



Periferia

ISSN: 1984-9540

periferiauerj@gmail.com

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Brasil

Wallace Carriço de Almeida[1] Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Rosemary dos Santos de Oliveira[2] Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Edméa Oliveira dos Santos[3] Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
A DISCURSIVIDADES DOS MEMES – MIMETIZANDO-SE NAS REDES EDUCATIVAS.
Periferia, vol. 11, núm. 2, 2019, Maio-, pp. 57-89
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552159358017>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais informações do artigo
- ▶ Site da revista em redalyc.org

UOL
redalyc.org

Sistema de Informação Científica Redalyc
Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal
Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

A DISCURSIVIDADES DOS MEMES - MIMETIZANDO-SE NAS REDES EDUCATIVAS

Wallace Carriço de Almeida¹

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Rosemary dos Santos de Oliveira²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Edméa Oliveira dos Santos³

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Resumo

Este artigo surge a partir do levantamento dos achados de uma pesquisa-formação na cibercultura, onde buscamos compreender, como mobilizar Atos de Currículo que contemplassem a proposta de *App-Learning*. Nossa opção metodológica foi a pesquisa-formação na cibercultura (SANTOS), a multirreferencialidade (ARDOINO) e as pesquisas nos/dos/com os cotidianos (CERTEAU, ALVES). Essa pesquisa ocorreu no âmbito da disciplina Informática na Educação, do curso de Pedagogia a distância da UERJ, oferecida em parceria com a Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro (Cecierj) / Consórcio CEDERJ durante o segundo semestre do ano de 2017. Como achados apresento as narrativas e imagens que surgiram durante a pesquisa, verificando nelas a manifestação da autoria dos praticantes na produção crítica de memes contextuais com sua prática, revelando seus dilemas e produzindo novos contextos de aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Pesquisa-formação na cibercultura. Docência Online. Cotidianos

¹ Doutorando em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares (PPGEduc/UFRRJ) da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ProPEd/UERJ). Membro do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPD OC). Professor de Anos Iniciais da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura do Rio de Janeiro. Áreas de atuação: App-Learning, Formação de professores, Cibercultura, Práticas pedagógicas, Educação online e Informática na Educação. E-mail: wallace.almeida@me.com

² Doutora e Mestre em Educação pela UERJ. Professora Adjunta do Departamento de Formação de Professores da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (FEBF-UERJ). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas (PPGECC) na Linha de Pesquisa: Educação, Comunicação e Cultura.

³ Professora Titular-Livre da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Atua no Instituto de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDUC), na linha de pesquisa "Linha 1: Estudos Contemporâneos e Práticas Educativas".

THE DISCURSIVITY OF THE MEMES - MIMETIZING ON THE EDUCATIONAL NETWORKS

Abstract

This article arises from the survey of the findings of a research-training in cyberculture, where we seek to understand, how to mobilize Curriculum Acts that contemplate the App-Learning proposal. Our methodological option was the research-training in cyberculture (SANTOS), the multireferentiality (ARDOINO) and the researches in / with / to the daily ones (CERTEAU, ALVES). This research was carried out in the scope of the Computer Science in Education course, offered by the UERJ Distance Education course offered in partnership with the Center for Science and Higher Distance Education of the State of Rio de Janeiro (Cecierj) / CEDERJ Consortium during the second semester of the year 2017. As findings I present the narratives and images that emerged during the research, verifying in them the manifestation of the authors of the practitioners in the critical production of contextual memes with their practice, revealing their dilemmas and producing new contexts of meaningful learning.

Keywords: Research-training in cyberculture. Teaching Online. Everyday.

LA DISCURSIVIDAD DE LOS MEMES - MIMETIZANDO EN LAS REDES EDUCATIVAS

Resumen

Este artículo surge a partir del levantamiento de los hallazgos de una investigación-formación en la cibercultura, donde buscamos comprender, cómo movilizar Actos de Currículo que contemplasen la propuesta de App-Learning. Nuestra opción metodológica fue la investigación-formación en la cibercultura (SANTOS), la multirreferencialidad (ARDOINO) y las investigaciones en los / as / con los cotidianos (CERTEAU, ALVES). En el curso de la disciplina Informática en la Educación, del curso de Pedagogía a distancia de la UERJ, ofrecida en asociación con la Fundación Centro de Ciencias y Educación Superior a Distancia del Estado de Río de Janeiro (Cecierj) / Consorcio CEDERJ durante el segundo semestre del año 2017. Como hallazgos presento las narrativas e imágenes que surgieron durante la investigación, verificando en ellas la manifestación de la autoría de los practicantes en la producción crítica de memorias contextuales con su práctica, revelando sus dilemas y produciendo nuevos contextos de aprendizaje significativos.

