

Cultura Visual e Educação Para os *Media* no YouTube: A Criação e Partilha de Vídeos Como Plataforma de Diálogo

<https://doi.org/10.21814/uminho.ed.189.10>

Felipe Aristimuño

Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa,
Lisboa, Portugal
<https://orcid.org/0000-0001-7686-126X>
felipe-aristimuno@edu.ulisboa.pt

Resumo

Este artigo propõe uma reflexão acerca do Canal Cultura Visual, desenvolvido no âmbito do projeto de investigação doutoral *Educação Para a Cultura Visual nos Media Sociais*, como ferramenta educativa no YouTube para promover literacias visuais e mediáticas em língua portuguesa. O objetivo é analisar como os conteúdos do canal têm fomentado aprendizagens críticas e criativas sobre a cultura visual, explorando o potencial pedagógico de uma plataforma digital amplamente acessível. A metodologia envolve uma leitura atenta dos trajetos discursivos nos 20 vídeos mais visualizados do canal nos últimos 10 anos, com base no conceito de “materialidades significantes da imagem”, considerando elementos como a composição visual, os olhares diretos ou esquivos do apresentador, os objetos cénicos e as imagens de apoio, entre outros. Os resultados revelam que o canal utiliza estratégias visuais diversificadas, quase sempre baseadas na metalinguagem, recorrendo ao uso de *memes*, GIFs animados, remixagem de conteúdos e referências culturais para construir discursos visuais críticos sobre arte e os *media*. Além disso, os vídeos mais assistidos demonstraram impacto positivo na audiência, evidenciado nos comentários dos utilizadores, ao incentivar reflexões sobre questões contemporâneas. Conclui-se que os vídeos do canal evoluíram tanto na forma quanto na qualidade do conteúdo, configurando-se como recursos pedagógicos úteis para docentes e alunos. Essa evolução amplia as possibilidades de integrar temas fundamentais da cultura visual, como representação e poder, identidade, os *media* e tecnologias, performances de género e sexualidade, património, estética e política, na educação para os *media*.

Palavras-chave

cultura visual, educação para os *media*, YouTube na educação, literacia visual

Introdução

Estudos recentes têm demonstrado que plataformas de partilha de vídeos, como o YouTube e o TikTok, podem, quando utilizadas de forma consciente e crítica, tornar-se ferramentas eficazes para envolver alunos e professores em temas relevantes, incentivando a expressão de sentimentos, ideias e experiências (Ramírez-Hurtado & Massó Guijarro, 2024; Shoufan & Mohamed, 2022). Frequentemente descritas como fontes acessíveis e abundantes de conteúdos educacionais, essas plataformas oferecem materiais que vão desde aulas e tutoriais até exemplos práticos, muitas vezes indisponíveis em contextos educativos tradicionais. Além disso, o YouTube destaca-se pela sua capacidade de apoiar tanto o ensino em larga escala quanto a aprendizagem colaborativa e informal, demonstrando potencial para motivar os alunos, aumentar a sua confiança e reduzir a ansiedade associada ao processo de aprendizagem.

Com base nestas potencialidades, criámos o Canal Cultura Visual no YouTube, no âmbito do projeto de investigação doutoral *Educação Para a Cultura Visual nos Media Sociais* (EVMS; Aristimuño, 2020), desenvolvido na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Desde a sua origem, em 2015, o canal tem como objetivo promover literacias visuais e mediáticas nos ensinos básico e secundário. Com cerca de 5.000 subscritores, mais de 80 vídeos publicados e um total superior a 271.000 visualizações, os seus conteúdos abordam temas que vão desde a representação da mulher na arte e nos *media* até questões como o empoderamento visual e a performance de género, oferecendo reflexões críticas sobre o papel das imagens na educação, nos *media* e nas artes.

Neste artigo, analisamos o impacto do canal como espaço de diálogo e formação no campo da cultura visual. A partir de uma metodologia que combina a reflexão sobre o uso do YouTube na educação com a análise dos discursos visuais presentes nos 20 vídeos mais vistos do canal, discutimos como esses conteúdos têm promovido diálogos e desenvolvido literacias, especialmente no que se refere à linguagem visual. Além disso, buscamos identificar os fatores que influenciam a eficácia na comunicação com o público.

A Relevância do YouTube na Educação Para os *Media*

Desde a sua criação em 2005, o YouTube tem-se consolidado como uma plataforma central na educação, descentralizando a distribuição de conteúdos audiovisuais e oferecendo recursos instrucionais para diversos níveis de aprendizagem. A sua versatilidade e carácter colaborativo promovem o ensino de forma espontânea, permitindo que os utilizadores partilhem conhecimentos e socializem ao longo do processo de aprendizagem. No entanto, é fundamental uma avaliação crítica dos conteúdos

disponíveis, considerando desafios como a desinformação e o isolamento provocados por bolhas algorítmicas.

