

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA EAD**

MARIANA BRANDÃO SILVA
MARCOS CÉSAR LOPES

**AS MÍDIAS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS EM
TEMPOS DE PANDEMIA**

**GOIÂNIA - GO
2021**

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Mariana Brandão Silva; Marcos César Lopes.

Título do trabalho: AS MÍDIAS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO⁵

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Mariana Brandão Silva
Marcos César Lopes

Assinatura do(a)(s)
autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

Leda Guimarães
Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 11 de Junho de 2021.

⁵ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

MARIANA BRANDÃO SILVA

MARCOS CÉSAR LOPES

**AS MÍDIAS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS EM
TEMPOS DE PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais modalidade educação à distância, Faculdade de Artes Visuais - Universidade Federal de Goiás, polo cidade de Anápolis como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^a. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães

Coorientadora: prof^a. Ma. Dânia Soldera

**GOIÂNIA - GO
2021**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Mariana Brandão
As Mídias Digitais nas aulas de Artes Visuais em tempos de
Pandemia [manuscrito] / Mariana Brandão Silva, Marcos César
Lopes. - 2021.
LXV, 65 f.

Orientador: Profa. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães; co
orientadora Dânia Soldera.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,
Goiânia, 2021.

1. Mídias Digitais. 2. Pandemia. 3. Ensino. 4. Artes Visuais. 5.
Ensino Remoto. I. Lopes, Marcos César. II. Guimarães, Leda Maria de
Barros, orient. III. Soldera, Dânia, co-orient. IV. Título.

CDU 7

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA EAD**

**MARIANA BRANDÃO SILVA
MARCOS CÉSAR LOPES**

**AS MÍDIAS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS EM
TEMPOS DE PANDEMIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

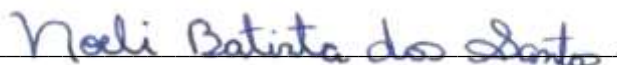
Defendido e aprovado publicamente em 17 de maio de 2021, pelos seguintes membros da



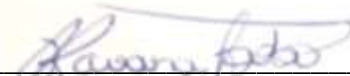
Dra. Leda Maria de Barros Guimarães – Orientadora
Universidade Federal de Goiás



Profº. Ma. Dânia Soldera - Coorientadora
Universidade Federa de Goiás



Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos- Avaliadora
Universidade Federal de Goiás



Profa. Ravana da Silva Lobo - Avaliadora
Universidade Federal de Goiás

GOIÂNIA
2021

RESUMO

Desde 2020 as aulas remotas impostas pela Pandemia de Covid-19 têm obrigado professores e escolas a buscarem alternativas para que o ano letivo tenha continuidade. Inseridos neste contexto nos propomos a pesquisar, para este Trabalho de Conclusão de Curso na Licenciatura em Artes Visuais da modalidade EAD, como as mídias digitais estão sendo usadas pelos professores de Artes Visuais na educação básica no estado de Goiás. O objetivo deste estudo é conhecer, refletir e compreender como as mídias digitais estão sendo empregadas nas aulas de Artes Visuais durante o ensino remoto. Iniciamos apresentando um panorama geral sobre o impacto que a pandemia teve na educação e nas práticas de ensino. Seguimos com uma breve introdução sobre a Web e suas derivações, além das mídias digitais, mídias sociais e redes sociais e suas implicações no atual contexto. A metodologia que constrói o trabalho tem base na pesquisa bibliográfica e participativa, com a colaboração de sete professores que atuam na disciplina de Artes Visuais, em escolas das redes públicas e particulares do estado de Goiás. A análise de dados coletados parte das respostas enviadas pelos participantes através do questionário elaborado no *Google Forms*. Os resultados apontaram que as mídias digitais podem contribuir positivamente no processo educativo e pedagógico, auxiliando as aulas de Artes Visuais, especialmente durante esse período.

Palavras-Chave: Mídias Digitais; Pandemia; Ensino; Artes Visuais; Ensino Remoto.

ABSTRACT

Since 2020 the remote classes imposed by the Covid-19 Pandemic have been forcing teachers and schools to find alternatives so that the school year has continuity. Introduced in this context, we propose to research, to this Course Conclusion Work in the degree of Visual Arts on distance learning modality, how digital media have been used by teachers of Visual Arts in elementary education in the state of Goiás. The purpose of this work is to know, think and understand how digital media has been used in the classes of Visual Arts during the remote learning. First, we present an overview about the impact of the pandemic over the education and the teaching practices. Second, a brief introduction about the Web and its offshoots, besides the digital media, social media and their implications in the present context. The methodology that builds the work is based on the bibliographical and participatory research, with the collaboration of seven teachers that work in the subject of Visual Arts, in public and private schools of Goiás. The analysis of collected data begins with the answers sent by the participants through the questionnaire elaborated on Google Forms. The results show that digital media can contribute positively on the educational and pedagogical process, assisting the Visual Arts' classes, specially during this period of time.

Keywords: Digital Media; Pandemic; Learning; Visual Arts; Remote Learning.

SUMÁRIO

QUEM SOMOS? Nossas vozes ecoam de onde? Quais camadas vestem o futuro professor que sou?	07
E AGORA?	13
INTRODUÇÃO	15
1 A EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19	21
1.1 IMPACTOS DA PANDEMIA DE COVID-19 NA EDUCAÇÃO ESCOLAR NO BRASIL	25
1.2 A PRÁTICA DE ENSINO DE ARTE NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19	27
2 A WEB E SUA EVOLUÇÃO	30
2.1 MÍDIAS DIGITAIS, MÍDIAS SOCIAIS E REDES SOCIAIS	35
2.2 AS MÍDIAS SOCIAIS, OS JOVENS E A ESCOLA	37
3 ENSINO REMOTO EMERGENCIAL E A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA DISCIPLINA DE ARTES	42
3.1 ANÁLISES PROSPECTIVAS E MÍDIAS DIGITAIS	48
3.2 CONSIDERAÇÕES DO QUESTIONÁRIO	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	60

AGRADECIMENTOS

Somos gratos aos docentes pela habilidade, competência e constância em ensinar e pelos direcionamentos que nos levam a busca por aprimoramentos e a certeza de que somos seres humanos com saberes em desconstruções e reconstruções por toda a existência.

DEDICATÓRIA

Dedicamos à professora Leda pela paciência na orientação e incentivo, tornando possível a conclusão desta monografia.

À professora Dânia co-orientadora, pela orientação, pelo convívio, pelo apoio, pela compreensão e pela amizade.

A todos os professores do curso, que foram importantes em nossa trajetória durante a licenciatura e no desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Quem somos?

Nossas vozes ecoam de onde?

Quais camadas vestem o futuro professor que sou?

Começamos a escrita deste Trabalho de Conclusão de Curso expondo aspectos das trajetórias dos estudantes que compõem este grupo. Ressalta-se a valorização do ensino de qualidade da Universidade Federal de Goiás, que possibilitou encontros presenciais e virtuais, mesmo estando geograficamente em lugares distintos, Anápolis-GO, Brasília-DF/São Paulo-SP e Itapuranga-GO. Para tal foram utilizados diversos ambientes virtuais de aprendizagem como a plataforma Moodle Ipê (UFG), aulas no *Google Meet* (ferramenta de reuniões *online*) e fóruns de discussões. Propiciando assim o desenvolvimento desta pesquisa intitulada "Asmídias digitais nas aulas de Artes Visuais em tempos de Pandemia".

Trazemos um pouco das nossas experiências e vivências na construção de saberes aliados à graduação, as motivações, os interesses e o encantamento pelo ensino de Artes Visuais.

São Paulo -SP, 16 de fevereiro de 2021.

Comentar sobre a minha trajetória no curso de Licenciatura em Artes Visuais da FAV/UFG é relembrar alguns momentos únicos que a graduação me proporcionou. Sempre quis cursar Artes Visuais, contudo, foi apenas em 2017 que consegui realizar esse desejo. Ver meu nome na lista de aprovados do vestibular UFG/UAB foi uma felicidade enorme. Para ser sincera eu não tinha predileções quanto à Licenciatura ou Bacharelado, contudo, no decorrer do curso eu fui entendendo que a licenciatura se encaixaria melhor comigo.

Lembro de nossa primeira aula presencial, foi muito interessante conhecer tantas pessoas com vivências e expectativas diferentes. Lembro também da

elaboração do primeiro trabalho nas disciplinas de atelier, onde exploramos linhas, curvas e pontos, conhecendo nossos sentidos.

As primeiras matérias como Introdução ao Desenho e Introdução à Produção Bi e Tridimensional e História da Arte me fizeram entender que de fato eu estava cursando uma graduação em Artes Visuais. As matérias práticas sempre me chamaram a atenção, com elas pude descobrir potencialidades e vontades que eu não sabia que possuía.

As disciplinas voltadas à teoria, de primeira, causavam um certo estranhamento, especialmente pela dificuldade de leitura com alguns textos. Contudo, com o passar do tempo, à medida que eu lia, a compreensão se tornava mais clara. Matérias como Introdução ao Trabalho de Investigação e Organização do Trabalho Intelectual proporcionaram caminhos que facilitaram essa parte mais técnica, com textos sobre como organizar os estudos, ordenar atividades e melhorar a leitura de artigos científicos.

É impossível também não falar sobre as disciplinas que vieram para “inquietar” a mente, proporcionando debates e reflexões políticas e sociais. Pedagogias da Fronteira é uma dessas matérias. Lembro do primeiro debate: discutir os conceitos de “identidades, fronteiras e relações de poder”. O artigo de Boaventura de Sousa Santos “Modernidade, identidade e a cultura de fronteira” (1994) trouxe essa reflexão. Embora eu tivesse em mente esses conceitos baseados em conhecimento empírico, lendo o texto eu consegui ampliar meu entendimento.

Sabemos hoje que as identidades culturais não são rígidas nem, muito menos, imutáveis. São resultados sempre transitórios e fugazes de processos de identificação. Mesmo as identidades aparentemente mais sólidas, como a de mulher, homem, país africano, país latino-americano ou país europeu, escondem negociações de sentido, jogos de polissemia, choques de temporalidades em constante processo de transformação, responsáveis em última instância pela sucessão de configurações hermenêuticas que de época para época dão corpo e vida a tais identidades. Identidades são, pois, identificações em curso. (SANTOS, 1994, p. 31)

Foi então que eu entendi que as identidades não são algo fixo e podem ser reconstruídas, dependendo da época e do contexto. Até mesmo aquelas que nos foram pré determinadas, identificações são pautadas "pela obsessão da diferença e pela hierarquia das distinções" (SANTOS, p. 31, 1994) ou seja, essa necessidade de

fixar e colocar as pessoas em grupos também pode ser enxergada pela ótica das relações de poder. Outra disciplina que tinha a proposta de nos tirar da zona de conforto foi Estudos Críticos e Educação que como o próprio nome sugere introduziu pensamentos sobre o ensino de arte e da pedagogia crítica, além do primeiro contato com a Abordagem Triangular, essa sendo algo que nos acompanhou durante toda a trajetória do curso.

Relembrando as disciplinas, consigo entender a importância de cada uma delas, na formação profissional e pessoal. Além disso, é impossível não pensar no empenho dos professores ao montar o material didático, constatei isso com a elaboração dos e-books de cada disciplina, que buscavam esclarecer conceitos um pouco mais complexos.

Falar sobre o ensino remoto e como as mídias digitais estão sendo utilizadas nesse período no ensino básico é algo que me toca profundamente, já que essa graduação foi realizada à distância. Consigo identificar muitas diferenças, especialmente porque a modulação do nosso curso foi feita pensando nesse conceito, então tivemos todo um preparo. O ensino remoto nas escolas, aconteceu de maneira emergencial e sem preparo, ou seja, eles não dispuseram do apoio que nós da Licenciatura em Artes Visuais - EAD/UFG tivemos, isso claro, fazendo um recorte sobre as escolas públicas, já que as particulares possuem uma estrutura diferente.

Para além dessas questões eu sei que fui muito privilegiada por ter tido essa oportunidade. No fim das contas só tenho a agradecer à Universidade Federal de Goiás, especialmente aos professores que não desistiram de nós, graduandos. Fica aqui o meu muito obrigada por ter tido (e estar tendo) essa experiência única. Mesmo enfrentando momentos tortuosos fico feliz de ter chegado até essa etapa e está finalizando mais um ciclo. Como disse Darcy Ribeiro em Confissões "Coragem! Mais vale errar, se arrebatando, do que poupar-se para nada" (RIBEIRO, 1997, p. 12).

Mariana Brandão Silva

Itapuranga-GO, 19 de fevereiro de 2021.

Na minha infância e adolescência, sentia muito prazer em copiar desenhos, figuras de revistas e passava muito tempo a delinear olhos humanos com seus profundos significados. Esta prática constante do desenho teve, sem dúvida, uma forte influência na decisão de cursar a Licenciatura em Artes Visuais.

Ao ingressar na graduação, foi possível responder a diversos questionamentos e penetrar em tantos outros, mantendo um profundo encantamento em relação a arte educação, o que já era uma paixão antiga e que voltava a se acender. Com a vida universitária obtive, além de uma aproximação intensa com o universo das artes visuais, o contato com três professores marcantes da Licenciatura em Artes Visuais, que, sem dúvida, fizeram a diferença em minha formação. O contato com estes educadores, suas experiências como professores, juntamente a uma didática diferenciada, transformaram meu olhar sobre o ensino de artes visuais, envolvendo novos questionamentos.

O conhecimento adquirido dessa experiência de cursar uma Licenciatura em Artes Visuais me proporcionou a possibilidade de ministrar aula na disciplina de Artes Visuais em algumas escolas estaduais do Ensino Fundamental II no município de Itapuranga e Carmo do Rio Verde. Aceitei o desafio de cumprir uma carga horária de sessenta horas/aulas. Foi cansativo, mas essa oportunidade trouxe novas possibilidades de desconstrução dos estereótipos que muitos professores e estudantes têm a respeito da arte como por exemplo: “arte é uma disciplina para os estudantes desenharem, pintarem, e descansarem”, ou então, que arte é uma disciplina sem nexos. Essa concepção não é algo que pode ser mudado instantaneamente, mas sim aos poucos, por meio da ação dos professores. Assim, em minhas aulas tive todo o conhecimento que no percurso da Licenciatura em Artes Visuais implementei no contexto da sala de aula. Em alguns momentos para motivar e enriquecer as aulas procurei unir duas áreas de conhecimento, o que acredito ser um processo valioso e de extrema importância. Assim, elaborei projetos reunindo computação e artes visuais explorando o universo dos games. Essa forma de trabalhar pode demonstrar para estudantes e professores a importância de uma

formação específica em artes visuais e ao mesmo tempo ressaltar o valor e a importância desse componente curricular na educação básica.

A experiência na docência adquirida durante os anos de 2009 a 2018 em companhia da Licenciatura em Artes Visuais proporcionou uma experiência ímpar no âmbito da docência em Artes Visuais. Hoje escrevendo essa trajetória lembro das várias disciplinas e textos, livros e prática no laboratório da faculdade que enriqueceu meu conhecimento em artes visuais como a Disciplina Introdução à Produção Bi e Tridimensional; Pedagogias da Fronteira; Desenho e Formas Expressivas do Bi e Tridimensional; Gravura e Fotografia; Arte e Cultura Visual, essas são algumas dentre as várias disciplinas que mudaram o meu entendimento sobre a prática pedagógica de Artes Visuais. Por isso sou um profissional que deseja mudanças na prática pedagógica do professor e na sua concepção em relação ao processo de ensino aprendizagem do estudante.