Palabras clave: Investigación-formación en la cibercultura. Docencia en línea. Todos los días.

Introdução

Dentre as tecnologias desenvolvidas no século XX, foram o computador e a internet, algumas das invenções que mais causaram transformações políticas, econômicas e culturais na sociedade. Isso se deve pelo fato de que novas formas e possibilidades de pensar, agir, interagir, criar e compartilhar surgiram com o desenvolvimento do ciberespaço⁴ e da cibercultura⁵.

Esta realidade começa a mudar no final do século XX e início do século XXI quando é intensificada a produção e a comercialização de dispositivos digitais móveis como *notebooks*, *palmtops*, *tablets* e *smartphones* que agora conectados a redes sem fio com o padrão Wi-Fi ou redes de telecomunicação 3G ou 4G potencializaram a produção de informações, saberes, e conhecimentos em mobilidade. Esta junção dos dispositivos móveis com as redes de telecomunicação faz surgir o que Lemos (2007) chama de mídias locativas - *“dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade”*. Fazendo emergir o que Santaella (2008, p. 95) define como *“novas espacialidades de acesso, presença e interação que reconstituem os modos como nossos encontros com lugares específicos, suas bordas e nossas respostas a eles estão fundadas social e culturalmente”*.

O meme como manifestação cultural

Um meme é normalmente uma idéia. Uma espécie de tendência e forma que se dissemina entre indivíduos de uma mesma cultura. Um meme carrega significados que são difundidos de um indivíduo a outro através de dinâmicas replicadas, mixadas e compiladas que adaptam novas perspectivas ao seu contexto original. É também uma expressão geralmente utilizada para descrever uma imagem, vídeo e/ou *GIF* relacionado ao humor, sátira ou crítica social, que se espalha via internet.

⁴ O ciberespaço é entendido com o espaço que interconecta pessoas e computadores

⁵ A cibercultura é a cultura contemporânea estruturada pelas tecnologias digitais em redes na cidade

Para (SANTOS, COLACIQUE E CARVALHO, 2016) os memes criados na internet podem ser entendidos como aspectos da realidade imagética e trazem com humor, elementos para a imaginação que recria e interpreta a realidade por ele representada. Uma página⁶ da internet transformou memes em capas de livros clássicos. Outra criação interessante é o acervo que está na página www.museudememes.com.br⁷, que reúne histórias que inspiraram memes, explicam a origem e fazem uma pequena análise do contexto que viralizou. A página também coleta artigos, entrevistas com donos de páginas famosas na internet e com pessoas que tiveram sua imagem envolvida em memes.

Os memes também podem ser usados em sala de aula para sintetizar a ideia de um conceito, um momento histórico ou experiência, desenvolver a criatividade e a colaboração e promover a autoria entre professores-alunos e alunos-alunos.

Figura 1 - Meme de Richard Dawkins sobre os memes



Fonte: Meme elaborado pelo autor no contexto da pesquisa⁸

⁶ Disponível em <<https://catracalivre.com.br/geral/educacao-3/indicacao/esta-pagina-transformou-memes-em-capas-de-livros-classicos/>>. Acesso em 29/03/2018

⁷ A equipe do #MUSEUdeMEMES congrega docentes e discentes em caráter permanente ou honorário. São pesquisadores da pós-graduação em Comunicação (PPGCOM-UFF), da graduação em Estudos de Mídia/UFF, e também de outras áreas e instituições.

⁸ O símbolo disposto ao lado da imagem é um QR Code. O QR Code (sigla do inglês Quick Response) é um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones

O termo foi cunhado por Richard Dawkins, em 1976, no livro *The Selfish Gene* (O Gene Egoísta), e teve seu uso reapropriado pela internet que experimentava a WEB 2.0 e agora explodia em produção autoral e compartilhamento em massa de conteúdos e informações.

