

VISUALIDADES NA CIBERCULTURA E DOCÊNCIA EM ARTES VISUAIS: UMA PESQUISA EM PROCESSO

VISUALITIES IN CYBERCULTURE AND TEACHING IN VISUAL ARTS: A RESEARCH IN PROCESS

VISUALIDADES EN CIBERCULTURA Y ENSEÑANZA EN ARTES VISUALES: UNA INVESTIGACIÓN EN PROCESO

Recebido em: 14/08/2023

Aceito em: 30/08/2023

Maristani Polidori Zamperetti¹ 

Alessandra Gurgel Pontes² 

Fabiana Lopes de Souza³ 

Valdirene Hessler Bredow⁴ 

Resumo: Com a suspensão das aulas nas redes pública e privada, em função da pandemia de COVID-19 em 2020, as escolas foram fechadas e os recursos tecnológicos largamente utilizados tornam-se as principais mídias de interação entre escola, gestão, professores e alunos. As visualidades na cibercultura, pertencentes ao campo de estudos da Cultura Visual, foram as principais fontes de mediação entre alunos e professores, em especial, no Ensino de Artes Visuais. Os *smartphones* foram a mídia mais utilizada no contexto da pandemia, além de toda uma gama de aplicativos e programas em funcionamento, a maioria não preparados para finalidades educativas, como o *Facebook* e o mensageiro *Whatsapp*. Porém, ainda que auxiliaram os professores, trouxeram diferentes questionamentos em termos de recursos, acesso, criação, adaptação de formas semelhantes ou divergentes às práticas utilizadas no ensino presencial. Além disso, observou-se que a execução de múltiplas tarefas na busca pela excelência laboral, desencadeou inquietudes e hiperatividade em professores e alunos. O texto apresenta uma pesquisa qualitativa, em andamento, que busca compreender as relações estabelecidas entre as visualidades e as práticas de ensino de professores de Artes Visuais em termos de emergências e contingências ocorridas pelas transformações nas formas de educação remota/presencial.

Palavras-chave: Artes Visuais; Ensino; Pandemia; Visualidades.

Abstract: With the suspension of classes on public and private networks, due to the COVID-19 pandemic in 2020, schools were closed and widely used technological resources became the main means of interaction between school, management, teachers and students. Visualities in cyberculture, belonging to the field of Visual Culture studies, were the main sources of mediation between students and teachers, especially in the Teaching of Visual Arts. *Smartphones* were the most used media in the context of the pandemic, in addition to a whole range of applications and programs in operation, most not prepared for educational purposes, such as Facebook and the Whatsapp messenger. However, even though they helped the teachers, they raised different questions in terms of resources, access, creation, adaptation in similar or different ways to the practices used in face-to-face teaching. In addition, it was observed that the execution of multiple tasks in the search for work excellence, triggered restlessness and hyperactivity in teachers and students. The text presents a qualitative research, in progress, that seeks to understand the relations established between the visualities and the teaching practices of Visual Arts

¹ Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas, UFPEL. E-mail: maristaniz@hotmail.com

² Acadêmica do Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Pelotas, UFPEL. E-mail: sanagurp@gmail.com

³ Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas, UFPEL. E-mail: fabiana.lopass2013@gmail.com

⁴ Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas, UFPEL. E-mail: valhessler@gmail.com

teachers in terms of emergencies and contingencies occurred by the transformations in the forms of remote/presential education.

Keyword: Visual arts; Teaching; Pandemic; Visualities.

Resumen: Con la suspensión de clases en las redes públicas y privadas, debido a la pandemia del COVID-19 en 2020, las escuelas fueron cerradas y los recursos tecnológicos de uso generalizado se convirtieron en el principal medio de interacción entre la escuela, la dirección, los docentes y los estudiantes. Las visualidades en la cibercultura, pertenecientes al campo de estudios de la Cultura Visual, fueron las principales fuentes de mediación entre estudiantes y docentes, especialmente en la Enseñanza de las Artes Visuales. Los teléfonos inteligentes fueron los medios más utilizados en el contexto de la pandemia, además de toda una gama de aplicaciones y programas en funcionamiento, la mayoría no preparados con fines educativos, como Facebook y el mensajero Whatsapp. Sin embargo, si bien ayudaron a los docentes, plantearon diferentes interrogantes en cuanto a recursos, acceso, creación, adaptación de manera similar o diferente a las prácticas utilizadas en la enseñanza presencial. Además, se observó que la ejecución de múltiples tareas en la búsqueda de la excelencia laboral, desencadenó inquietud e hiperactividad en docentes y estudiantes. El texto presenta una investigación cualitativa, en curso, que busca comprender las relaciones que se establecen entre las visualidades y las prácticas docentes de los profesores de Artes Visuales en función de las emergencias y contingencias ocurridas por las transformaciones en las formas de educación a distancia/presencial.