No ensino das artes visuais, as experiências com o Canal Cultura Visual têm demonstrado que o YouTube pode contribuir para o aumento da confiança dos alunos e para a redução da ansiedade na aprendizagem de conceitos e técnicas específicos, tanto em contextos presenciais quanto na educação a distância (Aristimuño, 2021, p. 427). Estudos como o de Ramírez-Hurtado e Massó Guijarro (2024) também destacam o potencial inclusivo da plataforma, ao analisarem o impacto positivo de vídeos *anti-bullying* e do uso dos vídeos de rap como ferramenta socioeducativa.

Contudo, o caráter aberto da plataforma exige o desenvolvimento de competências críticas para a verificação de fontes e a distinção entre conteúdos educativos e de entretenimento. Algoritmos que favorecem vídeos populares podem limitar o acesso a materiais pedagógicos de qualidade e reforçar filtros de bolha (Pereira et al., 2023). Além disso, a predominância do entretenimento pode impactar a motivação acadêmica (Shoufan & Mohamed, 2022).

Diante desses desafios e possibilidades, o Canal Cultura Visual propõe um uso crítico e estruturado do YouTube na educação, sugerindo que os professores atuem como curadores de conteúdos alinhados com os seus objetivos pedagógicos. O canal também busca promover aprendizagens significativas sobre cultura visual, explorando temas como representação e poder, identidade, *mídia* e tecnologias, e performances de gênero. Com o crescimento de plataformas como TikTok e Snapchat, a preferência por vídeos curtos destaca a importância da concisão na produção de conteúdos educativos, tornando o poder de síntese uma competência midiática fundamental na educação para os *mídia*.

Contextualização do Canal

O Canal Cultura Visual teve seu início em 2015¹ como suporte prático para o projeto de investigação doutoral EVMS, desenvolvido na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. O projeto EVMS explorou o potencial dos *memes* e da cultura do remix para promover o empoderamento visual e midiático de estudantes do ensino básico e secundário. Para isso, propôs um currículo integrando arte e educação midiática, com foco no mapeamento e desenvolvimento de competências críticas e criativas para uma participação consciente nos *mídia* sociais. Combinando teoria e prática, a pesquisa incluiu experiências em sala de aula e workshops de formação docente que avaliaram estratégias voltadas ao fortalecimento da compreensão crítica e da expressão artística no ambiente digital.

A criação do canal foi inspirada por uma proposta de ação educativa desenvolvida no Museu Casa Atelier Tullio Victorino, em Cernache do Bonjardim, Portugal, durante a residência artística Rés-Vés, promovida pela Faculdade de Belas-Artes (Marques & Aristimuño, 2015). Nesta ação, foram criados materiais pedagógicos interativos para aproximar o acervo do museu às comunidades escolares locais, incluindo o vídeo

¹ Inicialmente um canal pessoal, o perfil foi reformulado em 2015 para se tornar uma plataforma dedicada ao projeto de investigação Educação Para a Cultura Visual nos Mídia Sociais.

Com o crescimento do público, além de materiais didáticos para ações de formação, passamos a publicar vídeos que abordam temas mais amplos e relevantes para a educação para os *media* e a cultura visual. Muitos desses novos conteúdos não foram criados como suporte a ações específicas, mas como recursos educacionais abertos, desenvolvidos com o objetivo de promover diálogos e fomentar literacias.

Metodologia de Análise

Para refletir sobre o Canal Cultura Visual, o seu impacto, relevância e possibilidades futuras, propomos uma leitura de imagem dos vídeos mais assistidos desde a sua criação. Para isso, selecionamos uma amostra de 20 vídeos, usando como critério de inclusão aqueles que obtiveram, no mínimo, 1.000 visualizações até ao momento. Este exercício interpretativo busca oferecer uma análise sensível e crítica das representações visuais presentes nos vídeos, observando as relações entre arte, vida quotidiana e cultura visual.

Especificamente, o objetivo da análise é mapear e levantar questões sobre os temas mais procurados por professores e alunos nos vídeos, identificando possíveis motivos que justifiquem essas preferências. Neste sentido, examinamos a linguagem de produção dos conteúdos e a sua evolução ao longo do tempo, refletindo sobre como ela pode estimular o pensamento crítico e criativo.

A nossa metodologia de análise sensível baseia-se nos conceitos de “trajeto discursivo do olhar” e “materialidade significativa da imagem”, propostos por Suzy Lagazzi (2017, 2023). Segundo a autora, a materialidade significativa refere-se à linguagem em suas diferentes formas de manifestação, abrangendo não apenas a palavra, mas também a imagem, o gesto, a musicalidade, o aroma, a cor, o enunciado, a cena, o corpo, a melodia e a sonoridade. Essas manifestações simbólicas, ao se relacionarem com os sujeitos, constituem os trajetos discursivos do olhar, transformando-se em linguagem.