Com a Web 2.0, passamos a ter sites publicados e editados pelos próprios usuários da rede. [...] Com a apropriação da rede por grupos-sujeitos (mercado, mídia clássica e principalmente nativos digitais) criativos e antenados com a lógica da interatividade e da colaboração, novas e surpreendentes soluções informáticas foram criadas no contexto em que também fizeram emergir novas atitudes mais engajadas com a autoria e co-autoria de sentidos, significados e significantes. (SANTOS, 2010, p. 107-129)

Em um cenário onde a liberação do pólo de emissão permite a autoria dos praticantes culturais em uma verdadeira apropriação dos meios sociais de produção, surge um verdadeiro chamado às massas, aliciando-as a aquisição de novos conhecimentos. Esse movimento, por sua vez, incita o surgimento de novas soluções informacionais que, como novos habitats sintéticos, proporcionariam o engajamento de indivíduos em um movimento de colaboração mútua que viria a originar as primeiras comunidades virtuais.

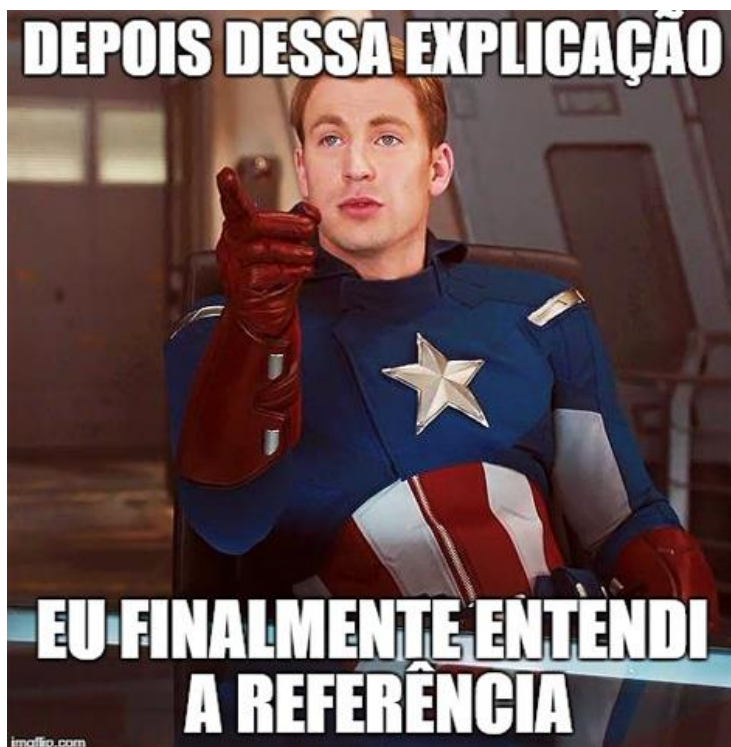
Os conhecimentos vivos, os *savoir-faire* e competências dos seres humanos estão prestes a ser reconhecidos como a fonte de todas as outras riquezas. Assim, que finalidade conferir às novas ferramentas comunicacionais? Seu uso mais útil, em termos sociais, seria sem dúvida fornecer aos grupos humanos instrumentos para reunir suas forças mentais a fim de constituir intelectuais ou “imaginantes” coletivos. A informática comunicante se apresentaria então como a infra-estrutura técnica do cérebro coletivo ou do *hipercórtex* de comunidades vivas. O papel da informática e das técnicas de comunicação com base digital não seria “substituir o homem”, nem aproximar-se de uma hipotética “inteligência artificial”, mas promover a construção de coletivos inteligentes, nos quais as potencialidades sociais e cognitivas de cada um poderão desenvolver-se e ampliar-se de maneira recíproca. (LÉVY, 2007, p. 25)

celulares equipados com câmera. Esse código é convertido em texto (interativo), um endereço URL, um número de telefone, uma localização georreferenciada, um e-mail, um contato ou um SMS. Neste texto todas as imagens que dispõem de um QR Code apontam para um link com mais informações. Para obter um leitor de QR Code para o seu smartphone acesse o link <http://bit.ly/leitordqrcode>

Dessa construção de coletivos inteligentes, originam-se as Wikis, os Blogs, as comunidades sociais e os fóruns que permitem aos seres a disseminação dos saberes e sentidos com outros que, assim como eles, compartilham interesses em comum. É portanto a partir dessas relações, saberes e sentidos partilhados entre os todos que surge a necessidade de aplicação de uma idéia ou um conceito que permita o reconhecimento e a associação imediata de um símbolo por todos os membros que participam daquela comunidade.