Palabras clave: Enseñanza; Pandemia; Visualidades.

INTRODUÇÃO

A pandemia da COVID-19 em 2020 provocou a suspensão das aulas nas redes pública e privada, as escolas foram fechadas (em sua maioria) e os alunos permaneceram em casa com a orientação dos professores por meio do ensino remoto. Os recursos tecnológicos foram largamente utilizados: materiais digitais, videoaulas gravadas pelos professores, orientações em redes sociais enviadas pelo professor para o acesso dos estudantes de forma assíncrona, mediações realizadas por familiares, dentre outras possibilidades.

O *smartphone*, outrora proibido, se tornou a principal mídia de interação entre escola, gestão, professores e alunos. Além disso, o envolvimento dos pais e responsáveis pelos alunos na realização das tarefas remotas demandou novas organizações no cotidiano das famílias e escolas. Em meio a telas, imagens e sons, o isolamento e a dispersão se tornam componentes indissociáveis nos processos de ensino e aprendizagem.

Assim, as visualidades na cibercultura, em suas diversas manifestações, sentidos e mídias se tornam as principais fontes de intermediação entre alunos e professores, em especial, no Ensino de Artes Visuais. Porém, as visualidades e as mídias associadas, ainda que possam auxiliar os professores em seu ensino, trazem diferentes questionamentos em termos de recursos, acesso, criação, adaptação de formas semelhantes ou divergentes às práticas utilizadas no ensino presencial, provocando emergências e contingências para a educação, em especial no caso a ser estudado, nas Artes Visuais. Ou seja, diversos processos emergentes podem ser vistos como motivadores de desenvolvimento profissional e humano, outros tornam-se

contingenciadores de múltiplos contextos, que talvez, possam ser melhor compreendidos em investigações.

O objetivo central da pesquisa “Visualidades e Docência: emergências e contingências no Ensino de Artes Visuais” é compreender as relações estabelecidas entre as visualidades e as práticas de ensino de professores de Artes Visuais em termos de emergências e contingências ocorridas pelas transformações nas formas de educação remota/presencial. O presente artigo apresenta as discussões iniciais baseadas em levantamento bibliográfico da pesquisa que está em andamento, com previsão de conclusão para 2023.

A metodologia utilizada na proposição desta pesquisa é qualitativa. Caracteriza-se pelo estudo do fenômeno em seu acontecer natural, não envolvendo manipulação de variáveis, nem tratamento experimental. Pressupõe uma visão holística dos fenômenos, englobando todas as interações entre os componentes de uma situação, os aspectos subjetivos do comportamento das pessoas, a relação com o cotidiano e a construção da realidade. Ocorre a relativização da objetividade, a não-neutralidade do pesquisador, destacando-se a intersubjetividade (ANDRÉ, 1999).

Menga Lüdke e Marli André (1986, p.1-2) afirmam que para se realizar uma pesquisa é preciso estabelecer o confronto entre os dados coletados, “as evidências, as informações coletadas sobre determinado assunto e o conhecimento teórico a respeito dele”. As autoras propõem que a pesquisa inicie a partir do estudo de um problema que seja do interesse do/a pesquisador/a, estabelecendo limites para o que se quer conhecer e construir naquele momento. Sabemos que a pesquisa em educação não é independente da visão pessoal de mundo e de homem e mulher, de ciência e de verdade, situações estas que determinam a trajetória da pesquisa dando-lhe significado. O paradigma pessoal do/a investigador/a está intimamente ligado à metodologia por ele/a escolhida. Não existe neutralidade na ação de pesquisar. A pesquisa científica é historicamente situada, de acordo com a racionalidade de uma época e os valores individuais e/ou sociais das pessoas envolvidas. Assim, podemos relacionar as nossas vivências/experiências como estudiosas e pesquisadoras do campo da cultura visual e tecnologias com as metodologias de investigação utilizadas por nós, interligando saberes vivenciais e saberes provenientes dos contextos pesquisados.