As categorias específicas utilizadas na análise dos vídeos são as seguintes: a composição visual (remixagem, GIFs animados, colagem digital, apresentação direta), o papel desempenhado pelo apresentador (presença visual, voz, gestualidade), o uso de recursos sonoros e visuais complementares (trilha sonora, sons de efeito, tipografia) e a dimensão simbólica dos elementos cénicos (objetos simbólicos, *memes*).

Com base nessa abordagem, estruturamos o nosso trajeto discursivo em duas etapas principais:

- *Analisar a composição da imagem nos vídeos.* A análise reflexiva começa pela observação de como a composição da imagem convoca o olhar do espectador. Buscamos identificar pontos de ancoragem visuais que capturam a atenção, analisando o jogo entre encontro e desencontro presente na imagem. Isso inclui elementos como olhares diretos ou esquivos do apresentador, objetos cénicos e imagens de apoio.
- *Identificar a materialidade significativa.* Após mapear os elementos visuais que compõem o conteúdo, identificamos os aspetos que produzem a materialidade

significante. Esses aspetos incluem a reflexão acerca do papel dos elementos mapeados anteriormente nos significados percebidos nas mensagens. O foco é entender como essas materialidades se inter-relacionam e dialogam com os sujeitos (criador e público), constituindo memórias discursivas. Ressaltamos que a análise se concentra no modo como os materiais estruturam discursos (reflexão), e não apenas nos materiais em si.

Seguindo essas etapas, buscamos conduzir uma análise fundada na sensibilidade, que explore não apenas o que é visto, mas como o olhar é construído, direcionado e participa na produção de sentidos junto ao público. Em outras palavras, por meio das metáforas da materialidade significativa e dos trajetos do olhar, procuramos compreender como a imagem, o discurso e o sujeito se encontram nos conteúdos analisados.

Análise dos Vídeos

Análise da Composição da Imagem

Começamos a nossa análise pelos dois primeiros vídeos que obtiveram mais visualizações no início do canal. Os vídeos *Competências na Leitura da Imagem* e *O Que É Leitura de Imagem* (Canal Cultura Visual, 2015–2025) foram produzidos no âmbito da formação inicial de professores no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. Ambos os vídeos começam com genéricos criados a partir de uma coletânea de GIFs animados (Figura 2), encerrando com a frase “educação visual em *media* social”, título provisório do projeto EVMS.

Figura 2
Fotograma do vídeo *O Que É Leitura de Imagem?*
Fonte. Retirado de *O Que É Leitura de Imagem?* @CanalCulturaVisual, de Canal Cultura Visual, 2016a, 00:00:03. (<https://www.youtube.com/watch?v=NlSEh9JCDrU>)



Esses genéricos procuram transmitir o dinamismo característico dos *memes*, incluindo elementos como uma mão que simboliza o toque nos ecrãs de dispositivos móveis. Embora o detalhamento na composição dos genéricos não tenha sido o foco principal da narrativa, os comentários do público demonstraram atenção a aspetos específicos. Um exemplo disso é o caso de uma utilizadora que ressaltou a presença do ícone do Tinder, um aplicativo de relacionamentos, em meio à diversidade de imagens.

Com base no impacto positivo dos elementos gráficos desses vídeos, *Arte e Selfie: Dos Autorretratos às Conversas Visuais* (13.280 visualizações) e *Compressão de Tempo, Espaço e Imagens em Movimento* (4.509 visualizações) foram produzidos integralmente através de remixagem de imagens, GIFs animados e vídeos disponíveis online. Narrados em português, estes vídeos articulam áudio, texto e elementos visuais de forma dinâmica (Figura 3). As imagens animadas aparecem por cerca de três segundos cada, criando uma sensação de colagem visual. A justaposição entre cultura popular e arte é visualmente intencional, combinando obras artísticas com conteúdos humorísticos (“zoeira” ou “trolling”) dos *media* sociais. Para facilitar o visionamento em dispositivos móveis, tanto na vertical como na horizontal, foi adotado o formato quadrado, rompendo com os padrões de vídeos tradicionais (4:3 ou 16:9).

Em junho de 2017, foi lançada uma série de dois vídeos com um estilo distinto, inspirado no formato *youtuber* (Figura 4) e na série *Modos de Ver*, de John Berger, de 1970. Estes vídeos, que alcançaram mais de 4.000 visualizações, combinam predominantemente a imagem do apresentador com animações dinâmicas baseadas no remix que reforçam as narrativas. A maior parte das imagens e vídeos ilustrativos foi retirada diretamente dos episódios da série de John Berger.



Figura 3

Fotograma extraído do vídeo *Arte e Selfie*.

Fonte. Retirado de *Arte e Selfie: Do Autorretrato às Conversas Visuais*, de Canal Cultura Visual, 2016b, 00:04:06.

