

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

RENATA SANTOS FINN

CULTURA VISUAL, CULTURA DIGITAL E A ARTE/EDUCAÇÃO

CAXIAS DO SUL

2021

RENATA SANTOS FINN

CULTURA VISUAL, CULTURA DIGITAL E A ARTE/EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida.

Aprovado em: 09 de dezembro de 2021

Banca Examinadora

Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida

Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Profa. Ma. Sinara Maria Boone

Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Para todos aqueles que ousam experimentar
o diferente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, que fizeram de tudo para conseguir me proporcionar a oportunidade de cursar um ensino superior de qualidade; agradeço também aos meus professores, que tanto me ensinaram, me fazendo repensar diariamente meus valores e o mundo ao meu redor, me dando a certeza dos caminhos que um docente deve seguir. Agradeço também aos meus amigos, que durante o tempo “livre” me divertiram e me auxiliaram a relaxar durante a caminhada; agradeço a toda equipe da UCS e principalmente a minha mentora Cláudia Zamboni de Almeida, os quais tanto se preocuparam comigo como ser humano, prestando apoio em meus momentos mais difíceis, como o luto que vivenciei durante a escrita deste trabalho, desde a primeira disciplina cursada com a Profe. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida percebi que seria a pessoa certa para me auxiliar, suas trajetórias acadêmicas relacionadas à arte, comunicação, semiótica e tecnologias agregaram muito em meu trabalho, além de orientações minuciosas durante todo o processo, sempre me questionando e me incentivando a ir além do que eu já imaginei. Realmente saímos formados, de uma forma totalmente diferente, ideias diferentes, perspectivas diferentes, é um processo tão lindo de ser vivido que meu único desejo é poder me formar outras inúmeras vezes durante essa vida e nunca parar de repensar minhas antigas ideias, como uma criança que chega em seu primeiro dia de aula.

"No futuro, a educação terá como objetivo aprender a arte do filtro. Já não fará falta ensinar onde fica Katmandu ou quem foi o primeiro rei da França, porque isso se encontrará em toda parte. Por outro lado, terá que se pedir aos estudantes que analisem quinze sites para determinar qual é para eles o mais confiável. Haverá que lhes ensinar a técnica da comparação".

Umberto Eco.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso objetivou identificar respostas e reflexões dos alunos mediante os impactos no uso das mídias e das tecnologias nas aulas de artes visuais, bem como tentou compreender como a cultura visual e a cultura digital se manifestaram no contexto de estudantes de uma turma de Ensino Médio em uma escola de Caxias do Sul. A proposta metodológica utilizada para dar conta dos objetivos emerge da experiência de estágio da autora deste TCC, realizada no primeiro semestre de 2021. Este estudo tem como propósito, compreender a importância de um ensino de artes visuais que leve em conta a contemporaneidade e seus impactos, sendo necessário abordar a cultura em que os estudantes estão inseridos, cultura essa pautada em boa parte pelas tecnologias digitais. Para isso, também foi preciso entender de que maneira as tecnologias digitais estão presentes nas escolas. O estudo conceitualiza a cultura de forma ampla, abordando a historicidade da palavra, a partir do pensamento de Antonio Gramsci. O segundo momento é dedicado à cultura digital, caracterizando-a segundo Castells. O terceiro momento é dedicado à organização curricular voltada para a atualidade por meio da cultura visual. Fernando Hernandez com seus estudos contribui para o diálogo a respeito do “alfabetismo visual crítico” e os interesses dos estudantes de hoje. No quarto momento o foco está na indissociação entre a contemporaneidade e a cultura visual, conforme ideias de Hernández e contribuições de Eloiza Gurgel Pires. O quarto capítulo aborda o ensino contemporâneo da Arte/Educação, com base nos estudos de Ana Mae Barbosa. Por fim, com aporte teórico de Kerry Freedman, Christine Ballenge-Morris, Vesta Daniel e Patricia Stuhr os quais auxiliam a refletir sobre os conhecimentos não acadêmicos dentro do ambiente escolar evidenciando o multiculturalismo e o território intercultural, são apresentados exemplos de como a cultura visual e a cultura digital repercutem nas aulas de Artes Visuais, para tanto, são utilizados materiais produzidos durante a pandemia pelos estudantes do primeiro ano do Ensino Médio da escola Evaristo de Antoni, de Caxias do Sul durante as aulas do Estágio III, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul.

Palavras-chave: Arte. Cultura visual. Cultura digital. Educação. Tecnologias.

ABSTRACT

This course conclusion work aimed to identify students' responses and reflections on the impacts on the use of media and technologies in visual arts classes, as well as trying to understand how visual culture and digital culture manifested in the context of students in a class of High School in a school in Caxias do Sul. The methodological proposal used to account for the objectives emerges from the internship experience of the author of this TCC, carried out in the first semester of 2021. This study aims to understand the importance of teaching visual arts that take into account the contemporaneity and its impacts, making it necessary to address the culture in which students are inserted, a culture that is largely based on digital technologies. For this, it was also necessary to understand how digital technologies are present in schools. The study conceptualizes culture in a broad way, approaching the historicity of the word, based on Antonio Gramsci's thought. The second moment is dedicated to digital culture, characterizing it according to Castells. The third moment is dedicated to organizing curricula focused on the present through visual culture. Fernando Hernandez, with his studies, contributes to the dialogue about "critical visual literacy" and the interests of today's students. In the fourth moment, the focus is on the inseparability between contemporaneity and visual culture, according to ideas by Hernández and contributions by Eloiza Gurgel Pires. The fourth chapter addresses the contemporary teaching of Art/Education, based on the studies of Ana Mae Barbosa. Finally, with theoretical input from Kerry Freedman, Christine Ballenge-Morris, Vesta Daniel and Patricia Stuhr who help to reflect on non-academic knowledge within the school environment, highlighting multiculturalism and intercultural territory, examples are presented of how visual culture and digital culture reverberate in the Visual Arts classes. To this end, materials produced during the pandemic are used by first-year high school students at the Evaristo de Antoni school, in Caxias do Sul, during the classes of Stage III, of the Licentiate Course in Visual Arts at the University of Caxias do Sul.

Keywords: Art. Visual culture. Digital culture. Education. Technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Leda catunda. Mar Linda, 2016. Acrílica s/ tecido e voile, 174 x 174 cm	34
Figura 2 – Grupo de Reciclagem. Conversão, 2015. Intervenção	35
Figura 3 – Atividade de produção	44
Figura 4 – Atividade de produção	46
Figura 5 – Atividade de produção	47
Figura 6 – Atividade de produção	48

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.	10
2 CARACTERIZANDO CULTURA VISUAL E A CULTURA DIGITAL	17
2.1 CULTURA DIGITAL	19
2.2 CULTURA VISUAL	21
2.3 CULTURA DIGITAL E CULTURA VISUAL NA EDUCAÇÃO	24
3 ENSINO CONTEMPORÂNEO DA ARTE/EDUCAÇÃO	29
3.1 DEPOIMENTOS DOS ESTUDANTES COMO REVELADORES DA REPERCUSSÃO DA CULTURA VISUAL E CULTURA DIGITAL NA SALA DE AULA.	31
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
5 REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO.

Durante minha trajetória acadêmica refleti muito sobre questões relacionadas ao letramento digital, parte dessa importância justifica-se principalmente devido ao nascimento da Geração Z, geração essa que já nasce exposta a um mundo dominado pelas tecnologias digitais. O letramento digital implica, segundo Valentini, Pescador e Soares (2013, p.156) “na interação em redes sociais que permitem a exploração e a pesquisa, em um processo de ensinar e aprender em que a construção do conhecimento é mediada pelas tecnologias digitais”.

A pandemia da Covid-19 evidenciou a necessidade de utilizar mais intensamente as tecnologias de informação e comunicação (TICs), profissionais de diversas áreas passaram a fazer uso de plataformas digitais como ferramenta de trabalho. No contexto educacional não foi diferente, porém, a grande maioria das pessoas e alunos, pais e professores não estavam preparados para utilizarem essas tecnologias. Conforme levantamento realizado de 8 a 30 de junho de 2020, pela Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE) em parceria com a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), constatou-se que 89% dos professores não contavam com nenhuma experiência anterior em educação à distância, e que, menos de um terço dos respondentes considera fácil ou muito fácil o uso das tecnologias digitais, 84% dos professores afirmam que o envolvimento dos alunos diminuiu um pouco ou diminuiu drasticamente durante a pandemia.

A pesquisa “Trabalho Docente em Tempos de Pandemia” buscou conhecer os efeitos das medidas de isolamento social em função da pandemia da Covid-19 sobre o trabalho docente na Educação Básica nas redes públicas de ensino no Brasil. A pesquisa procurou conhecer quais atividades estão sendo desenvolvidas pelos docentes e em que condições, durante o período de isolamento social. [...] pesquisa realizada com professores(as) das redes públicas de todos os estados do país. (CTNE, 2020, p.5)

Os resultados da pesquisa evidenciaram que um dos problemas do analfabetismo digital é consequência de um ensino presencial que provavelmente

fez pouco uso das tecnologias, caso contrário, provavelmente os índices não seriam tão agravantes. Também há o fato de os professores não terem a formação adequada para o ensino pela, com e para a tecnologia. Acredita-se que parte das instituições de ensino superior também carecem de disciplinas com foco nas tecnologias para uso educacional, o que compromete a formação docente. Segundo Valentini, Pescador e Soares (2012, p. 155) “A compreensão que temos do letramento digital relaciona-se ao uso de tecnologias digitais de modo crítico e consciente a fim de fazer sentido do seu uso.”

É necessário refletir de que modo as tecnologias digitais têm chegado às escolas e isso envolve as maneiras como elas têm sido pensadas e implementadas. Diversas tentativas de letramento digital, por meio de ações políticas, já foram e vêm sendo mobilizadas, por exemplo, o projeto UCA, (Um Computador por Aluno). No projeto UCA (2005), as escolas receberam notebooks com a intenção de que o letramento digital ocorresse, todavia, as tecnologias foram exploradas na maioria das vezes apenas no sentido operacional da máquina e com limitações de acesso à internet. Dados Do Quinto Seminário Internacional de Inclusão Digital (SENID, 2018, p. 7), mencionam que o

que observamos, desde a proposta de formação de professores, contida na plataforma E-Proinfo, foi um caráter linear, que sugere etapas sequenciais de conhecimento da máquina, depois de seus aplicativos, planejamento de atividades para só depois trabalhar com os alunos. Por ser uma tecnologia digital móvel, prioritariamente, deveria estar contemplada com conectividade de qualidade dentro da escola, para que professores e alunos pudessem inserir-se no contexto digital de forma plena.

Em 2010, é instituída a Lei nº 12.24, a qual prevê o Programa Um Computador por Aluno (PROUCA) que na realidade foi uma extensão do projeto UCA. O propósito era promover sua expansão, porém com o diferencial de que a distribuição não ocorreria mais pelo governo federal, mas, conforme os interesses dos estados e municípios.

Se o projeto do governo federal previa a conectividade nas escolas e essa aconteceu de maneira precária, no Prouca, quando passa a ficar sob responsabilidade dos estados e municípios, esse e outros pontos problemáticos do UCA tendem a se agravar, isso porque em muitos desses entes não há uma política clara, definida com objetivos e sustentada

teoricamente sobre qual o significado da presença das tecnologias digitais móveis nos processos educativos. (SENID, 2018, p. 7)

Em 2013 também surgiu a ideia da compra de Tablets, com a mesma lógica do projeto UCA, mas sob outra gestão, alguns pré-requisitos foram exigidos, como ser escola urbana de ensino médio, ter internet banda larga, laboratório do Proinfo e rede sem fio (Wi-Fi). Vale observar que

[...] todos esses planos, programas, projetos e ações fazem parte de uma grande desarticulação em termos das políticas públicas brasileiras como um todo, e principalmente da educação. Nenhuma dessas iniciativas dialogam entre si, e parecem refletir uma esquizofrenia da máquina pública administrativa. O PBLE¹, que deveria levar banda larga universalizando o acesso à internet a todos os recônditos do país, como forma de superar as grandes desigualdades existentes em nossa sociedade (SENID, 2018, p. 8)

As informações a respeito desses projetos são difíceis de serem acessadas em plataformas oficiais.