Serão utilizados como instrumentos de pesquisa: levantamento bibliográfico, questionários, entrevistas, observações de aula (caso possíveis, dependendo do contexto), registros escritos e fotográficos, grupos de discussão em sites de redes sociais e estudo de materiais didáticos dos professores, como também, relatos e escritos que porventura possam ser

cedidos pelos/as profissionais. Neste texto é apresentada a fase inicial de pesquisa constituída de levantamento bibliográfico acerca do tema.

QUESTÕES PARA NOVOS TEMPOS

“Como ter as respostas antes de surgirem os problemas?”, questionamento trazido por Nóvoa e Alvim (2020), e que suscita as discussões acerca das emergências ocorridas no período pandêmico e conseqüente ensino remoto.

É compreensível que a inserção das TIC nas escolas poderia já ter sido realizada de forma efetiva, possibilitando uma aproximação com os meios tecnológicos, o que geraria maior alfabetização tecnológica e letramento digital, porém estes não são os únicos problemas (ZAMPERETTI, 2021). Já se discute, há algum tempo a necessidade da preparação dos professores “[...] para operar desembaraçadamente com esse instrumental. Isso não significa ser expert em informática, mas familiarizar-se com os recursos básicos necessários à utilização dessa tecnologia” (COSCARELLI; RIBEIRO, 2011, p. 40). Porém isto não parece ser o suficiente, visto que outras problemáticas são anunciadas, e que ocorrem independente do conhecimento tecnológico, pois o que precisamos pensar é na atitude multifacetada necessária ao professor para integrar as TIC no currículo. Para isto ocorrer, um balanceamento deve ser realizado entre os conhecimentos a nível científico ou dos conteúdos, a nível pedagógico e também a nível tecnológico, conforme acentuam Koehler e Mishra (2008). Porém, para que tal processo se efetive é necessário a atualização dos ambientes e contextos educativos, incluindo as possibilidades tecnológicas de ponta, para que alunos e professores possam desencadear atitudes pertinentes ao ensino e aprendizagem. Para tanto, uma formação docente efetiva e atualizada é parte integrante deste processo.

Porém, esta não é a única questão que interfere na situação vivenciada pelos professores de Artes Visuais na pandemia e ainda hoje. Questão há muito discutida – pela ineficiência das políticas públicas de inclusão e formação docente – a inserção das TIC nas escolas ocorreram por iniciativas individuais (NÓVOA; ALVIM, 2020), alunos e professores propiciaram, por meio de seus próprios *smartphones* uma relativa inserção dos meios e sua utilização, a qual enfrentou proibições, em forma de leis e opinião pública. Para Nóvoa (2020), as melhores respostas ao enfrentamento da crise educacional no período pandêmico vieram dos professores, que tiveram que praticamente duplicar a sua carga horária de trabalho semanal, ao adotarem paralelamente diferentes estratégias e mídias para promover o acesso de seus alunos aos conteúdos e minimizar os impactos da exclusão digital, institucionalizada pelos governantes.

Não devemos esquecer de mencionar os apontamentos de Charlot (2008) sobre o professor na sociedade contemporânea. Embora o autor não se refira ao período pandêmico, neste texto já suscitava as contradições vivenciadas pelos professores, as quais foram agudizadas a partir de 2020.

Saviani e Galvão (2021) sustentam que o Ensino Remoto mediado por Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no período pandêmico necessitaria de condições básicas para seu funcionamento como: o acesso ao ambiente virtual propiciado por equipamentos adequados (diversos, e não somente *smartphones*), acesso à internet de qualidade, além do que todos os sujeitos envolvidos nesse processo estivessem familiarizados com as tecnologias adotadas e no caso específico dos docentes que os mesmos estivessem preparados para o uso pedagógico das ferramentas digitais.