(https://www.youtube.com/watch?v=EguNYM_J2SE)

Figura 4

Fotograma extraído do vídeo *Modos de Ver*.

Fonte. Retirado de *Modos de Ver* de John Berger - Uma Leitura, de Canal Cultura Visual, 2017a, 00:00:24. (https://www.youtube.com/watch?v=NDHvtxG6_jQ)



Com o objetivo de clarificar o conceito de “cultura visual”, tema central do canal, foram lançados dois vídeos explicativos (verbetes) intitulados *Arte e Cultura Visual* e *What Is Visual Culture* (O Que É a Cultura Visual). Esses vídeos, que obtiveram mais de 56.000 visualizações, mantêm o estilo de montagem baseado no remix, com imagens rápidas que dialogam com os temas propostos por Mirzoeff em 2020, como a sociedade do espetáculo, a política e o *male gaze* (olhar masculino). No entanto, pela primeira vez no canal, a presença de um apresentador humano é completamente excluída, tanto em imagem quanto em voz, com a narrativa sendo construída exclusivamente por texto e imagens.

Entre dezembro de 2017 e fevereiro de 2018, foram lançados os vídeos *Arte e Performance de Gênero* e *Arte e Gênero: Porque o Rosa É Cor de Menina* (Figura 5), que juntos ultrapassaram as 2.800 visualizações. No primeiro vídeo, o ecrã é frequentemente dividido em duas partes para apresentar narrativas contrastantes, evocando provocações e reflexões sobre gênero enquanto performance. A ausência do apresentador é compensada pela composição com imagens, textos e locução. As imagens têm uma duração prolongada de até 15 segundos, proporcionando maior tempo para apreciação e reflexão. Ambos os vídeos narram histórias críticas, explorando questões como a construção de gênero em gémeos bebês e a associação do cor-de-rosa ao feminino na arte e nos *media*.

Os vídeos *Arte e Poder Visual* e *Arte e Crítica Social: O Que É Culture Jamming* foram desenvolvidos com base na proposta curricular de Paul Duncum (2010), em “Seven Principles for Visual Culture Education” (Sete Princípios Para a Educação em Cultura Visual). O primeiro consiste numa aula conduzida pelo professor, com um fundo

**Figura 5**

Fotogramas extraídos do vídeo *Arte e Performance de Gênero*. Fonte. Retirado de *Arte e Performance de Gênero*, de Canal Cultura Visual, 2017b, 00:00:49–00:02:15. (<https://www.youtube.com/watch?v=QyFfCjEfM2Y>)

branco e ilustrações inseridas ao longo da explicação para abordar o poder na arte e nos *media*. Já o segundo, mais simplificado, apresenta-se como um vídeo-verbete, composto exclusivamente por uma montagem de imagens e textos, sem narração. Apesar da simplicidade, ambos os vídeos alcançaram cerca de 5.000 visualizações e geraram envolvimento significativo nos comentários.

Durante os confinamentos, foram produzidos vídeos com formato tutorial para uso em educação a distância, como *Colagem no Pixlr Editor*, *O Que São Narrativas Visuais* e *O Que É a Cultura do Remix*. Estes vídeos, muito partilhados entre professores, são compostos em formato didático, explicando passo a passo processos como a criação de colagens no software Pixlr e a análise de obras de arte, como *Maja Desnuda*, de Francisco de Goya (1797–1800). A narração e as imagens são apresentadas com maior lentidão, adaptadas ao formato de ensino remoto.

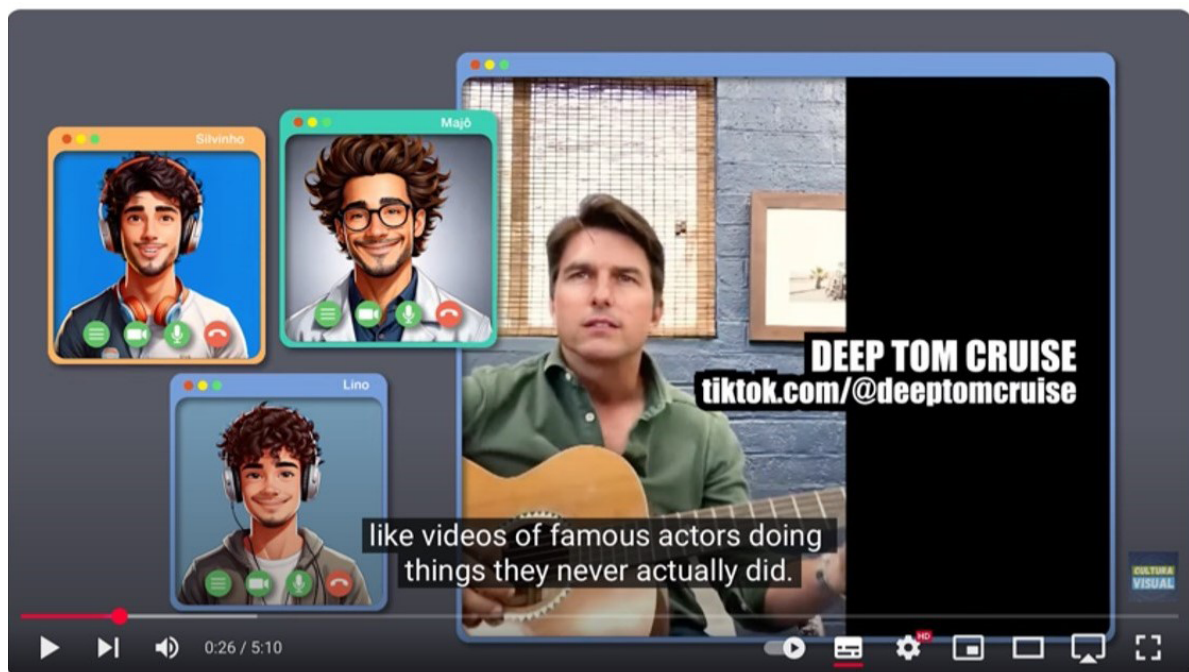
Os vídeos *O Carnaval Macabro de Goya* e *O Período Azul de Picasso* (2023) representam uma abordagem mais madura, com uma edição mais serena e foco na história das obras e dos artistas. O professor conduz a narração, sem trilha sonora ou movimentos gráficos, criando um ambiente semelhante a uma aula online.