[...] projetos e programas, que são mencionados de forma rápida nos portais dos ministérios ou órgãos do governo, não reportando ao contexto de sua criação, aos decretos, a sua relação com outras políticas, a sua trajetória, implantação, aos dados produzidos pelo próprio governo e, muito menos, a sua avaliação. Todas as ações de um governo deveriam promover a transparência, no entanto, informações e dados sobre as políticas públicas, da maneira como estão sendo disponibilizadas, não colaboram para processos mais democráticos de acesso à informação e avaliação dessas políticas. (SENID, 2018, p. 8-9)

No contexto atual, ainda ocorre a tentativa de “letramento digital”, o atual presidente sancionou a Lei Nº 14.180, de 1º de julho de 2021, a mesma Institui a Política de Inovação Educação Conectada (Piec)². No geral, a mesma

visa a conjugar esforços entre órgãos e entidades da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, escolas, setor empresarial e sociedade civil para assegurar as condições necessárias à inserção da tecnologia como ferramenta pedagógica de uso cotidiano nas escolas públicas de educação básica. [...] em consonância com a estratégia 7.15 do Plano Nacional de Educação, aprovado pela Lei nº 13.005, de 25 de junho de

¹ Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE), lançado em 4 de abril de 2008 pelo governo federal.

² Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/noticias/780802-lei-institui-politica-para-universalizar-internet-nas-escolas-da-educacao-basica/>. Acesso em: 6 set 2021

2014, com o objetivo de apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade. (BRASIL, 2021)³

Observa-se que muitas ações vêm ocorrendo desde 2010, entretanto, algumas políticas públicas parecem desestruturadas diante da realidade da educação no Brasil. Deve-se levar em conta, por exemplo, a infraestrutura das escolas com vistas ao letramento digital. Porém, vale mencionar que a cultura digital de dez anos atrás, época do projeto UCA, já não é mais a mesma, desde 2010 até 2021 é notório o quanto a sociedade passou a ter mais intimidade e acesso às tecnologias comunicacionais, um exemplo disso pode ser dado pela comparação da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2018 para 2019, o percentual de domicílios em que havia utilização da internet subiu de 79,1% para 82,7%, um aumento de 3,6 pontos percentuais. Portanto, é necessário que os professores e a rede educacional pensem em propostas críticas, afinal, “o letramento digital emerge com o acesso cada vez maior de diferentes mídias e vai além da simples apropriação de como usar recursos digitais em uma dimensão operacional.” (VALENTINI, PESCADOR, SOARES, 2012, p. 155)

Assim, é necessário que os professores também se apropriem e se aprofundem nos estudos que relacionam a educação e a cultura digital sempre atentos às contínuas expansões dos meios tecnológicos, orientando o pensar criticamente as tecnologias digitais. Ao falarmos sobre o ensino de artes visuais, também é apropriado que as noções de cultura visual sejam abordadas. Em suma, esta monografia nasce da vontade de abordar a cultura visual e a cultura digital, as quais os alunos estão inseridos, principalmente ao utilizarem diariamente seus celulares e computadores. Propostas educativas vinculadas ao mundo digital e ao consumo rápido de informação foram exploradas pela autora deste trabalho de conclusão de curso (TCC) em realização de Projeto de Ensino de Artes Visuais intitulado: Manifestações artísticas nas mídias sociais e online, no estágio obrigatório da Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul, mais especificamente no Estágio III, para uma turma de Ensino Médio. A proposta foi posta em prática na Escola Estadual de Ensino Médio Evaristo de Antoni do período

³ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/L14180.htm>. Acesso em: 6 set 2021.

06 de abril até 14 de junho de 2021, com um grupo de alunos na faixa etária de 15 a 17 anos de idade. Parte dos resultados das propostas educativas aplicadas serão apresentados neste TCC a fim de exemplificar e responder a questão norteadora que é: como a cultura digital e a cultura visual permeiam a vida dos estudantes e repercutem nas aulas de Artes Visuais?

Para tanto, os objetivos definidos a fim de dar conta da questão norteadora foram: Caracterizar o que é cultura digital e o que é cultura visual; pontuar a pertinência de se trabalhar com a cultura visual e com a cultura digital nas aulas de Artes Visuais; refletir sobre as propostas apresentadas para os alunos e os resultados trazidos por eles; evidenciar as repercussões geradas através das abordagens nas aulas de arte pautadas em cultura visual, cultura digital e o ensino contemporâneo.

Assim, será apresentado a conceitualização de cultura, levando em conta a historicidade da palavra e suas classificações, para isso utilizou-se os estudos de Antônio Gramsci (2000, 2006) importante filósofo, historiador, ativista político, jornalista e intelectual italiano. O mesmo, dedicou sua obra a explicar e conceitualizar as noções que a sociedade fora tendo por cultura. Gramsci aponta também sobre a hegemonia social, configurando ao decorrer da escrita relações científico-filosóficas, políticas e intelectualistas que ultrapassam as noções clássicas do marxismo de “burguesia e proletariado”, traçando relações abrangentes que facilitam o leitor a compreender algumas ideias epistemológicas a respeito da cultura ocidental, bem como, o que foi mobilizado com essas revoluções industriais, tecnológicas e claro, culturais.

No primeiro capítulo será abordado especificamente a cultura digital, conceituando-a e caracterizando-a segundo Castells, sociólogo espanhol que, a partir de 1980, passou a concentrar seus estudos nas novas tecnologias de informação e comunicação.

No segundo capítulo, será utilizado os estudos de Fernando Hernández , doutor em psicologia. O autor aponta formas de organizar o currículo por meio de

projetos, o que permitirá dialogar com o “alfabetismo visual crítico” e os interesses dos estudantes. Neste capítulo também será apresentada algumas ideias de Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo britânico-jamaicano, que trabalhou na perspectiva pós-gramsciana. Também será abordado os códigos, as leituras e a superação das limitações físicas por meio das tecnologias, assim como seu impacto social, defendidos por Vilém Flusser. Ambos teóricos contribuem para demonstrar possíveis relações entre a cultura digital, a cultura visual e um possível ensino das artes.

O terceiro capítulo trará algumas relações entre a cultura visual, a cultura digital e a educação, ainda utilizando ideias de Hernández e algumas explicações referentes aos nativos digitais da geração Z – terminologia contextualizada por Marc Prensky – e a qual fornece algumas perspectivas de educação midiática. O capítulo busca se aprofundar na cultura visual a qual os estudantes de hoje convivem, cultura essa, pautada em boa parte pelas tecnologias digitais, por isso se torna necessário explorar as redes sociais e esses textos midiáticos que são consumidos e por vezes realizados pela geração Z, buscando verificar em quais aspectos as mídias digitais podem refletir na educação contemporânea.

O quarto capítulo irá contextualizar o ensino contemporâneo da Arte/Educação e a importância da interpretação com base nos estudos de Ana Mae Barbosa, teórica brasileira e pioneira em Arte/Educação. Os capítulos utilizados de seu livro “Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais” auxiliarão a refletir sobre o uso das tecnologias contemporâneas na Arte/Educação para a recepção.

Para dar conta da metodologia desta monografia, foram selecionados trechos dos depoimentos, com os quais se estabeleceu um diálogo tendo como aporte teórico, as ideias de Kerry Freedman, Ballenge-Morris, Daniel Vesta e Stuhr. Kerry Freedman demonstra a importância da valorização dos conhecimentos não acadêmicos dentro do ambiente escolar, conhecimentos esses, que por vezes advém da cultura visual/de massa/digital, traçando perspectivas referentes ao processo de significação e integração intergráfica que ocorre ao priorizar um processo de ensino-aprendizagem contemporâneo. Ballenge-Morris, Daniel e Stuhr

contribuem para evidenciar as relações da cultura visual com o multiculturalismo, ressaltando o território "intercultural" o qual vive-se hoje, traçando objetivos consistentes para se pensar a prática da arte-educação contemporânea. Assim, através da seleção de trechos de algumas das falas e reflexões dos alunos, as quais foram oportunizadas pelas atividades propostas, bem como, das suas produções artísticas, unidas ao aporte teórico, ajudam a pensar sobre como a cultura visual e a cultura digital podem repercutir nas aulas de artes visuais.

2 CARACTERIZANDO CULTURA VISUAL E A CULTURA DIGITAL

Atualmente, entende-se como equivocada a divisão entre baixa cultura e alta cultura, como sendo cultura popular e cultura erudita, respectivamente. Conforme Domingues (2011, p. 402):

A separação desses dois polos foi uma invenção dos intelectuais europeus, na segunda metade do século XVIII. Por meio do conceito de folclore ("saber do povo"), eles demarcaram a fronteira das manifestações culturais das camadas sociais abastadas em relação àquelas mais amplamente difundidas.

A cultura popular seria vinculada a outros termos e não era tratada como cultura. O termo cultura era atribuído apenas à cultura erudita, onde a arte (hegemônica) se encaixaria, geralmente relacionada à valores econômicos, sociais, intelectuais e estéticos.

As classificações aristocráticas de cultura alta (erudita/clássica) e baixa (popular) perderam esse sentido por inúmeros motivos, dentre eles, a expansão das sociedades, a interação cada vez mais presente entre ambas culturas, a diferente relação do homem com o mundo a partir da revolução industrial, com a popularização dos meios de comunicação em massa após 1920, inicialmente com o rádio, mais tarde a televisão e, mais recentemente, a internet, sendo assim, aos poucos a informação tornou-se de fácil acesso para todos, independente da classe social. Domingues (2011, p. 414) afirma que “não existem culturas fixas, exclusivas e intrínsecas a determinada classe social. De toda sorte, o termo “popular” sugere a articulação dinâmica entre a cultura e as classes sociais”, todavia, “a contradição principal, que polariza o domínio da cultura, não se encontra no embate classe versus classe, mas sim no povo versus o bloco do poder.” Sendo assim, a cultura também pode ser vista como uma posição de engajamento, ideias e interesses.

Gramsci (2000) critica a divisão de cultura em tradicional (intelectual) e popular (de fácil acesso). Apresenta argumentos relacionados à dialética entre intelectuais e o “mundo ao seu redor”. Propõe, primeiramente, que os intelectuais ditos “orgânicos” são provenientes da classe social a qual nasceram, e mantêm-se ligados a essa classe tornando-se especialistas, porta-vozes, organizadores e

homogeneizadores, diferente dos intelectuais “tradicionais”, os quais geralmente não demonstram preocupação em lutar contra a hegemonia, são uma categoria preexistentes nas sociedades capitalistas e que mesmo nos tempos atuais ainda representam “uma continuidade histórica que não foi interrompida nem mesmo pelas mais complicadas e radicais modificações das formas sociais e políticas” (GRAMSCI, 2006, p. 16). Assim, para Gramsci (2000, p. 52-53), “é impossível falar de não-intelectuais, porque não existem não intelectuais. [...] Não existe atividade humana da qual se possa excluir toda intervenção intelectual”. Em seus ensaios, o autor, refere-se a diversos tipos de intelectuais “orgânicos”, afirmando que “todo grupo social [...] cria para si [...] uma ou mais camadas de intelectuais que lhe dão homogeneidade e consciência da própria função, não apenas no campo econômico, mas também no social e político” (GRAMSCI, 2006, p. 15). Dentro da classe de intelectuais orgânicos existem aqueles intelectuais populares, os quais estariam aos interesses de classes subalternas, ou seja, aqueles que lutam contra a hegemonia, e aqueles intelectuais orgânicos convencionais, os quais seriam funcionais para a conservação da classe dominante de ordem burguesa. Segundo Semeraro (2006, p. 377)

Ao fazer parte ativa dessa trama, os intelectuais "orgânicos" se interligam a um projeto global de sociedade e a um tipo de Estado capaz de operar a "conformação das massas no nível de produção" material e cultural exigido pela classe no poder.

A partir do modernismo, o conceito de Reprodutibilidade técnica entrou em ascensão, esse conceito foi promovido pela câmera fotográfica, pelos movimentos artísticos como o pop art., pelo advento da televisão e por aprimorações tecnológicas as quais resultaram em uma sociedade com maior acesso à informação. Desde então, a sociedade vem sendo remodelada pelos avanços tecnológicos e os questionamentos sobre “como movimentar o sistema capitalista?” aumentaram a cada dia, principalmente pela expansão dos meios de comunicação de massa, assim, a quebra da hegemonia tensionada por Gramsci ainda não ocorreu de fato, uma vez que segundo Castells (1999a, p. 50) “o desenvolvimento e as manifestações dessa revolução tecnológica foram moldados pelas lógicas e interesses do capitalismo, sem se limitarem às expressões desses interesses”. Tais

revoluções implicam em rupturas drásticas e um novo sistema social, a sociedade em rede. Assim, nos últimos anos pode-se dizer que emergiu uma nova categoria de intelectuais orgânicos, midiáticos, os quais utilizam dos meios de comunicação de massa. Portanto:

Trata-se, agora, de fazer com que a circulação das informações e a criação do conhecimento não emanem de centros monopolizados e exclusivos, mas sejam construídas democraticamente por todos, local e mundialmente, no trabalho, nas escolas, nas organizações políticas, nos centros culturais, na diversidade de grupos e de etnias. (SEMERARO, 2006, p. 386)

Em suma, é necessário a elevação moral e intelectual das massas, nesse novo cenário a educação deve dar conta de mediar o encontro estético entre indivíduos intelectuais e meios de comunicação em massa, de forma a incitar o pensamento crítico, para que esses se reconheçam como sujeitos políticos.