Marcos César Lopes

E agora?

Apresentados alguns aspectos de nossas trajetórias e experiências no decorrer do nosso percurso de formação, vamos nos voltar a partir de agora para o processo de construção do nosso Trabalho de Conclusão de Curso da Licenciatura em Artes Visuais - FAV/UFG. Em um cálculo matemático fácil e rápido de porcentagem com regra de três, temos o resultado 37,5% da nossa formação aconteceu no cenário de Pandemia de COVID-19. Os processos de ensino e aprendizado para nós discentes de um curso na modalidade EAD, não impossibilitaram a continuação dos percursos já traçados, com algumas adaptações. Tivemos aulas, estágios, orientações de forma síncrona e assíncrona.

Foi através do “Fórum, etapa 1: em busca de um tema de pesquisa” na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso 1, no sétimo período, que nós estudantes Mariana e Marcos nos unimos para esta pesquisa. Foram estabelecidos diálogos no

fórum de discussão e no grupo de *WhatsApp*, sendo expostas possíveis temáticas. Buscando responder perguntas, dúvidas e problemas que surgiram quanto às aulas de artes visuais em tempos de ensino remoto. Pensar no preparo dos professores em relação ao uso das mídias digitais como meio para transmitir os conteúdos. Como seria a exposição dos conteúdos de artes visuais no ensino remoto, nessas circunstâncias em que estamos vivenciando em que se faz necessário o isolamento social para conter a disseminação do vírus.

Com a presença das professoras orientadora e coorientadora na nossa pesquisa, os conteúdos e dúvidas iam sendo trabalhados. A temática da pesquisa foi aprimorada e amadurecida. Conseguimos restringir a pesquisa, denominada “As mídias digitais nas aulas de Artes Visuais em tempos de Pandemia”.

A pesquisa busca respostas para os seguintes questionamentos: Como os professores estão utilizando as mídias digitais no ensino dos conteúdos de Artes Visuais na educação em tempo de ensino remoto? Quais as principais mídias que os professores usam para trabalhar em suas aulas?

INTRODUÇÃO

O cenário educacional brasileiro desde março de 2020 passou por um momento inesperado, a suspensão de aulas, por toda a comunidade escolar. Era o começo da Pandemia de COVID-19 e o distanciamento físico entre pessoas, diminuiria significativamente a propagação do vírus. Ansiosos e esperançosos de que se tratava de algo rápido, foram traçadas estratégias para não prejudicar o ano letivo dos estudantes, férias foram antecipadas e aderiram ao ensino remoto. Métodos de ensino e aprendizagem foram se adequando, abrindo espaços para as mídias digitais e as diversas redes sociais. Algumas das consequências deste surpreendente cenário educacional foram o aumento do índice de evasão escolar e muitos estudantes não acessaram as plataformas digitais.

As instituições escolares mesmo diante dos obstáculos como a falta de infraestrutura em tecnologias, as escassezes de computadores, sem conexão à internet, conseguiram adequar-se como, por exemplo, por meio de aulas síncronas e assíncronas. Destacamos a importância no papel do professor diante da utilização das mídias digitais nas aulas de Artes Visuais. Mesmo percebendo que estamos longe de uma democratização digital, nem todos os professores e estudantes estão conectados e preparados para o ensino remoto. Contudo somos seres em constante aprendizado como diz Paulo Freire: “Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito” (FREIRE, 2018, p. 28).

A pesquisa teve como objetivo principal conhecer, identificar e compreender como as mídias digitais são trabalhadas nas aulas de Artes Visuais no contexto do ensino remoto. Além disso, foi realizada uma revisão bibliográfica dos termos: mídias digitais, mídias sociais e redes sociais. Buscamos identificar quais mídias foram utilizadas pelos professores, verificar se os estudantes participaram das aulas e qual ferramenta despertou maior interesse dos estudantes. Também buscou apontar quais são as referências mais utilizadas para construção de conteúdos no ensino remoto e incluir o relato de alguns professores sobre a repercussão da experiência na docência como professor de Artes Visuais.

Foi elaborado um questionário semiestruturado e enviado a um grupo de professores do ensino fundamental anos iniciais, anos finais e da educação de jovens e adultos de escolas das redes públicas e particulares do estado de Goiás, nas cidades de Alexânia-Distrito de Olhos d'Água, Goiânia e Itapuranga. Sendo 6 dos participantes ativos na escola pública e 1 na escola particular. O critério para responder o questionário da pesquisa foi ser licenciado em Artes Visuais ou em outra licenciatura e ministrar aulas na disciplina de Artes Visuais no ensino remoto nos anos 2020 e início de 2021. Para assim mapearmos o perfil destes professores. Conhecer quais foram as mídias digitais que eles utilizaram durante a Pandemia de COVID-19. Demonstrar numa escala numérica o grau de facilidade no uso destas mídias digitais e verificar quais foram as fontes mais utilizadas para a construção de conteúdo.

A pesquisa combinou um processo de revisão bibliográfica sobre o tema com aspectos da pesquisa participante. A base da pesquisa bibliográfica foi realizada através de leituras em livros, revistas e artigos relacionados ao assunto. Na pesquisa participante, prosseguimos para o campo de pesquisa conforme nos foi permitido, devido às restrições de isolamento social, com a elaboração do questionário semiestruturado pelos autores pesquisadores com participação das nossas orientadoras. Este foi estruturado no *Google Forms* no formato *online*, permitindo o retorno imediato das respostas e acesso a gráficos em tempo real assim que os convidados respondiam. O público-alvo da pesquisa foram professores que lecionaram na disciplina de Artes Visuais no ensino remoto de 2020 e início de 2021.

Dentre os convidados, os que se dispuseram a contribuir foram: o Professor 'A' do Colégio Caminho de Gênios, em Goiânia-GO que ministrou aulas no ensino fundamental II, anos finais; o Professor 'B' do Colégio Damiana da Cunha e Colégio Estadual Nhanhá do Couto, ambos localizados em Goiânia-GO, que ministrou aulas no ensino fundamental II, anos finais e EJA; o Professor 'C' da escola municipal Agrícola Lothar Shiller, município em Alexânia-GO que ministrou aulas para o ensino fundamental II, anos finais; o Professor 'D' do Colégio Estadual Padre Antônio Marcigalha, Distrito de Olhos d'Água-GO que ministrou aulas para o ensino médio; o Professor 'E' da Escola Municipal Cibele em Itapuranga-GO, que ministrou aulas no ensino fundamental I anos iniciais; O Professor 'F' da Escola Estadual Zico Coelho em

Itapuranga-GO, que ministrou aulas no ensino fundamental II anos finais e o Professor 'G' do Colégio Estadual Vila São José em Itapuranga-GO que ministrou aulas no Ensino Médio. Dentre as escolas que os entrevistados lecionam, a maior parte são públicas, sendo apenas o colégio Caminho de Gênios uma instituição particular.

Esta pesquisa buscou verificar como os professores estão utilizando as mídias digitais no ensino dos conteúdos de Artes Visuais durante o ensino remoto. Buscamos conhecer e refletir sobre quais são as potencialidades propostas, desenvolvidas e desafios enfrentados nas aulas de Artes Visuais da educação básica no período da Pandemia de COVID-19, em que os professores trabalham com informações e conteúdos transmitidos de forma *online*, contando com acesso às diversas redes sociais que permitem transmitir conteúdos, recados e o diálogo virtual.

A primeira Seção “A Educação no Contexto da Pandemia de COVID-19” narra que foram necessárias a adoção de medidas públicas para conter a disseminação do vírus. Dentre eles a principal medida foi o isolamento social, conseqüentemente as escolas tiveram suas aulas presenciais suspensas. Alterando o ensino presencial para o modo de ensino *online*. A comunidade escolar precisou se adaptar às formas de ensino e aprendizagem, para cumprirem o calendário do ano letivo. Existem várias terminologias para este formato de ensino, uma delas ensino remoto emergencial, com a utilização de tecnologias, computadores, celulares e acesso à *internet*.

No primeiro subtítulo “Impactos da Pandemia de COVID-19 na Educação Escolar no Brasil”, nota-se que o processo de adaptação do ensino presencial para o ensino não presencial ocasionou impactos positivos e negativos. Dentre os impactos positivos estão a valorização do professor no processo educacional, participação dos responsáveis nas atividades escolares e a utilização de recursos tecnológicos. A perspectiva para o cenário pós pandemia na escola é a integração de tecnologias nas atividades em sala de aula. Os impactos negativos estão evidenciados no cotidiano, nem todos os estudantes têm acesso à conexão de *internet*, ou a qualidade da mesma é ruim, faltam recursos tecnológicos, celulares e computadores. Com o mau uso das mídias digitais, muitos enfrentam dificuldades no acesso às plataformas.

No segundo subtítulo “A Prática de Ensino de Arte no Contexto da Pandemia de COVID-19” percebe-se os benefícios e a importância do estudo da disciplina de

Artes Visuais no processo de ensino e aprendizado para o desenvolvimento do estudante, especialmente no contexto da pandemia de COVID-19.

A Seção dois “A *Web* e sua evolução” apresenta o percurso do desenvolvimento da *Web*, suas características e aperfeiçoamentos. Inicia com a *Web* 1.0, segue com a *Web* 2.0, discorre sobre a *Web* 3.0 conhecida também como *Web* Semântica ou *Web* Inteligente e a *Web* 4.0 nomeada de *Web* Simbiótica. O processo de evolução é nítido, o surgimento de uma *Web* se dá pelo aperfeiçoamento da anterior.

No primeiro subtítulo “Mídias Digitais, Mídias Sociais e Redes Sociais” é exemplificada cada uma das três terminologias aqui presentes, que apesar das diferenças, podemos perceber conexões. As mídias digitais, mídias sociais e redes sociais estão sendo difundidas em todo o mundo. Neste período de Pandemia de COVID-19, essas ferramentas fazem com que usuários mantenham a comunicação entre si, através de reuniões de serviços, grupos de estudos e trabalhos escolares.

O segundo subtítulo “As Mídias Sociais, os Jovens e a Escola” nos apresenta dados e programas do governo que incentivam o uso de tecnologias nas escolas, portanto, vale lembrar que é necessário qualificar os professores. São várias as mídias digitais utilizadas nas escolas, elas são responsáveis por compartilhar e transmitir informação de forma *online* para usuários em diferentes localizações com o objetivo de levar conhecimento e aprendizagem, aproximando os conteúdos das experiências dos estudantes.

A Seção três “Ensino Remoto Emergencial e a Utilização das Mídias Digitais na Disciplina de Artes” explana sobre uma das metodologias aplicadas no trabalho, a pesquisa qualitativa, que foi realizada em formato *online*. Convidamos via *e-mail* e *WhatsApp* alguns professores da disciplina de Artes Visuais que estiveram ativos no ensino remoto emergencial, no estado de Goiás. Eles responderam um questionário semiestruturado, organizado no formulário *online Google Forms*. Visamos uma aproximação das questões norteadoras da pesquisa com o ensino remoto experimentado pelos sete professores que aceitaram o convite. Foram utilizados os pseudônimos A, B, C, D, E, F e G, preservando assim a identidade dos participantes. Foi descrita e detalhada a forma de análise dos dados coletados através do

questionário e seus objetivos. Trouxe também reflexões sobre as adaptações dos professores frente às mudanças ocasionadas pela Pandemia de COVID-19.

No primeiro subtítulo “Análises Prospectivas e Mídias Digitais” apresentamos a análise detalhada das respostas coletadas de três professores, com formação específica em Artes Visuais e conhecemos o perfil desses participantes. Conseguimos identificar as principais mídias digitais utilizadas em suas aulas e quais ferramentas são utilizadas para construção dos conteúdos disponibilizados no ensino remoto.

O segundo subtítulo “Considerações do Questionário” trouxe reflexões sobre as respostas dos professores participantes. Nessa etapa foi possível compreender como os docentes se sentem e como eles enxergam esse atual contexto. Identificamos os recursos utilizados durante as aulas remotas e entendemos o grau de facilidade que os professores possuem para manusear essas ferramentas. Apresentamos também a visão do grupo sobre a maneira que os participantes lidaram com o questionário, tendo em vista que algumas respostas acabaram sendo evasivas.

Por fim, as “Considerações Finais” trazem uma reflexão sobre toda a nossa trajetória. Relembramos nossos objetivos iniciais e nossa intenção com esse trabalho. Comentamos o percurso que nos permitiu chegar até aqui, além de questionamentos sobre a forma como realizamos nossa pesquisa, nossos anseios e também hesitações. É reforçada a importância das mídias digitais durante o ensino remoto, especialmente nas aulas de Artes Visuais e a necessidade de aprimoramentos nesse quesito. Finalizamos agradecendo e acreditando que apesar do momento que estamos vivenciando, em conjunto e com a mediação das mídias digitais, o processo de ensino e aprendizagem tem potencial para melhorar cada vez mais.

1 A EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19

No início do ano de 2020 teve início a Pandemia de COVID-19. Uma doença causada pelo vírus SARS-CoV-2¹ ou novo Coronavírus. Assim, segundo Silva (2020), no dia 30 de janeiro de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) informa a emergência de saúde pública de gravidade internacional e no início do mês de março de 2020 a propagação do vírus avança a um cenário de pandemia mundial.

Essa situação pandêmica demandou, das autoridades governamentais no mundo todo, uma sequência de medidas para o combate à doença publicadas em instrumentos normativos e legais, com o objetivo de conter a propagação do vírus. Políticas emergenciais públicas foram criadas mundialmente com o intuito de reduzir o impacto da Pandemia de COVID-19.

Medidas de distanciamento social foram recomendadas pela OMS e “adotadas na maioria dos países ocasionaram o fechamento das escolas e suspensão das aulas presenciais da rede pública e privada em nível superior e básico” (ALMEIDA; ALVES, 2020, p. 22).

No Brasil no dia 17 de março de 2020 o Ministério da Educação decreta, por meio da Portaria nº 343², a suspensão de aulas presenciais e conseqüentemente a substituição por atividades sustentadas por meios digitais (BRASIL, 2020, p. 24). A fim de frear a propagação da Pandemia de COVID-19, as escolas públicas e privadas do país adotaram “a modalidade de aulas remotas e algumas a modalidade EAD assim de modo que as aulas de todos os alunos do ensino básico e superior manteve-se em regime online” (CABRAL, 2020, p. 70).

Perante o quadro de Pandemia de COVID-19, e num esforço extremo de (re)organização do sistema educacional, a Organização para Cooperação e

¹ SARS-CoV-2 - é o nome oficial dado ao novo coronavírus, que significa "severe acute respiratory syndrome coronavirus 2" (síndrome respiratória aguda grave de coronavírus 2). Ele recebeu essa nomenclatura por possuir grande semelhança com o vírus SARS-CoV, agente causador da epidemia de SARS, em 2002. (SIQUEIRA, 2020, p. 67)

² [PORTARIA Nº 343, DE 17 DE MARÇO DE 2020](#) Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19

Desenvolvimento Econômico mostra um conjunto de recomendações necessárias e importante no contexto educacional:

- 1) a necessária redefinição dos objetivos curriculares, definindo-se o que é realmente importante aprender/ensinar num período de distanciamento social;
- 2) a clarificação do papel do professor no suporte efetivo à aprendizagem dos alunos, combinando a instrução direta (à distância) e a orientação para uma aprendizagem auto-guiada;
- 3) a garantia do suporte e apoio necessários, aos estudantes e famílias mais vulneráveis, fomentando a sua participação ativa na implementação destes planos educativos alternativos;
- 4) a relevância de se implementar um sistema de comunicação, adaptado a cada estudante, no sentido de um acompanhamento, de perto, da sua aprendizagem. (SIDNEY, 2020, p. 23)

Conforme Arruda (2020), a interrupção das atividades letivas presenciais por todo o mundo força os professores, gestores educacionais e estudantes, ao desafio de adaptarem-se às tecnologias digitais como recurso para o ensino remoto emergencial.