Na série mais recente do canal, foram introduzidas linguagens baseadas em inteligência artificial. Personagens virtuais criados com *shallowfake*, como Silvinho, Lino e Majô (Figura 6), protagonizam vídeos como *Deepfake Revelado*, *Deepfakes na Cultura Visual* e *Inteligência Artificial na Arte: Inovação ou Ameaça* (2024–2025). Estes vídeos exploram os riscos e as possibilidades da inteligência artificial, enquanto os *shorts* derivados deles geraram maior engajamento, com debates intensos nos comentários.

Figura 6

Fotogramas extraídos do vídeo *Deepfakes na Cultura Visual*.

Fonte. Retirado de *Deepfakes na Cultura Visual*, de Canal Cultura Visual, 2024, 00:00:26. (<https://www.youtube.com/watch?v=zVYfNAd438>)



Identificação da Materialidade Significante nos Vídeos

Após o exercício de observar e descrever os elementos que compõem visualmente os vídeos mais assistidos do Canal Cultura Visual, passamos para um segundo momento de análise, em que avaliamos a linguagem utilizada, com o objetivo de compreender o impacto do canal como um espaço de diálogo e formação no campo da cultura visual, bem como a relação desses conteúdos com o público, especialmente alunos e professores.

Observando o gesto e o corpo como elementos centrais de aproximação, constatamos que, nos vídeos que incluem a presença do apresentador, esses componentes desempenham um papel fundamental na construção do discurso. Conforme a qualidade das apresentações evoluiu ao longo de mais de 10 anos de trabalho no canal, consolidou-se um vínculo mais forte com o público docente, como evidenciado pelos comentários compartilhados durante o período de confinamento devido à COVID-19 e à educação a distância, entre 2020 e 2021. O movimento das mãos, a expressão facial e a postura do apresentador não apenas reforçam os argumentos, mas também estabelecem uma relação de proximidade com o público. Essa conexão é corroborada por *feedbacks* como o de @CarlimParavidino, que destacou a utilidade dos vídeos para a prática docente: “ótima atividade para desenvolver com os alunos” e “gostaria de ver mais vídeos como esse para nos ajudar a ter ideias de como montar aulas que tenham como foco a Educação crítica para a Cultura Visual”. Além disso, @katiareginateixeira3432 mencionou que o conteúdo do vídeo “veio certinho com o -seu- objetivo”, reforçando a relevância pedagógica do material.

Nos vídeos sem apresentador, a materialidade do gesto é transferida para as animações e imagens, que “performam” visualmente os conceitos discutidos. Esses conteúdos, de caráter mais próximo ao vídeo-verbete, geraram maior envolvimento com os alunos, conforme evidenciado por comentários como o de @João_BR17, que afirmou: “continua, vc me ajudou muito com a minha prova”, e @jdeilson, que destacou a síntese eficiente do conteúdo: “gente, 5 minutos de aula que poderiam durar mais 20, que síntese perfeita e cheia de informações, obrigadoooo!!!”. Outros utilizadores, como @seila4079, também expressaram gratidão pelo auxílio em atividades escolares: “muito obrigado, agora vou conseguir fazer meu tema da escola”.