2.1 CULTURA DIGITAL

O mundo modificou-se a partir das tecnologias digitais desenvolvidas na terceira e quarta revolução industrial, as quais, têm grande parcela na origem daquilo que se chama cultura digital. Nas últimas décadas a chamada “sociedade pós-industrial” foi estabelecendo laços de dependência pela conectividade, resultando no cenário o qual vive-se hoje, chamado por alguns teóricos, de quarta revolução industrial.⁴

O conceito de cultura digital ainda está em transformação, mas algumas nomenclaturas já foram dadas a fim de ampliar os significados, dentre tantas, o termo sociedade digital tende ser o mais cabível aqui, pois, a partir do final do século XX ocorre um rompimento de paradigma social, como afirma Castells (1999b, p.49) “Um período caracterizado pela transformação da nossa ‘cultura material’ operada por um novo paradigma organizado em torno da tecnologia da informação”

⁴ O conceito de **Quarta Revolução Industrial** foi dado em 2016 por Klaus Schwab, fundador do Fórum Econômico Mundial, em uma obra homônima. Em resumo, o conceito tem relação com um amplo sistema de tecnologias avançadas como inteligência artificial, computação em nuvem, robótica e acarreta em um sistema de automação industrial.

Para a criação deste novo paradigma Castells (1999b) define a sociedade digital com tais características fundamentais: (1) informação como matéria-prima; (2) efeitos de alta penetrabilidade. (3) predomínio da lógica de redes; (4) flexibilidade; (5) convergência de tecnologias, dando origem ao que denomina de *Sociedade da Informação*.

Mais à frente, em dossiê publicado pela Revista Telos (2016), mantida pela *Fundación Telefónica*, Castells, define a cultura digital com base em seis princípios, sendo eles: 1. Habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital; 2. Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, para poder diluir o processo de interação; 3. Existência de múltiplas modalidades de comunicação; 4. Interconexão de todas as redes digitalizadas de bases de dados; 5. Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação; 6. Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede, mediante um conjunto de cérebros sem limite algum. Neste ponto, me refiro às conexões entre cérebros em rede e a mente coletiva.

Quanto ao aspecto 6, vale frisar que as noções as quais no princípio se tinha, por emissor e receptor, já não existem mais, visto que atualmente todos emitem e todos recebem informações, o tempo todo, consecutivamente, transformam essas informações.

Com o advento da comunicação mediada por computadores, uma nova cultura foi aprimorando-se, Castells (1999a) propõe a chamada “cultura da virtualidade real”, não em termos de realidade virtual, mas, a construção de uma espécie de virtualidade real, através da qual tem a visualidade como o principal meio de comunicação. A realidade é totalmente embebida em uma “composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na própria experiência” (CASTELLS, 1999a, p.395) mudando assim, os processos econômicos, de socialização, de criação, de aquisição do conhecimento, transformações na forma de se produzir e na forma de se consumir informações e também no âmbito do entretenimento.

Conforme um estudo da *Reuters Institute* realizado em 2020 com mais de 80 mil pessoas de 40 países, demonstrou que no Brasil, 76% das pessoas buscam se informar por meio do celular e, pela primeira vez, as mídias sociais superaram a televisão em termos de consumo de notícias.

Por tanto, tem-se também uma cultura participativa, onde é “a transmissão de fonte aberta, a livre divulgação, a transmissão descentralizada, a interação fortuita, a comunicação propositada e a criação compartilhada que encontram sua expressão na internet” (CASTELLS, 1996, p. 65).

Em suma, as redes permitiram que o cidadão comum pudesse ter visibilidade, podendo utilizar desta visibilidade para inúmeras coisas, tanto para lazer quanto para divulgarem seus trabalhos, tem-se por exemplo, uma figura muito conhecida no aplicativo *Tik Tok*, com o nome de usuário “@dentistamusical⁵”, a doutora realiza vídeos icônicos e humorados para mostrar conhecimentos da sua área e até mesmo conquistar mais clientes e reconhecimento no mercado. Assim,

[...] fica visível a socialmente revolucionária relação entre os jovens e as novas tecnologias da comunicação e da informação. Tal relação, desde o final do século passado, vem sendo objeto de uma série de discursos acadêmicos, midiáticos e mercadológicos que tem procurado realçar sua cotidianidade produtiva. (SANTI, v.13, 2014)

Portanto não é incomum, como já mencionado, médicos, advogados, donos de loja, etc, utilizarem-se das redes para promoverem seus produtos/prestação de serviços. Conseqüentemente, cada vez mais procura-se por profissionais capacitados não apenas com a informática básica, mas que tenham uma educação guiada pelo olhar digital e que saibam interpretar o mundo visual ao seu redor.

2.2 CULTURA VISUAL

Faz-se necessário neste estudo abordar sobre a cultura visual, a qual Hernández (2007) descreve-a, como aparentemente, uma investigação centralizada na imagem, em meio ao estudo de base do visual, na produção de significados que

⁵ <https://vm.tiktok.com/ZMRpsWyUC/>

possibilitam desvelar uma narrativa de educação, na contemporaneidade. O aumento alarmante de pessoas que passaram a fazer o uso do cigarro após as diversas propagandas e a propagação em filmes de Hollywood pode exemplificar a importância que a cultura visual e seus significados assumem diante dos aprimoramentos tecnológicos e comunicacionais de cada tempo.

Para Hernández, a cultura visual está relacionada “ao olhar e às maneiras de olhar a vida contemporânea, especialmente sobre as práticas que favorecem as representações de nosso tempo e levam-nos a repensar as narrativas do passado” (2007, p. 22).

Todas as melhorias e amplitudes digitais permitiram que as informações fossem além das barreiras do espaço, e assim, pode-se afirmar, que se vive em um mundo cada vez mais multicultural "as revoluções da cultura [...] causam impacto sobre os modos de viver, sobre o sentido que as pessoas dão à vida, sobre suas aspirações para o futuro - sobre a cultura num sentido mais local". (Hall, 1997, p. 2).

A cultura visual é transmitida de geração em geração, e, também é influenciada por novos hábitos de novas épocas. Neste trabalho, pretende-se pontuar a cultura visual de estudantes adolescentes do ensino médio, e tem-se que destacar, que essa cultura visual ocorre demasiadamente pelo mundo digital, e, “agora irrompem não-coisas por todos os lados, e invadem nosso espaço suplantando as coisas. Essas não-coisas são denominadas ‘informações’” (FLUSSER, 2007, p.54). Essas informações imateriais são expressas pelas redes sociais, pela televisão, por dados armazenados em computadores ou outras tantas formas capazes de gerar imagens e nos levam a crer que o impacto causado por essa onda de revolução cultural e comunicacional do século XX fez com que a mídia assumisse um lugar privilegiado na vida de muitas pessoas, não é errôneo falar que vivemos dentro de uma cultura totalmente digital, como abordado em capítulo anterior.

A imagem sempre ocupou um espaço considerável no cotidiano das pessoas, pelo simples fato de saber que as imagens devem ser decifradas e compreendidas, ressalta-se sua importância no processo cognitivo e na formação do sujeito. Para Hernández (2007) a cultura visual tem haver não apenas com mudanças nas noções de cultura e arte, mas também com noções de educação, relaciona-se

especialmente com as noções de educação que vem ocorrendo nos últimos anos. O objeto de estudo desta cultura visual se baseia em artefatos materiais e suas variedades, sendo desde imagens da arte tradicional até imagens de anúncios, cartazes, imagens digitais, imagens encontradas nas redes, mas que além de serem vistas possam ser pensadas criticamente.

Um "alfabetismo visual crítico" que permita aos aprendizes analisar, interpretar, avaliar e criar a partir da relação entre os saberes que circulam pelos "textos" orais, auditivos, visuais, escritos, corporais e, especialmente, pelos vinculados às imagens que saturam as representações tecnologizadas nas sociedades contemporâneas (HERNÁNDEZ, 2007, p. 24)

Aprender a como se expressar também é importante, Hernández (2007) defende, assim como pontuado acima, que se vive em um novo regime de visualidade, e como mediador, deve-se "facilitar experiências reflexivas", permitindo assim, que os estudantes compreendam como as imagens "influem em seus pensamentos". Uma proposta parece-o pertinente: A "Educação para a Compreensão Crítica e Performativa da Cultura Visual" não limitando-se apenas ao ambiente escolar, mas também "nos museus, em projetos culturais, em atividades de ongs, etc.", uma vez que, as imagens também influenciam nossas opiniões sobre as coisas e sobre os mais diversos assuntos, principalmente quando fala-se do público jovem, o qual ainda está com a sua subjetividade em constante formação e transformação. Porém, Hernández (2007) salienta que mesmo com os métodos e investigações pós-estruturalistas, ainda "não há quase formulações sobre métodos de interpretação e de como usar estes métodos, nem para a pesquisa, nem para a educação." (2007, p. 29).

A educação, portanto, deve ser revisada, continuamente, para que consiga abarcar as diversas leituras de "textos" contemporâneos.

2.3 CULTURA DIGITAL E CULTURA VISUAL NA EDUCAÇÃO

A cultura digital, como visto, é aquela a qual grande parte da população mundial está inserida, é o hoje, é a adaptação de toda uma sociedade aos desenvolvimentos e surgimentos das tecnologias digitais, esses expoentes acabam por modificar a forma de comunicação e interação da sociedade nos mais diversos âmbitos.

Como verificado no capítulo anterior com Fernando Hernández, a cultura impacta diretamente a educação, e vice versa, a cada dia surge tecnologias novas e/ou mais aprimoradas que antes, o que faz com que não apenas grandes empresas façam uso destas tecnologias – como era no princípio – mas, que pessoas comuns passem a ter cada vez mais acesso. Até por volta de 2010, as tecnologias foram tratadas na educação brasileira apenas como um suporte, como verificado no programa Um Computador por Aluno (PROUCA), posteriormente, com a verificação de que as tecnologias digitais se fixaram de fato na sociedade contemporânea a utilização apenas como ferramenta de estudos foi sendo modificada para meios os quais permitem diversas possibilidades educativas além da simples aprendizagem operacional (o que se comprovou ainda mais na pandemia).

Hernández (2007, p.32) aponta uma provável solução para compreender-se tais mudanças e suas repercussões na educação, que seria: “buscar aproximar-se, do ponto de vista de uma perspectiva crítica, às representações visuais a que se vinculam crianças e jovens.” Visto que, isso exige perceber também, a distância entre as representações e manifestações que os jovens entram em contato fora da escola e aquilo que a escola prevê que deve ser ensinado por meio das propostas pedagógicas.

O fenômeno digital fez com o que o mundo em cerca de quinze anos mudasse de uma era analógica para uma era digital, se aferir a eletricidade que levou cerca de cem anos para se estabelecer a consolidação do digital assentou-se em um curto espaço de tempo. Muitos adultos de hoje sequer tinham acesso à televisão em suas casas e vivenciaram a transição ocorrida do analógico para o digital. Portanto, cada geração interage com a cultura digital de formas diferentes, e

neste artigo em específico, falar-se-á sobre a “geração Z⁶”, a primeira geração a nascer num ambiente totalmente dominado pelas tecnologias e as esferas do digital, com as redes já muito bem desenvolvidas e se aprimorando cada vez mais. Prensky foi um dos primeiros a falar sobre essa geração, descrevendo os mesmos como “Nativos Digitais”, levando em conta que as pessoas dessa geração falam a língua digital desde que nasceram. As características deles são marcantes, por vezes em grupos fechados, ou mais isolados, ao invés de lerem um manual, preferem testar e aprender errando, com a prática. É uma geração que pensa muito mais na tecnologia como núcleo para seguir qualquer profissão que seja, pois na verdade é o que se comprova se você for passar alguns minutos nas redes sociais mais utilizadas por essa geração, como no *Instagram* ou *Tik Tok*, provavelmente irá se deparar com médicos⁷, dentistas, advogados⁸, dentre outros profissionais fazendo vídeos e gerando conteúdos digitais. A venda de Infoprodutos (como cursos) pelas redes e os anúncios são outros exemplos.

Exemplificar um pequeno choque de gerações também pode ajudar a inferir os conteúdos abordados nesta monografia. Atualmente, os jovens utilizam um certo termo para se referirem à cultura de massa, dentro das redes sociais em específico, – mesmo sem a maioria dos jovens provavelmente saberem que ambos são muito semelhantes, e sem provavelmente muitos adultos de gerações passadas terem conhecimento de tal termo – esse termo denomina-se “*trend*” e assim como a cultura de massa, as *trends*, apresentam um curto tempo de validade, ou seja, logo que é lançada é consumida e por fim esquecida, pois não é mais novidade, assim ocorre um eterno ciclo de consumo informacional.