Assim os educadores se viram em uma situação emergencial que os obrigavam a mudarem para “o ensino online, transpondo e transferindo metodologias e práticas pedagógicas características do ensino presencial para o designado ensino remoto” (ARRUDA, 2020, p. 63).

Nos dias atuais, e tempos antes da crise provocada pelo Coronavírus (SARS-CoV-2), segundo Silva (2020) a sociedade em rede mediado pelo avanço das tecnologias de comunicação e informação e recursos tecnológicos digitais, característicos da Cibercultura³, tem exigido das instituições educacionais em todo o mundo repensar as metodologias de ensino. Esse novo processo educacional exigido pelo período pandêmico provoca a adoção de práticas pedagógicas que permitam processos mais dinâmicos e inovadores “nas relações entre professores e alunos, o que pressupõe a disfunção de princípios, crenças e atitudes próprias da escola tradicional” (VIEIRA, 2018, p. 52).

³ Cibercultura - O termo Cibercultura tem vários sentidos, mas se pode entender como a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 1970, graças à convergência das telecomunicações com a informática. (SILVA, 2020, p. 240).

A utilização das tecnologias digitais propicia a flexibilidade e mobilidade no processo de ensino aprendizagem. Já no contexto da modalidade de Educação à Distância, há um pluralismo de estratégias inovadoras e cenários flexibilizando pedagogicamente o processo de ensino. Segundo Vieira (2018) na busca de uma educação inovadora que rompa barreiras e responda à demanda por conteúdos inovadores para uma geração de estudantes cada vez mais mergulhados na sociedade do conhecimento e da informação.

Entretanto, segundo Moreira (2020) o ensino remoto adotado em grande parte das escolas no território nacional se diferencia profundamente da modalidade de Educação à Distância (EAD), ou seja; o ensino remoto tem caráter emergencial no período pandêmico, assim essa forma de ensino propõe a utilização das tecnologias em circunstâncias específicas, que no caso é a Pandemia de COVID-19, onde até a ocasião praticava-se a educação presencial. Contudo, ensinar estudantes afetados pelo fechamento súbito das escolas por meio de tecnologias digitais não é empreender educação a distância, embora envolva a mediação do ensino e da aprendizagem por meio das tecnologias digitais.

De acordo com Senhoras (2020), o ensino remoto emergencial refere-se ao uso de soluções de ensino inteiramente remotas para as aulas antecipadamente elaboradas no formato presencial, estabelecendo-se uma mudança temporária em resposta à situação do surto pandêmico.

Deste modo, as mudanças repentinas nos processos educacionais têm acendido muitas incertezas “por parte dos professores, gestores das escolas, estudantes, pais e comunidade científica acerca da eficácia do ensino não presencial”, mediado pelas tecnologias digitais, quanto “à aprendizagem, especialmente na educação básica, quando comparado ao ensino presencial a que todos estavam acostumados” (SANTOS JUNIOR; MONTEIRO, 2020, p. 64).

Um ensino remoto de qualidade depende de muitos fatores, que decorrem desde o perfil do estudante e a sua motivação para a aprendizagem, o acesso à conexão aos recursos tecnológicos e a *internet*, a formação e a competência digital dos professores para a docência nesta modalidade de ensino. É importante frisar que o sucateamento, as políticas públicas equivocadas, a falta de investimento em

infraestrutura, formação continuada de docentes, valorização, plano de carreira, entre outros fatores, comprometem uma educação que se considere competente nos objetivos a que se propõe, sendo assim, esse é um problema histórico que antecede o contexto pandêmico.

O ensino remoto utilizado em caráter emergencial no Brasil, assemelha-se a modalidade EAD apenas no que se refere a uma educação mediada pela tecnologia. “Mas os princípios seguem sendo os mesmos da educação presencial” (COSTA, 2020, p. 74). Importante salientar que o ensino remoto no Brasil, tem se constituído por um caleidoscópio de experiências que não cabem em um “modelo” genérico, já que cada escola tem enfrentado suas próprias particularidades.

Nessa conjuntura, a compreensão da Pandemia de COVID-19 sobre a educação é de suma importância, no sentido de se buscar maneiras de aperfeiçoar as medidas ora tomadas para o futuro próximo.

1.1 Impactos da Pandemia de COVID-19 na Educação Escolar no Brasil

O isolamento social causado pela Pandemia de COVID-19, ocasionou diversas mudanças sobretudo no cenário educacional a nível mundial. Assim, alguns fatores que impactaram foram colocados em pauta como a valorização da profissão do educador, a importância da participação da família no processo educacional, a utilização de tecnologias como aliadas em sala de aula e fora dela e as iniciativas públicas para o setor de ensino.

Segundo Moreira (2020) é importante a compreensão da utilização da tecnologia como aliada no período de pandemia e pós pandemia, sem a substituição ao protagonismo do ensino presencial. O uso estruturado e adequado da tecnologia na educação, quando incorporado ao trabalho docente, pode impulsionar a aprendizagem dos discentes. Além disso, no mundo contemporâneo cada vez mais exige que estudantes e professores estejam conectados no desenvolvimento de conhecimentos e competências específicas que os estudantes precisam ter.

Neste contexto Sidney (2020) afirma que a utilização da tecnologia pode ser crucial para auxiliar os docentes em determinadas tarefas operacionais, burocráticas (por exemplo, a correção de atividades, o preenchimento de lista de presença), assim libera mais tempo para que possa dedicar a tarefas de maior impacto com alta complexidade na aprendizagem. Em pesquisas recentes no Brasil, os próprios professores e estudantes vêm manifestando suas opiniões a respeito da intenção de que os recursos tecnológicos façam cada vez mais parte do cotidiano escolar.

Entretanto, é preciso entender que o país ainda está longe desse cenário de uso das tecnologias no contexto educacional em todo território nacional, dado que muitas escolas encaram o desafio da conectividade, há grande diversidade no acesso a recursos tecnológicos entre muitos professores e classes sociais, além disso muitos professores não possuem formação necessária para lidar pedagogicamente com os recursos tecnológicos digitais.

Arruda (2020) destaca que muitas famílias ainda não possuem acesso à conectividade, na maioria das vezes o único contato que o discente pode ter com a tecnologia é dentro do espaço escolar. O Brasil enfrenta um problema de conectividade com áreas urbanas e rurais, sem cobertura do sinal de *internet*. Deste modo, os desafios, sem dúvida, são enormes.

Com os impactos e perante um possível novo impulso para a utilização de tecnologias na educação devido a Pandemia de COVID-19, espera-se que essas questões que foram esquecidas pelo poder público possam, finalmente, receber a devida atenção das autoridades governamentais. No entanto, a crise do novo Coronavírus terá efeitos duradouros sobre a forma de aprender, uma vez que devido ao isolamento social, novos comportamentos e hábitos estão sendo criados, tanto nas instituições de ensino, quanto nas famílias, que estão revendo uma série de estruturas, processos e metodologias.

Com o fechamento das escolas, há também a preocupação com os custos econômicos e sociais para os discentes. Silva (2020) destaca que muitos adolescentes e crianças ficam sem a alimentação fornecida pela escola. Mais adiante, “quando as aulas retornarem, há uma previsão por pesquisadores da educação que haverá o risco de aumento das taxas de evasão escolar”, pois muitos dos “estudantes

estarão ou precisarão trabalhar para auxiliar os pais devido à crise econômica” e outros vão “entender que o ano letivo estará perdido” (SIDNEY, 2020, p. 33).

Nesse cenário pandêmico, Azevedo (2020) afirma que os professores e gestores precisarão criar estratégias de combate a estes e outros problemas. Neste sentido algumas medidas já estão sendo praticadas para minimizar os impactos do Coronavírus na educação. Isso envolve a destinação de alimentos da merenda escolar para os discentes, mesmo sem aulas presenciais, para suprir a necessidade de alguns, que, na maioria das vezes, fazem uma boa refeição apenas na escola.

Cabral (2020) afirma que muitos estados estão distribuindo alimentos ou pagando uma espécie de vale-alimentação para as famílias dos estudantes durante o período em que as escolas estarão fechadas. “O MEC também anunciou o repasse de recursos para as escolas públicas intensificarem a compra de materiais de limpeza e higiene” (CABRAL, 2020, p. 34).

Estudos realizados por Barros (2020) indicam que as medidas colocadas como importantes para o período pós-pandemia, como o uso de tecnologias, o ensino remoto e o aumento da carga horária, quando analisadas objetivamente, dificilmente compõem soluções vigorosas para o enfrentamento das consequências da suspensão das aulas presenciais. Mesmo que essas soluções estejam sendo incorporadas ao dia a dia na escola com maior intensidade, dificilmente, conforme o autor, contêm os elementos para auxiliar na recuperação dos discentes mais prejudicados pela interrupção das aulas presenciais.

Para Barros (2020), as alternativas mais dinâmicas incluem, primeiramente, um diagnóstico dos discentes como base para a retomada dos programas de ensino. E, a partir de dados, apresentar ações de intervenções que incluem, do lado pedagógico, o ensino estruturado, o uso de métodos adequados, o uso estratégico dos deveres de casa e de programas de leitura; e para os discentes com mais dificuldade, programas intensivos de tutoria em pequenos grupos.

Para Barros (2020) rapidamente a sociedade se adapta, aos avanços oferecidos pelas TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação, especialmente no que se refere à prática de ensinar e aprender, assim segundo o autor no período pós-pandemia, terá mais valor à educação semipresencial intermediada por recursos

educacionais digitais. No entanto, as preocupações e cuidados precisam se direcionar ao que verdadeiramente importa, ou seja,

a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, as condições de trabalho docente, o desenvolvimento de práticas pedagógicas centradas no aluno, a relevância dos temas a serem abordados, o resgate das responsabilidades discentes sobre o seu processo de aprendizagem e o envolvimento das famílias no processo de formação das crianças e jovens. (MARTINS, 2020, p. 52)

Apesar do cenário incerto, o qual almeja constantes mudanças, as escolas precisarão de apoio quando ao retorno às aulas presenciais. Acredita-se que os impactos no contexto educacional serão de curto, médio e longo prazo, pois são imensuráveis os impactos e sua proporção.

Toda crise é uma oportunidade de aprendermos algo novo e a única certeza é que o mundo vai ser diferente depois da pandemia. As crises ensinam aos que estão abertos ao novo. Espera-se que, depois dessa pandemia, a educação volte melhor e mais forte e que todos esses efeitos sejam irreversíveis.

1.2 A Prática de Ensino de Arte no Contexto da Pandemia de COVID-19

No contexto educacional o professor é um dos principais pilares “e um dos mais importantes no processo de ensino-aprendizagem, uma de suas principais funções constitui-se em ser o agente facilitador da aprendizagem dos alunos” (BERBERT, 2020, p. 32), auxiliando a aprender. O professor é a ligação entre os elementos internos da escola com os externos à sociedade e sua prática pode impactar e influir na formação dos discentes, deixando marcas expressivas na sua formação educacional e moral.

A disciplina de Artes Visuais abrange o segmento das linguagens, por isso compõem uma forma muito significativa de comunicação e expressão humana, o que fundamentalmente justifica sua essencialidade na educação básica. A implementação do ensino de Artes compreende uma amplitude de criatividade, senso estético, capacidade de percepção crítica do ambiente, sensibilidade entre outras competências. A arte propicia uma elevação do lado afetivo do discente para

exteriorizar seus sentimentos. Além de colaborar para auxílio na “motricidade infantil, que deve ser bem trabalhada durante a infância para benefícios na vida adulta” (SILVA, 2020, p. 53).

Barbosa (2017) afirma que tal metodologia, da pintura e do desenho, proporciona a possibilidade do desenvolvimento da psicomotricidade, da imaginação e da criatividade, do processo de coordenação motora. Além de colaborar na resolução de atividades, uma vez que, ao que indica, os pais acompanham na realização das atividades.

Para minimizar os efeitos colaterais causados pelo isolamento social e pela interrupção das aulas presenciais, as Artes Visuais podem contribuir de maneiras diversas. Ao trabalhar expressões artísticas com os discentes impulsiona-se também o aprendizado a ser adquirido em outras disciplinas do currículo, além do interesse dos discentes para a realização das atividades escolares.

Dessa forma, segundo Silva (2010) a disciplina de Arte colabora para o desenvolvimento de competências e habilidades que podem ser desenvolvidas a partir do processo de inteligência emocional, criatividade, leitura, construção, intuição, sensibilidade, ato de exteriorização e até coordenação motora. Para mais, auxilia para uma formação crítica do mundo, que possibilita o respeito às diferenças e o diálogo entre culturas, fundamentais para o exercício de sua cidadania.

Afinal, cabe destacar a importância da disciplina de Artes Visuais, por mais que seja de maneira remota, haja vista que tal demonstra benefícios e relevância. No entanto, vale salientar que é preciso uma preparação e devida capacitação para a prática docente por meios remotos, uma vez que, a necessidade de aplicabilidade de práticas didático-pedagógicas na execução das aulas, com o intuito de transmitir um repasse de conteúdo de maneira harmoniosa e com vistas a produtividade por parte do interesse dos discentes.

Atualmente os valores, as habilidades e os comportamentos promovidos pelas artes são fundamentais. Assim, as competências desenvolvidas pela disciplina de Artes Visuais como a criatividade, a colaboração e a resolução criativa de problemas despertam no estudante resiliência, nutrindo a apreciação da diversidade cultural e da liberdade de expressão, além de cultivarem as habilidades de pensamento crítico e a

inovação. Brás (2020) afirma ainda que à medida que os estudantes desenvolvem novas habilidades e descobrem por meio das artes o apoio psicossocial oferecido pelas formas de expressão, a disciplina de Artes também tem o potencial de preparar os estudantes não apenas para sobreviver, mas para prosperar na realidade pós pandemia.

2 A WEB E SUA EVOLUÇÃO

Ao iniciar as discussões sobre as possibilidades de navegação e interação nas redes, sentimos a necessidade de fazer uma recapitulação sobre os termos *Web 1.0*, *Web 2.0* e *Web 3.0*, uma vez que esses dados podem ajudar na compreensão das práticas das pessoas que colaboraram com nossa pesquisa.

Para Ferreira (2019) a *Web 1.0* é caracterizada pelo nivelamento de conteúdos informacionais, ou seja, a facilidade no acesso a esses dados, contudo, não é convidativa, apresenta um perfil estático com pouca ou nenhuma interação. Ela se desenvolve a partir do *WWW (World Wide Web)* e se refere aos primeiros acessos à rede.

Segundo Araya e Vidotti (2010) em 2004 Tim O'Reilly, fundador da O'Reilly Media Inc, durante uma reunião de equipe sugeriu o termo *Web 2.0*. Durante o encontro foi discutido o seu potencial e como ela estava enfrentando um período de mudanças crescentes.

