira onipresente, verossímil, livres de demarcações geográficas e políticas e que nos ensinam modos de ser, estar e agir no mundo.

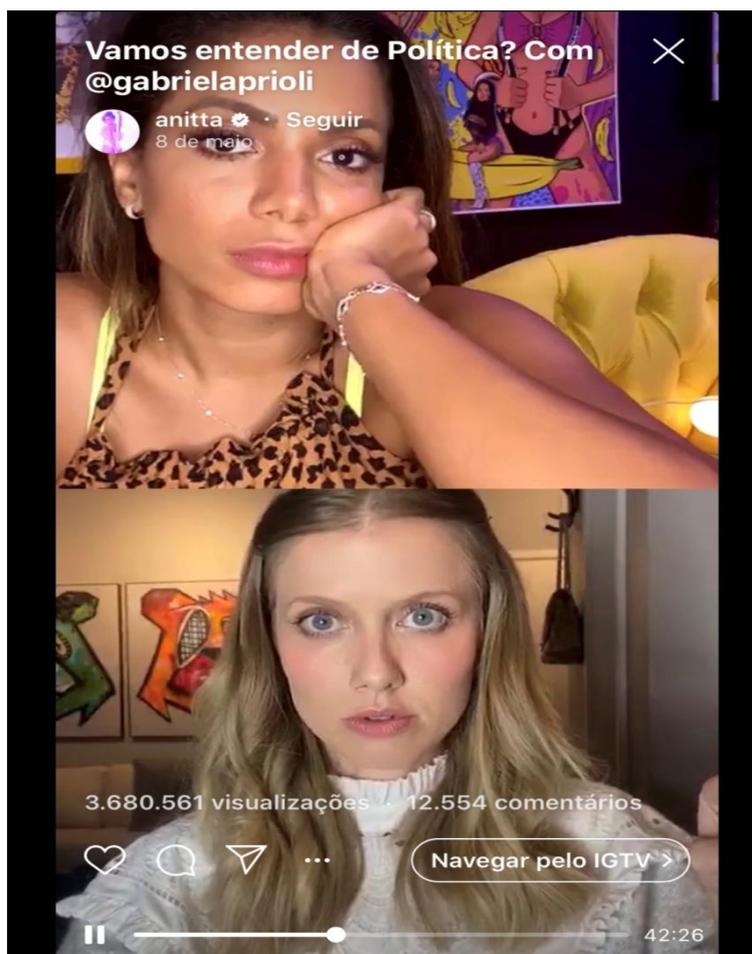


Figura 2: Live com a Cantora Anitta e a Jornalista Gabriela Prioli, via *Instagram*, realizada no dia 08 de maio de 2020. Imagem retirada do próprio *Instagram* da Cantora Anitta.

Desse modo concebemos o espaço virtual e as mídias sociais como territórios de cultura permeados pelas relações de forças, de poder e saber que hoje mais do que nunca, em momento de isolamento social, estão presentes na vida dos/as estudantes. As imagens de referência, numa perspectiva global, assumem um papel importante dentro da cultura digital, compreendida como pedagogias culturais (ANDRADE e COSTA, 2015; CAMOZZATO, 2014; STEINBERG e KINCHELOE, 2004; GIROUX e MCLAREN; 1995), sendo um conceito operante das complexidades estruturais dentro do campo dos Estudos Culturais^{iv}.

Essas pedagogias se apresentam com uma arena de produtividade, trocas instantâneas, fabricação de sujeitos, condutas, discursos, verdades, modos de ser, agir, pensar e se comportar. Somadas a isso, são compreendidas como lugares de confissão, espaços de falas, de exposição de ideias, conhecimentos, experiências, sentimentos, valores e vontades. Mais uma vez, as redes sociais e as imagens de referência são arenas de culturas, sendo, portanto territórios pedagógicos virtuais.

Marisa Vorraber Costa (2010) argumenta que é “[...] difícil pensar-se em alguma pedagogia que não seja produzida pela cultura, sendo, portanto, culturais todas as pedagogias” (p. 136-137).