O termo “*trend*” deriva do inglês, que traduzido significa “tendência”, geralmente os adolescentes utilizam este termo para falarem de estilos de edições de vídeos, músicas, roupas, objetos que viraram tendência devido ao grande número de adeptos àquela proposta. O termo é muito utilizado nas redes sociais, quando um estilo de vídeo ou música são amplamente explorados por diversas pessoas, muitas vezes modificando alguns pontos, mas, mantendo a essência

⁶A turma é formada por alunos que são da geração Z (de 15 até 17 anos).

⁷ https://www.instagram.com/reel/CWjN0ubFOwo/?utm_medium=copy_link

⁸ https://www.instagram.com/reel/CWn5FqdAv0z/?utm_medium=copy_link .
https://www.instagram.com/reel/CWbnzmQgw43/?utm_medium=copy_link

daquilo. Um bom exemplo, são as danças “virais” do aplicativo *Tik Tok*, as quais, um grande número de pessoas reproduz a mesma dança, mas por vezes, de uma forma um pouco diferente, possibilitando uma interpretação ou sentido igualmente diferentes.

As *trends*, os memes, os vídeos realizados por inúmeras pessoas e muitas vezes pelos próprios alunos em aplicativos como o *Instagram*, o *Tik Tok*, o *Facebook*, o *Youtube*, os mais diversos estilos de conteúdos criados nessas comunidades digitais, são por vezes, desconsiderados, poucos conseguem perceber performatividade e atividade criativa e até por vezes críticas. São novas formas de expressões da subjetividade, e conforme Hernández:

Formas de relação às quais se tem acesso não apenas como passatempo, mas mediante a imersão em indústrias culturais às quais muitos jovens procuram e das quais fazem parte, mas que não são levadas em conta pelos docentes, planejadores e responsáveis pelas políticas educativas. (2007, p. 36)

Em suma, a educação tem o dever de pensar propostas para auxiliar esses alunos a analisarem as informações enraizadas em seus cotidianos, que para muitos passam de forma passiva.

A rede, assim como tudo, possui aspectos positivos e negativos, é comum observar-se diálogos inexoráveis sobre os malefícios dessas redes, como por exemplo, “na internet só tem besteira”. Porém, esse tipo de pensamento tende a gerar controvérsia, visto que geralmente, adere-se à culpa dos problemas psicossociais de alguns seres humanos às ferramentas digitais. As redes digitais são instrumentos para a humanidade, é incabível pensar em melhorar as redes digitais sem melhorar a qualidade de quem as utiliza. É preciso um ensino que eduque o olhar para a sociedade digital, pois,

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2009, p. 47).

Essas mudanças são possíveis pois as redes midiáticas contemporâneas permitem que todas as pessoas criem conteúdos, quando e como quiserem, pois, essas redes são abertas, gratuitas e segundo Pires (2010, p. 283), o trabalho com as mídias audiovisuais

[...] induz a interesses e comportamentos que perturbam o seu quadro habitual conformado pelas velhas práticas que há muito tempo atuam com uma racionalização disciplinadora, separando os saberes — idades, o pensar do sentir, o trabalho do ócio. Ao contrário, a cultura midiática não separa o sensível do inteligível; a atividade reflexiva do entretenimento.

Mesmo com a pandemia tornando perceptível a carência de conhecimentos básicos digitais de grande parte da comunidade escolar, também fez com que o letramento digital fosse definitivamente posto em prática e, aos poucos, o digital e seus recursos foram sendo desbravados e incluídos de diferentes formas no cotidiano, assim como, pensando em possíveis aulas aglutinadas a essas ferramentas. Exigiu-se a “interseção de linguagens e o descentramento de saberes em relação aos centros da escola e livros que organizam nosso sistema educativo.” (PIRES, 2009, p. 283).

Nestas mídias são encontrados diversos tipos de “textos” que envolvem diversas linguagens, imagens paradas ou em movimento, som, música, fala, dublagem.

David Buckingham foi um dos teóricos que desde meados de 2005 já havia mirado seu olhar para as tecnologias, idealizando possibilidades de alfabetização midiática para se compreender a leitura e escrita da mídia que esses alunos consomem. Conforme pensamentos de Pires (2009, p. 287) relacionados aos estudos de Buckingham (2005), “as novas propostas curriculares apontam três formas de educação midiática: educar pela, com e para a mídia.”

O educar pela mídia é aquilo que foi imposto aos professores durante a pandemia, ou seja, pensar em um ensino à distância proporcionando diversas possibilidades referentes a tempo-espço. O educar com a mídia é o que se supõe que já vem ocorrendo nas escolas, seria a possibilidade de explorar aquilo que as mídias têm a oferecer para o processo de ensino e aprendizagem, novos

conhecimentos, valores, formas de criação, etc. E educar para a mídia é o que se busca exemplificar neste trabalho, é a proposta que “se apropria de forma crítica dos diferentes meios, suas linguagens e estéticas, o que implica experiências voltadas para os seus modos de produção.” (PIRES, 2009, p. 288).

Não só é viável como tornar-se-á necessário o professor mediar o desenvolvimento e a compreensão crítica do aluno em relação às mídias. Pires (2010, p. 292) cita:

Não cabe aos educadores colocarem-se na posição de “legisladores”, impondo valores e normas da cultura oficial, pois os jovens estão crescendo numa sociedade heterogênea, multicultural, com diferentes concepções de moral e diferentes tradições culturais que coexistem lado a lado. (2005, apud (2010, p. 292)

A participação do aluno se torna ativa fazendo seus julgamentos como consumidor, explorando a linguagem midiática em suas próprias reflexões e produções. Arte é linguagem e o modo como nos apropriamos da linguagem caracteriza a relação do sujeito com o mundo em rede, com a esfera digital para além da função instrumental, mas como pilar à expressão de ideias, saberes, entretenimento e à experimentação artística.

3 ENSINO CONTEMPORÂNEO DA ARTE/EDUCAÇÃO

Independente da cronologia do percurso histórico do ensino das artes, todas as vertentes surgem a partir de relações culturais e sociais de cada época, bem como, da conjuntura do mundo das artes. Essas reconfigurações que ocorrem de tempos em tempos auxiliam a conceitualizar cada vez mais o objetivo central da Arte/Educação e também de definir a operação criadora.

No modernismo, por exemplo, “falava-se em arte na educação para o desenvolvimento da sensibilidade, mas poucos tentaram conceitualizar essa sensibilidade.” (BARBOSA, 2010, p. 98). Não é errôneo pensar ainda hoje sobre Arte/Educação como o desenvolvimento da sensibilidade, porém, deve-se compreender que as noções de sensibilidade mudam com o tempo. No ensino contemporâneo ou pós-moderno, as condições de sensibilidade ligadas a arte têm mais relação com a “arte como linguagem aguçadoura dos sentidos” a qual “transmite significados que não podem ser transmitidos por meio de nenhum outro tipo de linguagem” (BARBOSA, 2010, p.99). Quando os sentidos são aguçados torna-se possível analisar o meio em que se vive podendo reelaborar a própria realidade.

A educação e a aprendizagem se estendem para além do período escolar, os museus e as instituições culturais podem ser a primeira ideia genuína quando se pensa em arte e apreciação. Mas será que haveria espaço para a interpretação? Barbosa (2010) afirma que no Brasil, até 1990, as grandes entidades culturais elitizadas, especialmente àquelas que se dedicavam às artes, queriam proteger a arte de uma suposta contaminação pela educação, alguns ainda disseminando a ideia modernista de que “arte não se ensina”. O curador, a obra e o artista eram os protagonistas, enquanto o visitante era uma espécie de coadjuvante, mas a luta política dos arte/educadores para haver espaço de mediação entre arte, público e museu foi promovida, ao menos nos Estados Unidos, e aos poucos, a educação foi sendo reconhecida e exigida pelos governos, assim como seus aspectos interdisciplinares, o espaço de representatividade do público com suas multiculturas visuais e o papel fundamental receptor do visitante. Porém, ainda hoje, no Brasil, é

necessário muito trabalho para desvincular as noções hierárquicas que os espaços culturais foram vinculados durante muitos anos.

Outra dúvida: Seria possível afirmar que foi a partir da consolidação das novas tecnologias que a mediação, nas instituições culturais, tornou-se efetiva, permitindo que a interpretação ocorresse? Se apenas o acesso bastasse para ensinar e aprender arte então sim, as novas tecnologias vieram como uma grande aliada, ou como Barbosa prefere chamar, tecnologias contemporâneas,

prefiro chamar de tecnologias contemporâneas, porque a sobrevivência do novo é incerta e pode ser muito curta, enquanto o contemporâneo tem como garantia de duração pelo menos uma vida, uma geração e pode ser uma terminologia reduzida meramente ao tempo, sem a pecha modernista de vanguarda que carrega o conceito de “novo”. (BARBOSA, 2010, p. 104)

Não se pode negar que o CD-ROM, o DVD, os vídeos, os computadores, os celulares entre outros dispositivos tecnológicos e produções dentro do mundo das artes decorrentes desse contexto facilitaram sim o acesso, tanto dentro das instituições culturais quanto nas escolas, mas outros aspectos ainda hoje devem ser levados em conta. A tecnologia deve servir como um mecanismo que permite ir além do seu sentido operacional, promovido nas escolas, ou instruções rotineiras, promovidas nas instituições culturais, deve aguçar os sentidos, e para isso, não basta aplicar a tecnologia com base em noções antigas de ensinar e aprender arte. O papel receptor do visitante, ou do aluno, e suas relações interpretativas estão intimamente ligadas à maneira que se aprende arte hoje, e a maneira que se quer ensinar arte hoje é “ênfatizando a recepção do apreciador, não apenas a obra e seu produtor.” (BARBOSA, 2010, p.107).

Em sala de aula, o encaminhamento “quase somente como princípio operacional” (BARBOSA, 2010, p. 110) é limitador e não leva em conta as transformações sociais, culturais e intelectuais que o uso das tecnologias contemporâneas promovem não só na geração atual de alunos, mas também daqueles que já saíram da escola, na sociedade em geral.

A tecnologia é assimilada pelo indivíduo de modo a reforçar sua autoridade, mas pode também mascarar estratégias de dominação exercidas de fora. O fator diferencial dessas duas hipóteses é a consciência crítica.” (BARBOSA, 2010, p.111)

Por tanto, deve haver a conceitualização do uso dessas tecnologias. No contexto escolar cabe aos educadores estarem atentos às imagens, aos vídeos e às informações às quais os estudantes têm acesso, pensando estratégias de aprendizagem que contemplem a recepção crítica desses conteúdos. Afinal, “saber ver e avaliar a qualidade do que se passa na tela iluminada do computador é ser crítico e atual” (BARBOSA, 2010, p. 110). Sendo assim, a educação para a recepção também deve ser levada em conta nos espaços culturais, novos valores devem ser construídos para que se tenha um público consciente.

3.1 DEPOIMENTOS DOS ESTUDANTES COMO REVELADORES DA REPERCUSSÃO DA CULTURA VISUAL E CULTURA DIGITAL NA SALA DE AULA.

Não se pode negar que a arte emerge do grande poder interpretativo do leitor. Entretanto, toda e qualquer interpretação que se deseja origina de um encontro entre o significante, e o significado. O significante é aquilo possível de visualização, o palpável e nítido, enquanto o significado é o conceito abstrato que se atribui a determinado objeto (significante), assim forma-se o signo, e, conforme Freedman (2010, p. 126- 127)

A interpretação das imagens recentemente encontradas são baseadas [...] em significados definidos por meio do uso anterior de signos a elas relacionados. O processo intergráfico é didático porque envolve significados ensinados e apreendidos por grupos sociais.

Kerry Freedman (2010), em seus estudos, exemplifica as principais noções de arte que foram sendo construídas em filmes, desde o período pós-guerra até o final da década de 1980. Seu exemplo permite compreender o que vem a ser o processo intergráfico, a própria representação da arte e do artista nesses filmes reforçaram a ideia/significado de que a “ arte significa o que é culturalmente valioso, mas também o que é ignorado, ridicularizado e idiossincrático”, conclui que, “quer os alunos tenham de fato visto esses filmes quer não, refletem e concretizam as ideias

sobre arte mantidas pela família, pelos educadores e por outros membros da sociedade.” (FREEDMAN, 2010, p. 137) Ou seja, o estudante já chega na escola com uma bagagem de conhecimento advinda do seu contexto sócio-cultural. Tais conhecimentos, mesmo que conflitantes, são formados tanto dentro quanto fora da escola.

