



UnB

**A UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
INSTITUTO DE ARTES - IDA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS - VIS**

**ESTRATÉGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ARTES VISUAIS E OS
USOS DAS VISUALIDADES NA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO DIGITAL**

Tatiana Guerrero Marçola

Brasília, 2023

Tatiana Guerrero Marçola

**ESTRATÉGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ARTES VISUAIS E OS
USOS DAS VISUALIDADES NA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais
Apresentado ao Departamento de Artes Visuais
do Instituto de Artes da Universidade de Brasília,
como requisito parcial para obtenção do Grau de
Licenciada

Orientadora: Profa. Dra. Rosana de Castro.

Brasília

2023

*"A verdade é feia. Temos a arte
para não perecermos na verdade."*

(F. Nietzsche)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha loucura pela insistência e oportunidade de cursar o sonho que minha infância delineou.

Agradeço aos professores que colaboraram nesta caminhada em especial a Rosana, que me acolheu em um primeiro semestre que não existia e me orientou no último.

Agradeço a minha mãe, irmã, tia e meus primos e amigos, que sempre amam meus artefatos (não importa o resultado) e perguntam o que eu tenho na cabeça.

Agradeço meu companheiro Arthur, por me aguentar todo este tempo com as minhas mil e uma jornadas e oscilações de humor...

Muito Obrigada!

RESUMO

Os elementos pictóricos de uso cotidiano das redes sociais são amplamente propagadas na vida da população, estas sob aspectos de visualidades, adicionam componentes múltiplos que não apenas cabem dentro da simples observação da imagem. Uma vez que o uso destas expandiu paralelamente ao uso das ferramentas de tecnologia e comunicação, há de se trazer o questionamento do porque tais elementos ainda se estão restritos a um contexto fora da escola? As tecnologias podem ter diversas abordagens quando pensadas em um ambiente escolar, mais, especificamente há de se pensar no contexto que estão inseridas na cultura e o quanto afetam a construção da realidade. O presente Trabalho de Conclusão de Curso resultou em uma proposta de estratégia para o ensino-aprendizagem fazendo uso de ferramentas digitais da atualidade, mais especificamente, o uso dessas ferramentas para a produção do meme. Neste há uma proposição de utilização da imagem como forma de ensino-aprendizagem, muito próxima da abordagem triangular, contudo fazendo uso exclusivamente de tecnologias digitais e suas correlações com o cotidiano, assim buscando trazer inovação e diferenciação pedagógica como forma de transcender o espaço físico da sala e abarcando a vida junto da era digital.

Palavras chave: Meme; educação; tecnologia; internet

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
A PRODUÇÃO DE IMAGENS E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	9
A COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO DIGITAL NAS SALAS DE AULA DA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	13
RECURSOS IMAGÉTICOS E SUA CARACTERIZAÇÃO PEDAGÓGICA.....	18
ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA AS ARTES VISUAIS COM OS USOS DE IMAGENS E MEMES.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
BIBLIOGRAFIA.....	29
MEMOGRAFIA.....	31

INTRODUÇÃO

A rede mundial de computadores proporcionou avanços tecnológicos desafiadores que modificaram os meios de comunicação e informação, tornando-os mais dinâmicos e instantâneos. Atualmente, é difícil haver algo ocorrendo em qualquer parte do mundo que não chegue ao conhecimento de uma larga parcela da população mundial em poucos minutos.

As mudanças socioculturais afetadas pelas tecnologias digitais de ponta também carregam as consequências dos avanços tecnológicos. Nesse sentido, Tomé (2019) trata das diferenças que já estão se estabelecendo na formação entre indivíduos que nasceram na era digital e indivíduos que nasceram na era analógica. E, como não poderia deixar de ser, essas diferenças reverberam pelos estudantes que frequentam as salas de aulas atuais.

Diante desse panorama que esboça o futuro capitaneado pelas tecnologias digitais, surgiu a inquietação para investigar sobre os usos das visualidades na comunicação e informação digital, bem como sobre de que maneira esses usos podem ser abrigados na concepção de estratégias de ensino-aprendizagem para as aulas de artes visuais. Sem perder de vista que, na contemporaneidade, as estratégias de ensino-aprendizagem nas escolas de educação básica estão lidando com uma situação relativamente nova derivada das inserções das tecnologias digitais na educação escolar.

As imagens, as figuras ou os elementos pictóricos há tempo fazem parte de distintos contextos na formação promovida em salas de aulas. São usados em diferentes situações educacionais, por exemplo, para a explicação da função fisiológica do coração ou em forma de gráficos para o ensino básico da matemática. Frente a isso, argui-se sobre como as imagens que estão disponíveis no ambiente virtual e nas redes sociais podem atuar como promotoras dos processos de ensino-aprendizagem das artes visuais.

Frente ao exposto, o objetivo da proposta que culminou nesse TCC foi delinear uma estratégia de ensino-aprendizagem a partir dos usos das visualidades na comunicação e informação digital que implica a sala de aula da educação básica. No delineamento, o foco nas visualidades que envolvem imagens produzidas por tecnologias digitais, em específico, os memes difundidos largamente pelas redes sociais digitais.