Ferreira (2019) diz que esse momento é caracterizado pela produção de conteúdo de forma massiva, entretanto, ele se destaca especialmente pela possibilidade de interação. É marcado pela produção bilateral, ou seja, ao mesmo tempo que você consome, também está apto a produzir e compartilhar facilmente.

Araya e Vidotti (2010) trazem a definição de O'Reilly para o termo *Web 2.0*:

Um sistema de princípios e práticas que formam um verdadeiro sistema solar de sites que mostram alguns ou todos os princípios, a uma distância variável desse núcleo. Os princípios aos quais ele se refere são: a Web como plataforma; o aproveitamento da inteligência coletiva; os dados são o próximo Intel Inside; o fim do ciclo de lançamentos de softwares; os modelos leves de programação; o software em mais de um dispositivo; e a experiência rica do usuário. (ARAYA; VIDOTTI, 2010, p. 22)

Segundo Araya e Vidotti (2010) a transição da *Web* ou *Web 1.0* para a *Web 2.0* caracteriza uma "*Web Colaborativa*", ou seja, ela funciona de maneira conjunta através das tecnologias e serviços que a *internet* oferece. Essa evolução "modifica as

rotinas dos indivíduos na hora de navegar e gera uma sociotecnologia da informação” (ARAYA; VIDOTTI, 2010, p. 26).

A constituição da *Web 2.0* traz à tona o poder de troca, já que nesse cenário o usuário/consumidor não é apenas o receptor. As redes sociais são concebidas dentro dessa segunda onda, tendo como principal alvo a participação do sujeito que adentra cada vez mais nesse universo. Para que essa engrenagem continue rodando, os *sites* de relacionamento precisam criar materiais que mantenham o interesse e a atenção desses usuários.

Empresas na *Web 2.0* procuram potencializar a cooperação dos usuários fornecendo contextos significativos para a criação de conteúdo (ferramentas adequadas, personalização, agregação, filtros de recomendação, etc), confiando no usuário, fornecendo-lhes vantagens iniciais (quem, fora das corporações, paga por uma conta de e-mail hoje?) e facilitando a emergência de funcionalidades ao, dentro de limites, permitir usos não previstos de suas aplicações. (CAMPOS, 2007, p. 4)

Na *Web 2.0* o usuário desempenha um papel importante porque ele está acima de tudo consumindo e se deixando consumir. Segundo Alves (2019) o *UX* ou *Experiência do Usuário*, termo utilizado pela primeira vez por Donald Norman na década de 1990, é uma área que diz respeito aos estudos e avaliações de comportamento e satisfação de usuários em qualquer ambiente, seja ele dentro da rede ou fora. Esse campo aumenta diariamente, já que com o avanço das tecnologias na *Web 2.0* torna-se cada vez mais vantajoso propiciar o melhor espaço para esses sujeitos. Campos (2007) ainda lembra que otimizar, simplificar e personalizar as interfaces na *Web 2.0* é uma necessidade frequente. Os mecanismos de busca nos *sites* e redes de relacionamento são um exemplo. Essas melhorias visam fidelizar os usuários, porém, nesse intermédio, elas acabam aprendendo dinamicamente sobre seu comportamento.

Para Viana (2018) a *Web 3.0* vai além da interação, já que essa fase tem como prerrogativa a personalização, possibilitando que conteúdos específicos cheguem para pessoas específicas. Nesse sentido, as máquinas passam a trabalhar a favor dos interesses de cada sujeito, viabilizando uma busca mais eficiente e objetiva. Esse formato também é conhecido como *Web Semântica (WS)*, ou *Web Inteligente*, termos cunhados por Berners-Lee. Essa fase é uma extensão da *Web 2.0*,

já que o que difere ambas é justamente o nível de relevância que a informação terá para o usuário.

Na pesquisa, o usuário procura localizar e acessar informações ou recursos na Web. Essa prática muitas vezes torna-se frustrante devido ao fato de que a enorme quantidade de informações recuperada dificilmente atende às necessidades específicas do usuário. A razão disso: as ferramentas de busca fazem suas pesquisas baseadas no que os documentos contêm de acordo com as palavras-chave atribuídas a esses documentos. A integração refere-se a combinar e agrupar recursos na Web para que eles possam ser coletivamente úteis. Realiza-se um processo de integração quando, por exemplo, o usuário procura por algum restaurante especializado em algum tipo de comida em particular. Ele primeiro acessa a informação que lhe dá a localização do restaurante e, em seguida, usa essa informação para obter mais informação: saber como chegar até o local (são essas informações que o ajudam a desfrutar de um ótimo jantar fora). A mineração na Web (considerando a Internet como uma enorme base de dados distribuída) refere-se à atividade de obter informação útil da Internet. (ARAYA; VIDOTTI, 2010, p. 37)

A *Web 3.0* torna-se parte essencial no processo de consumo porque o usuário acaba sendo bombardeado com informações sobre aquilo que busca. Esta fase faz com que o sujeito gaste cada vez mais tempo conectado, já que a possibilidade de direcionar conteúdo relevante para ele não se estende apenas à compra, mas também às notícias, publicidades, fóruns, vídeos e qualquer outro material.

O usuário passa a ter menos trabalho e conseqüentemente menos decisões. Ele tem a falsa impressão de que está no controle, fazendo escolhas, quando na realidade está sendo conduzido, manipulado. A cada clique a diversidade de conteúdos e informações diminuem e aumentam as opções dentro do que ele mais acessa e embora ele dê o ponto de partida, a máquina acaba fazendo com que esse ciclo gere cada vez mais dados. “Um dos intuitos da *Web 3.0* é ainda conectar, interligar e analisar dados provenientes de diferentes lugares, ou de diferentes *data sets* para se conseguir novos fluxos de informação” (VIANA, 2018, p. 190).

A *Web Semântica* é além de tudo uma extensão da *Web 2.0* porque ambas convivem no mesmo espaço, cedendo e evoluindo em conjunto.

O conjunto de ferramentas, padrões e tecnologias relacionadas à *Web Semântica* contribui para que as máquinas e aplicações possam processar, interpretar e realizar inferências sobre dados estruturados publicados na Web, assim como fazemos consciente e inconscientemente ao ler os mais diversos conteúdos disponíveis. (EIS, 2017, p. 43)

A presença da *Web Semântica* é uma realidade inegável que cresce diariamente, sua concepção se baseia na retroalimentação, portanto, quanto mais informações ela obtêm melhores resultados ela pode trazer. Eis (2017) afirma que o compartilhamento de informações é o grande sentido e objetivo da *Web*, contudo, esses dados precisam ser transformados em algo útil e para isso o trabalho vai além do armazenamento. O autor traça um paralelo com a Pirâmide do Conhecimento de Russel Ackoff criada em 1980, que tem como sigla “*DIKW — Data, Information, Knowledge, Wisdom*” em português: Dados, Informação, Conhecimento e Sabedoria. Nesse processo, Eis (2017) traz uma reflexão baseada no pensamento de Ackoff, em que ele critica o formato de ensino que se dedica apenas em “transmitir informação”, deixando de lado a possibilidade de aprender “como obter informação”, como “transmitir entendimento” e “obter entendimento”. A questão é que a *Web 2.0* cria e produz informação, já a *Web 3.0* integra e torna essas informações úteis.

O *Google* que é um serviço de busca, além de desenvolvedor de aplicativos, jogos e ferramentas de trabalho, tem realizado mudanças constantes e drásticas em seus algoritmos com o intuito de compreender termos mais complexos, Eis (2017) relembra que é nítida a presença da *Web Semântica* nos *softwares* de assistentes como a **Siri** da *Apple*, a **Cortana** da *Microsoft* e o próprio **assistente do Google**. Para esses processos o autor alcunha o termo “*era da cognição e da linguagem natural*”. O contato com esses assistentes digitais torna-se cada vez mais simples e natural, simulando com semelhança uma conversa entre duas pessoas. Para Eis (2017) a *Web Semântica* é o local onde a evolução das máquinas e da tecnologia acontecerá, tornando assim o acesso à informação ainda mais rápido e inteligente.

É possível notar que as três fases da *Web* formam um conjunto que não pode ser desvincilhado. Uma precisa da outra para fazer sentido. Segundo Eis (2017) estamos vivenciando a era da *Web Semântica*, entretanto, já se fala sobre a *Web 4.0* e como ela pode modificar ainda mais as relações entre homem e máquina. Com a *Web 3.0* percebemos o quanto a troca dentro da rede é constante e como os serviços têm se tornado cada vez mais inteligentes e certos. Seguindo essa lógica, o que se espera do futuro é um estreitamento ainda maior com esses mecanismos de busca e compartilhamento.

A *Inteligência Artificial* tem como proposta “desenvolver sistemas para realizar tarefas que, no momento, são melhores realizadas por seres humanos que por máquinas, ou não possuem solução algorítmica viável pela computação convencional” (MOREIRA, 2020, p. 50). A *Inteligência Artificial* abre uma nova porta na evolução da *Web* que conseqüentemente afetará tudo o que nos rodeia, a linha entre humanos e máquinas tende a ficar cada vez mais tênue.

Para além das questões éticas, esse momento já tem sido observado em vários espaços da *Web*, como por exemplo os **chats automáticos** de lojas que se tornam cada vez mais inteligentes. Os **assistentes virtuais** anteriormente citados que também tem compreendido palavras cada vez mais complexas. O **Google Tradutor** tem tornado as traduções mais coerentes, além de aplicativos que conseguem traduzir a partir da voz do usuário com respostas fidedignas.

Segundo Bernal (2010) a *Web 4.0* também é conhecida como “*Web Simbiótica*”, já que “a interação entre humanos e máquinas torna-se cada vez mais íntima” (BERNAL, 2010, p. 21). É interessante notar que a *Web Simbiótica* e a *Web Semântica*, são complementares, portanto não podem ser desassociadas. Enquanto a fase 3.0 traz a era da cognição, a fase 4.0 faz uso desses mecanismos para torná-los cada vez mais inteligentes.

Para Ferreira (2019) os benefícios da *Inteligência Artificial* são inegáveis, tendo em vista que sua utilização não se restringe à *Web*, podendo ser útil inclusive na área da medicina, auxiliando em tratamentos novos, diagnósticos, monitoramento de pacientes, cirurgias delicadas, etc.

É, portanto, perceptível que a *Web* evolui à medida que a população cria novas necessidades. Existem estudos que pontuam limites que devem existir entre esse vínculo, contudo, ainda que o caminho seja tentador, é preciso refletir sobre até onde nós realmente precisamos dessas “facilidades” e até onde nos é imposto que precisamos dessas ferramentas.

2.1 Mídias Digitais, Mídias Sociais e Redes Sociais

Na atualidade os termos *Mídias Digitais*, *Mídias Sociais* e *Redes Sociais* são muitas vezes utilizados como sinônimos, geralmente para se referir aos espaços *online* em que usuários compartilham informações, tanto de cunho pessoal quanto profissional. Esses espaços são frequentados por públicos diversos, e conseqüentemente é possível encontrar conteúdos variados. No entanto, os três termos possuem diferenças, ainda que estejam vinculados.

Segundo Martino (2014) as *Mídias Digitais* também podem ser denominadas “Novas Mídias” ou “Novas Tecnologias”. Elas são o oposto do que conhecemos como “Meios de Comunicação de Massa” ou “Mídias Analógicas” que se referem à televisão, revistas impressas, jornais impressos, rádios, etc. Martino (2014) diz que essas mídias são baseadas no material, ou seja, se pegarmos como exemplo a televisão, para que a transmissão chegue até a casa de alguém, ondas são geradas a partir de meios físicos, sendo lançadas no ar e conseqüentemente sendo captadas por antenas.

Com relação às Mídias Digitais, o processo é o oposto.

Nas mídias digitais, esse suporte físico praticamente desaparece, e os dados são convertidos em sequências numéricas ou de dígitos – de onda digital – interpretados por um processador capaz de realizar cálculos de extrema complexidade em frações de segundo, o computador. Assim, em uma mídia digital, todos os dados, sejam eles sons, imagens, letras ou qualquer outro elemento são, na verdade, sequências de números. Essa característica permite o compartilhamento, armazenamento e conversão de dados. (MARTINO, 2014, p. 137)

Para Martino (2014) foi a mecânica de conversão de dados em sequências numéricas que possibilitou processos que permitiram o surgimento da *internet*. No começo, a *internet* tinha como função auxiliar em questões militares.

As Mídias Digitais são um assunto bastante debatido na área acadêmica, já que diversas teorias são estudadas, relacionando-as ao comportamento humano dentro e fora da rede. Para citar um exemplo, Martino (2014) nos lembra que é impossível não relacionar as Mídias Digitais à *Informação*. Diferente do modo como essa palavra é utilizada quando falamos de *comunicação* ou *conhecimento*, ela tem um conceito específico ao ser tratada em conjunto às Mídias Digitais. A informação

nesse contexto é tratada como qualquer *dado novo*, seja ele como for. São mais do que tudo, elementos exigidos na tomada de decisão. “Elas transformam probabilidades em certezas” (MARTINO, 2014, p. 364).

Pensando em uma questão comercial, Acacio (2020) se refere às Mídias Digitais como “todos os canais de divulgação no meio digital, sendo eles sociais ou não. Um site e uma campanha no Google são considerados mídias digitais, assim como todas as redes sociais” (2020, p. 152). Ao analisar tanto o conceito de Martino (2014) quanto de Acacio (2020) podemos inferir que as Mídias Digitais são os meios pelos quais as informações são **transmitidas online**. Elas podem ser consideradas como o meio de transporte. A comunicação realizada na *internet*, seja através de revistas *online*, anúncios, redes sociais, *sites*, etc, são veiculadas através das Mídias Digitais.

As *Mídias Sociais* por outro lado, já estão ligadas ao que **acontece** de forma *online*, elas permitem o compartilhamento de informação e estão estreitamente ligadas ao contexto da *Web 2.0*, tendo surgido nesse intermédio. Acacio (2020) diz que as mídias sociais são “toda mídia que oferece interação com os usuários, e por isso são chamadas de sociais. Nelas estão incluídas as conhecidas plataformas Facebook, Instagram e LinkedIn, além de todos os blogs, fóruns e chats” (2020, p. 157).

Sousa (2016) elucida uma dúvida bastante comum relacionada às Mídias Sociais e as Redes Sociais:

Falar de redes sociais é, portanto, falar de como os indivíduos se conectam através de grupos. Também chamam a atenção para o fato de que o site não é a rede, mas um suporte. Assim, os sites de rede social são páginas na internet que objetivam criar e manter as redes sociais. A mídia social seria a apropriação dos sites de rede social pelos usuários, ao propagar, replicar e dar visibilidade a determinadas informações. (SOUSA, 2016, p. 204)

Ao que parece, quanto mais buscamos a diferença entre esses termos, mais eles se assemelham. A questão é que é difícil desassociar um conceito do outro porque ambos são complementares. Ao analisar o conceito de Mídias Sociais, podemos inferir que ele é o ambiente *online* em que compartilhamos informações, imagens, textos, fotos, etc. Dessa forma, uma Rede Social é uma Mídia Social, mas nem toda Mídia Social é uma Rede Social.

as mídias sociais estão em constante evolução e mudança, mas a essência que se extrai disso é a comunicação em mão dupla, a possibilidade de interação, participação e colaboração de diversas vozes, a capacidade de resposta e retorno e a oportunidade de estabelecermos de fato relacionamentos e diálogos com os públicos aos quais visamos, e isso independe de ferramentas. (TERRA, 2018, p. 50)

As Mídias Sociais só existem graças ao surgimento da *Web 2.0*, sendo atualmente potencializadas pela *Web 3.0*. Elas são o ponto de encontro entre usuários, contudo, também beneficiam empresas, sejam elas pequenas ou de grande porte.