Levando isso em conta, é coerente pensar em estratégias que direcionam o olhar para fora da sala de aula, ideia que é reforçada frente a uma turma silenciosa. Assim, o objetivo definido pela autora deste TCC busca evidenciar nas reflexões dos alunos características que lhes representam por meio da integração de várias formas de cultura visual mediadas pelas tecnologias, os quais são aspectos reforçados pelo pensamento de Freedman (2010).

A proposta de estágio III, que é aqui resgatada, foi realizada durante a pandemia do Covid-19, portanto o ensino foi híbrido, por meio das tecnologias, e a principal ideia levantada foi a utilização das redes sociais em sala de aula trazendo conteúdos encontrados na internet e vinculando-os à cultura visual as quais estes estudantes consomem, uma vez que “essas referências externas fragmentadas podem ser mais importantes para a compreensão que o aluno tem da matéria que currículos sequenciais escritos, com base na noção interna de lógica” (FREEDMAN, 2010, p. 138). Essa aposta foi confirmada nas respostas apresentadas no questionário on-line, aplicado antes da primeira aula, com o propósito de identificar que noções sobre arte o grupo de estudantes tinha até aquele momento, além de verificar o grau de interesse por conteúdos vinculados às redes on-line. O resultado foi que 75% dos alunos não sabiam o que é Cripto Arte, 90% dos alunos utilizam as plataformas *Instagram* e *Tik Tok* diariamente e 95% gostariam de ter aulas sobre as redes digitais/sociais. Dos 20 alunos, 18 afirmaram que gostavam bastante das plataformas *Instagram* e *Tik Tok*, dentre as justificativas, destacam-se a infinidade de conteúdo, os vídeos e memes, a rapidez de acesso, a diversidade de conteúdos divertidos, por conseguir acompanhar o dia a dia das pessoas, a presença de danças, os artistas, a música, o fato de ser considerado lazer, a atualidade das mídias, a capacidade de trabalhar de diversas formas, permitindo múltiplas edições, gerando diversos estilos de conteúdo e, por fim, o caso de ser considerado um veículo de aprendizagem de conteúdos atuais.

Na primeira aula foi elaborada uma linha do tempo para apresentar alguns acontecimentos significativos do século XX que unem as tecnologias e os avanços sócio-industriais, como o advento da fotografia e a chegada de diversas vertentes artísticas do modernismo que dialogam com as transformações sociais. Tais acontecimentos favoreceram a arte e a cultura popular, uma vez que a evolução tecnológica e a rapidez de acesso a informação tem relação com a formação de uma nova cultura, refletindo também, por exemplo, em mudanças nas programações culturais, antes hegemônicas, no sentido de ser necessário cada vez mais abarcar o novo público que passa a utilizar desses meios.

Durante a primeira aula, os estudantes manifestaram interesse em saber mais sobre a cripto arte, tema que foi explorado a fim de demonstrar as características mutáveis que a arte vai adquirindo em decorrência das transformações sociais. Na ocasião, ocorreu a explicação de como surgiu esse novo estilo de arte digital, como é feita, como é consumida e como funciona seu mercado por meio do Blockchain. Além das explicações proferidas em aula também foi disponibilizado alguns vídeos do Youtube referentes ao assunto. A fim de identificar as aprendizagens dos estudantes foi solicitado que gravassem um áudio no site Vocaroo⁹, com a reflexão sobre os aspectos do conteúdo que mais os interessaram e publicassem o link¹⁰ no Google Classroom. Na segunda aula, levou-se em conta um importante aspecto para que ocorresse a apropriação da cultura visual, em consonância com a integração intergráfica.

Essa integração entre imagens ocorre de forma similar ao que os teóricos da literatura chamaram de intertextualidade, que envolve a referências feitas pelo leitor a outros textos quando lendo um novo texto (FREEDMAN, 2010, p.139)

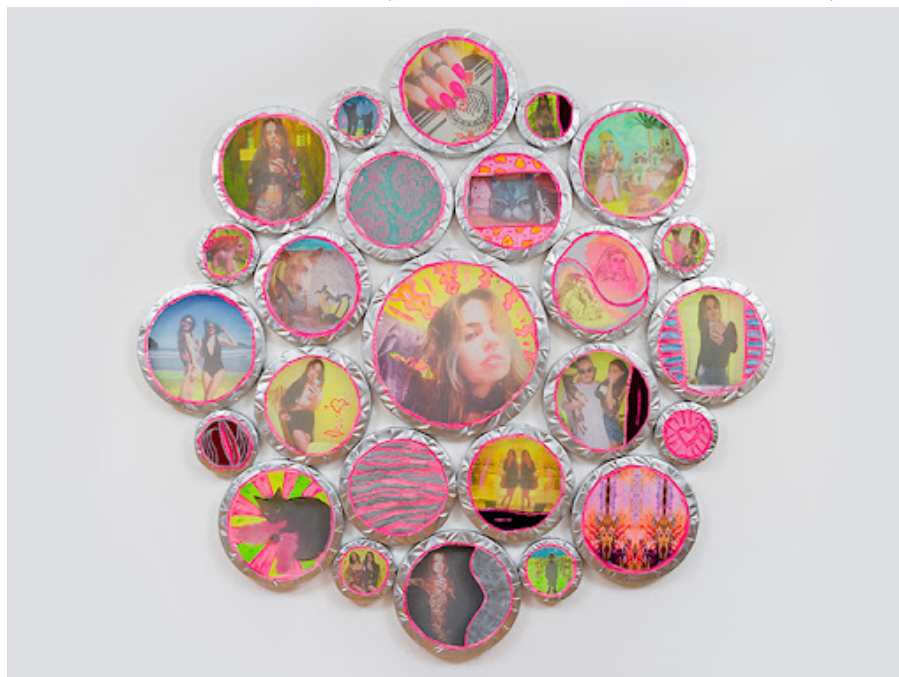
O processo intergráfico já foi pontuado anteriormente, a integração intergráfica tem relação com as associações mentais entre imagens e significados que já foram vistos e que são associados, gerando um ou mais conceitos integrados. Diante disso, foi abordado os conceitos de interatividade e comunicação visual na contemporaneidade, focalizando os estudos nos conteúdos consumidos

⁹ <https://vocaroo.com/>

¹⁰ Resposta a atividade realizada por uma aluna [link atividade Vocaroo](#).

virtualmente, especialmente, nas redes sociais, como os memes, as artes gráficas e os diversos textos midiáticos os quais englobam outras categorias de arte. Os memes, por exemplo, quando associados com as antigas charges, envolvem a inter-relação, uma vez que, conforme Freedman (2010, p.139), “o foco da cognição costuma envolver a inter-relação entre referências dispersas da cultura visual e não de um único objeto ou significado”, todavia, não só aspectos positivos das redes foram trazidos pela professora, mas também *trends* virais exploradas por pessoas de forma negativa e desrespeitosa. Ainda nessa aula, foram apresentadas duas obras de arte que dialogam com a cultura digital de forma crítica, uma foi a *Mar Linda* (2016) de Leda Catunda e a outra foi *Conversão* (2015), do Grupo de Reciclagem”.

Figura 1 – Leda catunda. Mar Linda, 2016. Acrílica s/ tecido e voile, 174 x 174 cm



Fonte: Leda Catunda, 2021. Disponível em:

http://www.ledacatunda.com.br/portu/comercio.asp?flg_Lingua=1&cod_Artista=93&cod_Serie=36> Acesso em: 18 set. 2021.

Figura 2 – Grupo de Reciclagem. Conversão, 2015. Instalação



Fonte: Artjouer Diary of Contemporary. Art and Architecture, 2021. Disponível em: <<https://artjouer.wordpress.com/2016/03/30/conversion-art-installation-the-new-religion-of-social-media/>>. Acesso em: 21 nov 2021.

A figura 1 traz técnicas e materiais diversos em sua composição, os círculos com imagens populares da massa automaticamente remetem a signos, em específico ao formato de *story* da rede social *Instagram*, que tem a duração de 24 horas. São momentos colecionáveis que duram pouquíssimo, se comparado ao tempo de trabalho gasto para a conquista destas pequenas memórias visuais. As cores vibrantes que remetem às tendências também gritam por atenção, nesta obra Leda Catunda faz do exagero uma arma, utilizando manifestações da cultura digital e da cultura visual ao mesmo tempo que debate contra elas.

A figura 2 traz uma instalação, nesta, a iconografia da era da mídia social ocupa o interior de uma igreja veneziana do século 17. Uma grande escultura do logotipo 'F' do *Facebook* está em forma de cruz na frente do altar. Acima, neo apóstolos erguendo antenas parabólicas e se aconchegando em torno de um iPad. No chão, fragmentos de madeira desgastados, apresentados como relíquias da Arca de Noé, exibem símbolos familiares de mídias sociais, como o ícone de E-mail e o logotipo do *Twitter*. Forma-se uma tensão entre o antigo e o novo (que foi tratado para parecer velho). As pessoas encontram conforto em rituais diários - orar antes

de ir para a cama ou entrar em um site de mídia social imediatamente após voltar para casa.

Pelas obras terem sido apresentadas ao final da aula o tempo ficou curto para o debate, mas mesmo assim ocorreu. Alguns alunos falaram que parecia colagem, outro colega debateu que os círculos pareciam medalhas, “como aqueles broches que os escoteiros estampam no peito com orgulho”, outros traçaram semelhanças da obra com edições possíveis do aplicativo *Picsart*, também relacionaram com o ícone de *storys* do *Instagram*, salientaram que os fundos das imagens pareciam com filtros do *Instagram* que alteram a imagem original, “imagens aleatórias de momentos legais” e por fim, concluindo que a obra tratava “da necessidade de demonstrar perfeição”. A figura 2 foi rapidamente dialogada pelo professor titular da turma e em seguida acabou a aula.

A aula expositivo-dialogada foi a estratégia utilizada em alguns encontros do estágio e na aula focada em interatividade, intitulada como “As manifestações visuais nas mídias sociais.” a professora, em certo ponto do diálogo falou “nós adultos pensamos que era apenas algo passageiro que os adolescentes faziam, mas percebemos que não” e nisso um aluno salientou: *“Pois é sora até pessoas mais velhas, de quarenta anos agora estão fazendo, tem até o “vovô Tiktok”¹¹ que é muito legal, faz vídeos engraçados e danças. Vimos que não é coisa de adolescente, as empresas hoje também procuram por isso.”* Após esse pronunciamento, outros colegas passaram a debater, falaram sobre as redes serem obsoletas, que o *Facebook* a algum tempo vem sendo substituído por redes mais interativas como o *Instagram* e o *Tik Tok*. Os alunos ao serem questionados sobre o que é *trend* explicaram e falaram que conheciam várias, um aluno falou que adorava fazer esses vídeos com seus familiares, outros alunos falaram sobre a versatilidade da utilização das *trends* nas redes sociais e sobre as inúmeras edições possíveis de vídeo que o *Tik Tok* oferece. Sobre a televisão, mencionaram que está sendo substituída pela internet, o que pode ser observado no depoimento de um dos alunos: *“é apenas um pequeno público de idade mais avançada que ainda não utiliza esses recursos, ou que ainda está acostumado com o formato antigo de entretenimento”*. Também apontaram a questão de algumas pessoas serem pobres

¹¹ <https://www.tiktok.com/@vovostiktokers?lang=pt-BR>

e não terem acesso, ou terem acesso há um dispositivo móvel de baixa qualidade, se comparado aos celulares de pessoas que são “famosas” nessas redes por seus conteúdos. Porém, um aluno apontou que *“até mesmo pessoas com um celular com a câmera ruim estão fazendo vídeos da forma que dá, pois sentem essa necessidade de interação.”* Outra aluna falou: *“Muitas pessoas eram envergonhadas ou sofriam por depressão e começaram a ocupar a mente com outras coisas vinculadas a essas tecnologias”.* Um aluno relatou que usa a internet desde 2011 e observa a evolução de muitas pessoas que utilizam esses meios, realizando vídeos e utilizando a interatividade para mostrarem seus conteúdos.

Segundo Freedman (2010, p.139) “o que é considerado arte com frequência inspira-se em imagens populares e de massa, e isso deve ser discutido em aula.” Assim, na primeira proposta de estágio, os alunos deveriam selecionar materiais encontrados nas redes sociais mais aclamadas, como *Instagram, Facebook, Tik Tok* e no *Youtube*. Essas manifestações poderiam ser tanto de cunho positivo quanto negativo. Após selecionados os conteúdos, os estudantes deveriam realizar uma reflexão sobre o material coletado.