Esse Trabalho de Conclusão de Curso está organizado da seguinte maneira: Capítulo 1 - A produção de imagens e as tecnologias digitais, Capítulo 2 - A comunicação e informação digital nas salas de aula da educação básica, Capítulo 3 – Recursos imagéticos e sua caracterização pedagógica, Capítulo 4 - Estratégia de ensino-aprendizagem para as artes visuais com os usos de imagens com foco nos memes. E, ao final, constam as Considerações Finais e as Referências.

A PRODUÇÃO DE IMAGENS E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Segundo Tavin (2009), visualidades podem ser compreendidas, como as construções ideológicas, políticas e sociais do olhar que realçam aspectos, os quais normatizam indicadores culturais e as relações de poder de determinados significados e identidades. As visualidades podem atuar para incorporar criticamente a visualização do cotidiano nos processos de ensino-aprendizagem de artes visuais, de modo a ampliar o escopo do repertório da produção artística clássica e institucionalizada para as imagens do cotidiano dos estudantes (DIAS, 2011).

Fundamentada pelas ideias de Mirzoeff (2011), Coelho (2021) explica que as imagens não portam uma história por si só, as imagens “são resultado de quem as observa e em quais condições observa”, a autora argui sobre quem é esse observador do século XXI. As imagens atuando como visualidades realçam aspectos ideológicos, políticos e sociais, por vezes, normatizados porque despercebidos pelo espectador.

Ainda segundo Coelho (2021), as tecnologias digitais tornaram as imagens fluídas e fugazes, conforme explica Santaella (2005 apud Coelho 2021, p. 126),

A digitalização promoveu um cenário pós-fotográfico para as imagens, acarretando mudanças significativas em todos os processos que as perpassam: produção, distribuição e armazenamento. É evidente que uma das características do mundo digital, justamente por suas infinitas possibilidades, é a superabundância de produção de imagens.

Neste cenário pós-fotográfico, as imagens produzidas, em geral, remetem à outras imagens que se articulam, sem necessariamente enfatizar a textualidade. Tal articulação promove a sobreposição entre a imagem de referência e a imagem produzida (COELHO, 2021). Por exemplo, Coelho (2021, p. 126) cita que o “movimento [...] na indústria pop, na moda e, sobretudo nos memes fundamenta-se nessa articulação entre imagens”.

Aristmuño (2014) diz que há um constante intercâmbio entre a autoria e o consumo do meme. Sob a perspectiva do autor, a pessoa que vê um meme não é apenas um consumidor de imagens digitais, é também um coautor. Aristmuño (2014) explica que o discurso narrativo do meme é incrementado pela relação com outros memes disponibilizados pelas redes sociais resultados das interações entre usuários que podem responder com uma nova versão do meme originalmente postado (Figura 1).

As ideias de Aristimuño (2014) vão ao encontro das ideias de Mirzoerff (2011) sobre a imagem não portar uma história em si, o que as imagens dizem vai depender de quem as consome. As tecnologias digitais possibilitam não só o consumo como a produção de versões, como é o caso dos memes, em uma velocidade de manufatura que não foi possibilitada por nenhuma das técnicas analógicas de produção artística (Figura 2).



Figura 1. Memes baseado na longevidade da Rainha Elisabeth II
Fonte: Redes Sociais



Figura 2. Meme baseado na personagem de novela Nazaré Tedesco
 Fonte: <https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/renata-sorrah-se-diverte-com-sucesso-de-nazare-na-internet-incrivel.ghtml>

Por outro lado, vale ressaltar a perspectiva que Santos e Veloso (2021) exploram em estudo sobre os memes que portam mensagens de preconceito, misoginia, difamatórias. Do mesmo modo que nos exemplos anteriores, as imagens não portam um significado em si, mas, podem velar posicionamento ideológico e de relações de poder (Figura 3).



Figura 2. Meme sobre a marcação de gênero feminino
 Fonte: Santos e Veloso (2021)

Santos e Veloso (2021) analisaram o meme (Figura 3) como um exemplo de relações de poder porque ele porta a crítica sobre um suposto uso incorreto da língua portuguesa, porém, de fato, ele vela uma posição de gênero. Segundo as autoras,

Esse pensamento, sem a devida crítica, foi veiculado nas redes sociais e atingiu centenas de brasileiros que foram influenciados a concluir que o emprego da palavra presidenta, além de incorreto, seria inadmissível vindo daquela que exercia a autoridade máxima da política brasileira. As capacidades mental, intelectual e psicológica da [...] [presidenta] foram insistentemente questionadas pelos seus opositores que, via de regra, utilizaram desses argumentos para [...] [rebaixá-la] no exercício de suas funções. (SANTOS e VELOSO, 2021, p. 272)

O meme compreendido, aqui neste TCC, também como uma visualidade produzida pelas tecnologias digitais, fundamenta-se pelas perspectivas dos estudos anteriormente apresentados (ARISTIMUÑO, 2014; COELHO, 2021, MIZZOERF, 2011; SANTOS e VELOSO, 2021; TAVIN, 2009); e norteia a proposta apresentada para a concepção de estratégias de ensino-aprendizagem das artes visuais. Tanto pela potência dos significados que ele pode disseminar quanto pela característica de ser acessível e reconhecido largamente pelos estudantes da educação básica contemporânea.

A COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO DIGITAL NAS SALAS DE AULA DA EDUCAÇÃO BÁSICA

É possível conceituar tecnologia a partir da base mais simples e semântica de origem grega: *tekne*, podendo ser traduzida como técnica, ofício ou arte, somando-se ao sufixo *logos*, que tem relação ao estudo. Simplificando o conceito, tecnologia seria o estudo de uma técnica ou ofício, mas há também de se considerar o conceito de tecnologia como produto científico, o qual poderia englobar instrumentos, métodos ou técnicas para resolução de problemas (DE ALMEIDA, DOS SANTOS CANTUÁRIA E GOULART, 2021).

A temática acerca da tecnologia traz consigo a evolução contemporânea pertinente às ferramentas de tecnologia e informação - TI (também abrangidas pelo termo Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC). Neste sentido, na atualidade, o acesso às TIC tem sido tema central em distintas áreas de conhecimento e, naturalmente, chegando ao contexto escolar.

Ao pensar em um contexto escolar com tecnologia, instintivamente a imagem criada é de um local onde haveria muitas ferramentas inovadoras, como tablets, computadores, salas com quadros *touch*, alunos proprietários de smartphones e, conseqüentemente, acessibilidade a internet e inúmeros aplicativos e *sites* que colaborariam com a formação do indivíduo. Tais elementos estão englobados na ideia das tecnologias educacionais, contudo, o conceito exato de tecnologia da educação ainda é debatido e, muitas vezes, ao analisa-lo em língua inglesa, observa-se que o termo *EdTech* tem uma variedade de denominações e definições. Lopes e Meireles (2021, p.08) empreenderam uma revisão sistemática e descreveram tal conceito inglês como “um setor de tecnologia educacional que promove intervenções nos sistemas educacionais ao redor do mundo por meio de inovações disruptivas”.

De forma mais simples e generalista, a tecnologia da educação poderia ser abordada como um conjunto de recursos tecnológicos disponíveis para o benefício do ensino-aprendizado. Mas, ainda há pontuações a respeito da semântica que é

usada como abordagem de tecnologia na educação, uma vez que a tecnologia pode ser a referente ao uso de ferramentas ou ainda, sob a perspectiva de atividade que molda a cultura e sociedade, neste sentido Heinsfield e Pischetola (2019, p.03) descrevem:

Na contemporaneidade, o termo tecnologia contempla uma definição ampla, que se refere tanto à forma como seres humanos utilizam ferramentas quanto como aplicam seus conhecimentos para controlar e adaptar o meio em que vivem. Hoje, observa-se que as aplicações cotidianas do termo estão associadas aos aspectos sociais e culturais tanto da produção quanto do uso desses objetos.

As autoras trabalharam com a perspectiva de tecnologia voltada à educação como artefato, configurada em duas abordagens: tecnologia como artefato técnico e como artefato sociocultural. Na abordagem de artefato técnico, a tecnologia está na proposição de elemento físico, a qual possibilita caracterizar a sua presença ou ausência. Limitando-se como tal, na tecnologia da educação, poderia-se prever que a inserção de artefatos tecnológicos, apenas em quantidade, seria o suficiente para o estabelecimento de melhorias dentro do cenário educacional. Contudo, sabe-se que apenas o acesso a tais artefatos, com intuito de progredir o ensino, não acarreta significativamente o melhor desempenho educacional.

A segunda abordagem, denominada artefato sociocultural, refere-se a progressão reflexa da inclusão de ferramentas tecnológicas na sociedade em sua relação à melhoria das relações intersociais, desta forma havendo uma ressignificação social. Seguindo esta conceituação, a relação dos resultados da inserção tecnológica não pode ser simplesmente baseada em benefícios ou prejuízos, se não houver uma correlação com o contexto. A partir destas ideias, há de salientar que a inclusão do tema tecnologias digitais de ponta nas políticas públicas, também tem impacto distinto, dependendo da forma e colocação na proposição pedagógica que elas portam em si (HEINSFELD e PISCHETOLA, 2019)

A partir disso, há de se pontuar que a inserção de tecnologias educacionais, na forma de artefato de ascensão social, acarretaria na transformação dos estudantes, levando em consideração suas características promotoras de autonomia e interação social, incluindo os processos colaborativos, o que toma parte das abordagens pedagógicas progressistas.

Há vários relatos de trabalhos e pesquisas sobre as tecnologias digitais sociais, cenários nos quais há a utilização de ferramentas tecnológicas comuns, de uso cotidiano, na educação, como promotora de desenvolvimento. Como exemplo, o trabalho de Sales e Boscaroli (2020) com ensino superior, o qual demonstrou que ferramentas como Telegram, Google hangout, Zenhub e Google Drive foram muito bem aceitas e utilizadas pelos estudantes para o desenvolvimento de seus trabalhos colaborativos.