Segundo Silva (2000), as pedagogias culturais podem ser “qualquer instituição ou dispositivo cultural que tal, como a escola, esteja envolvido - em conexão com relações de poder - no processo de transmissão de atitudes e valores” (p. 89). Sendo assim, as pedagogias culturais digitais e as imagens de referência em questão formam, educam e produzem sujeitos conscientes de si, sendo que “ao se posicionar como *lócus* de educação, de formação, de condução da vida das pessoas” todos “aprendem modos de ser e estar no mundo também nesse espaço de cultura” (FISCHER, 2012, p. 113).

Nessa perspectiva, o pedagógico - entendido na função de educar - vai além dos lugares tradicionais, como a escola, a igreja, a família, etc, mas, está voltado também para os locais e espaços mais amplos em que a educação ocorre. Como exemplo disso, outras pedagogias culturais são operacionais nas sociedades, como: cinema, televisão, publicidade, campanhas de moda, *videogames*, histórias em quadrinhos, álbuns de figurinhas, revistas, livros de história, *selfies*, *internet*, mídias sociais, plataformas de relacionamentos e entre outros “onde o poder é organizado e difundido” (STEINBERG; KINCHELOE, 2004, p. 14).

É a partir dessa produtividade da cultura, atravessada pelo binômio do saber e poder, que juntos geram efeitos que se justifica pensar as redes sociais e o virtual em que as imagens de referência navegam, bem como as próprias imagens como mídias pedagógicas. Hoje, mais do que nunca, essas imagens tem produzido uma pedagogia que não está institucionalizada pela escola e pelos currículos, mas sim, fora deles, pois concebemos os seus efeitos de modo que “as relações de ensino aprendizagem estão presentes e marcam múltiplas dimensões da vida” (ANDRADE e COSTA, 2015, p. 29).

Falcão e Martins (2014) advertem que “as novas tecnologias eletrônicas funcionam como máquinas de ensinar e de aprender que, de maneira subliminar, enunciam estratégias pedagógicas incluindo valores, imagens e identidades” (p. 226). Os autores ainda dizem que seria um “erro político e pedagógico” em subestimar as potências e o alcance dessas matrizes culturais tecnológicas, uma vez que elas poderão ser entendidas como artefato cultural, sendo objeto de estudo e análise.

Destaca-se que aqui, nos interessa problematizar o quanto as imagens de referência e os lugares em que elas atuam e navegam no espaço virtual têm sido requisitados, visitados, seguidos, curtidos e operados como espaços de conhecimento. Esses

repertórios imagéticos têm sido entendidos como uma referência de vida e de conduta para os/as estudantes em tempos de pandemia e oportuniza fluxos de discussão e aprendizagem.

Imanol Aguirre (2014) diz que na *internet* “os jovens têm comunidades flexíveis, não localizadas, que propiciam oportunidade de ascender as relações de aprendizagem instantâneas, casuais e contingentes” (p. 269). São espaços de trocas efêmeras e de intercâmbios de aprendizagens tanto entre pares como também em comunidades. O mesmo autor pontua que as amizades que se criam nesses espaços configuram “comunidades mais abertas e amplas” (AGUIRRE, 2014, p. 258) de onde vivem os jovens. São espaços pedagógicos, tal como as imagens de referência que firmam encontros e compartilhamento de experiências e vivências, em que as/os estudantes passam boa parte de suas vidas diárias. Ademais, esses espaços são lugares de partilha, manifestações de conceitos, discursos e ideias que evidenciam e invocam visões de mundo, interesses pessoais, produções de sentidos e experiências estéticas, como no caso da *live* da cantora Anitta citado anteriormente.

Essas redes, ou seja, as imagens de referência, também têm sido arenas de ajuda e aconselhamento em tempos de pandemia, ou melhor, funcionam como uma espécie de “guias de bem estar” que permitem aos/às estudantes, buscarem referências e estilos de vidas para guiarem as suas próprias, bem como lidarem com os problemas cotidianos que se apresentam. Observamos que muitos de nossos/as estudantes que estão em isolamento social têm recorrido às imagens de referência para passar o tempo, compartilhar dados, participar de *lives*, escutar música, etc, buscando de algum modo aprender, ou internalizar alguma coisa. Nesse sentido, Giroux e McLaren (1995) destacam que “existe pedagogia em qualquer lugar em que o conhecimento é produzido, em qualquer lugar em que existe a possibilidade de traduzir a experiência e construir verdades” (p. 144).