Seriam portanto essas unidades sociais o cenário perfeito para que ocorresse a “incubação”, assim como na metáfora genética de Dawkins, da viralização dos memes no cenário digital. Assim eles surgem, e ganham relevância principalmente devido ao seu potencial viral e replicativo. Demandando apenas que se tome uma idéia básica que esteja estabelecida no cenário cultural, apropriando-se de sua relevância, e da intervenção autora e criativa do praticante para bricolar a lógica e a mensagem na produção de um novo sentido contextualizado.

Figura 2 - Meme do Capitão América, um dos memes mais conhecidos da internet



Fonte: Meme elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

É, portanto, nesse contexto que os memes passam a representar o conceito, forma e estética que conhecemos hoje de forma tão difundida nas comunidades virtuais. Retirados de imagens, desenhos, filmes e propagandas eles recriam e reproduzem situações e elementos da cultura popular em tom cômico, satírico, quebrando tabus e abrindo espaços de discussão e reflexão.

Essas imagens são expressões particulares, comunicam intencionalidade, são testemunhas de mudanças ocorridas, indicam compreensão e visões de mundo, registram momentos que ficam na memória como os antigos álbuns de família. Elas circulam contando e recontando histórias. São, portanto, também narrativas do cotidiano (SANTOS, COLACIQUE, CARVALHO, 2016, p. 136)

Precisar quando foi que surgiu o primeiro meme é uma missão praticante impossível tendo em vista que o meme pode representar uma idéia, comportamento ou estilo que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura. Sendo assim podemos destacar alguns dos principais memes que contribuíram para a popularização e definição do movimento, principalmente no cenário brasileiro, onde a internet começa a se popularizar na década de 90 e se consolida a partir dos anos 2000 com o surgimento do Orkut.

De certa forma podemos dizer que o fenômeno dos memes têm início no surgimento das primeiras "*Rage Comics*" (ou "quadrinhos" de raiva). As *Rage Comics*, por sua vez, surgem de uma série de quadrinhos na web com desenhos de rostos de personagens que demonstram expressões faciais fundamentais da natureza humana. Criados com *software* de desenho simples, como o *Paint* da *Microsoft*, os quadrinhos são tipicamente usados para contar histórias sobre experiências da vida real em um viés humorístico. Seu surgimento é atribuído a uma postagem em um dos fóruns do *4Chan* com a face "FUUUUUUUU" em 2008 e a uma outra aparição posterior em 2009 em uma postagem do *Reddit*.

Figura 3 - Algumas das rage faces mais conhecidas no universo dos memes.



Fonte: Imagem adaptada de <http://bit.ly/xahartsragefaces>

Uma das primeiras adaptações dos *Rage Comics* em um contexto educativo pode ser encontrada no relato do professor de inglês, Scott Stillar⁹, que em outubro de 2011, postou no *Reddit* um relato de sua experiência ao trabalhar os *Rage Comics* como referência gráfica de estados das emoções ao ensinar estudantes japoneses da Universidade de Tsukuba, no Japão, o que lhe rendeu até mesmo uma entrevista ao jornal *Daily Dot*. Com o título: *Making rage comics? Just fine with this English teacher*, a matéria relata como a abordagem não convencional de um professor transformam as *Rage Comics* de um passatempo em um valioso dispositivo de aprendizagem.

Apesar de ter sido um movimento muito importante no cenário virtual, é importante ressaltar que, na época, o termo *Rage Comic* nunca chegou a se popularizar no Brasil, e com o seu aparecimento no cenário nacional, o termo meme foi apropriado para caracterizar esse novo universo de imagens que passaram a inundar os blogs de conteúdo humorístico que disseminavam esse conteúdo diariamente.

⁹ Fonte: <http://bit.ly/memeteacher>

Contexto nacional

Inaugurado então pelas suas primeiras aparições no cenário nacional, a cultura dos memes iria ainda incorporar outros elementos visuais típicos da cultura brasileira, tais como fotos de celebridades, personagens de novelas, conteúdos de propagandas e principalmente personalidades e contextos políticos.