Também foi solicitado que falassem sobre pontos de interesse que observaram nas aulas, bem como se houvesse dificuldades. Textos com temáticas específicas sobre racismo foram abordados pelos alunos, temas mais gerais como entretenimento também vieram à tona, mas cada qual com suas peculiaridades, evidenciando de forma muito nítida seus gostos, suas vivências, opiniões e aspectos de sua personalidade nas escolhas.

Numa das aulas, E (17 anos) apresentou um vídeo¹² o qual aborda questões raciais, sua análise foi a seguinte: *“Bom eu escolhi o tema racismo. De uma forma ou de outra esse assunto me afeta pois sou negra e sei que todos os negros em algum momento da vida passaram por situações racistas na vida, é uma situação bem desagradável quem sentiu sabe o quanto é ruim se sentir humilhado ou rejeitado pela sociedade pelo simples motivo do seu tom de pele. Nem todos devem pensar como eu muitas pessoas acham que racismo é uma forma de piada de mal gosto mais não é. Muitas pessoas deixam de ter oportunidades pelo tom de sua*

¹² <https://vm.tiktok.com/ZMe3ws2Xs/>

pele, racismo vem sendo praticado à anos começou no tempo da escravidão e está entre nós até hoje.

RACISMO não é vitimismo ou motivo por matar nós negros aí vem a desculpa "foi bala perdida" engraçado que essa "bala perdida" só atinge negro morador da favela não atingi branco da alta sociedade. Continua até hoje sendo uma forma horrível de tratar pessoas por seu tom de pele todo mundo é igual temos sentimentos como todas as outras pessoas de tom da pele clara.

Racismo não é piada ou vitimismo.

O que mais estou gostando nas aulas é a parte que fala sobre as redes sociais. No entanto, não com o sor Dimas, não estava entendendo o conteúdo ou até mesmo as aulas, agora que está mais claro de entender."

Segundo Ballengee-Morris, Daniel e Stuhr (2010, p. 264) "cultura visual tem se desenvolvido com a inclusão da interação das questões da diferença e do comportamento ligadas a desvios e a perspectivas culturais e sociais conflitantes". De fato, as redes podem ser um espaço extremamente multiculturalista, portanto, na escolha dos textos os alunos evidenciam suas diferentes bagagens culturais, refletindo em escolhas e preferências de conteúdos diversos.

O conceito de multiculturalismo não é algo novo, por exemplo, o estilo de vida de nossos ancestrais era pautado pela lógica migratória, nômade, explorando diversos ambientes e se adaptando a esses ambientes. Nas caminhadas eles interagiam com outros grupos e as reações eram as mais diversas, "hoje, os humanos ainda são seres móveis (nômades). Porém, muitos de nossos viajantes o fazem via rede de comunicação virtual." (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL, STUHR, 2010, p. 266). Ressalta-se que atualmente o termo intercultural é o mais apropriado, uma vez que "enquanto os termos "Multicultural" e "Pluricultural" significam a coexistência e mútuo entendimento de diferentes culturas na mesma sociedade, o termo "Intercultural" significa a interação entre as diferentes culturas. (BARBOSA, 1995, p.11). Ballengee-Morris, Daniel e Stuhr (2010, p. 265) também reconhecem essa mudança de conceito admitindo que "a amplitude dessas mudanças conceituais atinge profundamente o que cerca o termo multicultural, e um após o outro atingem a cultura visual e a educação."

Assim, a prática educativa pautada na cultura visual e na cultura digital não se desprende de uma concepção de educação multicultural, esse movimento se desdobra em práticas pensadas para uma sociedade democrática, justa e igualitária, a qual tem como objetivo confrontar “práticas colonialistas, nas quais um grupo de pessoas continuam tendo poder sobre outro grupo” (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL e STUHR, 2010, p. 267). Quando se prioriza tais abordagens, as respostas dos alunos podem surpreender o professor.

Apenas através da oportunidade de experimentação e participação é possível uma proposta que conduza o aluno para fora da sala de aula. “Os estudantes precisam reconhecer seus preconceitos e os dos outros, de forma a perceber as conexões entre poder, riqueza e injustiça” (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL e STUHR, 2010, p. 268).

Questões relacionadas à política também apareceram em boa parte das escolhas e depoimentos dos estudantes.

S (16 anos) trouxe literalmente uma manifestação política¹³ e ainda acrescentou sobre as dimensões que as redes sociais podem ter em nossas vidas: *“Acho muito importante esses assuntos, mostrados nas redes sociais, principalmente Tik Tok ou Instagram (onde tem muitos adolescentes) e que eles assim podem ter conhecimento sobre o que está acontecendo nessas datas muito importante para todos os brasileiros e a quem se preocupa com o Brasil, com esses momentos que são mostrados as pessoas podem ter consciência sobre o que está se passando com nosso país, e que infelizmente tem um presidente, genocida, preconceituoso e entre muitos outros.*

O Tik Tok pode dar muita visibilidade a essas causas e muitas outras, assim informando quem precisa desse conhecimento para poder fazer algo pela causa, que muitas vezes a pessoa já luta, mas não sabe.

Uma das causas também MUITO importante é o movimento Black Lives Matter, onde infelizmente ainda temos que lutar pela igualdade, coisa que nosso infelizmente presidente fez de chacota.

Estou gostando muito do conteúdo, o que eu mais achei importante é esse espaço para falarmos sobre esses assuntos que nos interessam e que não temos

¹³ <https://vm.tiktok.com/ZMeTSfRXC/>

muita oportunidade para falar. Minhas dificuldades felizmente são poucas, e as que tem eu consigo solucionar nas aulas.”

M (15 anos) trouxe o mesmo conteúdo para sala de aula e ressalva: *“Acho de extrema relevância falarmos e mostrarmos nas mídias sociais datas marcantes como esta, mais um dia lutando contra esse governo genocida, incapaz e irresponsável. O Tik Tok é uma plataforma onde vemos todo tipo de conteúdo, é um lugar onde principalmente artistas podem ter mais visibilidade e reconhecimento, mas também é uma plataforma que traz muitos assuntos importantes para diferentes tipos de sociedades e causas. Como podemos perceber esse vídeo traz uma crítica política, ou seja, é liberdade de expressão e eu considero-a como arte pois é uma forma de nos expressarmos e "colocar para fora" o que estamos sentindo e vivenciando. Datas como dia 29/05/2021 irão marcar o mundo (já marcaram) e assim trazem revoluções tanto para a evolução humana quanto para a arte.*

Estou amando os conteúdos propostos esse trimestre. Redes sociais fazem parte do meu dia a dia e pensar que é muito mais além que apenas um post me faz refletir mais e querer estudar mais sobre, acho a matéria super interessante, nunca tinha imaginado quão amplo as manifestações visuais atuais nas mídias eram e o quanto impactam nas nossas vidas diariamente. Amei a obra "Conversion: Art Installation (The New Religion of Social Media)", o que mais me chamou atenção foram os detalhes da obra, o F do Facebook em forma de cruz, etc.”

Outra aluna, D (16 anos), apresentou uma denúncia sobre “estupro culposos¹⁴” em forma de música, e fala sobre: *“Escolhi esse conteúdo pois foi um assunto muito comentado aqui no Brasil ano passado, em Novembro de 2020 uma moça chamada Mari Ferrer fez uma denúncia de estupro que na audiência o advogado do rapaz falou que era estupro culposo e isso gerou uma certa indignação no povo pois quando uma mulher se encoraja a fazer uma denúncia de estupro muitas pessoas ainda tentam culpar a mulher sendo que ela é a vítima tentando achar argumentos como "mas você não quis mesmo" ou "mas você estava com uma roupa muito curta" sendo que quando uma mulher fala que não é pq não quer!! E a Isa Guerra fez esse vídeo que fala exatamente isso, ela usou a arte da música pra se expressar e falar o que estava sentindo.*

¹⁴ https://www.instagram.com/p/CHJSy6QFtQd/?utm_medium=copy_link

Gostei muito do conteúdo pq é algo que usamos diariamente e não paramos pra pensar que sim, isso também é arte, tem arte naquela simples dança do Tik Tok e achei muito interessante tudo isso, entendi super o conteúdo, as vezes é como se tivesse tirado uma venda dos olhos consigo enxergar arte onde antes não via, O assunto manifestações visuais atuais nas mídias me chamou atenção pois falou de algo que usamos muito hj e que muitas pessoas não conseguem ver a arte nisso.”

Muitas vezes ao priorizar um ensino contemporâneo alguns professores que já estão adaptados com o ensino tradicional podem ter medo de se deparar com conteúdos pobres, ao estereotipar as manifestações que os jovens entram em contato por meio das redes. Entretanto, esses três depoimentos apresentados acima, entre outros, comprovam que ao trabalhar com a cultura visual e a cultura digital os alunos podem até mesmo vir a traçar relações com valores ligados à ética, moral e empatia, reconhecendo-se assim como sujeitos políticos.

É nítido o quanto o aluno se sente valorizado e, em meio a este processo, o professor também é aprendiz, pois o professor olha para os trabalhos de seus alunos e repensa suas próprias compreensões, por vezes é surpreendido por conteúdos de interesses que podem ser considerados polêmicos, como o funk, que é muito comum no Brasil, mas que nem todos tem apreço, sendo que este estilo musical engloba amplos debates e complexidades socioculturais, e que remete ao multiculturalismo. Para Ballengee-Morris, Daniel e Stuhr (2010, p. 267) “bons currículos e ensinos [...] devem ser conectados com as necessidades, experiências e comunidades dos estudantes”.

W (16 anos) apresentou para a turma uma redublagem humorada de várias músicas de funk que são *trends* nessas redes sociais. Sua apresentação gerou um grande debate sobre o conteúdo talvez não ser arte, mesmo sendo criativo. Também foi mencionado a inadequação do conteúdo das letras para o público infantil. Foi um momento em que toda a turma dialogou sobre o aspecto da exposição das crianças a determinados conteúdos, fazendo referência a condutas éticas e que seria dever dos pais ou das mídias digitais terem cuidado sobre o conteúdo que está sendo consumido. Falou-se sobre isso ser uma grande problemática, no sentido de as redes não pensarem sobre as crianças estarem realizando vídeos dançando, por exemplo, de uma forma sexualizada e apelativa. Por fim, concluíram que essa

espécie de verificação dos conteúdos gerados nas mídias digitais por menores de idade seria uma tarefa mais pertinente aos administradores das redes e dos pais que algo do próprio produtor daquele conteúdo que o realiza com foco em um público adulto.

Assim como foi abordado em capítulos anteriores, as revoluções tecnológicas, em especial as digitais, implicam em transformações sociais, diante disso, uma educação também transformadora deve levar em conta as associações e os “conflitos de significados” (FREEDMAN, 2010, p. 139) que os sujeitos, de forma praticamente inelutável, no sentido de os algoritmos das plataformas não filtrarem o que deve ou não ser visto, entregando conteúdos diversos, são impostos a consumirem. A sociedade, como sendo parte viva desta cultura deve ter acesso a uma educação que dê conta da reflexão crítica.

Voltando ao funk, observa-se que muitas empresas estão investindo fortemente em publicidade veiculadas como *trends*, o que ocorre nas principais redes sociais, o funk que antes era um tabu agora aparece em diversas propagandas, bem como as coreografias das chamadas “dancinhas de *Tik Tok*”. Santi (2014, v.13), reforça esse contexto ao afirmar que

novos mecanismos comerciais estão sendo configurados com vistas a manter a indústria jornalística saudável nos tempos de convergência. Também, novos dispositivos de mediações estão sendo implantados para ajudar os anunciantes a atingir suas audiências, assim como novas práticas narrativas estão sendo experimentadas para fidelizar estas mesmas audiências que agora se encontram fragmentadas.

Os anúncios dessa natureza podem afetar os estudantes. É o caso de uma aluna, que trouxe para debate os padrões estéticos impostos pelas mídias. Os comentários da estudante foram realizados a partir da visualização de um vídeo¹⁵ que faz uma sátira com um filtro facial o qual exagera os lábios drasticamente e diminui o nariz, a moça do vídeo fala ironicamente sobre mentoria de aceitação. Diz ela:

“Podemos perceber que, com a pandemia, o número e a procura, por procedimentos estéticos, cresceu muito.

Isso se dá, ao fato de que, passamos a nos compararmos mais. Nos

¹⁵ https://www.instagram.com/reel/CONx11J8qN/?utm_medium=share_sheet

cobrando por um rosto mais harmônico, bocas mais carnudas, nariz fino e pequeno, seios maiores, cintura fina... Em suma, quanto mais perto dos padrões de beleza estabelecidos estivermos, mais próximo da "perfeição", estaremos.

Muitas pessoas, são influenciadas, a fazerem certos tipos de procedimentos, pela pressão e julgamentos frequentes, ou pela insatisfação com o seu corpo.