Anunciar produtos com o auxílio das Mídias Sociais, além de ser mais barato aparenta ser cada vez mais lucrativo. Na *Web 3.0* essa é a questão primordial, entregar conteúdos específicos para pessoas específicas, inclusive produtos comerciais. Portanto, além do contato interpessoal, os usuários são expostos à publicidade, ainda que não estejam necessariamente buscando algo.

As Redes Sociais atualmente são vinculadas quase que estritamente às Mídias Sociais, contudo, é preciso lembrar que esse é um termo anterior às próprias Mídias Digitais, sendo assim, é importante pontuar que nesta seção estamos falando sobre as Redes Sociais *online*. Trazendo uma breve introdução sobre as Redes Sociais como um todo, elas podem ser definidas como um arranjo composto por pessoas ou órgãos que se conectam a partir de relações, sempre compartilhando opiniões e convicções em comum. Quando nos referimos a definição das Redes Sociais *online* Lima (2012) explicam que:

uma rede social, ou comunidade on-line, é uma estrutura aberta que conecta pessoas dispostas a compartilharem conteúdos de comunicação. Nesses espaços de convivência da internet, seus integrantes emitem opiniões, dividem informações e formam grupos que se associam a partir de interesses específicos. (LIMA, 2012, p. 225)

A definição de Redes Sociais vale para os dois formatos, a diferença maior se restringe ao local em que essas relações acontecem. É importante salientar que como são ambientes muito bem delimitados haverá conseqüentemente muitas diferenças no desenrolar desses relacionamentos. Sendo ainda mais incisiva, Recuero (2009) nos traz uma compreensão clara sobre as Redes Sociais:

Rede social é gente, é interação, é troca social. É um grupo de pessoas, compreendido através de uma metáfora de estrutura, a estrutura de rede. Os nós da rede representam cada indivíduo e suas conexões, os laços sociais que compõem os grupos. Esses laços são ampliados, complexificados e modificados a cada nova pessoa que conhecemos e interagimos. (RECUERO, 2009, p. 29)

Plataformas como o *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* etc, são Redes Sociais que funcionam como uma das ferramentas que as Mídias Sociais dispõem.

O propósito principal das redes sociais é o de conectar pessoas. Você preenche seu perfil em canais de mídias sociais e interage com as pessoas com base nos detalhes que elas leem sobre você. Pode-se dizer que redes sociais são uma categoria das mídias sociais. (EIS, 2017, p. 54)

Por facilitar o contato entre as pessoas, as Redes Sociais tornaram-se muito populares. Atualmente, é difícil encontrar alguém que não tenha sequer um perfil em algumas dessas plataformas. Se pensarmos no contexto da Pandemia de COVID-19 é perceptível o quanto nossas vidas foram alteradas e como essas redes têm auxiliado de maneira positiva nesse momento, seja para bater papo com um amigo, estudar ou para trabalhar.

2.2 As Mídias Sociais, os Jovens e a Escola

A concepção de escola que temos hoje surge na era industrial, sendo seu objetivo preparar os cidadãos para, de algum modo, contribuírem no desenvolvimento da sociedade. Nesse sentido, espera-se que atualmente na era digital a escola se reinvente, caso queira “sobreviver como instituição educacional” (SOUSA; MOITA, CARVALHO, 2011, p. 16).

O *ProInfo* é um programa do governo que visa promover o uso de tecnologias nas escolas públicas. Essa Política Pública Federal almeja utilizar recursos informáticos em conjunto aos métodos pedagógicos. Como pontuam Sousa, Moita e Carvalho (2011), computadores não são o suficiente para acompanhar esse crescente, é preciso ressignificar a prática pedagógica focando também na formação contínua de professores.

Segundo Moreira e Reis Monteiro (2015) o Modelo *TPACK* (do inglês: Technological Pedagogical And Content Knowledge), traduzido como Conhecimento Tecnológico, Pedagógico e de Conteúdo, propõe três componentes do conhecimento, sendo eles: Conhecimento Científico (CK); Conhecimento Pedagógico (PK) e Conhecimento Tecnológico (TK). O modelo *TPACK* é um norteador no caminho do professor que se propõe a trabalhar com as tecnologias digitais na educação. Essa tríade se alinha ao conhecimento que o professor possui sobre o conteúdo a ser ensinado, incluindo as práticas e métodos que devem ser colocados em ação, englobando assim o conhecimento com relação às ferramentas e recursos que ele utilizará.

Introduzindo essas reflexões acerca das relações entre professores e estudantes, Porto e Santos (2014) dizem que o mundo *online* e *offline*, especialmente dos jovens, está cada vez mais conectado. Nesse sentido, os autores discorrem sobre a possibilidade deles apresentarem múltiplos “eu’s” que quase nunca coincidem nos dois universos. Tratando especialmente do *Facebook*, Porto e Santos (2014, p. 314) citam as considerações de Viana (2018) em que ele diz que existem outros motivos para os jovens utilizarem essa rede social, dentre eles:

conhecer novas pessoas, ser divertido, tornar-se mais popular, ocupar o tempo, expressar-se e auto apresentar-se, utilizar o facebook como instrumento gerenciador de tarefas (contactos, organizador de fotos, etc.), como instrumento de activismo estudantil, sendo ainda possível encontrar razões relacionadas com objectivos académicos. (PORTO; SANTOS, 2014, p. 314)

Moreira e Trindade (2017) relembram que as tecnologias digitais móveis crescem diariamente devido ao desenvolvimento social e econômico. Os autores afirmam que essas ferramentas contribuem na criação de “ecossistemas digitais educacionais e no desenvolvimento de estratégias de aprendizagem motivadoras” (MOREIRA; TRINDADE, 2017, p. 49).

Para Porto, Oliveira e Chagas (2017) o *Whatsapp*, por ser um dos aplicativos mais populares da atualidade, pode proporcionar novas oportunidades de aprendizagem. Pela facilidade de acesso, não é necessário depender do horário ou local de todos os usuários para se comunicar. O termo *mobile learning* está presente

nesse contexto e é definido como uma modalidade que permite a criação de ambientes de aprendizagem a distância.

A partilha de informação, que é propiciada pela utilização do WhatsApp, surge de uma forma quase natural, articulada com esta noção de “encontrar algo e usá-lo para fazer um objeto novo”, ou seja, pegar em pedaços de informação que chegam até nós, os feeds de mensagens do aplicativo e usar essa informação de forma construtivista, para construir conhecimento novo [...] A presença do professor é fundamental para que a utilização de um aplicativo como o WhatsApp seja verdadeiramente enriquecedora, quer enquanto “arquiteto” e “construtor” do ambiente de aprendizagem, quer também como mediador e facilitador da aprendizagem que se constrói nesse cenário. A comunicação entre o professor e os estudantes contribui para promover o desenvolvimento de uma experiência educacional relevante, para além de proporcionar ao docente um outro tipo de mecanismo para conhecer melhor os seus estudantes, mais individualizada, conseguindo assim auxiliar cada um deles no seu próprio processo de construção do conhecimento. (MOREIRA; TRINDADE, 2017, p. 57)

Vieira e Silva (2018) destacam que ao refletirem sobre a dificuldade de atrair a atenção dos jovens em sala de aula, esse não é um problema tão atual, contudo, com a introdução cada vez maior das mídias sociais no dia a dia, torna-se mais difícil “competir”. Mesmo com obstáculos, é possível utilizá-las a favor da educação. É possível usar as redes sociais para apresentar trabalhos dos estudantes visando a interatividade e as práticas sociais, sendo esse um dos sentidos da existência das mídias digitais.

Para Porto e Santos (2014), o *Facebook* também oferece algumas particularidades que podem ser aproveitadas na educação. As autoras citam os *Grupos* que podem ser criados para um objetivo específico, nesse espaço, estudantes e professores podem trabalhar de forma colaborativa, postando *links*, materiais complementares, etc. Os *Eventos* que podem servir como lembretes para prazos de atividades; as *Mensagens* para troca de informações e os *Comentários* que permitem ao sujeito deixar a visão dele sobre determinado tópico. O *Facebook* possui ferramentas valiosas para a educação formal, contudo, ele também estabelece vínculos com a educação não formal e informal.

Korich (2016) entende o *Instagram* como um método de rápida disseminação. As imagens e vídeos que são postados no *feed*⁴ facilitam a dinâmica de interação em tempo real. Além disso, aulas gravadas podem ser revistas e a criatividade dos estudantes pode ser afluída através da construção de imagens, como quadrinhos, vídeos rápidos sobre algum tema pertinente às disciplinas e inclusive a exploração de memes e suas implicações sociais.

Quando falamos da educação dentro do contexto da *Web Colaborativa* e da *Web Semântica* é preciso entender que tudo muda muito rápido. Não é possível concluir qualquer estudo em definitivo, já que as evoluções ao mesmo tempo que são sutis, acontecem em uma velocidade impressionante. A conclusão que podemos chegar até aqui é a de que tudo o que acontece nesses espaços é transitório, contudo, as mídias digitais podem nos permitir ter acesso a uma educação continuada, ou seja, uma aprendizagem constante, aperfeiçoando habilidades e descobrindo novas potencialidades. Ao buscar melhorar nossa performance através de informações sérias e pertinentes, fazemos uso das ferramentas proporcionadas pela *Web* de forma positiva e o ciclo de aprendizagem e evolução torna-se eficiente e renovável.

⁴A tradução literal de *feed* é “alimentar” esse termo foi ressignificado na web e se refere a um espaço onde o usuário pode ver todas as atualizações relevantes sobre algo sem precisar necessariamente ir atrás delas. O usuário é “alimentado” através do fluxo de conteúdo.

3 ENSINO REMOTO EMERGENCIAL E A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA DISCIPLINA DE ARTES

Nesta seção dedicamos a apresentação dos aspectos metodológicos relacionados ao desenvolvimento desta pesquisa. Dessa forma optamos pela pesquisa qualitativa, uma vez que não houve preocupação com representatividade numérica dos questionários, mas com o aprofundamento da compreensão do objeto da pesquisa, no caso, os professores da disciplina de Artes Visuais no período da pandemia. Vieira (2018) enfatiza que é preciso considerar o contexto da pesquisa, não estabelecendo definição prévia, assim compartilhamos da preocupação com o modo que os dados da pesquisa são compreendidos, interpretados, experimentados ou produzidos.

Para a pesquisa, foi construído um questionário com 15 questões relacionadas à utilização das mídias digitais na aula de Artes Visuais. O objetivo dessas questões foi a coleta de dados para compreender como os professores estão utilizando as mídias digitais no ensino dos conteúdos de Artes Visuais na educação básica em período de ensino remoto. Desta maneira, a partir das respostas dadas analisaremos e refletiremos sobre quais são as potencialidades propostas, desenvolvidas e desafios enfrentados nas aulas de Artes Visuais da educação básica no período da Pandemia de COVID-19.

Segundo os ensinamentos de Gil (2007) esta pesquisa caracteriza-se como exploratória, pois tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema. Optou-se pela análise descritiva interpretativa das respostas fornecidas pelos professores de Artes Visuais. Utilizou-se, durante a análise dos dados, pseudônimos para os sete participantes, visando preservar suas identidades.

Assim segue nossa pretensão de articular o dado empírico, o objetivo do trabalho e a teoria. A análise dos dados, da presente seção, visa descrever as respostas dos professores ao questionário elaborado segundo o objetivo da investigação que é compreender a utilização das mídias digitais, no contexto escolar.

Em relação ao questionário seu objetivo é buscar responder questões relacionadas às quais mídias digitais estão sendo utilizadas pelos professores. Já em relação às perguntas do questionário, essas são objetivas, procurando demonstrar quais mídias digitais os participantes manuseiam durante as aulas de Artes Visuais e

seus fatores que influenciam na decisão de utilizá-las. Assim, um dos desafios deste estudo é compreender quais ferramentas digitais são utilizadas pelos professores na aula de Artes Visuais.

Os professores que aceitaram participar da pesquisa no total foram 7, sendo 2 da Rede Municipal de Educação de Alexânia e Itapuranga, 4 da Rede Estadual de Ensino de Goiânia, Alexânia-Distrito de Olhos d'Água, Itapuranga e 1 da Rede Privada de Goiânia.

O questionário foi elaborado em conjunto com as orientadoras e resultou em quinze perguntas que foram encaminhadas aos professores participantes. Escolhemos elaborar no recurso midiático do *Google Forms*, pois é gratuito de fácil manuseio e já tínhamos conhecimento prévio. As questões são de múltipla escolha e dissertativas. Ambas foram relevantes para o estudo sendo que as de múltipla escolha proporcionam uma praticidade nas respostas, além de ser menos cansativo, otimizando o tempo empregado. As dissertativas permitem detalhar os relatos dos professores sobre suas experiências no ensino remoto. Outro benefício deste aplicativo é que ele encaminha automaticamente as respostas para o *drive* da plataforma e gera os dados estatísticos conforme os participantes finalizam.

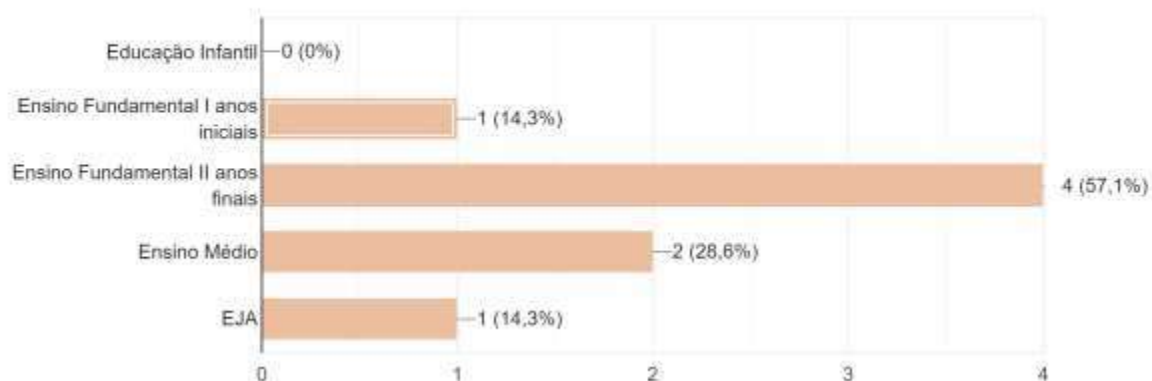
O questionário elaborado é composto no total por quinze questões, sendo oito dissertativas e sete de múltipla escolha. Vamos apresentar um panorama das respostas dadas pelos participantes para nos aproximarmos do contexto do ensino remoto vivido por eles.

Na primeira questão os professores se identificaram. Decidimos pedir a identificação para iniciarmos o diálogo e criarmos vínculos entre as informações subsequentes, mesmo que tenhamos escolhido não tornar pública. Essa decisão partiu do próprio grupo, já que desejávamos preservar a identidade e privacidade dos professores que contribuíram, sendo assim, utilizamos na escrita do estudo os pseudônimos: A, B, C, D, E, F e G. Já na segunda eles escolheram a idade aproximada, o que nos permitiu conhecer a faixa etária destes profissionais.