Figura 4 - Um dos memes mais populares de 2018 em uma nova adaptação



Fonte: Imagem adaptada de <http://bit.ly/museudememesbilete>

Em 2014, pela primeira vez na história do país, mais da metade da população estava conectada à internet durante um período de eleição presidencial. Até então, nas eleições anteriores, a internet ainda era um campo de novidade na crítica social política, um cenário que veio a ser completamente modificado principalmente nas manifestações sociais que ocorream em todo o território nacional em Junho de 2013.

Ainda podemos destacar um outro fator que influenciou de forma decisiva a interação e a movimentação das massas em um cotidiano digital, sendo esse a popularização dos smartphones e da política da disseminação dos pacotes de internet popular e acessível por R\$ 0,50 pelas operadoras de telefonia móvel.

Segundo uma pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil¹⁰, cerca de 4% da população tinha acesso à internet pelo celular em 2010. No fim de 2013, já eram 31% dos brasileiros, ou 52,5 milhões de pessoas conectadas.

Assim sendo, na eleição de maior participação das mídias sociais, os debates que eram transmitidos para grande audiência pela televisão, eram acompanhados simultaneamente por um público ainda maior nos *feeds* do Twitter e o no Facebook. Cada proposta e cada resposta se materializavam em novos memes, que de forma quase instantânea populavam as *timelines* e as *hashtags* que ascendiam aos assuntos mais comentados do momento.

Figura 5 - Alguns dos memes das eleições de 2014



Fonte: Meme elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Os candidatos, por sua vez, também viveram esse fenômeno e precisaram aprender e colocar em prática essa nova forma de expressão que eram os memes. Candidato à presidência em 2014, Eduardo Jorge do Partido Verde criou uma conta no Twitter em março de 2014 para interagir com os seus eleitores e apoiadores e foi surpreendido pela avalanche dos memes que lotavam sua *timeline* logo após o término do primeiro debate entre os presidentiáveis na Band no fim de agosto.

¹⁰ Fonte: <http://bit.ly/folhainternet>

Figura 6 - Eduardo Jorge tuíta sua descoberta



Fonte: Captura da postagem de Eduardo Jorge, disponível em <http://bit.ly/posteduardojorge>

Sua descoberta gerou uma postagem no Twitter a qual foi retweetada (compartilhada) mais de 19.000 de vezes e recebeu mais de 7.000 curtidas. “As campanhas viram nisso uma oportunidade para, durante o debate, complementar informações ou reproduzir citações de candidatos para ter certeza que alcançariam mais pessoas”. Afirmou na época Bruno Magrani¹¹, diretor de relações institucionais do Facebook Brasil.

A militância do PT adotou durante a candidatura o personagem “Dilma Bolada”, que até então possuía um milhão e meio de seguidores na sua fanpage no Facebook (atualmente aproximadamente 1.748.386 seguidores) onde, segundo Carlos Affonso Pereira de Souza, diretor do Instituto de Tecnologia e Sociedade do

¹¹ Fonte: <http://bit.ly/bbceleicao>

Rio de Janeiro (ITS-Rio), esses memes produzidos em apoio a candidatura de Dilma Rousseff tiveram um papel importante em sua vitória.

Pesquisar as imagens e refletir sobre elas nos permite compreender o momento em que vivemos na medida que entendemos que pesquisar na cibercultura é dialogar com o momento em que vivemos criando a todo tempo novas táticas no fazer aprender e ensinar. Buscando sempre mergulhar com todos os sentidos em nossos estudos e práticas, virando de ponta cabeça à medida que compreendemos que é limite aquilo que nos habituamos a ver como apoio. Bebendo em todas as fontes, mesmo aquelas vistas anteriormente como dispensáveis e mesmo suspeitas sem deixar de narrar a vida e literaturizar a ciência para comunicar de forma acessível a todos os públicos e garantir a presença necessária dos praticantes, em imagens e narrativas (ALVES, 2008).