Percebemos, que muitos, colocam defeitos em si, onde não tem. Acabam exagerando, nas cirurgias e procedimentos, e o que era para ser natural, acaba ficando algo muito artificial ou feio.

Podemos observar, muitos famosos, digitais influencers, propondo nos aceitarmos como somos. Alguns, fazendo até mesmo, mentorias, sobre aceitação, como a moça, do link do vídeo acima. Mas, na realidade, eles mesmos, em alguns casos, não se aceitam e fazem tais procedimentos. Muitas vezes, até negam, terem feito, determinados tipos de procedimentos e cirurgias. O que prejudica, o grupo de pessoas, que acredita, que aquilo seja natural, e fique sempre em busca de ser igual a determinada pessoa. E acaba se frustrando, por nunca conseguir.

Escolhi falar sobre o Instagram, porque é uma rede social muito usada, através dela, temos acesso à vida de milhares de pessoas. Que mostram sua rotina, seu dia a dia, viagens, trabalhos, família, amigos, festas... Encontramos muita arte, há uma grande representatividade da arte, por lá. Ex: músicas, danças, poesias, pinturas, desenhos...

Porém, há um erro, em pensarmos, que tudo o que vemos (refiro-me a beleza e corpo), é real, porque hoje em dia, com o uso de filtros, photoshop, podemos transformar nossa aparência, e conseqüentemente, estarmos mais próximos desses padrões de beleza.

O que precisamos saber, é que ninguém é perfeito. Podemos sim, fazer cirurgias e procedimentos, mas por nós mesmos. Devemos mudar sempre por nós, não pelos outros, por influência, e por tentar ficar próximos dos "padrões".

Esse depoimento ilustra a ideia de que, ao trabalhar a educação associada à cultura visual, "os estudantes aprendem que a vida real é desarrumada" (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL, STUHR, 2010, p. 268) e que a "ação e inação de cada um, no final das contas, atinge a todos" (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL,

STUHR, 2010, p. 269). Ilustra também o conceito de “virtualidade real” pontuado em capítulos anteriores por Castells.

As duas últimas aulas foram o ápice, pois foi solicitado para que além de simplesmente observarem e ouvirem as falas da professora em aula eles argumentassem sobre aquelas manifestações. Ocorreu ainda uma atividade de produção na qual os alunos deveriam escolher novamente algum conteúdo presente nas mídias digitais e reelaborassem aquele conteúdo.

Alguns realizaram a produção vinculando vídeos de *trends*, outros optaram por trabalhar sobre imagens icônicas do mundo da arte, outros preferiram buscar referências de imagens do *instagram*, outros do *Pinterest*, entre outras opções.

Para finalizar, neste momento será abordado algumas produções visuais que foram realizadas pelos alunos

E (17 anos) na sua espécie de releitura da obra “O Grito” relata e representa o seu cotidiano como trabalhadora em uma empresa a qual a mesma diz odiar. *“Escolhi essa expressão de O Grito como se fosse uma angústia e um medo, porque não gosto muito da onde eu trabalho, me faz mal e me deixa muito cansada e com ansiedade, porém tenho q esperar até eu terminar a escola pra poder sair. Meu trabalho é sobre correr atrás dos seus sonhos, quero passar para as pessoas não desistirem das suas conquistas.”* Apesar de haver o uniforme sobreposto a obra, no meio de ambos, a mesma ainda utiliza uma imagem sua.

Figura 3 – Atividade de produção



Fonte: Acervo da autora do TCC.

Outra aluna optou por trazer uma série de referências visuais coletadas no site Pinterest para expressar uma condição psicológica salientada em seu depoimento: *“Eu tenho ansiedade, então achei que seria uma boa fazer sobre isso. Escolhi essa expressão por ser tanto bonita como complicada, tanto visualmente, quanto o conceito, essas referências foram tiradas do Pinterest, passo muito tempo nessa plataforma, por fim uni essas imagens e realizei meu próprio desenho.”* A sua obra é a última do canto inferior direito.

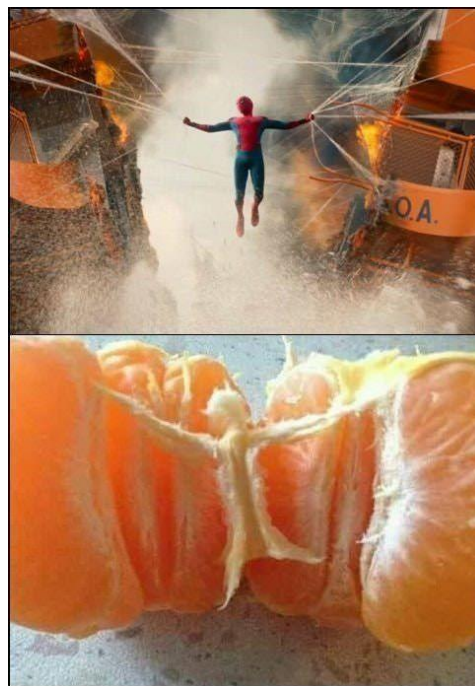
Figura 4 – Atividade de produção



Fonte: Acervo da autora do TCC.

Um aluno realizou uma produção diferente e inusitada: *“na hora que abri essa bergamota lembrei desse filme e bum surgiu essa ideia”*

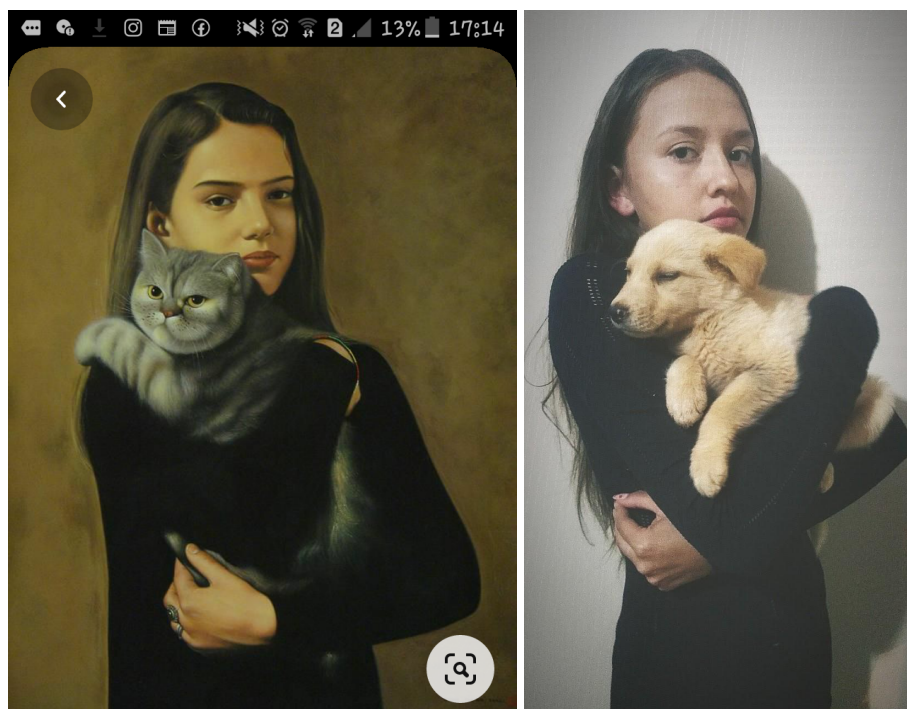
Figura 5 – Atividade de produção



Fonte: Acervo da autora do TCC.

Outra aluna optou por trazer uma imagem referência do *Pinterest* e transfigurar da linguagem da pintura para a fotografia. Salienta que com sua obra ela quer *“Passar a ideia do amor e carinho que existe entre nós seres humanos e os nossos animais de estimação. A fotografia é algo que eu acho incrível e por isso escolhi ela. Quando vi essa imagem me vi nela, na atividade falava que era pra mim vinculá-la a uma situação pessoal e do dia a dia e eu sempre estou com cachorro, brincando com eles.”*

Figura 6 – Atividade de produção



Fonte: Acervo da autora do TCC.

É inequívoco que na atividade de reflexão os problemas sociais foram os mais esboçados pelos estudantes, mas também vídeos que recriam séries de animes, conteúdos humorados, críticas referentes às próprias plataformas, canais de *flow podcast*¹⁶, contextualização sobre o termo *podcast*, as diferenças entre um *flow podcast* e um programa comum de rádio foram trazidos. Quanto às suas produções artísticas, como já mencionado, os alunos optaram por demonstrar características de sua personalidade, de seus gostos, fatos do seu dia a dia, reelaborações de memes para uma versão que condiz com sua realidade

As produções dos alunos podem não seguir os parâmetros estéticos pretendidos por algumas concepções tradicionais de arte, mas, sem dúvidas, revelam traços de suas vidas, de seus cotidianos, de suas personalidades, de suas posições, sendo esses, aspectos relevantes para uma educação desafiadora, em especial para turmas do ensino médio, o qual prevê que já tenham conhecimentos a

¹⁶ Os *podcasts* são programas de áudio os quais os apresentadores decidem uma temática a ser abordada em cada vídeo através da análise da demanda de seu público específico, o ouvinte pode escutar quando e onde quiser, diferente dos programas tradicionais de rádios.

respeito da arte bem como de práticas e técnicas artísticas. Dessa forma, é preciso considerar projetos de educação que os prepare para a vida fora da escola.

Através dos depoimentos é evidente que a relação desses jovens nativos digitais com as mídias pode ser socialmente revolucionária, e isso implica numa contribuição diferenciada das gerações passadas. Conforme as teorias que embasaram os estudos é possível identificar que as repercussões podem ter deslocamentos diversos, nesse sentido, vale ressaltar que observar o contexto em que a escola está inserida também deve ser considerado, tanto quando se projeta os conteúdos e objetivos quanto no sentido de avaliação. Sendo assim, muitos alunos relataram, como visto, nunca ter percebido o quanto de manifestações artísticas podem ser encontradas nesses conteúdos, o que leva a concluir que os alunos nunca haviam tido aulas pautadas na cultura visual.

Por tanto, através da cultura visual se torna possível traçar novas relações com o mundo das artes, e através da cultura digital pensar nas manifestações e textos para além de um simples meio de entretenimento, mas como algo para se refletir, criticar e manifestar de forma prática posicionamentos. Ao estudar a cultura visual e cultura digital é possível melhorar tanto o ambiente virtual quanto o físico. Quando se aborda criticamente o mundo virtual é possível pensar aspectos de criação de conteúdos valiosos e acima de tudo com aplicações físicas, reais, que façam a diferença no mundo real de forma positiva, como no caso das manifestações políticas que foram gravadas e transmitidas pelas redes ou as músicas que dialogam sobre lutas sociais. A representatividade unida a rápida proliferação que essas redes permitem fazem com que as ideias se expandam. Se de fato as redes influenciam, que seja de maneira positiva e democrática.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como aspectos principais para finalizar este trabalho pode-se destacar que através de um educar com, pela e principalmente para a mídia vários significados se desdobram, o projeto de estágio trazido para o TCC pode ser visto como um “pontapé” inicial para se trabalhar um ensino contemporâneo, assim, muitas outras práticas educativas podem ser pensadas a partir deste projeto, pode ser dado como exemplo para expandir essas práticas a produção digital através de aplicativos de edição de fácil acesso pelo celular, trazer artistas que trabalham com tais aplicativos propondo atividades de leituras de imagem a fim de expandir seus pensamentos estéticos, e também aprender técnicas diversas dentro deste aplicativo, aperfeiçoando seus conhecimentos.