Além disso, as questões vivenciadas pelos professores de Artes Visuais mostram as dificuldades inerentes ao processo da cibercultura, em especial as redes sociais (CASTELLS, 1999; LÉVY, 2009) e da proliferação de imagens dispostas em todos os meios (HERNÁNDEZ, 2007; DIAS, 2011), as quais necessitam ser trabalhadas para uma compreensão crítica das visualidades e dos meios de produção das culturas visuais (MIRZOEFF, 1999; SÉRVIO, 2014). Junta-se ao cenário apresentado, a vivência da velocidade e esgotamento com a valorização de cotidianos cada vez mais produtivos, no qual o sujeito realiza múltiplas tarefas na busca pela excelência laboral, desencadeando inquietudes e hiperatividade (HAN, 2015).

CULTURA VISUAL E PRÁTICAS DOCENTES

A cultura visual é um campo de investigação que estabelece relações com diversas áreas do conhecimento, além das Artes Visuais. Antropologia, História, Sociologia, Comunicação, Psicologia entre outras especialidades buscam integrar seus saberes específicos, com o objetivo de ampliar as discussões do campo. Desta forma, os investigadores da área, buscam suprir algumas carências epistemológicas e evidenciar os vínculos produzidos pelas áreas, que se unem em torno dos problemas comuns aos fenômenos visuais.

O campo de estudos da cultura visual está além das visualidades artísticas conhecidas tradicionalmente como pintura, escultura, desenho e gravura, abrangendo também as imagens produzidas pelas mídias e provenientes das manifestações visuais da vida cotidiana. Neste sentido, a cultura visual aborda “[...] espaços e maneiras como a cultura se torna visível e o visível se torna cultura” (MARTINS, 2005, p. 135). Hernández (2007, p. 22) salienta em seu livro *Catadores da Cultura Visual* que a expressão cultura visual se refere a uma diversidade de

práticas e “[...] interpretações críticas em torno das relações entre as posições subjetivas e as práticas culturais e sociais do olhar”. Assim, quando o autor fala de cultura orientada à reflexão, considera que “[...] as práticas relacionadas às maneiras de ver e de visualizar as representações culturais e, em particular, [são] maneiras subjetivas e intersubjetivas de ver o mundo e si mesmo” (HERNÁNDEZ, 2007, p. 22).

As visualidades no campo de estudos da cultura visual são construções operantes nos modos como cada pessoa ou um grupo interpreta determinados artefatos, partindo de suas formações, de seus repertórios pessoais e suas subjetividades, sempre considerando as demais relações – sociais, políticas e culturais –, ou seja, atentando à ampla dimensão cultural do olhar, que é histórica e contextual. Assim, cada um vai ver, compreender e compreender as imagens de determinada maneira, e assim, não existem formas “certas ou erradas”, e sim, diferentes possibilidades de vivenciar múltiplas realidades e experiências visuais. Portanto, as múltiplas visualidades fazem parte do que Hernández (2007) chama de cultura visual, estando inclusos também o mundo dos jogos, filmes, vídeos, instalações, manifestações performáticas e propagandas publicitárias, grande parte destas veiculadas pelas mídias digitais, como os *smartphones*, por exemplo.

Assim, os *smartphones* viraram a mídia mais utilizada no contexto da pandemia, além de toda uma gama de aplicativos e programas em funcionamento, a maioria não preparados para finalidades educativas, como por exemplo o *Facebook* (BREDOW; ZAMPERETTI, 2018), que ao final se revelou uma das redes sociais mais utilizadas no período, além do mensageiro *Whatsapp*. Em alguns casos, a gestão do processo do ensino remoto foi desenvolvida pelos professores, responsáveis pelos alunos, direção e coordenação escolares – pois as tão esperadas plataformas educacionais – não se tornaram realidade (NÓVOA; ALVIM, 2020). Em alguns casos, a plataforma *Google Classroom* foi utilizada, como no caso da educação estadual do Rio Grande do Sul. Estima-se que em julho de 2020, um mês após a adoção da plataforma, mais de 285 mil estudantes não haviam realizado seu primeiro acesso, desde a retomada das aulas, de forma não presencial.

Somou-se ao contexto pandêmico as questões já conhecidas: falta de alimentação, saneamento básico e saúde da população, as quais atingem nevrálgicamente a escola e seus participantes, o que afetou não somente os alunos e suas famílias, como também aos professores, como já anunciado anteriormente e ressaltado no período, e que podem ser vistos como fatores contingenciadores do processo.