Pensando no potencial discursivo e educativo dos memes e concebendo cada praticante cultural como um potencial “*meme machine*” (ou “máquina de meme”) (BLACMORE, 1999) decidimos produzir pesquisa utilizando memes visando produzir sentido em nosso processo de autoria em redes educativas na cibercultura. Assim intencionamos criar memes garantindo, por meio da produção de narrativas e imagens, a fala, o lugar e o espaço do educador em formação, revelando a partir de sua própria itinerância e prática, os desafios e incertezas que encerram o ser professor em um cenário tão conturbado como o da educação brasileira.

Autorias em rede

Os memes, assim como as charges, nascem a partir de uma conotação simbólica que permeia seu estado de produção, transportam esses significados em sua própria constituição e entregam um propósito significativo de conclusão. Desse modo é preciso que o leitor faça uma associação lógica interpretativa entre o contexto associativo que o meme deseja representar e o conteúdo narrativo da mensagem que o meme deseja transmitir. Uma relação associativa-interpretativa que a primeira vista pode parecer complexa e penosa, mas desenvolve-se com naturalidade nos ambientes sociais da atualidade.

Partindo da função prática dos memes na cibercultura, nos preparamos para proporcionar na “Aula 2 - Autoria em rede: memes!”, uma ambiência formativa com a experiência de acionarmos o meme como dispositivo disparador de autoria crítica. Propondo que os praticantes vivenciassem a experiência da produção coletiva de um meme, através de um aplicativo (Meme Generator), para transmitir, através dele, uma mensagem que suportasse a existência de um contexto educativo.

Figura 7 - Aula 2 - Autoria em rede: memes!

Aula 2 (AD1/Parte II - 08/08 a 08/09) - Autoria em rede: memes!

Um dos fenômenos que emerge como prática da cibercultura é o meme: “na sua forma mais básica, um Meme de Internet é simplesmente uma ideia que é propagada através da World Wide Web (WWW). Esta ideia pode assumir a forma de um hiperlink, vídeo, imagem, website, hashtag, ou mesmo apenas uma palavra ou frase. Este meme pode se espalhar de pessoa para pessoa através das redes sociais [...] na web tornando-se geralmente viral. Um meme de Internet pode permanecer o mesmo ou pode evoluir ao longo do tempo, por acaso ou por meio de comentários, imitações, paródia [...] Uma importante característica de um meme é poder ser recriado ou reutiliza do por qualquer pessoa” (WIKIPÉDIA, 2016b). A partir do fenômeno dos memes na cibercultura que nos inspiramos para fazer essa “Aula 2 – Autoria em rede: memes!”, que também está dividida em duas partes: **teórica e prática**.

Na parte teórica, iremos compreender as características da aprendizagem ubíqua e seus desdobramentos pedagógicos através da construção de memes. Vejam os artigos indicados para leitura na parte de material de estudo. Acessem ao fórum de discussão do seu polo em cada tópico:

- **Fórum 1** – Educação e cibercultura: aprendizagem ubíqua no currículo da disciplina didática + A autoria visual na internet: o que dizem os memes?

Na parte prática, faremos uma atividade de produção de memes em GRUPO (2 até 4 participantes) através de sites e de aplicativos indicados na parte de material de estudo. Não se esqueçam de assistir aos tutoriais. O grupo deverá criar um ou mais meme(s), postá-lo no grupo do Facebook e junto com a postagem deverá constar uma síntese entre 10 e 20 linhas de como foi o processo de criação e de escolha do Meme(s). Um dos participantes do grupo deverá publicar o trabalho final (o meme) no grupo do Facebook correspondente a cada polo. Os links dos grupos do Facebook estão listados na parte de material de estudo. Todos os alunos deverão acessar ao grupo do Facebook para comentarem pelo menos duas postagens. Segue abaixo a formatação para a entrega do trabalho final via Grupo do Facebook:

Tema do Meme:

Participantes: XXXXXXXX Matrícula; XXXXXX Polo: XXXXX;
XXXXXXXX Matrícula; e XXXXXX Polo: XXXXX.

Postagem do Meme junto com a síntese (10 e 20 linhas) de como foi o processo de criação e de escolha do Meme (pode ser mais de um meme).

Referências consultas: (livros, sites, artigos, vídeos, imagens).

A atividade ainda conta com outros fóruns:

- **Fórum 2** - Formação de grupos;
- **Fórum 3** - Achados e perdidos.

Bom produções para todxs! 😊



Fonte: Captura da postagem da aula 2 no ambiente do Moodle da disciplina.