Para além da imagem, a trilha sonora e os efeitos de áudio desempenham um papel crucial na materialidade e significado dos vídeos. Nos vídeos mais dinâmicos, como *Arte e Selfie*, a música acelerada e os efeitos sonoros sincronizados com as imagens criam uma sensação de fluidez e movimento. Já nos vídeos mais recentes, como *O Carnaval Macabro de Goya*, a ausência de trilha sonora e a narração “seca” do professor criam um contraste que reforça o tom reflexivo e histórico do conteúdo. Não há um modelo superior ao outro; em termos metalinguísticos, a forma dos vídeos reflete os conteúdos, adaptando-se ao tema abordado. Em alguns casos, o formato de verbete, com gráficos e música, é mais adequado para clarificar conceitos específicos, enquanto, em outros, como nas análises de artistas e obras, um tom mais sereno e narrado é preferível.

A paleta de cores utilizada nos vídeos também varia conforme o tema e a intenção discursiva. Nos vídeos sobre cultura digital do início do canal, as cores vibrantes e contrastantes remetem à estética das redes sociais. Já nos vídeos sobre história da arte, como *O Período Azul de Picasso* (Figura 7), a escolha por tons mais sóbrios e a iluminação suave reforçam o caráter educativo e contemplativo. Essa variação cromática é um elemento-chave na construção da materialidade significativa dos vídeos.

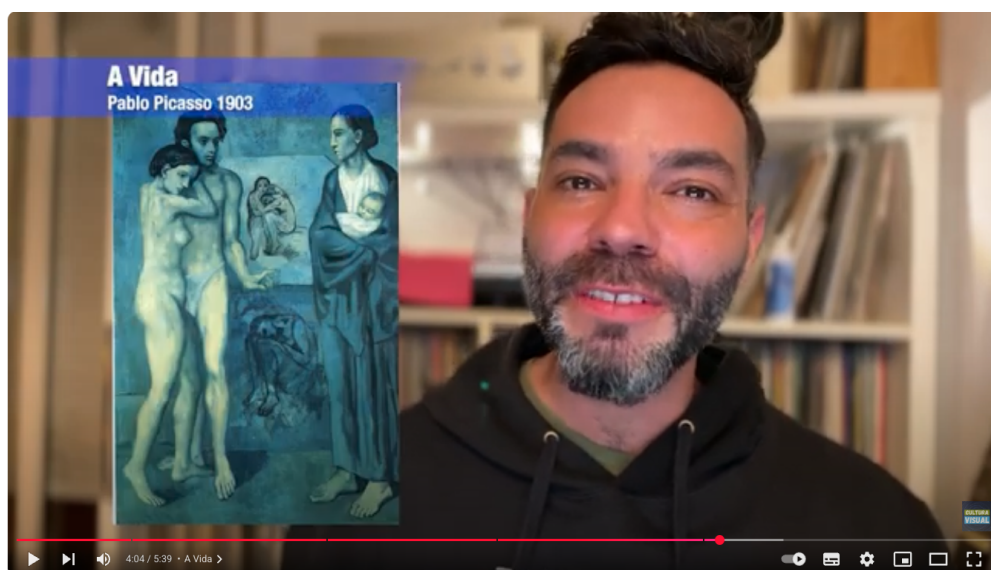
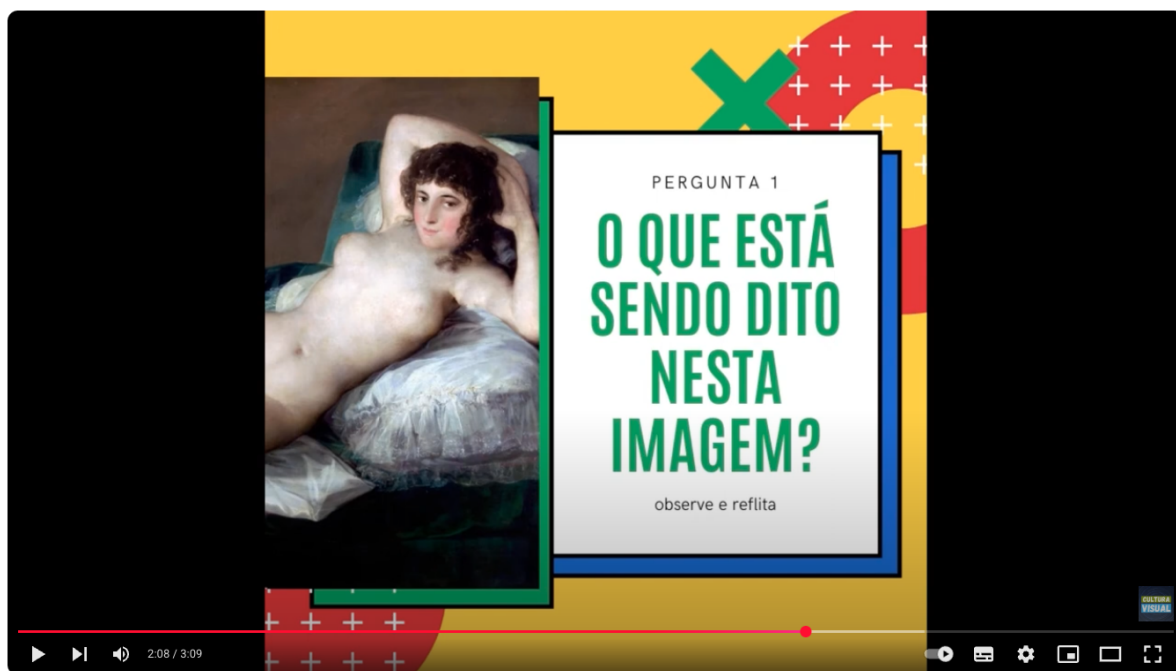