Por meio dos depoimentos fornecidos pelos estudantes, que no âmbito desta monografia foram tratadas como reflexões, foi possível revelar as respostas à questão norteadora “como a cultura digital e a cultura visual permeiam a vida dos estudantes e repercutem nas aulas de Artes Visuais?” e assim, perceber as diversas formas de repercussões que podem ser geradas através de uma didática que é sustentada pela cultura visual e a cultura digital, relacionando o mundo das artes. Essa didática fez com que ocorresse a captação da atenção dos alunos, que antes não dialogavam e não entregavam o solicitado para o professor titular. Muitas vezes pode ser necessário guiá-los para fora da sala de aula para depois trazê-los de volta, a partir daí começa a se tecer laços com o mundo próprio das artes em conjuntura com a realidade dos alunos e aos poucos pode-se ir aprofundando mais os conteúdos. Outro aspecto observado é que ao propor tais atividades os alunos podem se encorajar e expor suas opiniões. A ideia de o que vem a ser arte também se modificou, como exemplo, os depoimentos abaixo:

Pré aula: “*não sei.*”

Última aula: “*De verdade mesmo eu tô abismado com a arte, só agora aos meus 15 anos que eu fui descobrir o que realmente é arte, eu não fazia ideia que arte tava inserida na tecnologia, na vida de todas as pessoas no dia a dia, no modo de viver, na cultura, etc. Em todos esses anos estudando eu ainda tinha uma visão*

de que arte era praticamente só desenhar, colorir e dançar, mas vai muito mais além disso, e acho que isso é o que eu achei mais interessante no conteúdo até aqui, o tamanho que a arte tem nas nossas vidas.” (N, 15 anos)

Pré aula: *“Música, dança, quadros e pinturas.”*

Última aula: *“É interpretação, bom tudo que se relaciona a música , vídeo, imagem, pinturas e várias outras coisas na verdade, pois podemos reler e ter um outro olhar. Achei diferente essa atividade, no começo não tava entendendo mais vi que qualquer música, vídeo, imagem... podem ter um outro jeito de olhar e reler.” (E, 17 anos)*

Pré aula: *“Uma forma de todos se expressarem seus sentimentos e emoções mais puras”*

Última aula: *“Depois que vi as aulas eu percebo que a minha volta tudo pode ser arte, não só desenhos, mas por exemplo, os meus challenges são um meio de arte, foi muito bom para abrir meus olhos e ver que arte não é só um quadro ou música ou algo do tipo.” (EM, 16 anos)*

Outro aspecto que poderia ser trabalhado se houvesse mais aulas seria demonstrar que nem tudo é arte de fato, pois ao trazer em pauta um ensino diferenciado e inovador, demonstrando as variedades de textos midiáticos e relacionando-os a arte metodologia a qual a maioria dos alunos nunca tiveram, o estudante pode de certa forma se fascinar podendo cair no paradoxo “qualquer coisa é arte”.

Todavia, os alunos tendo consciência de que as manifestações midiáticas podem ter ligações com o mundo das artes podem repensar seu consumo de informações, e também em caso de quererem criar conteúdos, sem dúvidas o criarão com maior consciência, pensando se é ou não é adequado, por exemplo.

Vale ressaltar que muitos dos textos encontrados nas mídias populares/sociais utilizam-se e funcionam por meio de diversas vertentes artísticas, englobando músicas, danças, teatro, comédia, tragédia, fatos do dia-a-dia, imagens banais e relações interpretativas, cognitivas, subjetivas e também intersubjetivas das diversidades pessoais e coletivas de toda uma geração de nativos digitais.

Infelizmente, como salientado diversas vezes nas reflexões dos alunos, algumas pessoas ainda pensam que o público não conhecedor de Arte é uma

espécie de “analfabeto visual”. Mas, de fato, muitos autores, como os aqui abordado, tem se dedicado a estudar a Arte/Educação sem levar em conta apenas as Artes hegemônicas e renomadas, que são relevantes à comunidade artística formalizada, mas no fato de trazer para a sala de aula os textos os quais esses alunos consomem em seu dia-a-dia, “quando representações de arte são associadas a objetos e imagens da cultura *pop*, tidas como interessantes pelas crianças, elas aprendem essas associações” (FREEDMAN, 2010, p. 140). O mesmo ocorreu quando decidiu-se vincular os conteúdos midiáticos às artes, como vincular os *memes* às antigas charges, a performance com os vídeos virais e dublagens, a dança, com as chamadas “dancinhas de *Tik Tok*”. Os alunos realizam associações com aqueles conteúdos que veem diariamente, percebem que suas reflexões têm um importante espaço e são valorizadas, os conflitos, pontos positivos e negativos daquilo que consomem “devem ser conceituados como dualismos e complexidades, e não contradições, e entendidos como parte do conhecimento da arte.” (FREEDMAN, 2010, p. 140)

Quanto a outros aspectos que poderiam ser melhorados, hoje, após um período de afastamento do projeto de estágio, o qual revelou esses trabalhos, é possível perceber que atividades de leitura de imagem deveriam ter sido aplicadas, pois, ao propor que eles realizassem uma produção com imagens no sentido de releitura, encontradas na mídia ou imagens próprias da mídia, como foi o caso de alguns alunos que foi optado não trazer para o TCC, seria adequado que os alunos já tivessem um pensamento estético em amadurecimento, tendo uma compreensão consistente de leitura de imagem, com sequência de aulas referentes a leitura estética, afinal, só se pode reler algo após ler, parece algo óbvio mas que muitas vezes os professores não levam em conta, ou, muitas vezes ocorre a pressão de “ter que realizar alguma produção por se tratar de arte”, como infelizmente foi o caso, e isso pode ter impactado nas suas produções e aprendizagens, entretanto, como uma primeira experiência sabe-se também que o tempo de estágio acaba se tornando curto para pensar, elaborar e dar conta de abarcar todos os desejos, atualmente, seria modificado alguns pontos do projeto averiguado.

Ao iniciar a pesquisa foi descoberto que a autora deste TCC ainda mantinha uma ideia de cultura muito estereotipada, pautada na separação de cultura em dois

pólos, tradicional e de massa. Ao ser orientada a pesquisar mais sobre cultura e estudar a fim de aprofundar o pensamento foi conhecido os estudos de Antonio Gramsci o qual gerou um forte embate de ideias através da desconstrução que o autor propõe, pautada na relação política italiana que desmistifica a ideia de divisão cultural e empodera a moral das massas (chamados intelectuais orgânicos), o que de certa maneira também levou a tecer relações com Castells e outros teóricos. Muitas vezes, os estudantes acreditam que as referências utilizadas em seus trabalhos servem apenas para abarcar seus pensamentos, assim por vezes, utiliza-se diversos autores com propostas e estudos sem consonância alguma umas com as outras, apenas para ter alguém para justificar suas ideias, mas na verdade, quando se tem clareza sobre as reais intenções de seus estudos ocorre uma espécie de pré-pesquisa, onde se busca as referências que farão o estudante aprender mais ao estudar determinado teórico, e foi isso que ocorreu, ao encontrar os estudiosos certos foi possível aprender muito mais do que antes imaginava-se, desconstruindo ideias soltas que tinha-se primordialmente e reconstruindo com consistência, entendimento, compreensão e porque não, paixão.

Através do trabalho foi possível aprofundar os conhecimentos a respeito da cultura visual e da cultura digital e sobre o ensino contemporâneo da Arte-Educação, tais assuntos são vistos durante o período acadêmico, mas não com tanta ênfase, já no TCC isso foi oportunizado. No estágio optou-se por trabalhar com as redes sociais e deu-se a ênfase nos processos educativos da sala de aula, mas foi através do TCC, com o auxílio dos teóricos que fundamentam essa vertente educacional pós-moderna que foi averiguado se aquilo que anteriormente havia sido proposto e aplicado teria sido adequado conforme relações e aprofundamentos com as teorias, o que se afirmou. Por fim, o objetivo deste trabalho foi contemplado através das vozes de importantes teóricos juntamente a aplicabilidade dessas teorias contextualizadas pelas falas dos alunos, tais características justificadas evidenciam novas formas de processos de aquisição do conhecimento na contemporaneidade.

Foi possível também perceber que a cultura digital não é unânime, ou seja, são culturas digitais que vêm se formando, são grupos de identificação que consomem e produzem determinados conteúdos, podendo ser positivo ou negativo,

são diversos os públicos, assim como são diversos nossos gostos pessoais, e parece sempre haver um conteúdo perfeitamente direcionado para cada grupo de interesse. Nós como professores devemos ter a consciência de que “quanto mais se aprende sobre os vários sujeitos, com suas histórias, heranças e interações culturais mais complexa e ricamente será o conhecimento sobre os grupos sociais e culturais os quais os sujeitos pertencem” (BALLENGEE-MORRIS, DANIEL, STUHR, 2010, p. 272) e é só assim que se torna possível a educação que se é desejada.

O mundo em rede pode parecer complexo, compreender os gostos dos alunos para propor atividades também é, todavia é enriquecedor. Trabalhar com as redes digitais em um período tão complexo de isolamento social permitiu a autora deste TCC desmistificar algumas ideias que ela própria tinha sobre o consumo de informação, sobre democracia e sobre noções pré-estabelecidas em sua mente sobre o que os alunos trariam. Mas, uma professora que admiro muito um dia me falou: “Para ser professor você necessariamente deve gostar de duas coisas: das pessoas e de aprender.” Levo isso como legado.

5 REFERÊNCIAS

BALLENGEE-MORRIS, Christine; DANIEL, Vesta A. H.; STUHR, Patricia L. Questões de diversidade na Educação e Cultura Visual: comunidade, justiça social e pós-colonialismo. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **Educação e Desenvolvimento Cultural e Artístico**. São Paulo: Educação & Realidade, 1995.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CASTELLS, Manuel. **Fluxos, Redes e Identidades: Uma Teoria Crítica da Sociedade Informacional**. In: Castells, M. (Org). *Novas perspectivas críticas em educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999a. Disponível em: <https://perguntasapo.files.wordpress.com/2011/02/castells_1999_parte1_cap1.pdf>. Acesso em: 18 set 2021

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.

CLÍNICA, Psicanálise. **Conceito de cultura: Antropologia, Sociologia e Psicanálise**. Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/conceito-de-cultura/> Acesso em: 17 nov. 2021

CTNE. **Trabalho Docente em Tempos de Pandemia**. Relatório Técnico. Gestrado UFMG. Belo Horizonte, jun 2020. Disponível em: <https://cnte.org.br/images/stories/2020/cnte_relatorio_da_pesquisa_covid_gestrado_julho2020.pdf>. Acesso em: 10 set 2021.

5º SENID. **Educação e tecnologias digitais: políticas públicas em debate**. Anais do SENID, ISSN 2238-5916, UPF, 2018. Disponível em: <https://www.upf.br/_uploads/Conteudo/senid/2018-artigos-completos/178958.pdf>. Acesso em: 12 set 2021.

DOMINGUES, Petrônio. **Cultura popular: as construções de um conceito na produção historiográfica**. *História (São Paulo)* v.30, n.2, p. 401-419, ago/dez 2011, ISSN 1980-4369. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/his/a/TX6Cn5qhr85zFwnKbkpBZtK/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 20 ago 2021.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREEDMAN, Kerry. Currículo dentro e fora da escola: representações da Arte na cultura visual. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

GRAMSCI, A. **Cadernos do cárcere**, v. 2 - Antonio Gramsci: os intelectuais. O princípio educativo. Jornalismo. Ed. e trad. de Carlos N, Coutinho. Coed. de Luiz S. Henriques e Marco A. Nogueira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GRAMSCI, A. Caderno 12 (1932): Apontamentos e notas dispersas para um grupo de ensaios sobre a história dos intelectuais. **Cadernos do Cárcere**. Os intelectuais. O princípio educativo. Jornalismo. Edição e tradução: Carlos Nelson Coutinho; co-edição Marco Aurélio Nogueira e Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, v. 2.

HALL, S. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, n. 2, v. 22, p. 5, 1997.

HERNANDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

PESCADOR, Cristina. Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais. Disponível em:
<https://www.ucs.br/ucs/tp/cinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf> Acesso em: 17 nov. 2021

PIRES, E. G. **A experiência audiovisual nos espaços educativos**: possíveis interseções entre educação e comunicação. *Revista Educação e Pesquisa*, v.36, n.1, p.281-295, 2010. Disponível em:
<<https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/28231/30063>>. Acesso em: 15 set. 2021.

PORFÍRIO, Francisco. **"Geração Z"**; *Brasil Escola*. Disponível em:
<<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/geracao-z.htm>> Acesso em 26 ago 2021.

PRENSKY, M.: **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a).

REUTERS INSTITUTE. **Digital News Report 2020**. Inglaterra: University of Oxford, 2020. Disponível em:
<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR_2020_FINAL.pdf> Acesso em: 25 set. 2021.

SANTI, Vilson J. A Sociedade em Rede, A Geração Digital e a Crise na Imprensa: Para onde caminha o jornalismo. **Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, v.13, n.26, 2014. Disponível em;
<<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/download/15641/pdf>> Acesso em: 23 set 2021.

SEMERARO, Giovanni. **Intelectuais “orgânicos” em tempos de pós-modernidade**. Scielo. São Paulo, 2006. Disponível em:
<<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/tMQPbyYGVwLjsjcT9Kjf9Tx/?lang=pt>> Acesso em: 06 out. 2021.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 2009.

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO. **Conceito de Cultura Digital - Conectados**. 2018. Vídeo/entrevista (02 min 30 seg). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=jBRGfPh1sRY>> Acesso em: 12 set. 2021

VALENTINI, Carla.B, PESCADOR, Cristina.M, SOARES, Eliana M.S. **O laptop educacional na escola pública: letramento digital e possibilidades de transformação das práticas pedagógicas -educação**. Santa Maria, v. 38, n. 1, p. 155, jan./abr. 2013

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, T. T. **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis: Vozes Ltda, 2009. p. 7-72.