Essa atividade se daria na culminância da proposta concebida, intencionando primeiramente, trabalhar e situar o contexto social do surgimento do fenômeno, suas facetas, implicações, e principalmente seu potencial de ação em tempos de cibercultura.

Produzimos então um desenho didático que parte da premissa que a mecânica prática do meme é popular e já pertence ao cotidiano dos praticantes, dispensando

sua apresentação estrutural para concentrar os esforços no aprofundamento teórico e prático da autoria visual do meme na cibercultura.

Desse modo elaboramos uma sugestão de aula que deveria ocorrer simultaneamente na cidade e no ciberespaço, articulando teoria e prática, contemplando o desenvolvimento didático de cada praticante, atendendo os recursos acionados no desenho didático disposto na imagem a seguir:

Figura 8 - Visão geral dos recursos acionados na aula

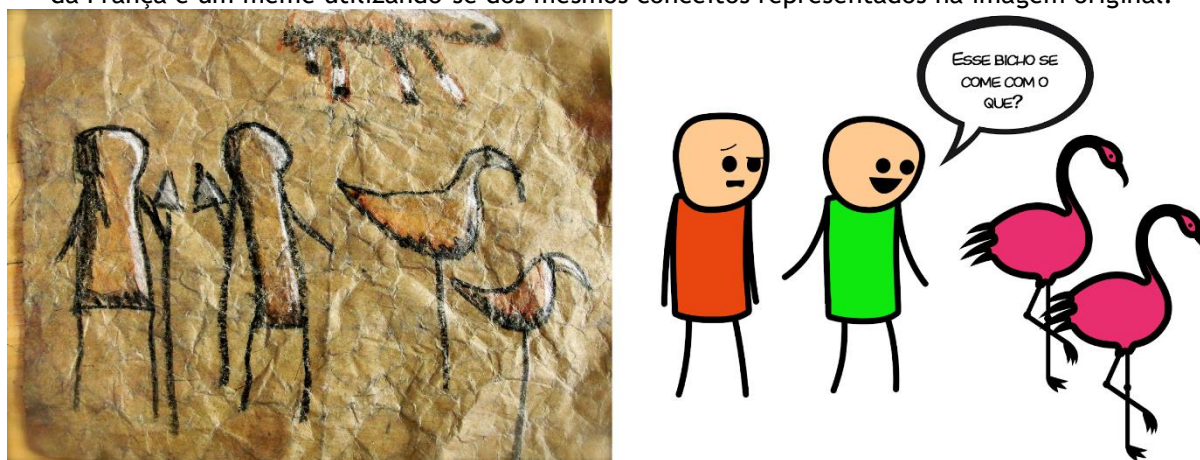


Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Na intenção de reconfigurar o paradigma de frivolidade, que geralmente é atribuído aos movimentos que surgem na internet, trazemos uma nova concepção, estruturada em implicação, intencionalidade e sinergia que surgem das experiências formativas em contextos de educação online, entendendo que argumento dos memes se torna relevante à medida em que percebemos que sua linguagem é efetivamente capaz de transmitir sentidos de forma singular e prática sendo raramente verificada em outras formas de expressão cultural conhecidas e praticadas pela humanidade.

Assim como os primeiros pictogramas registrados nas paredes das cavernas supriam o desejo do homem primitivo de manifestar os seus sentimentos, anseios, crenças e mitos para a sua comunidade temporal e para gerações futuras, os memes vem hoje satisfazer a necessidade do *Homo zappiens*¹² de registrar, criticar e compartilhar os acontecimentos do nosso cotidiano para uma multidão de indivíduos conectados.

Figura 9 - Pictogramas encontrados na caverna de Lascaux, um complexo de cavernas ao sudoeste da França e um meme utilizando-se dos mesmos conceitos representados na imagem original.



Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Se os nossos ancestrais possuíam a capacidade de perceber e representar o mundo ao seu redor de uma maneira tão simples, registrando ali suas técnicas de

¹² Homo zappiens é como é denominada a nova geração, que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância segundo Wim Veen e Ben Vracking.

caça, sistemas de agricultura e pecuária, muito mais somos nós hoje também de demarcamos e registramos as situações intrigantes e instigantes do nosso cotidiano escolar, profissional e social demarcando esse percurso em multiplicidade de memes. Sejam estes de cunho cômico ou repletos de crítica da nossa sociedade, produzindo e reproduzindo a cultura; influenciando e sendo influenciados por ela, vivemos em movimento cíclico que varia apenas de suporte, do que antes era demarcado nas paredes e agora é vivido nas telas de nossos celulares.