Além destas ferramentas citadas, há inúmeras outras capazes de interagir com o meio educacional, mesmo que muitas delas não tenham sido estruturadas, inicialmente, para tal uso. Diante disso, é de grande valia registrar o uso das ferramentas para melhoria das metodologias educacionais, descrevendo como estruturar seu uso, exemplificando e também demonstrando seu sucesso. Para Flores (2009), que conceitua o termo de boas práticas no uso das tecnologias digitais na educação, esta seria uma forma de obter padrões que proporcionem o funcionamento de modelos metodológicos por meio de adaptações, desta forma a autora criou um esquema direcional para implementação de tecnologias voltadas a prática educacional (Figura 4).

O que é abordado neste esquema são vias de adaptação para o desdobramento de uma metodologia de ensino significativa, onde existe a necessidade de planejamento e desenvolvimento, com atributos de plasticidade e adaptabilidade, no que tange à aplicabilidade e aperfeiçoamento metodológico, como forma obter resultados em distintos locais de execução.

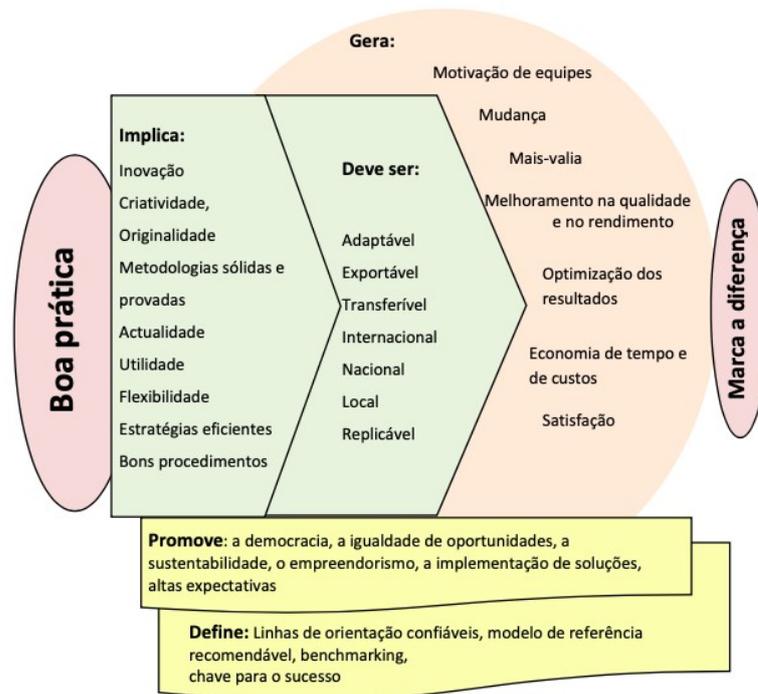


Figura 4 - Modelo de plano de boas práticas metodológicas
 Fonte: Flores (2009)

Muito se falou sobre o uso de ferramentas tecnológicas durante a pandemia, devido à característica de suporte durante um período de urgência de adaptação. Para Goedert e Arndt (2020), que também visam a tecnologia de educação como forma de artefatos socioculturais, o uso de ferramentas digitais neste período proporcionou um momento de repensar a estrutura metodológica do ensino tradicional. Uma vez que, apenas inserir os elementos tecnológicos sem bases educacionais e metodológicas, não configuram a asserção de um propósito pedagógico educacional concreto.

O uso das ferramentas das TIC tem integrado o cotidiano de grande parte da população. Segundo o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), órgão que faz pesquisa a respeito da utilização de TICs, em um censo de 2021, crianças e adolescentes têm, em grande maioria, acesso livre ao menos uma vez ao dia a internet por meio de algum artefato digital. Dentre a população de 9 a 17 anos, 79,9% usam a internet (CETIC.BR, 2021). Ou seja, estes dados demonstraram alta relevância do tópico tecnologia em seu contexto junto a sociedade e, assim, é necessário que a educação alcance estes

estudantes na forma contemporânea, utilizando as mesmas ferramentas. Ainda, segundo o CETIC em 2020, 82% das escolas do Brasil têm acesso à internet. Contudo, é importante ressaltar que a permeabilidade de acesso não é isonomicamente distribuída, como exemplo, observando-se a região norte, apenas 51% possuem tal conexão.

Os aplicativos "gratuitos" são considerados como novos potenciais educacionais, uma vez que os estudantes têm fácil acesso e estão conectados praticamente 24 horas por intermédio deles. Junto a isso, os aplicativos são formas muito atrativas de comunicação, independente de localização.

O aplicativo *WhatsApp Messenger* é uma forma de manter diálogos rápidos, não necessariamente sequenciais e lineares, mas totalmente capazes de fazer uma comunicação. Fora o diálogo entre dois indivíduos, há ainda a associação da participação de grupos, o que faz com que seu uso, no ensino, se torne ainda mais dinâmico e cooperativo (ALMEIDA, 2020).