Por outro lado, a precarização do trabalho docente é evidente, o que pode ser vislumbrado pela desvalorização social, precárias condições de trabalho, baixos salários, redundando em desmotivação e insatisfação no exercício da docência em diversos níveis de ensino (NÓVOA, 1995; 1997; ESTEVE, 1995) – fato já existente, porém instaurado de forma proeminente no período.

Conforme apontam Valdirene Hessler e Maristani Zamperetti (2023) em estudo sobre as políticas educacionais na docência a partir de revisão das publicações do Endipe entre 2010 a 2020, é possível afirmar que o trabalho docente se encontra precarizado. Além da extenuante jornada de horas de trabalho que os professores têm enfrentado, as práticas pedagógicas frequentemente têm sido influenciadas pelo modelo neoliberal, que intervém com as ações do estado gerencial desenvolvendo a regulação, fabricação e monitoramento da identidade dos professores. Com isso, o trabalho e a formação docente são normatizados para corresponderem às políticas educativas e curriculares, vinculadas às políticas internacionais fortemente dominadas pela esfera econômica, delineando um docente adequado a atual conjuntura política. Assim, é possível pensar que estas políticas atingem as práticas docentes, resultando em dificuldades e desafios para a maioria dos professores, porém com especificidades. Se pensarmos no ensino de Artes Visuais no período pandêmico, por exemplo, podemos constatar que as materialidades e propostas foram reduzidas, os acessos eram limitados, as interações distantes. Ainda assim, é sempre interessante lembrar que os professores de Artes Visuais já encontravam em seu ambiente escolar reduzidas condições para desenvolverem suas propostas, porém, com o isolamento social, a situação foi agravada.

Por outro lado, há que se mencionar as contradições inerentes ao fenômeno da cibercultura, pois esta traz conflitos de interesse dependentes dos diversos olhares sobre o processo tecnológico que se manifestam no caráter mercadológico, midiático e estatal (LÉVY, 2009). Ainda assim, o autor aponta a inteligência coletiva relativa à virtuosidade do ciberespaço como potente intervenção em atividades espontâneas, descentralizadas e participativas – ainda que esta característica não tenha sido vislumbrada no período – ou pelo menos, despertada, devido às questões anteriormente apontadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar que o Ensino de Artes Visuais, em sua forma remota, se encontrou no entremeio desta problemática anunciada, compactuando com as dificuldades e desafios da maioria dos professores, porém com especificidades relativas às características da disciplina

escolar. São apontados, com base no referencial utilizado, dificuldades com as materialidades, com as propostas remotas, derivando em acessos limitados e problemas nas interações, ocasionando impossibilidades de concretização. Ainda assim, é sempre interessante lembrar de que os professores de Artes Visuais encontravam em seu ambiente escolar reduzidas condições para desenvolverem suas propostas, porém, com o isolamento social, tudo se tornou mais agudizado, pelas faltas e carências pelas quais a população brasileira passa.

A educação através da arte talvez possa ainda nos ajudar a vislumbrar melhores possibilidades para o futuro – que já é hoje – as quais podemos citar: maior criticidade em relação ao consumismo e a presença das tecnologias em rede na nossa vida, imaginação e invenção para criar melhores cenários futuros de sobrevivência, adaptação à reclusão como fato talvez frequente para os próximos anos em conjunto com a manutenção de nossa saúde mental, dentre tantas outras questões prioritárias que nos assolam.

Ressaltamos a importância do visual na atualidade e em nosso cotidiano, compreendendo que as imagens têm muita influência sobre nossa capacidade de opinião e sobre nossas escolhas. Entendemos que um aprofundamento dos estudos relacionados as visualidades permitirão que tanto alunos quanto professores percebam o quanto as representações visuais influenciam em suas formas culturais e de socialização, e em decorrência, criar um posicionamento crítico sobre elas. Assim, é importante que professoras/es reflitam a respeito dessas imagens e falem sobre elas através dos diálogos com seus estudantes. Desta forma, a inserção de um alfabetismo e letramento visual crítico como também tecnológico, tanto para alunos quanto para seus educadores é ponto fundamental para a educação transformadora.