A terceira questão nos permitiu identificar se a escola em que o professor leciona é da Rede Pública ou Privada, o que nos forneceu a localização das escolas no Estado de Goiás. Na questão quatro os professores informaram o nível de ensino em que eles atuam.

4. Leciona em qual(is) ano(s):

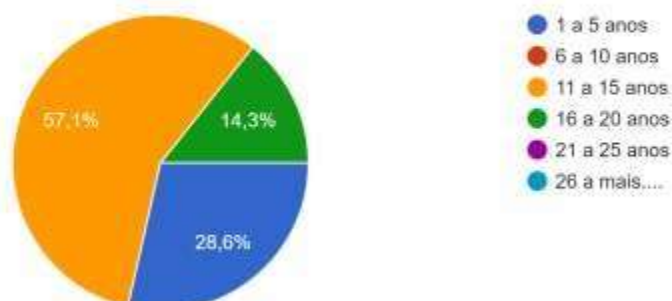
7 respostas



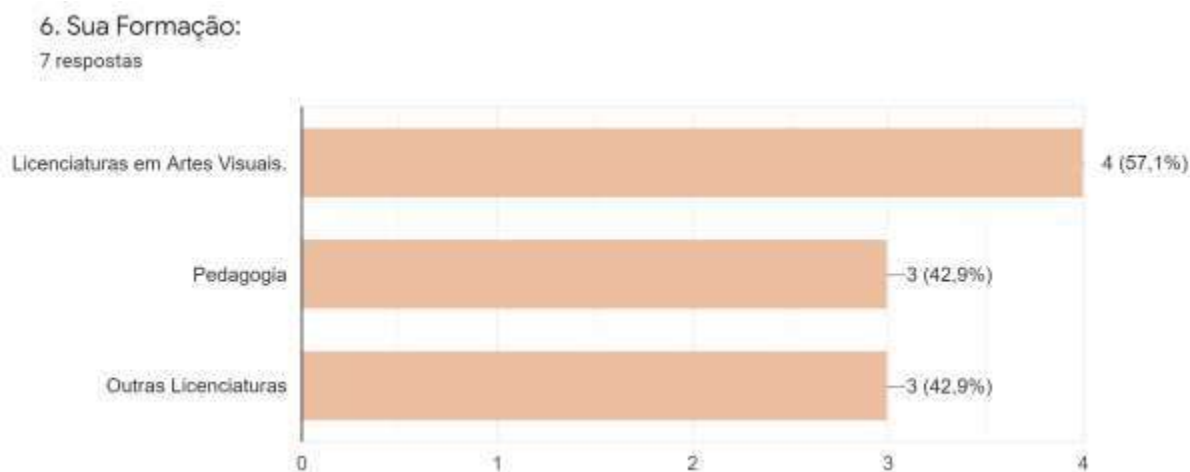
Com a quinta resposta identificamos a quanto tempo cada um atua como docente. A maioria dos professores tem mais de 10 anos de experiência.

5. Tempo de atuação profissional:

7 respostas



A sexta questão é de extrema importância para entendermos o perfil destes professores, pois trata da formação. Foi possível perceber que alguns professores possuem mais de uma graduação, sendo em geral Pedagogia e uma licenciatura específica. Mais de 50% são formados em Licenciatura em Artes Visuais.



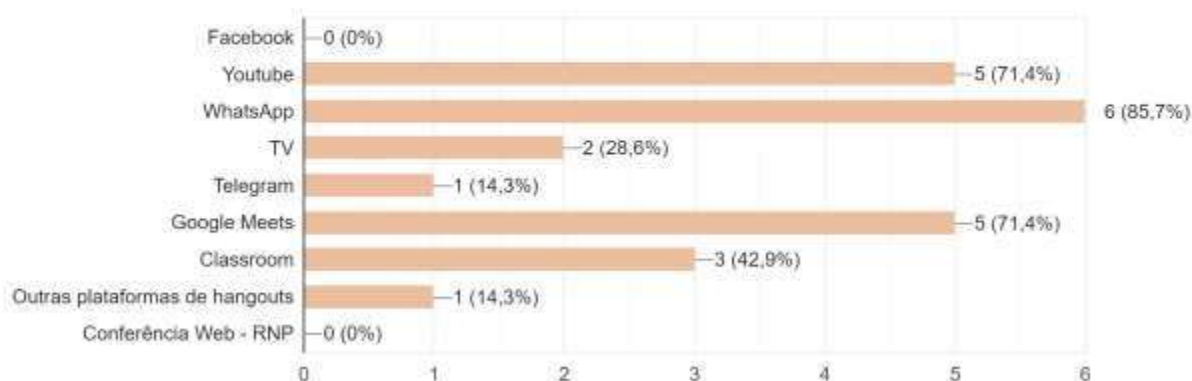
A sétima questão foi colocada como dissertativa para os participantes incluírem sua formação, caso nenhuma das alternativas dadas correspondesse com sua licenciatura. De maneira objetiva apareceram Licenciatura em Artes Cênicas, Licenciatura em Biologia e Licenciatura em Letras.

Direcionando o foco para o nosso tema de pesquisa na oitava questão perguntamos: “Você pode nos falar sobre a sua experiência com o ensino remoto (ou híbrido) quanto ao uso das tecnologias durante a pandemia? ”. De forma dissertativa os professores relatam as dificuldades encontradas no ensino remoto, falta de apoio tecnológico, formação adequada, falta de acesso à *internet*. Apresentam pontos positivos, conseguiram se adequar e estão seguindo os planos de aula.

Na questão nove os professores responderam sobre as mídias digitais utilizadas em suas aulas.

9. Que tipo de mídia você utilizou nas suas aulas?

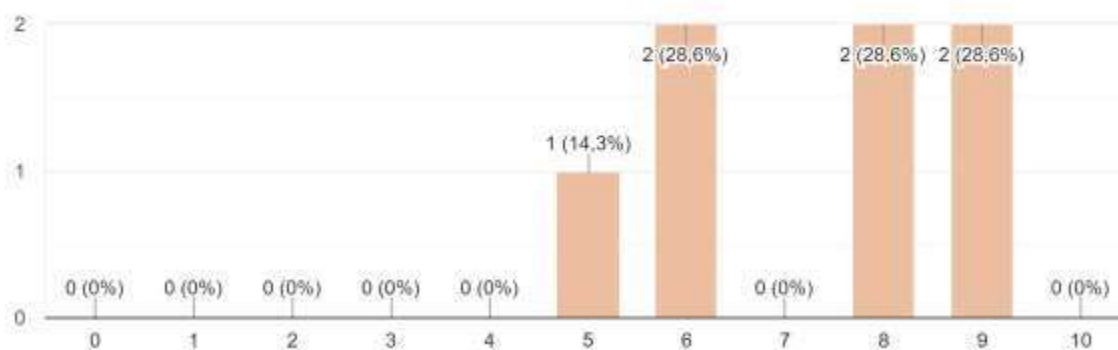
7 respostas



Os participantes tinham a opção de marcar várias respostas, assim observamos que um mesmo professor utiliza várias mídias em suas aulas de Artes Visuais. Cerca de 85,7% recorrem ao *WhatsApp*. Duas outras mídias bastante utilizadas foram *YouTube* com 71,4% e *Google Meet* também com 71,4%. Na questão dez foi perguntado sobre o grau de facilidade no uso dessas mídias digitais. Numa escala de 0 a 10, mais de 80% dos professores colocaram facilidade acima de seis, destes 55% afirma ter performance acima de oito, o que nos permite compreender que eles têm boa desenvoltura no uso das ferramentas. Apenas 14,3% indicaram grau 5 mostrando que o processo não foi tão fácil.

10. Numa escala de 0 a 10, qual o grau de facilidade no uso dessas mídias?

7 respostas



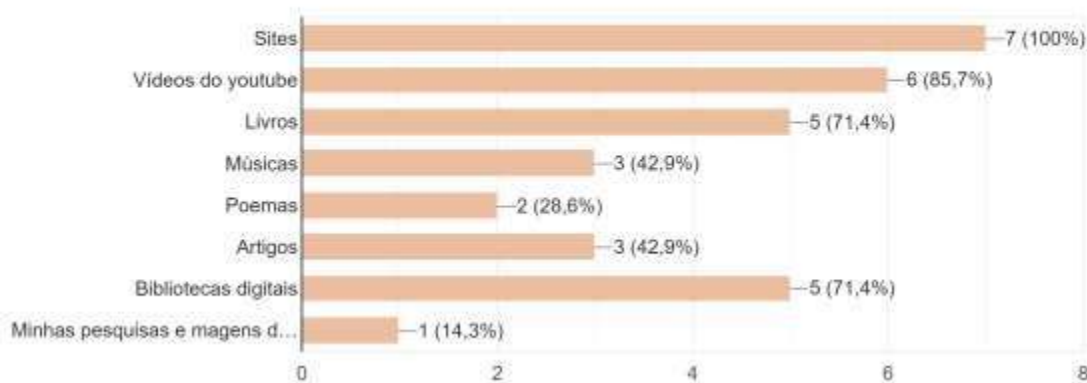
Partindo para a questão onze, tentamos entender o papel da escola no processo do ensino remoto. Os professores puderam explicar brevemente sobre como as escolas deram suporte no uso das tecnologias para o ensino remoto. As respostas de modo geral foram a ausência total de apoio ou um curso rápido sobre tecnologias.

Na questão doze os professores falaram sobre a participação dos estudantes em aula com o uso das mídias digitais. A maioria considera a participação e interesse dos estudantes ótima. Já na questão treze foi perguntado sobre quais os recursos que despertaram maior interesse dos estudantes e qual mídia digital o professor mais utilizou. A maioria não respondeu qual o recurso desperta o maior interesse e participação dos estudantes. Em grande parte, apenas citaram as mídias que mais utilizam no ensino remoto, que são *WhatsApp* e *Google Meet*.

Na questão quatorze os professores falam das fontes que utilizam para a elaboração das aulas.

14. Que fontes você utilizou para a construção de conteúdos.

7 respostas



Disponibilizamos oito opções de fontes para que os professores escolhessem, eles tinham a possibilidade de marcar uma ou mais. As 4 que mais citadas foram *sites*, vídeos do *YouTube*, livros e bibliotecas digitais.

Na questão quinze nós queríamos entender como o ensino remoto afetou a prática pedagógica dos professores de Artes Visuais participantes. Observamos que os professores licenciados em Artes Visuais tiveram uma maior liberdade para se expressarem. Eles demonstram gostar de suas profissões e se identificarem com a disciplina. Citam terem mais possibilidades para trabalhar o conteúdo, relatam que há

troca com os pais e estudantes, bem como, destacam a relevância da disciplina de Artes Visuais. Enquanto isso, os professores com formação em outras licenciaturas foram econômicos nas palavras, descrevendo como uma experiência enriquecedora e ótima, destacaram também que são conhecimentos que os estudantes levam para a vida.

Percebemos através do questionário, que os professores apontaram tantos pontos positivos, quanto negativos. A situação atual propicia uma perspectiva mais abrangente, sendo assim, é possível notar que embora estejam enfrentando várias barreiras, os docentes permanecem com um olhar atento e otimista.

3.1 Análises Prospectivas e Mídias Digitais

Dos sete professores que responderam ao questionário, selecionamos para análise dos dados coletados apenas três. Adotamos dois critérios para esta escolha. O primeiro deles: professores graduados em Artes Visuais, pois estão na nossa área de estudo, o que resultou em 4 participantes. Já o segundo critério, estarem lecionando aulas no ensino remoto em escolas da rede pública de Goiás, por termos proximidade, tendo em vista que estamos acompanhando aulas no ensino remoto em colégios estaduais de Goiás. Dessa forma selecionamos 3 professores para terem suas respostas analisadas.

É relevante explicar brevemente a razão da exclusão do professor da rede privada de ensino. Compreendemos que há um distanciamento de realidades entre o colégio da rede privada e o colégio da rede pública, como por exemplo: as condições de conexão à *internet*, as possibilidades de recursos tecnológicos, a autonomia que as escolas privadas têm nos critérios de escolhas de recursos tecnológicos e cursos de aperfeiçoamento para os professores, além das condições dos próprios estudantes. Já o cenário nas escolas públicas é outro, principalmente por seguir as diretrizes da Secretaria de Estado e Municipais de Educação. Nossa proposta não é comparativa, mas é impossível fazer uma análise imparcial com cenários tão distintos. Sendo assim, optamos por trabalhar apenas com os questionários dos professores da rede pública de ensino.

A contextualização da análise das respostas das quinze questões é o foco norteador para o presente estudo.

Os selecionados foram: O Professor 'B' formado em Licenciatura em Artes Visuais, lecionou no ensino remoto no Colégio Damiana da Cunha e Colégio Estadual Nhanhá do Couto, ambos localizados em Goiânia-GO, ministrou aulas no ensino fundamental II, anos finais e EJA, tem mais de uma década de experiência. O Professor 'D', formado em Licenciatura em Artes Visuais, lecionou no ensino remoto no Colégio Estadual Padre Antônio Marcigalha, distrito de Olhos d'água-GO, localizado aproximadamente a 136 km de Goiânia, ministrou aulas para o ensino médio, com experiência docente de mais de dez anos. Por fim, o Professor 'F', formado em Licenciatura em Artes Visuais, lecionou no ensino remoto no Colégio Estadual Vila São José em Itapuranga-GO, ministrou aulas no Ensino Médio, professor com quase duas décadas de experiência.

Escolhemos apresentar os dados coletados do questionário num primeiro momento individualmente, descrevendo o perfil de cada professor com detalhamento das respostas. Deste modo foi possível conhecer um pouco dos participantes do estudo, como faixa etária, ano escolar em que lecionam, compreender as experiências que tiveram com ensino remoto, identificar pela visão dos professores quais foram as mídias que os estudantes tiveram uma maior participação neste contexto e a repercussão da experiência na docência como professor de Artes Visuais.

Professor 'B'

O Professor 'B' tem entre 41 e 50 anos é licenciado em Artes Visuais, Pedagogia e Artes Cênicas. Leciona para o ensino fundamental II - anos finais e EJA. Atualmente dá aula no Colégio Estadual Damiana da Cunha e Colégio Estadual Nhanhá do Couto em Goiânia – GO, tendo como tempo de atuação profissional entre 11 e 15 anos.

Quando questionado sobre a experiência com o ensino remoto utilizando as mídias digitais durante a pandemia, o Professor 'B' responde:

Acredito, que poderíamos ter tido um melhor apoio tecnológico e de formação. Faltou também um melhor acolhimento dos estudantes, pois cada escola é uma realidade. As escolas em geral fizeram e estão fazendo o máximo para atingir o objetivo da educação. (PROFESSOR 'B', 2021)

Para realizar suas aulas, o Professor 'B' fez uso das ferramentas *Whatsapp*, *Telegram*, *Google Meet* e *Google Classroom*⁵, e apontou ter muita facilidade para

⁵O Google Classroom é um sistema criado pelo Google que procura auxiliar as escolas na disseminação e organização de seus trabalhos.

utilizá-las. Na visão do docente, as mídias que foram mais utilizadas, despertando também o interesse dos estudantes, foram o *Google Meet*, o *Whatsapp* e o *Telegram*. Com relação a construção de conteúdo para as aulas, os *sites*, vídeos do *Youtube*, livros e bibliotecas digitais foram recursos primordiais.