Há vários trabalhos com a abordagem do uso de tecnologias digitais como forma de comunicação escrita, assim, o uso de TIC para o ensino da língua portuguesa é um contexto muito atual, neste utiliza-se de distintos meios digitais (livros digitais, aplicativos de questões, entre outros) para integralizar contextos didáticos, que podem contribuir mais adequadamente para compreensão e o desenvolvimento dos estudantes atuais na nossa língua materna (ALMEIDA, 2019, LOPES E MORGADO 2019). Contudo, uma modalidade de diálogo, muitas vezes independente de contexto verbais, vem cada vez mais sendo inserida no cotidiano: o uso de elementos imagéticos (associados ou não a contextos verbais), o que normalmente é denominado de figurinha (*stickers*), emoji, memes, emoticons etc (KOGAWA, 2020).

RECURSOS IMAGÉTICOS E SUA CARACTERIZAÇÃO PEDAGÓGICA

Recursos imagéticos digitais possuem alta caracterização de intertextualidade, expressando, em grande parte, uma forma bem humorada, irônica, sarcástica ou até mesmo como metalinguagem. Esses recursos podem também ser entendidos como visualidades, e ainda como uma manifestação de um indivíduo acerca de um tópico, em uma tentativa de "humanizar" e tornar subjetivos um espaço de relações intermediado essencialmente por ferramentas tecnológicas. Ou seja, recursos imagéticos produzidos digitalmente como uma forma de aproximação social (CARMELINO E KOGAWA, 2020).

É nesse contexto que se inserem os memes sob a perspectiva apresentada anteriormente. Considerando-se que, ainda que sejam constituídos de discursos próprios, podem ser reelaborados quando publicados nas redes sociais. Segundo Naedzold e Costa (2021, p.05) é necessário ter conhecimento sobre alguns elementos, dados ou composições que ali se encontram:

Afastando-se da ideia de transparência, o meme é pensado em sua relação com a exterioridade, com a historicidade. Compreender o meme como discurso é olhar para as determinações sócio históricas, além de entender que esse produz sentidos entre os sujeitos que os criam, recebem, compartilham ou não. Os memes evidenciam fatos que os sujeitos escolhem destacar em determinado momento.

Devido a tais características, os memes ganham potenciais educativos além da comunicação e diversão dentro da cibercultura. São, por formação, detentores de representações que exigem interpretações e raciocínio associados ao uso, criação e reprodução. Para Oliveira e col. (2019), os memes são potencialmente pedagógicos em múltiplos sentidos, categorizando-se em experiência de aprendizagem ubíqua. Segundo as autoras,

É importante que os usos intencionalmente pedagógicos promovam uma consciência linguística e discursiva para a

construção e análise da intertextualidade dos memes. Desapegar da noção de texto-verbal exclusivamente na prática do letramento é um pré-requisito para perceber como memes contribuem para a propagação de expressões, frases, gírias e novos elementos da linguagem digital que se inserem ao uso social e cultural. (OLIVEIRA E COL., 2019, p. 08)

E, desta forma, como já citado anteriormente, há um bom número de trabalhos sobre o uso de imagens da cibercultura no ensino de português, contudo, dentro do ensino da arte, especificamente no ensino básico, são poucas as abordagens documentadas. Ademais, quando há o uso no ensino da arte, tende a haver uma abordagem mais estética e compositiva do que o aproveitamento do meme como um portador de uma mensagem visual em si.

Nas redes sociais existem algumas páginas específicas sobre contextos de arte associados a memes, é o caso do perfil eletrônico "Artes depressão"¹. Tal perfil fornece um arsenal imenso de memes que toma como referências produções artísticas de pintores consagrados pela História da Arte, e fazem dessas produções os mais diversos usos com criatividade, ironia e contemporaneidade (Figura 5).

Atualmente, a perspectiva e desafio residem em como fazer adentrar o contexto dos memes no arcabouço das tecnologias da educação e na elaboração de estratégias de ensino-aprendizagem. Sendo que para isso também é necessário embasar o professor mediador e auxiliá-lo na utilização destes elementos para potencializar o ensino (DE ALMEIDA, DOS SANTOS CANTUÁRIA E GOULART, 2021).

¹ <https://www.instagram.com/artesdepressao/>.



Figura 5 - meme artes depressão
Fonte: <https://www.instagram.com/artesdepressao/>

Há alguns relatos sobre o uso de linguagens virtuais pictóricas, principalmente durante o período de pandemia, no ensino da arte. Segundo entrevistas realizadas por Lütckmeier (2022), com alguns professores do ensino básico na região sul do país, estes utilizaram o meme junto aos conteúdos do currículo no ensino da história da arte. Apesar da pouca interação e algum tipo de letargia por parte dos estudantes durante as aulas, houve a percepção de que o uso deste elemento, na forma de memes, trouxe maior interesse e participação por parte dos estudantes, principalmente dentro de seus grupos, para execução de tarefas, mesmo estando no contexto a distância.

O ensino da arte faz parte das diretrizes nacionais de educação e, no contexto atual, apesar de uma parte da sociedade não entender qual o objetivo do estudo desta, a arte penetra na vida das pessoas constantemente nas mais variadas formas. A inserção das tecnologias digitais, com seu imenso potencial de informação, trouxe uma nova abordagem sobre como a arte interage com a

sociedade. Contextos artísticos invadem massivamente os ambientes nas redes sociais, seja por vídeos, fotos, colagens, música ou montagens, e aprender a interpretar os símbolos e conexão é necessário para interagir com o meio.