No escopo dessa discussão, muitas vezes, com o confinamento social, nem a família e nem a escola consegue dar conta de compreender e lidar com os anseios, sentimentos, prazeres e necessidades que ao/as estudantes passam e enfrentam. Nessa configuração os espaços virtuais assumem esta função, onde as imagens de referência flutuam como o único espaço de ajuda e de trocas sobre o que sentem e o que lhes afetam. Aguirre (2014) comenta que a *internet* tem servido para resolver algum tipo de problema dos/as estudantes e oferece “um espaço para replicar e ampliar as oportunidades de aprendizagens ou comunicação interpares, porque permite um acesso fácil aos saberes especializados” (p. 256) ou não.

Considerações Finais

Por fim, a partir do entendimento de que as imagens de referência fazem parte da realidade de nossos/as estudantes existe a possibilidade de compreendê-las sob uma perspectiva pedagógica do ensino das Artes Visuais. Somando também com os conteúdos, conceitos da disciplina e o vasto campo de imagens da História da Arte e entre outras visualidades. Nesse sentido, essas imagens poderão se configurar em uma potência pedagógica para o ensino aprendizagem em arte (BRUM, 2020). A partir da sistematização de um processo de educação à distância, as imagens da cultura virtual poderão ser aliadas desse processo, ao mesmo tempo em que busca uma maior aproximação com a realidade dos/das estudantes, oportunizando processos de aprendizagem coerentes com as instâncias que se apresentam.

Nesse exercício, as imagens de referência são compreendidas para além das imposições e processos de adaptação gerados pelo contexto atual. Elas sempre existiram e os processos de construção de identidades gerados por elas poderão permear as discussões nas quais a disciplina de Artes Visuais se propõe. Compreendidas como espaços de cultura e difusão de valores sociais, elas flutuam por entre as redes sociais e os discursos que moldam e constroem a nossa sociedade, nossos/as estudantes e nossas relações de emoção e afeto.

NOTAS

ⁱ *Home Office* é uma expressão inglesa que significa “escritório em casa”, na tradução literal para a língua portuguesa. É um conceito de modelo empresarial, muito adotado devido a globalização da economia e o aumento da terceirização de serviços, o que acaba mudando o perfil do emprego e do local de trabalho.

ⁱⁱ *Streaming* é uma forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados. A difusão de dados, geralmente em uma rede através de pacotes, é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da *Internet*. Nesta forma, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador.

ⁱⁱⁱ *Pinterest* é uma rede social visual de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações, em que os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como de jogos, de *hobbies*, de roupas, de perfumes, de animes, etc.

^{iv} Os Estudos Culturais são um campo de teorização e investigação que têm origem, de forma organizada, na fundação do Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS), Universidade de Birmingham, Inglaterra, em 1964. Os estudos culturais tiveram como ponto de partida as preocupações como: as formas culturais, as práticas culturais e as relações entre sociedade e cultura contemporânea. Uma discussão mais aprofundada sobre esse campo teórico ver em (Hall, 2019; COSTA, 2010; SILVA, 2008; COSTA e VEIGA-NETO, 2004; KELLNER, 2001).

Referências

AGUIRRE, Imanol. Imaginando um futuro para a educação artística. In: MARINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Educação da Cultura Visual**: narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2009. p. 157 - 186.

AGUIRRE, Imanol. Entorno da aprendizagem entre jovens produtores de cultura visual: traços e características. In: MARINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Pedagogias Culturais**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2014. p. 247 - 274.

ANDRADE, Paula, Deporte de; COSTA, Marisa, Vorraber. **Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação**. In: Texturas, Canoas, v. 17, n. 34, p. 48 – 63, mai./ago. 2015.

BRUM, Lucas Pacheco. **Imagens de referência**: uma trama entre cultura visual e a educação da cultura visual. Dissertação (Mestrado em Educação em Artes Visuais) – Universidade de Brasília – UnB. Brasília, 2017.

BRUM, Lucas Pacheco. **Imagens de Referência e sua potência pedagógica no ensino de Artes Visuais**. In: *Visualidades*, Goiânia, v. 18, nº 1, p. 01 - 19, abr./jun. 2020.