Figura 7
Fotogramas extraídos do vídeo *Período Azul de Picasso*.
Fonte. Retirado de *Período Azul de Picasso*, de Canal Cultura Visual, 2023, 00:04:04. (<https://www.youtube.com/watch?v=Jv-4Ci8IA1g>)

Figura 8

Exemplo de tipografia dinâmica, extraído do vídeo *O Que São Narrativas Visuais*.
 Fonte. Retirado de *O Que São Narrativas Visuais*, de Canal Cultura Visual, 2021, 00:02:08. (https://www.youtube.com/watch?v=LYNg_kvDTk)



No que diz respeito à componente linguística, a materialidade do enunciado manifesta-se tanto na locução quanto nos textos inseridos nas imagens. Nos vídeos narrados, a voz do apresentador ou do narrador busca funcionar como um elemento de conexão com o espectador, enquanto os textos escritos reforçam conceitos-chave, utilizando tipos de letra relacionados aos temas, seja moderno, histórico, relaxante ou dinâmico (Figura 8). A escolha por vídeos sem narração, como *Arte e Crítica Social: O Que É Culture Jamming*, coloca o texto escrito como protagonista, exigindo um olhar mais atento e, quiçá, mais aberto à reflexão.

A materialidade da cena é construída a partir da relação entre as imagens, os textos e os elementos gráficos. Nos vídeos que utilizam divisão de tela, como *Arte e Performance de Gênero*, a cena se torna um espaço de diálogo e confronto entre diferentes narrativas. Já nos vídeos com personagens virtuais, como *Deepfakes na Cultura Visual*, a cena é um espaço de experimentação e questionamento sobre os limites entre o real e o virtual. Entretanto, observamos um certo afastamento do público em relação aos vídeos compostos com auxílio de inteligência artificial. Recebemos mensagens privadas que mencionam a “falta de alma” dos personagens virtuais, indicando uma preferência pelos vídeos apresentados com a voz e imagem do professor real. Acreditamos que isso se deva ao facto de ainda estarmos em fase inicial de exploração dessas ferramentas, o que deve evoluir em termos de qualidade com a prática, bem como com a percepção dos professores em relação a questões éticas e de segurança associadas ao uso dessas tecnologias com seus alunos.

Conclusões

A análise dos conteúdos mais assistidos no Canal Cultura Visual, um espaço dedicado à promoção da educação para a cultura visual e mediática, nos permitiu qualificar o papel da linguagem dos vídeos no engajamento de estudantes e professores em nosso contexto lusófono (Portugal e Brasil). Desde a sua criação, em 2015, o canal tem buscado consolidar-se como um recurso útil para professores e alunos, com o objetivo de ampliar a compreensão crítica sobre arte e criatividade na cultura visual. Nesse sentido, destacamos o papel do YouTube como uma plataforma global e acessível, cuja natureza descentralizada tem favorecido a disseminação ampla e interativa das nossas perspectivas educativas, oferecendo visibilidade ao nosso trabalho de crítica e reflexão através dos nossos vídeos.

Observamos que o sucesso do canal está, em grande medida, relacionado com a sua abordagem dinâmica, que incorpora uma linguagem visual diversificada e metalinguagem, utilizando elementos visuais que se constroem conforme a narrativa e os temas abordados. Nesse contexto, ao trabalharmos com *memes*, recorremos a GIFs e à remixagem de conteúdos apropriados de outros vídeos. Nos vídeos inspirados na série *Modos de Ver*, de John Berger, por exemplo, utilizamos linguagem gráfica, cenários e vestimentas que remetem ao autor e à época da produção de sua obra.

Esses recursos, que evoluíram ao longo do amadurecimento do canal, têm se mostrado eficazes na promoção das literacias mediáticas críticas, ajudando alunos e professores a refletirem sobre a relação entre a criatividade artística e os *media*. Ao integrar na prática o que enfatizamos na teoria, o canal fortalece o caráter próprio dos estudos de cultura visual, onde o pesquisador também se configura como criador de arte. Consideramos que essa abordagem, de pensar por meio da criatividade, é essencial para a formação de indivíduos conscientes e críticos em relação aos processos de comunicação e à criatividade visual.