Uma das maiores vantagens do uso da tecnologia digital de ponta na educação, em específico, no âmbito do ensino da arte é sua associação com a capacidade criadora de todo ser humano. As ferramentas digitais são muito acessíveis, de fácil uso e intuitivas, principalmente para o público jovem, tornando-se potencializadoras para a pedagogia. Criar, colar, sobrepor e usar imagens das redes é uma tarefa cotidiana para grande maioria dos estudantes, especialmente quando associada a sua capacidade comunicativa se tornando um objeto de uso valioso para diferentes tipos de linguagem (DO CARMO BARBOSA E GONÇALO, 2023).

Os fenômenos culturais que movem o mundo na atualidade estão associados ao contexto da cibercultura, ou seja, dentro do mundo cibernético. Vivemos ainda na realidade física, mas sabe-se que o ambiente virtual, e mais recentemente metaverso, estão cada vez mais influenciando as questões envolvidas no desenvolvimento da sociedade. Desta forma, como as correntes culturais no ambiente físico, que abrangem um complexo de atividades que vão sendo perpetuadas ao longo da história, o ambiente virtual também vem modificando e influenciando diferentes aspectos culturais, mesmo em culturas mais tradicionais e periféricas, como pode ser visto na Figura 6.

Não há como negar que hoje em dia as pessoas já ultrapassaram as barreiras de apenas ter a possibilidade de usufruir das ferramentas digitais de comunicação e informação. Na atualidade, praticamente todas as pessoas têm participação e colaboração em diversos aspectos digitais e tecnológicos na formação, propagação e comercialização de conteúdos. Há urgência em destacar a capacidade moduladora e transformadora das tecnologias dentro da cultura e sociedade. Argumentando desta forma, há de salientar que quem tem o poder sobre a ferramenta pode configurar e deslocar as informações segundo seu ponto de

vista. A hegemonia sobre os discursos perpetua por muito tempo as rédeas da sociedade, nesta guinada há urgência em se apropriar da tecnologia digital nos processos de ensino-aprendizagem, de modo a preparar a futura geração para a democratização responsável de conteúdos, ideias e conhecimentos que, a cada vez mais, estão ocupando os espaços virtuais na rede mundial de computadores, em especial, as redes sociais (AMARAL E PARAGUAI, 2019; SAMPAIO, 2021).



Figura 5 - Releitura

Fonte: [Hendrio Hendrix - https://www.agazeta.com.br/entretenimento/famosos/morador-do-es-tem-pintura-publicada-por-anitta-no-instagram-0721](https://www.agazeta.com.br/entretenimento/famosos/morador-do-es-tem-pintura-publicada-por-anitta-no-instagram-0721)

ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA AS ARTES VISUAIS COM OS USOS DE IMAGENS E MEMES

Para a realização do delineamento de uma estratégia de ensino-aprendizagem fundamentada pelos usos das tecnologias digitais de comunicação e informação, tomou-se como orientação as narrativas pela perspectiva das visualidades, em específico, o meme. Sendo assim, apresenta-se uma estratégia que ocorre por meio de quatro fases, cada qual com uma meta, podendo ser executadas em sala de aula ou mesmo em ambientes informais de ensino.

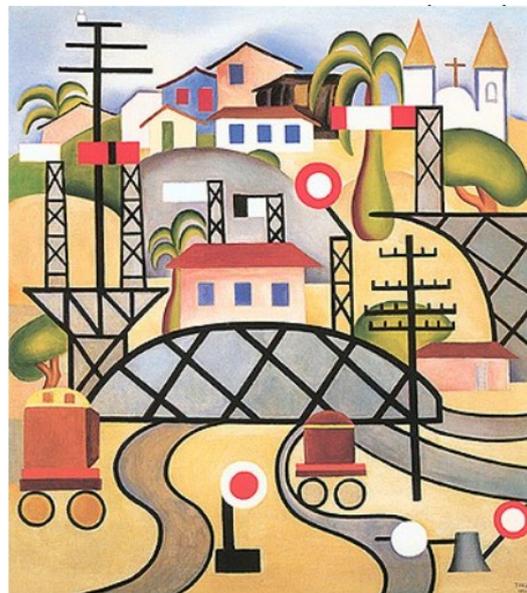
Nesta proposição, podem ser utilizadas obras e seus contextos endereçadas a um público de estudantes do ensino médio e articuladas à organização curricular de cada etapa desse nível de ensino. As atividades sugeridas podem ser realizadas em um espaço museal ou, no caso de impossibilidade, em sala de aula seguindo as etapas abaixo registradas nos quadros 1 a 4:

Quadro 1 - Estratégia de ensino-aprendizagem fase 1

FASE 1	OBJETIVO Estimular a interpretação visual de forma descompromissada, ou seja, os estudantes serão convidados a refletir sobre as imagens sem nenhuma orientação histórica ou artística pré-introduzida formalmente.
	DESENVOLVIMENTO Serão apresentadas algumas obras em atividades que estimulem a fruição e percepção visual dos alunos em conjunto com a avaliação poética e estética da imagem. Os alunos serão divididos em grupos pequenos e receberão algumas das obras selecionadas inicialmente para observarem. Após alguns minutos, serão distribuídas fichas impressas com informações sobre as obras. Os grupos serão incentivados a associar o conteúdo das fichas com as imagens, considerando-se as suas experiências estéticas ocorridas no primeiro momento da atividade. As obras apresentadas foram selecionadas para uma conexão entre os aspectos figurativos que portam e as atividades do cotidiano do brasileiro, bem como aspectos culturais nacionais. Os estudantes serão estimulados a associar os contextos às imagens, através de diálogos com o grupo.
	RESULTADO ESPERADO Incentivar o diálogo, colaboração e a síntese de conteúdos visuais e contextuais.
	SUGESTÕES DE IMAGENS PARA A ATIVIDADE



Samba – Di Cavalcante (1925)



Estrada de Ferro Central do Brasil – Tarsila do Amaral (1924)

Quadro 2 - Estratégia de ensino-aprendizagem fase 2

<p>FASE 2</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Correlacionar aspectos poéticos das obras com as ações do cotidiano de suas vidas; desenvolver a capacidade de pesquisa e correlação de dados por meio do uso de ferramentas digitais</p>
---------------	--

DESENVOLVIMENTO

Os alunos serão questionados a respeito das obras, suas características culturais e sua relação com o cotidiano. A partir disso, os estudantes deverão buscar por bases teóricas na web (utilizando equipamentos de tecnologia de informação) e, paralelamente, trazer imagens contemporâneas associadas às obras, podendo ter como produto final a elaboração de um mural.

RESULTADO ESPERADO

Criar um banco de imagens como base para a elaboração do projeto final.

SUGESTÕES DE IMAGENS PARA A ATIVIDADE



(fonte: <https://www.moycohen.com.br/bem-te-vi>)



(fonte: <https://oglobo.globo.com/rio/trens-pararam-24-vezes-este-ano-por-cao-de-tirroteios-no-rj-em-2019-composicao-com-passageiros-foi-sequestrada-veja-numeros-24701038>)

Quadro 3 - Estratégia de ensino-aprendizagem fase 3

FASE 3	OBJETIVO Desenvolver a capacidade de interpretação visual; Organizar e colaborar com a formatação de textos
	DESENVOLVIMENTO Introdução à linguagem visual e visualidade. Exibição de um vídeo onde os estudantes serão convidados a transformar a linguagem visual em verbal. Desta forma, a descrição da narrativa será redigida em português, sendo livre o uso de esquemas, fragmentações ou citações. Além disso, realizando também assimilação entre outras modalidades artísticas (música). Os alunos irão elaborar uma atividade em conjunto, debatendo e entrando em consenso com a escrita do texto colaborativo, de acordo com as perspectivas visuais do vídeo (sem necessidade de base histórica).
	RESULTADOS ESPERADOS Aplicar a interpretação para o desenvolvimento da comunicação a partir de ideias subjacentes nas visualidades.
	EXEMPLIFICAÇÃO • https://www.youtube.com/watch?v=-nvWn-2BZso&t=60s

Quadro 4 - Estratégia de ensino-aprendizagem fase 4

FASE 4	OBJETIVO Desenvolvimento do produto final: memes com as temáticas abordadas nas outras fases, ou que surjam espontaneamente pela produção criativa dos estudantes.
	DESENVOLVIMENTO Será solicitado, como produto final, a produção de memes. Os alunos irão escolher algum tópico sobre as abordagens culturais enfatizados nas fases anteriores e, a partir deste em uma primeira etapa, irão confeccionar uma narrativa escrita – pré projeto ou roteiro – detalhando as cenas, eventos e “diálogos”. Estes conteúdos deverão estar no projeto final em forma de uma revista de memes, a qual poderá ser entregue fisicamente ou virtualmente.
	RESULTADOS ESPERADOS

	<p>Estimular a expressividade e o desenvolvimento criativo, autônomo e individual de memes, observando os seus propósitos críticos no sentido positivo, bem como as suas possibilidades de portar preconceitos, julgamentos inadequados, intolerantes e agressivos.</p>
--	---

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estrutura global é plástica, a sociedade e a cultura já ressoam há tempos uma nova conformação de mundo, a quarta revolução industrial é o presente, a estratégia de uso das visualidades ultrapassou muitas barreiras físicas e chegou nas mais diversas esferas quebrando um monopólio das imagens clássicas das belas artes que outrora existiu. A multiplicidade de usos dos elementos imagéticos que inundam os conteúdos digitais leva a questionamentos sobre como a educação irá evoluir para caminhar em paralelo a estes eventos. As estratégias de ensino-aprendizagem que englobam as novas tendências da tecnologia se fazem necessárias, de forma que este TCC apresenta uma proposta inicial de agregação de tais conteúdos, tendo como escopo a forma de meme, no intuito de colaborar com a relação pedagógica do século XXI.