BRUM, Lucas Pacheco; MAGALHÃES, Marcos Vinícius. **Cartilha pedagógica: potências pedagógicas entre visualidades**. In: Revista da FUNDARTE, Montenegro, p.149 - 167, ano 19, nº 39, julh./dez. 2019.

BARRETO, Andreia Cristina Freitas; ROCHA, Daniele Santos. **Covid 19 e educação**: resistências, desafios e (im)possibilidades. Bom Jesus da Lapa, BA: Revista Encantar – Educação, Cultura e Sociedade, v. 2, p. 01 - 11, jan./dez. 2020.

COSTA, Marisa, Vorraber. Sobre a Contribuição das Análises Culturais para a Formação de Professores no Início do Século XXI. **Educar em Revista** (Impresso), v. 37, n. 37, p. 129 - 152, ago./maio 2010.

COSTA, Marisa, Vorraber; VEIGA-NETO, Alfredo (Orgs.). **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema... Porto Alegre: Ed da UFRGS, 2004.

CAMOZZATO, Viviane, Cardoso. Pedagogias do Presente. In: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 39, nº. 2, p. 573 - 593, abr./jun. 2014. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>.

FILHO, Astrogildo Luiz de França; ANTUNES, Charlles da França; COUTO, Marcos Antônio Campo. **Alguns apontamentos para uma crítica da Educação à Distância (EaD) na educação brasileira em tempos de crise.** São Gonçalo, RJ: Revista Tamoios, nº 1, p. 16 - 03, mai. 2020.

FREITAS, Luís Carlos de. **EAD, tecnologias e finalidades da educação.** Disponível em: <<https://avaliacaoeducacional.com/2020/04/17/ead-tecnologias-e-finalidades-da-educacao/>> Publicado em 17/04/2020. Acessado em 20/05/2020.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Trabalhar com Foucault:** arqueologia de uma paixão. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2012.

FALCÃO, Jordana; MARTINS, Raimundo. O que os jogos eletrônicos quem ensinar? Reflexões sobre divertimento e educação. In: MARINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). In: **Pedagogias Culturais.** Santa Maria: Ed. da UFSM, 2014. p. 225 - 245.

GIROUX, Henry; MCLAREN, Peter. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, Tomaz Tadeu; MOREIRA, Antônio Flávio (Orgs.). **Territórios contestados:** o currículo e os novos mapas culturais. Petrópolis: Vozes, 1995.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. 12. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual:** proposta para uma nova narrativa educativa. Tradução: Ana Duarte. Porto Alegre: Mediação, 2007.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. São Paulo: Ed. EDUSC, 2001.

MARTINS, Raimundo. Imagem, identidade e escola. In: **Salto para o futuro:** Cultura Visualidade e escola. Ano XXI Boletim 09 – Ago 2011, p. 15 - 21.

PONTE, Carlos Fidelis. **O que a pandemia pode nos ensinar?** RADIS: Comunicação e Saúde, nº. 211, p. 35, abr. 2020.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Teoria Cultural e Educação:** um vocabulário crítico. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na sala de aula:** uma introdução aos Estudos Culturais em educação. 7. Ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe (Orgs.). **Cultura infantil:** a construção corporativa da infância. 2. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2004.

TOURINHO, Irene; MARTINS, Raimundo. Circunstâncias e ingerências da Cultura Visual. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. (Orgs.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011, p. 51 - 68.

TOURINHO, Irene; MARTINS, Raimundo. ENTREVISTAS DAS IMAGENS NA ARTE E NA EDUCAÇÃO. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. (Orgs.). **Cultura das Imagens**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2012, p. 09 - 13.

Lucas Pacheco Brum

Mestre em Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília – UnB. Especialista em Processos e Produtos Criativos pela Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG. Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS. Normalista pelo Instituto Estadual de Educação Osmar Poppe. Professor contratado das séries iniciais do Ensino Fundamental da Secretaria de Educação do Município de Triunfo – SMT/RS. Contato: lukaspachecobrum@hayoo.com

Marcos Vinícius Magalhães

Mestre em Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília – UnB. Especialista em Processos e Produtos Criativos pela Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG. Licenciado em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília – UnB. Professor efetivo da Secretaria de Educação do Distrito Federal – SEDF. Contato: marvimagalhaes@gmail.com