Sublinhamos também em nossa análise que o uso de plataformas sociais, como o YouTube, traz desafios, como a necessidade de desenvolver competências críticas para avaliar a veracidade dos conteúdos e combater as bolhas informativas geradas pelos algoritmos. Nesse contexto, a formação de professores e alunos para o uso ético e reflexivo dessas ferramentas é fundamental. Ao longo da sua trajetória, o canal tem buscado demonstrar que é possível aproveitar as potencialidades do YouTube e de outras plataformas digitais para criar ambientes de aprendizagem que promovem o empoderamento visual e mediático, com a arte e a criação de conteúdos de *media* como fios condutores desse processo.

Portanto, o Canal Cultura Visual tem-se posicionado não apenas como um repositório de recursos educacionais abertos para reutilização em aula, mas também como um ponto de convergência e debate para a construção de uma cultura visual crítica. Ele questiona as fronteiras da educação artística e mediática em relação às demais disciplinas do currículo, fomentando uma educação global para a cidadania. O aprofundamento e a transformação contínuos dessa abordagem, com a produção de mais

conteúdos e o desenvolvimento de novas estratégias pedagógicas colaborativas, serão essenciais para a evolução do canal, e para a consolidação de sua contribuição na formação de um público mais consciente e participativo no âmbito da educação para os *media* e da cultura visual.

Agradecimentos

Expresso meu agradecimento à Fundação para a Ciência e a Tecnologia (2023) pelo apoio financeiro à realização desta investigação, no âmbito do Programa Estímulo ao Emprego Científico (<https://doi.org/10.54499/2023.09132.CEECIND/CP2893/CT0002>). Este suporte tem sido essencial para o desenvolvimento da investigação na área dos estudos da cultura visual.

Referências

- Aristimuño, F. (2020). *Educação para a cultura visual nos média sociais [EVMS]: O meme e a cultura do remix no desenvolvimento de competências para o empoderamento visual e mediático nos ensinos básico e secundário* [Tese de doutoramento, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/45098>
- Aristimuño, F. (2021). Mapeando a materialidade artística no ensino remoto de emergência: A apropriação e o remix como meios de subjetivação e socialização pela arte. In *A educação artística atrás das máscaras, no IX congresso internacional matéria-prima* (pp. 421–432). Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes. <https://doi.org/10.57843/ulisboa.fba.cieba.00002.2025>
- Canal Cultura Visual. (2016a, 16 de maio). *O que é leitura de imagem?*
- Canal Cultura Visual. (2016b, 8 de dezembro). *Arte e selfie: do autorretrato às conversas visuais* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EguNYM_J2SE
- Canal Cultura Visual. (2017a, 21 de junho). *Modos de Ver de John Berger - Uma leitura* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=NDHvtxG6_jQ
- Canal Cultura Visual. (2017b, 3 de dezembro). *Arte e performance de gênero* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QyFfCjEfM2Y>
- Canal Cultura Visual. (2021, 30 de janeiro). *O que são narrativas visuais* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LYNg_kvPDTk
- Canal Cultura Visual. (2023, 15 de janeiro). *Período azul de Picasso* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Jv-4Ci8IA1g>
- Canal Cultura Visual. (2024, 3 de novembro). *Deepfakes na cultura visual* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zVYyfNAd438>
- Duncum, P. (2010). Seven principles for visual culture education. *Art Education*, 63(1), 6–10. <https://doi.org/10.1080/00043125.2010.11519047>
- Lagazzi, S. (2017). Trajetos do sujeito na composição fílmica. *Análise de Discurso em Rede: Cultura e Mídia*, 3, 1–17.
- Lagazzi, S. (2023, 29 de maio). *Trajetos discursivos do olhar - Suzy Lagazzi (UNICAMP)* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/qZQa0qq...XQ>

Marques, A., & Aristimuño, F. (2015). Descobrimo o nosso olhar na obra de Túllio Victorino. Uma proposta de ação educativa no museu Casa Atelier Túllio Victorino. In P. B. Bastos (Ed.), *14º encontro internacional de arte e tecnologia: #14.ART: Arte e desenvolvimento humano* (pp. 402–405). UA Editora. <https://doi.org/10451/57298>

Pereira, S., Pinto, M., Madureira, E. J., Pombo, T., & Guedes, M. (2023). *Referencial de educação para os media para a educação pré-escolar, o ensino básico e o ensino secundário*. Ministério da Educação e Ciência. <https://doi.org/1822/88046>

Ramírez-Hurtado, C., & Massó Guijarro, B. (2024). Raptivism on YouTube: Studying the response of videoart prosumers to school bullying in Spain. *Pedagogika*, 143(3), 135–156. <https://doi.org/10.15823/p.2021.143.7>

Shoufan, A., & Mohamed, F. (2022). YouTube and education: A scoping review. *IEEE Access*, 10, 125576–125599. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3225419>