Sobre o suporte da escola no uso das tecnologias para o ensino remoto, o professor declara:

A escola fez e está fazendo o possível para que possamos atingir o objetivo. Trocas de experiência e busca por soluções são fatores que contribuíram e contribuem para o momento atual. Isso as escolas estão empenhadas. Dou ênfase nas escolas e seu coletivo (PROFESSOR 'B', 2021).

Embora com poucos recursos, a escola tem tentado tornar a experiência menos difícil para todos. A participação e o interesse dos estudantes também é uma questão que conta muito no desenvolvimento das aulas. Ao utilizar as mídias digitais, o Professor 'B' relembra que muitos estudantes se esforçaram para superar limitações. Em vários casos, o objetivo foi difícil de ser alcançado, porque alguns não tinham acesso à *internet* e com isso eram prejudicados por não conseguirem entregar as atividades na plataforma correta. Além daqueles que não tiveram como buscar na escola as atividades que eram impressas.

O Professor 'B' dá aula para o ensino fundamental II e para o EJA, sendo assim, a experiência dele como docente é ampla, já que ele consegue enxergar duas realidades, a das crianças e a dos jovens/adultos. Antes da Pandemia de COVID-19 o professor já vivia estes dois contextos bem diferentes e interessantes, e que no fim apresentam vários aspectos comuns.

Tenho duas realidades: A experiência com o EJA têm pontos interessantes a serem observados, pois a disciplina de Artes Visuais no início do semestre sempre deixam boa parte dos estudantes curiosos e até sem compreender o motivo da disciplina. Mas logo com o decorrer do semestre eles começam a compreender a importância da disciplina no EJA e na sua busca por conhecimentos. Na segunda realidade é o do Ensino Fundamental, com a redução do número de aulas nas séries, o ensino de artes hoje tem desafios a serem vencidos. Um deles é o pouco tempo para realizarmos aulas com projetos. Pois o longo intervalo de uma aula para outra, ou seja, uma aula por semana, torna mais forte o desinteresse pela disciplina e seus conteúdos e o andamento de um projeto. Esse ponto se agrava mais ainda nos anos finais (9º ano). Mas, mesmo com essa redução acredito que ainda desperta em muitos a compreensão da importância da disciplina e da atuação dos professores de artes. Portanto, a minha repercussão é que mesmo com redução de aulas ainda somos formadores de opinião e levamos até o ambiente escolar o olhar sensível e reflexivo tão importante na formação dos estudantes. Claro que agora com um grau de dificuldades bem maior do que quando entrei na rede Estadual. (PROFESSOR 'B', 2021)

Nota-se que as queixas do Professor 'B', estendem-se também para todo o contexto escolar das aulas de Artes Visuais, especialmente na composição da grade curricular, onde é preterida frente a outras disciplinas o que inviabiliza projetos que poderiam enriquecer ainda mais a experiência dos estudantes mas que demandariam mais aula por semana. Contudo, é interessante notar que o Professor 'B' também traz pontos positivos e animadores, já que em sua caminhada, mesmo com todas as dificuldades, percebe que os estudantes têm compreendido cada vez mais a importância das aulas de Artes Visuais para sua formação profissional e pessoal.

Professor 'D'

Professor 'D' com faixa etária entre 41 e 50 anos, com formação em Licenciatura em Artes Visuais e Pedagogia, ministrou aulas neste período de Pandemia de COVID-19, na disciplina de Artes Visuais no Colégio Estadual Padre Antônio Marcigalha, localizada no Distrito Olhos d'Água-Alexânia/GO, no ensino médio. Em seu relato da experiência com o ensino remoto percebemos inquietações e expectativas quanto ao andamento das aulas.

Estamos passando por um momento delicado onde tivemos que nos aprimorar para dar sequência às aulas presenciais, como sabemos a aula de artes é vista por nossos alunos uma forma de se expressar, usar a criatividade e sair da rotina..... e para manter essa qualidade deixei que os mesmos continuassem se expressando seguindo minhas ordens "plano de aula", e dessa forma tenho alcançado meus objetivos. (de forma remota). (PROFESSOR 'D', 2021)

As mídias digitais utilizadas pelo Professor 'D' foram *YouTube*, *WhatsApp* e *Google Meet*, ele relata bastante facilidade para trabalhar com elas. Os docentes dessa escola têm recebido suporte tecnológico para execução das atividades e ferramentas para trabalhar como: materiais, câmeras fotográficas e *internet*. Os estudantes do Colégio Estadual Padre Antônio Marcigalha, apresentam resultados positivos na avaliação do professor. Eles demonstram maior interesse quando é utilizado o *Google Meet*, pois no "Google Meets os alunos gostam de ver os colegas e nesse momento a troca de conversa faz com que o clima fique mais acolhedor" (PROFESSOR 'D', 2021). A elaboração das aulas é construída a partir de várias fontes como *sites*, livros, artigos e bibliotecas digitais.

Quando aborda a repercussão da experiência na sua trajetória como professor de Artes Visuais, percebe-se o orgulho do participante e valorização que ele dá à disciplina de Artes Visuais dentro do contexto escolar.

Acredito que cada professor deve eleger sua disciplina como a melhor de todas e que Artes Visuais é uma ponte entre todas..... acredito no meu trabalho e executo com afinco, pois me identifico em todos os sentidos e ver meu alunado se desenvolvendo não tem preço. (PROFESSOR 'D', 2021)

Professor 'F'

O Professor 'F' tem entre 41 e 50 anos e leciona para o ensino médio no Colégio Estadual Vila São José em Itapuranga – GO. Licenciado em Artes Visuais, ele tem experiência docente de quase 20 anos. Avalia que o uso das tecnologias nas aulas remotas durante a pandemia “é uma opção válida, prática e eficaz para alcançar o estudante e ajudar a desenvolver as habilidades e conhecimentos que ele já tem e/ou poderá adquirir” (PROFESSOR 'F', 2021).

Com relação às mídias digitais utilizadas na sala de aula, o Professor 'F' relata utilizar o *Youtube*, *Whatsapp*, *Google Meet* e *Classroom*. Admite também ter nível intermediário quanto às facilidades no uso das ferramentas, sendo assim, consegue utilizá-las sem grandes problemas, contudo, não faz uso completo do potencial delas.

Com relação ao suporte oferecido pela escola para viabilizar o ensino remoto foi agilizada e melhorada a rede de *Internet* da escola, para tornar viável o uso da mesma. O interesse e a participação dos estudantes diante desses recursos foram positivos, segundo o Professor 'F': “Para eles é surpreendente ter esse uso em mãos, e como são de uma geração digital, foi até fácil manipular certos aplicativos. ” Dentre todas as mídias digitais utilizadas, o *Google Meet* foi o que mais despertou o interesse e a participação dos estudantes, além de ter sido a ferramenta mais utilizada pela classe. *Sites*, vídeos do *Youtube*, músicas, poemas e bibliotecas digitais foram as fontes mais recorridas pelo professor.

Quando perguntado sobre a utilização de mídias digitais para as aulas de Artes Visuais, o professor diz ser “um prazer muito grande poder trabalhar com o que gostamos, então me surpreendo todos os dias com esse componente curricular tão rico, e tão necessário nos tempos atuais” (PROFESSOR 'F', 2021).

No geral, percebe-se que a caminhada do Professor 'F' tem sido desafiadora, porém ele tem uma visão muito positiva quanto aos caminhos que as mídias digitais podem traçar nas aulas. Percebendo em seus estudantes uma facilidade e interesse notáveis, ele enxerga nesse momento o potencial e o impacto assertivo das mídias digitais.

3.2 Considerações sobre o questionário

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses quefazer se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 2020, p. 30-31)

Neste tópico a ideia é refletir sobre as respostas dadas pelos professores buscando estabelecer relações com os textos referenciais. Ao elaborarmos o questionário pretendíamos buscar informações sobre o ensino remoto de Artes Visuais, para entendermos como os professores estão utilizando as mídias digitais em sala de aula nesse período de pandemia.

Utilizando perguntas objetivas e dissertativas conseguimos ter uma visão mais ampla do contexto educacional, já que dessa forma os professores têm a oportunidade de falar sobre suas experiências pontualmente e também de forma subjetiva. Buscamos colocar nesse modelo indagações mais amplas, como por exemplo: a idade; o ano em que eles lecionam; tempo de atuação, etc. Contudo, é importante lembrar que, as perguntas subjetivas também são primordiais para o entendimento da pesquisa. Nessa sequência, a proposta foi dar voz aos professores, já que nossa intenção é justamente entender como está sendo essa experiência para eles, sendo assim questões como: falar sobre a experiência com o ensino remoto e a avaliação da performance dos estudantes, entraram nessa dinâmica.

Conforme as respostas do questionário, esse período em que os professores estão atuando de maneira remota traz consigo várias potencialidades e desafios. É possível notar que apesar das adversidades os professores trazem um olhar positivo diante disso tudo. Percebemos que aqueles com maior período de docência têm mais dificuldade com essas ferramentas, isso fica claro quando questionamos o grau de facilidade para manuseá-las. Enquanto os Professores 'B' e 'D' com tempo de docência entre 11 e 15 anos disseram ter facilidade grau 8 e 9, o Professor 'F' com quase 20 anos de sala de aula declarou grau 6. Com relação a interação dos estudantes, o Professor 'F' comenta sobre a facilidade de eles utilizarem as mídias digitais em sala de aula, o Professor 'D' discorre sobre a interação positiva da classe quando eles utilizam o *Google Meet* e o Professor 'B' elogia o afinco da escola ao tentar proporcionar uma melhoria para o acesso à *internet*.

Pensando nas ferramentas em si, os professores não apresentam um total desconhecimento sobre elas, entretanto, a falta de auxílio e amparo dos órgãos governamentais para capacitá-los é uma queixa. Esse tópico também se faz presente na pesquisa de Zamperetti (2021) em que os entrevistados, todos professores do ensino básico público da disciplina de Artes Visuais, além de enfrentarem jornadas extensas, também sofreram com a falta de preparo para lidar com toda essa mudança abrupta do ensino remoto.

Percebendo neste cenário de Pandemia de COVID-19, na leitura de artigos, revistas e *sites* o uso da terminologia distanciamento social, contudo temos também a terminologia distanciamento físico. O que observamos neste estudo é que para mantermos o ensino remoto confirmou-se a ausência física, porém o distanciamento social não aconteceu, uma vez que para acontecer o ensino remoto estivemos na maior parte do tempo conectados às mídias digitais e redes sociais, com reuniões virtuais no *Google Meet* e grupo de *WhatsApp*.

Porém, para que o distanciamento físico não gere distanciamento social e desconexão interpessoal, determinadas condições sociais devem ser asseguradas, como o acesso à internet como garantia do ensino remoto e de qualidade para todos. (ZAMPERETTI, 2021, p. 41)

A rede social *Facebook* foi citada por alguns autores como uma ferramenta que pode ser utilizada em sala de aula, auxiliando na organização e interação entre os alunos e professores. Contudo, constatamos que nenhum dos entrevistados citou essa rede. É possível notar, dessa forma, como as mídias sociais podem ser “substituídas” facilmente, tornando o espaço *online* dinâmico e em alguns casos efêmero.

Quando elaboramos o questionário, tínhamos em mente respostas possíveis que poderiam vir dos professores. Contudo, ao recebermos os relatos, percebemos que eles foram um tanto evasivos e ao mesmo tempo contidos ao tratar sobre os assuntos, em alguns casos até fugiram do foco da pergunta. Dessa forma, ficaram em aberto vários tópicos que pensávamos que seriam abordados.

Trazendo uma reflexão sobre nosso questionário, constatamos que ao mesmo tempo em que não obtivemos respostas acuradas, ao elaborarmos as perguntas também fomos evasivos em alguns questionamentos. Nosso objetivo foi compreender como os professores de Artes Visuais estavam utilizando as mídias digitais em sala de aula, contudo, relendo as perguntas, é possível notar que algumas questões foram

amplas demais e poderiam facilmente ser aplicadas em qualquer outra disciplina da educação básica. A sensação de não termos captado por completo como essas ferramentas são utilizadas pelos professores também recai sobre nossos questionamentos que poderiam ter sido mais diretos e específicos.

No entanto, pudemos constatar que os professores estão trabalhando com as mídias digitais no ensino de Artes Visuais na educação em tempo de ensino remoto. Os *sites*, vídeos do *YouTube*, bibliotecas digitais, livros, músicas, artigos e poemas foram as fontes mais citadas como recurso para a elaboração das aulas. Várias mídias digitais e ferramentas são utilizadas demonstrando o grande potencial para a construção de ensino e aprendizado, num processo constante de aprender ensinando e ensinar aprendendo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso passou por várias reformulações até chegar neste texto final. Tivemos divergências de ideias, de horários, problemas com a *internet*, contratempos, perdas e mudanças abruptas. Também tivemos dificuldades com relação a aplicação do questionário, já que muitos professores aceitaram participar da pesquisa, contudo, por diversos motivos, não responderam. O tempo para a criação, formulação e finalização do trabalho também foi escasso. Foram várias as vontades que infelizmente não foram viáveis nesse curto período. Cultivamos a intenção de conversar com os professores e até mesmo de visitar o espaço escolar, mesmo que virtualmente, e talvez até dialogar com nossas turmas de estágio supervisionado. Sonhamos alto, e esperávamos que a pandemia fosse abrandar nesse momento, contudo, tivemos o exato oposto, devido às péssimas escolhas dos políticos que governam nosso país.

Sabemos que o contexto atual do ensino remoto pode ser abordado a partir de inúmeros debates e diversas perspectivas, e este trabalho se debruçou em um foco: a utilização das mídias digitais nas aulas de Artes Visuais da educação básica de Goiás. Nossa escolha por este tema foi por sermos estudantes de um curso de licenciatura e esse ser um assunto atual e urgente que nos toca diretamente. Não tivemos a intenção de esgotar ou dar uma resposta em definitivo sobre o assunto abordado.

Cabe ressaltar que embora as mídias digitais estejam sendo utilizadas de forma recorrente durante o ensino remoto emergencial, os professores também têm a possibilidade de incorporá-las nas aulas presenciais em tempos de normalidade da vida escolar.

A arte-educação e a mídia-educação, como apontam Soares e Siqueira (2016) são conceitos que são trabalhos em conjunto. Para Bévort e Belloni (2009) ambas atuam possibilitando uma participação criativa, crítica, libertadora e democrática. Mesmo no período anterior à Pandemia de Covid-19, como apontado por Porto, Oliveira e Chagas (2017) o *Whatsapp* já estava sendo utilizado para formar grupos, onde os estudantes têm a possibilidade de compartilhar atividades, documentos e interagir entre eles e com o professor. Pensando nas mídias digitais como meio para

enriquecer o conteúdo da aula, temos como exemplo a presença do audiovisual, com a utilização de vídeos e documentários disponíveis em *sites*. O *site* Arte na Escola, por exemplo, através do projeto “DVDteca”, oferece mais de 41 documentários gratuitos sobre Arte Brasileira, em seu canal no *Youtube*. Dessa forma, é possível perceber que sendo utilizadas como meio ou ferramenta, as mídias digitais e os conteúdos proveniente delas, já eram utilizados em sala de aula antes mesmo da Pandemia de COVID-19, a questão é que agora neste período de ensino remoto eles estão sendo ainda mais necessários, já que de certa forma acabam sendo o único recurso.