Reconhecemos hoje, e há muito tempo, a importância da arte na escola e na vida, porém, a marginalização e por vezes, a elitização de determinados conhecimentos, impediram que a arte se tornasse mais presente em nós. Entendemos, por fim, que a educação necessita de relações humanas e interações sociais e que ainda, em virtude de nossa própria condição humana, não podemos realizá-la unicamente de forma contingente, continente e em distanciamento social. Talvez esta tenha sido uma aprendizagem da pandemia. Os meios tecnológicos, por mais avançados e “inteligentes” que se mostrem ainda não são suficientes para o desencadeamento dos processos educativos, nem mesmo o podem substituir, pois a presença humana e em relação é ainda fundamental para nossas vidas.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli. **Etnografia da prática escolar**. 3.ed. Campinas: Papyrus, 1999.

BREDOW, Valdirene Hessler; ZAMPERETTI, Maristani Polidori. Facebook e escola: novas interações entre professores e alunos. **Momento - Diálogos Em Educação**, 27(1), 2018. p. 245–265. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/momento.v27i1.7722> Acesso em: 27 ago. 2022.

BREDOW, Valdirene Hessler; ZAMPERETTI, Maristani Polidori. As políticas educacionais na docência: uma revisão das publicações do Endipe entre 2010-2020. **REVISTA DE CIÊNCIAS SOCIAIS POLÍTICA & TRABALHO**, N. 57, 2023, p. 205-222. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/politicaetrabalho/article/view/60943> Acesso em: 13 abr. 2023.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHARLOT, Bernard. **O professor na sociedade contemporânea: um trabalhador da contradição**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade: Salvador, v. 17, n. 30, 2008.

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

DIAS, Belidson. **O i/mundo da educação da cultura visual**. Brasília: Pós-graduação em arte da Universidade de Brasília, 2011.

ESTEVE, José M. Mudanças sociais e função docente In: NÓVOA, António (org.). **Profissão Professor**. 2. ed. Porto: Porto, 1995.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Porto Alegre: editora Mediação, 2007.

KOEHLER, Matthew; MISHRA, Punya. Introducing Technological Pedagogical Knowledge. In AACTE (Eds.), **The handbook of technological pedagogical content knowledge for educators**. New York, NY: MacMillan, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARTINS, Raimundo. Educação e poder: deslocamentos perceptivos e conceituais da cultura visual. In: OLIVEIRA, Marilda; HERNÁNDEZ, Fernando (Org.). **A formação do professor e o Ensino das Artes Visuais**. Santa Maria: UFSM, 2005. p. 133-145.

MIRZOEFF, Nicholas. **An Introduction to Visual Culture**. London and New York: Routledge, 1999.

NÓVOA, Antônio. O processo histórico de profissionalização do professorado. In: NÓVOA, Antônio. (org.). **Profissão professor**. 2. ed. Porto: Porto, 1995.

NÓVOA, António. Diz-me como ensinas, dir-te-ei que és e vice-versa. In: FAZENDA, I. **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. São Paulo, Papirus, 1997.

NÓVOA, António; ALVIM, Yara. Nothing is new, but everything has changed: A viewpoint on the future school. **Prospects**. V. 49, 2020. 35-41p. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09487-w> Acesso em: 10 ago. 2022.

SAVIANI, Dermeval; GALVÃO, Ana Carolina. Educação na pandemia: a falácia do ensino remoto. **Revista universidade e sociedade**. Brasília: Sindicato Nacional dos Docentes das Instituições de Ensino Superior – ANDES-SN, 2021. Disponível em <https://docente.ifrn.edu.br/julianaschivani/disciplinas/midias-educacionais/educacao-na-pandemia-a-falacia-do-201censino201d-remoto/view>. Acesso em: 28 jun. 2023.

SÉRVIO, Pablo Petit. O que estudam os estudos da Cultura Visual. **Revista Digital do LAV**: Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 196 – 215, mai. – ago. 2014.

ZAMPERETTI, Maristani Polidori. Artes Visuais e ensino remoto: paroxismo nas interações em tempos de pandemia. **Palíndromo**, v. 13, n. 29, 2021. p. 45-53. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/2175234613292021037> Acesso em: 27 jun. 2023.