O presente TCC buscou apropriar-se da multifacetada figuração do meme como forma colaborativa, em sua atividade inata de transmissão de informação, oportunizando a interação aluno-mediador e criando estratégias de ressignificar a educação, que ainda compactua em sua esfera analógica. Estratégias pedagógicas de criar seus produtos baseados em fruição livre, com posterior abordagem temática contextual já são muito bem descritas em estratégias de ensino-aprendizagem consolidadas. Na atualidade, cabe aos novos mediadores, em sua jornada de formação, conduzir inovações e incorporar os elementos que as tecnologias de informação e as redes dispõem para apresentar novos conceitos didáticos, como organismos modeladores de alavancagem de interesse do estudante, inserindo a contextualização do mesmo a realidade vivenciada no cotidiano.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Hellen Cristine. Influência das novas tecnologias na educação: linguagens, leitura e escrita. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 1, p. 185-198, 2020.

DO AMARAL, Beatriz Fernandes Pinheiro; PARAGUAI, Luisa. TECNOLOGIAS DA IMAGEM E LUGARES DE FALA.

ARISTIMUÑO, Felipe. O meme como expressão popular no ensino de arte alguns pensamentos e conceitos base do projeto de pesquisa evms. **São Paulo: Revista digital ART**, 2014.

CARMELINO, Ana; KOGAWA, Lídia. A intertextualidade como marca dos stickers do WhatsApp. **Revista (Con) Textos Linguísticos**, v. 14, n. 27, p. 156-176, 2020.

CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2021.

CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras - TIC Educação 2020.

DE ALMEIDA, Elaine Vieira; DOS SANTOS CANTUÁRIA, Laiane Lima; GOULART, Joana Correa. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681)**, v. 7, n. 2, p. 296-322, 2021.

DE SALES, André Barros; BOSCARIOLI, Clodis. Uso de tecnologias digitais sociais no processo colaborativo de ensino e aprendizagem. **Revista Ibérica de Sistemas e tecnologias de informação**, n. 37, p. 82-98, 2020.

DO AMARAL, Beatriz Fernandes Pinheiro; PARAGUAI, Luisa. TECNOLOGIAS DA IMAGEM E LUGARES DE FALA, 2019.

DO CARMO BARBOSA, Alex; DE SOUZA GONÇALO, Camilla Viana. As atribuições das tecnologias na arte a partir de suas contribuições na educação contemporânea. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 7, p. e6111729423-e6111729423, 2022.

FLORES, Paula, Escola, Joaquim e Peres, Américo (2009). “A tecnologia ao Serviço da Educação: práticas com TIC no 1o Ciclo do ensino Básico”. In VI Conferência

Internacional de TIC na Educação – Challenges. Braga: Universidade do Minho, pp. 715-726.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. O discurso sobre tecnologias nas políticas públicas em educação. *Educação e Pesquisa*, v. 45, 2019.

KOGAWA, Lídia. Stickers do Whatsapp: caracterização pela interação. **Mandinga-Revista de Estudos Linguísticos (ISSN: 2526-3455)**, v. 4, n. 2, p. 38-51, 2020.

LOPES, Yan Miguel; MEIRELLES, Dimária Silva E. Seminários em Administração. 2021.

MARTINS, Carmem. DA CÂMARA ESCURA AO PHOTOSHOP: INVESTIGANDO VISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS. **Revista do EDICC-ISSN 2317-3815**, v. 8, n. 1, p. 123-129, 2022.

MIRZOEFF, N. *What Is Visual Culture? The Visual Culture Reader* (2nd ed.) Novembro, 2011.

OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães; ALVES, André Luiz. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à educação. **Acta Scientiarum. Education**, v. 41, 2019.

SAMPAIO, Juliano Casimiro de Camargo. Educação: tecnologias, cultura hacker e ensino de artes. *Revista Brasileira de Educação*, v. 26, 2021.

SANTOS, Lorena Danielle; DE ALMEIDA, Ivana Veloso. A DEPOSIÇÃO DE DILMA ROUSSEFF ATRÁVES DOS MEMES: UM OLHAR SOBRE A MISÓGINA, MACHISMO E SEXISMO. **Temporalidades**, v. 12, n. 3, p. 257-279, 2020.

TAVIN, Kevin. Contextualizando visualidades no cotidiano: problemas e possibilidades do ensino da cultura visual. **Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria: Editora da UFSM**, p. 259-266, 2009.

TOMÉ, Vitor. Usos de tecnologias analógicas e digitais na formação de cidadãos ativos: um percurso com crianças dos 3 aos 9 anos, seus professores, pais e comunidade local. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 16, n. 43, p. 439-468, 2019.

MEMOGRAFIA

A marcação de gênero feminino - Fonte: Santos e Veloso (2021)

Chatiadíssimo - Meme artes depressão – Fonte:

<https://www.instagram.com/artesdepressao/>

Nazaré Tedesco - Fonte: <https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/renata-sorrah-se-diverte-com-sucesso-de-nazare-na-internet-incrivel.ghtml>

Rainha Elisabeth II - Fonte: Redes Sociais

Releitura - Fonte: Hendrio Hendrix -

<https://www.agazeta.com.br/entretenimento/famosos/morador-do-es-tem-pintura-publicada-por-anitta-no-instagram-0721>