Como discentes de graduação, nossa intenção foi justamente conhecer um pouco mais sobre o contexto atual que esses professores e suas escolas estão vivenciando. A partir disso iniciar uma aproximação e compreender como eles e elas estão lidando com essa situação. É importante destacar que estamos refletindo com base em um pequeno recorte que não necessariamente representa todo o sistema educacional brasileiro. Estamos falando de algumas escolas públicas de Goiás, mas, que podem ajudar a refletir sobre um panorama mais amplo do nosso campo de atuação no ensino de Artes Visuais.

A pesquisa buscou analisar como os professores estão utilizando as mídias digitais no ensino de Artes Visuais na educação básica durante o período de ensino remoto. O trabalho buscou enxergar a percepção dos professores ao utilizar as mídias digitais, mídias sociais e redes sociais; e, como estas têm sido trabalhadas na disciplina de Artes Visuais, discutindo como a Pandemia de COVID-19 tem impactado a educação de modo geral, em especial, no ensino de Arte Visuais.

Apesar de o momento impor uma mudança de paradigmas, a pesquisa se dedicou a entender o cenário que os professores estão enfrentando. Atualmente as mídias digitais ganharam grande espaço no contexto escolar, e por meio delas foi possível realizar as aulas de forma remota. Com a suspensão das aulas presenciais uma parte significativa da população passou a depender ainda mais da *internet* e das tecnologias da informação e comunicação (TICs) para continuar aprendendo e ensinando. Um fato que pode ser destacado nesta pesquisa são as desigualdades digitais que estão presentes no país e a necessidade de considerar as mídias digitais não somente como meio, mas também como conteúdo no processo de ensino aprendizagem.

Percebemos que a educação passou e passa por uma “revolução” em seus métodos de ensinar. Ao observar o mundo à nossa volta não seremos mais os mesmos na presença dos gigantescos desafios enfrentados, esse período pode servir como aprendizado, seja para valorizar o que tínhamos, ou para expandir o olhar em um sentido mais completo e diferente. Escutando os professores, notamos de certa forma uma superação dessas barreiras, mesmo cada qual enfrentando suas dificuldades específicas. A educação tem manifestado a sua força e importância ante a tantos setores paralisados, percebe-se o empenho dos professores e das escolas para proporcionar condições que facilitem o acesso dos alunos às tecnologias digitais. Essa aparenta ser uma realidade que pode nos acompanhar no pós-pandemia, já que essas novas ferramentas nos permitem ir além. Vale ressaltar que é preciso um olhar mais ético e humano a respeito da democratização do acesso da população às tecnologias e com base no que ouvimos e lemos durante esse período, ainda enfrentaremos grandes desafios.

Por falar em desafios, em uma das últimas reuniões fomos surpreendidos por um questionamento vindo da nossa orientadora, ela lançou a questão: E se tivéssemos mais tempo para concluir o TCC, o que vocês mudariam, como isso impactaria no trabalho?

Como primeira resposta veio uma questão mais técnica, pensamos que poderíamos rever o texto, talvez enxugar um pouco e que seria viável uma revisão mais profunda. Depois já conseguimos aprofundar mais e refletir com relação à pesquisa em si, e que poderíamos, por exemplo, ter realizado entrevistas em tempo real ou até mesmo ampliado o número de professores participantes. Indo além, quem sabe conseguiríamos ter expandido o campo de pesquisa, abrangendo também outros estados. Outro ponto que repensamos ao finalizar a pesquisa foi o entendimento de algumas terminologias, e ponderamos sobre a possibilidade de revisar o uso da expressão “isolamento social” e substituir por “isolamento físico”, principalmente por percebermos o papel que as mídias digitais desempenharam nesse período aproximando as pessoas. As pessoas ficaram fisicamente distantes umas das outras, cumprindo um isolamento físico, mas socialmente, mesmo que virtualmente, podiam continuar próximas. Relendo o questionário também sentimos a necessidade de ter formulado perguntas que contemplassem especificamente as aulas de Artes Visuais, dessa forma teríamos tido respostas mais certeiras sobre como essas ferramentas

estão sendo utilizadas principalmente nessa disciplina. No entanto, não temos tempo hábil para aprofundar a pesquisa nesse assunto e reescrever o texto. Sendo assim, escolhemos trazer a reflexão despertada com o intuito de plantar a semente que pode dar continuidade a uma nova pesquisa.

Voltando ao real, acreditamos que embora tenha sido apenas uma gotinha nesse mar de conhecimento, nossa pesquisa pode despertar desdobramentos e apresentar, ainda que dentro de um recorte específico, uma realidade vivenciada por uma parcela de professores de Artes Visuais. Enfatizamos que nosso trabalho foi realizado dentro do tempo e das condições que tivemos, levando em consideração todo nosso contexto. É importante também agradecer ao empenho das nossas orientadoras nesse percurso, já que sem elas nossa jornada teria sido triplamente tortuosa.

Rememorando uma das pensadoras mais relevantes da arte-educação brasileira, Ana Mae Barbosa na nona edição de “A Imagem do Ensino da Arte” de 2018, nos presenteia com a seguinte indagação:

Tenho sido criticada porque revejo minhas propostas. A sociedade muda, a arte muda, as necessidades da educação mudam. Por que os teóricos não podem mudar com todas essas mudanças? Tive a felicidade de viver muito e de refazer pesquisas sobre os mesmos temas em diferentes tempos. Isso oxigenou meu pensamento. (BARBOSA, 2018, p. 40)

Sendo assim, finalizamos ecoando as palavras de Ana Mae Barbosa: o estudo é contínuo e sempre existirá algo a ser lapidado. Assim é na educação e na vida.

REFERÊNCIAS

ACACIO, F. **Mídias digitais**: como vender produtos e serviços pela internet. São Paulo: Editora Senac, 2020.

ALBUQUERQUE, C. Processo ensino-aprendizagem: características do professor eficaz. **Millenium-Jornal da Educação, Tecnologia e Saúde**, [S. l.], v. 39, n. 15, 2016. Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9756>>. Acesso em: 04 de nov. 2020.

ALMEIDA, B. O.; ALVES, L. R. G. Letramento digital em tempos de COVID-19: uma análise da educação no contexto atual. **Debates em Educação**, v.12, n. 28, 2020. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10282>>. Acesso em: 10 jan. 2021.

ALVES, D. E. Instrumentos conceituais e aplicados direcionados ao processo de design para experiência do usuário e seus principais elementos influenciadores. **DAPesquisa**, [S. l.], v. 14, n. 24, p. 185-206, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/1808312914232019185>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

ARAYA, E. R. M.; VIDOTTI, S. A. B. G. **Criação, proteção e uso legal de informação em ambientes da World Wide Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

ARRUDA, E. P. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **EmRede - Revista de Educação a Distância**, [S. l.], v. 7, n.1, p. 257-275, 2020. Disponível em: <<https://www.aunirede.org.br>>. Acesso em: 02 nov. 2020.

AVELINO, W. F. A realidade da educação brasileira a partir da COVID-19. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Roraima, v. 2, n. 5, p. 56-62, 2020. Disponível em: <<https://revista.ufr.br/boca/article/view/AvelinoMendes>>. Acesso em: 17 de dez. 2020.

AZEVEDO, J. **COVID e educação**: da emergência às oportunidades. Ensinar e aprender em tempo de COVID 19: entre o caos e a redenção, Petrópolis, p. 83-86. 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/30703/1/O%20ensino%20e%20a%20aprendizagem%20em%20tempos%20de%20COVID-19.pdf>>. Acesso em: 01 de jan. 2021.

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da Arte**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

BARBOSA, P. P. S. **O ensino de artes visuais na educação infantil**: a prática de leitura e apreciação de obras artísticas. Lisboa: Edições UAB, 2017.

BARROS, D. M. V. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, [S. l.], p. 351-364, 2020.

Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9756>>. Acesso em: 04 de nov. 2020.

BRASIL. Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: <<http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 03 de mai. 2020.

BRASIL. A. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Linguagens – Arte**. Brasília: MEC, 2018.

BRÁS, P. M. G. S. **O contributo da expressão plástica na promoção da comunicação de crianças com défice cognitivo** (Dissertação de Mestrado em Educação Especial). Beja: Escola Superior de Educação, 2020.

BERBERT, V. “Diversificar para incluir”. **Portal Eletrônico Instituto Unibanco** [2020]. Disponível em: <<https://www.institutounibanco.org.br>>. Acesso em: 15/06/2020.

BERNAL, P. A. Web 2.5: The Symbiotic Web. *International Review of Law, Computers & Technology*, v. 24, n.1, p. 25-37, 2010. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13600860903570145>>. Acesso em 15 fev. 2021.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, dez. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302009000400008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 11 mai. 2021.

CABRAL, I. **O ensino e a aprendizagem em tempos de COVID-19 à luz da teoria da ação comunicativa de Habermas**. Ensinar e aprender em tempo de COVID 19: entre o caos e a redenção, p. 67-75. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/30703/1PDF>. Acesso em: 15 de dez. 2020.

CAMPOS, L.F. de B. Web 2.0, biblioteca 2.0 e ciência da informação: um protótipo para disseminação seletiva de informação na web utilizando mashups e feeds RSS. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 8., 2007, Salvador. Anais... Salvador: UFBA, 2007.

COSTA, E. H. A importância da arte para o desenvolvimento da criança (Dissertação de Mestrado - Arteterapia em Educação). Vitória: **Universidade Cândido Mendes**, 2020. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/325d6200-a6f7-420b-8192.pdf>>. Acesso em: 13 de dez. 2020.

EIS, D. **Introdução à Web Semântica**. São Paulo: Casa do Código, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 57ª ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FERREIRA, M. A Evolução da Web: o que esperar da Web 4.0? **UFJF**, 2019. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/conexoesexpandidas/2019/09/09/a-evolucao-da-web-o-que-esperar-da-web-4-0/>>. Acesso em 12 fev. 2021.

KORICH, A. L. Harnessing a Mobile Social Media App to Reinforce Course Content. **Journal of Chemical Education**, v. 93, n. 6, p. 1134–1136, 2016. Disponível em: <<https://pubs.acs.org/doi/pdf/10.1021/acs.jchemed.5b00915>>. Acesso em 16 fev. 2021.

LIMA, L. Comunicação e lugar: redes sociais, blogs e mobilizações nos mapas colaborativos da internet. In: RIBEIRO, J.C., FALCÃO, T.; SILVA, T. **Mídias sociais: saberes e representações** [online]. Salvador: EDUFBA, 2012.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das mídias digitais**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MOREIRA, J. A.; REIS MONTEIRO, A. M. Formação e ferramentas colaborativas para a docência na web social. **Revista Diálogo Educacional**, [S.l.], v. 15, n. 45, p. 379-397, jul. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/1891>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

MOREIRA, J.A.; TRINDADE, S.D. O Whatsapp como dispositivo pedagógico para a criação de ecossistemas educacionais. In: PORTO, C., OLIVEIRA, K.E.; CHAGAS, A. **Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons** [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, 2017.

MOREIRA, M. E. S. Metodologias e tecnologias para educação em tempos de pandemia COVID-19/Methodologies and technologies for education in times of pandemic COVID-19. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 3, n. 3. 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BJHR/article/view/11584>. Acesso em: 02 de Jan. 2021.

PORTO, C.; OLIVEIRA, K. E.; CHAGAS, A. **Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons**. Paraíba: EDUEPB, 2017.

PORTO, C.; SANTOS, E. O. dos. **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Paraíba: EDUEPB, 2014.

RECUERO. R. **Redes sociais na Internet**. São Paulo: Sulina, 2009.

RIBEIRO, J. C.; FALCÃO, T.; SILVA, T. **Mídias sociais: saberes e representações**. Salvador: EDUFBA, 2012.

RIBEIRO, D. **Confissões**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

SANTOS JUNIOR, V. B.; MONTEIRO, J. C. S. Educação e COVID-19: as tecnologias digitais mediando a aprendizagem em tempos de pandemia. **Revista Encantar-Educação, Cultura e Sociedade**, v. 2, n. 01-15, 2020. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8583>>. Acesso em: 10 de dez. 2020.

SANTOS, B. de S. Modernidade, identidade e a cultura de fronteira. *Tempo Social. Rev. Sociol. USP*, São Paulo, v. 5, n.1-2, p. 31-52, 1993. (editado em nov. 1994). Disponível em: <http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/Modernidade%20Identidade%20Fronteira_TempoSocial1994.pdf>. Acesso em 11 mai. 2021.

SENHORAS, E. M. Coronavírus e educação: análise dos impactos assimétricos. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, v. 2, n. 5, 2020. Disponível em: <<https://revista.ufr.br/boca/article/view/Covid-19Educacao>>. Acesso em 03 Jan. 2021.

SIDNEY, E. T. A COVID 19 e os impactos na educação: percepções sobre Brasil e Cuba. *Hygeia-Revista Brasileira de Geografia Médica e da Saúde*, p. 450-460. 2020. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/hygeia/article/view/54555>>. Acesso em: 01 de nov. 2020.

SILVA, E. A. et al. Fazendo arte para aprender: A importância das artes visuais no ato educativo. *Pedagogia em ação*, Minas Gerais, v. 2, n. 2, 2010.

SILVA, M. S. (Re)inventar educação escolar no Brasil em tempos da COVID-19. *Revista Augustus*, v. 25, n. 51, 237-254. 2020. Disponível em: <<https://apl.unisuam.edu.br/index.php/revistaaugustus/article/view/552>>. Acesso em: 20 de out. 2020.

SOARES, L. C.; SIQUEIRA, A. B. de. O ensino de arte e a mídia-educação: uma pesquisa em teses e dissertações nos últimos 10 anos. *Revista Triângulo*, Uberaba, v. 9, n. 1, jun. 2016. Disponível em: <<http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/1728/1612>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

SOUSA, A. L. N. de. Análise de redes sociais on-line: um guia para iniciação teórica e prática. *MATRIZES*, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 203-206, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/120020>>. Acesso em: 15 fev. 2021.

SOUSA, R. P. de; MOITA, F. da M. C da S. C.; CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Paraíba: EDUEPB, 2011.

TERRA, C. F. **Mídias sociais... e agora?: o que você precisa saber para implementar um projeto de mídias sociais**. São Paulo: Difusão Editora, 2018.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. 2020. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/>>. Acesso em: 03 de mai. 2020.

VIANA, B. O Jornalismo no contexto da Web Semântica. *Media & Jornalismo*, Lisboa, v. 18, n. 32, p. 187-199, abr. 2018. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-54622018000100014&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 11 fev. 2021.

VIEIRA, F. M. S.; SILVA, L. T. **Redes Sociais**: possibilidades para o desenvolvimento de Práticas Argumentativas. Curitiba: Editora Appris, 2018.

VIEIRA, M. F. A Gestão de EaD no contexto dos Polos de Apoio Presencial: Proximidades e diferenças entre a Universidade Aberta do Brasil e as Instituições universitárias privadas. Tese (Doutoramento em Educação) - Universidade Aberta, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.2/7182>>. Acesso em: 28 de nov. 2020.

ZAMPERETTI, M. P. Artes visuais e ensino remoto: paroxismo nas interações em tempos de pandemia. **Palíndromo**, v. 13, n. 29, p. 37-53, jan - abril 2021. Disponível em: <<https://periodicos.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/18977>>. Acesso em 6 abr. 2021