Ainda acerca do suporte, é importante destacar que esse sempre esteve restrito a atender a agenda de seus proprietários, ainda mais quando tratamos de meios de comunicação já estabelecidos, a saber, o jornal, o rádio e a televisão.

Mesmo em tempos modernos, já com a efetiva presença da internet em nosso meio, é certo afirmar que os meios de criação, publicação e compartilhamento de conteúdo não era acessível à grande maioria daqueles que se aventuravam a desbravar os primórdios da Web.

Em tempos de Web 1.0, a publicação e o compartilhamento das informações eram dificultados por interfaces não amigáveis, havendo a necessidade de se conhecerem linguagens próprias de programação, como a linguagem HTML. Os conteúdos eram “estáticos” e não interativos. Uma vez disponibilizado, o material servia para consulta dos usuários, que não poderiam interferir no conteúdo, nem cocriar a mensagem. Nesse cenário, a internet era predominantemente composta por textos. Mesmo os principais recursos para interação, como chats e e-mails, tinham como foco o uso de formas textuais de comunicação. Já o advento da Web 2.0 é marcado pela possibilidade de veiculação de conteúdos criados, editados e publicados pelos praticantes das redes. Interatividade, hipertexto, mobilidade e ubiquidade são potencializados; dispositivos móveis e conectados permitem que usuários troquem, criem, divulguem e contestem informações, em qualquer lugar do mundo, em tempo real (SANTOS, 2011). É nesse contexto que imagens e vídeos ganham mais espaço e vêm dominando o cenário de softwares sociais como o Facebook, por exemplo. (SANTOS, COLACIQUE, CARVALHO, 2016, p. 136, grifo nosso)

O Facebook, um desses softwares sociais que recebeu notoriedade após o surgimento da Web 2.0, tornou-se o grande expoente desses novos espaços digitais

desenvolvidos em busca de agrupar as ideias e interesses de milhões de pessoas em uma interface repleta de visibilidade, disponibilidade e conectividade.

Mesmo assim é importante notar que esse último aspecto, o da conectividade, só vem se tornar particularmente efetivo com o advento da mobilidade, dos smartphones e principalmente das lojas de aplicativos, que terminaram por “usurpar” o holofote das páginas e sites que eram concebidos para serem apreciadas pelas várias polegadas de um monitor de desktop, e decide encapsular em pequenos pacotes de aplicações diversas os mesmos recursos e funções, se não maiores e melhores, acessíveis em telas touch disponíveis na palma da mão.

O próprio Facebook, nascido antes da perspectiva da mobilidade, precisou se adaptar em formato de aplicativo para alcançar a atual marca de dois bilhões de pessoas conectadas todos os meses. Vale lembrar que, desde 2016, mais da metade desse número de usuários acessa o Facebook exclusivamente por dispositivos móveis.

Esse cenário móvel de oportunidades proporciona também o surgimento de empreendimentos que são concebidos para existir de forma única e exclusiva na interface de aplicativo, como é o caso do Nubank, do Uber e do Instagram.

O Instagram chama aqui nossa atenção, não somente por ser um software social de compartilhamento, mas por ter como foco a partilha de imagens. Lançado exclusivamente para iPhone em 2010, hoje está disponível em quase todas as plataformas móveis e aceita não somente o compartilhamento de imagens, como também gifs e vídeos.

É reduto de celebridades, modelos e atletas, funcionando como galeria do “padrão” de vida imposto pela elite da sociedade, mas, por outro lado, abriga também contribuições e movimentos de artistas, ativistas, políticos e pessoas comuns que retratam e divulgam suas experiências do cotidiano de forma muito singular e transformadora. Espaços da cidade que muitas vezes se perdem na vida agitada dos grandes centros urbanos se tornam experiências transformadoras ao serem remixados em novos contextos em publicações implicadas.

Figura 10 - Captura de imagens significativas postadas no Instagram



Fonte: Montagem de capturas de elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

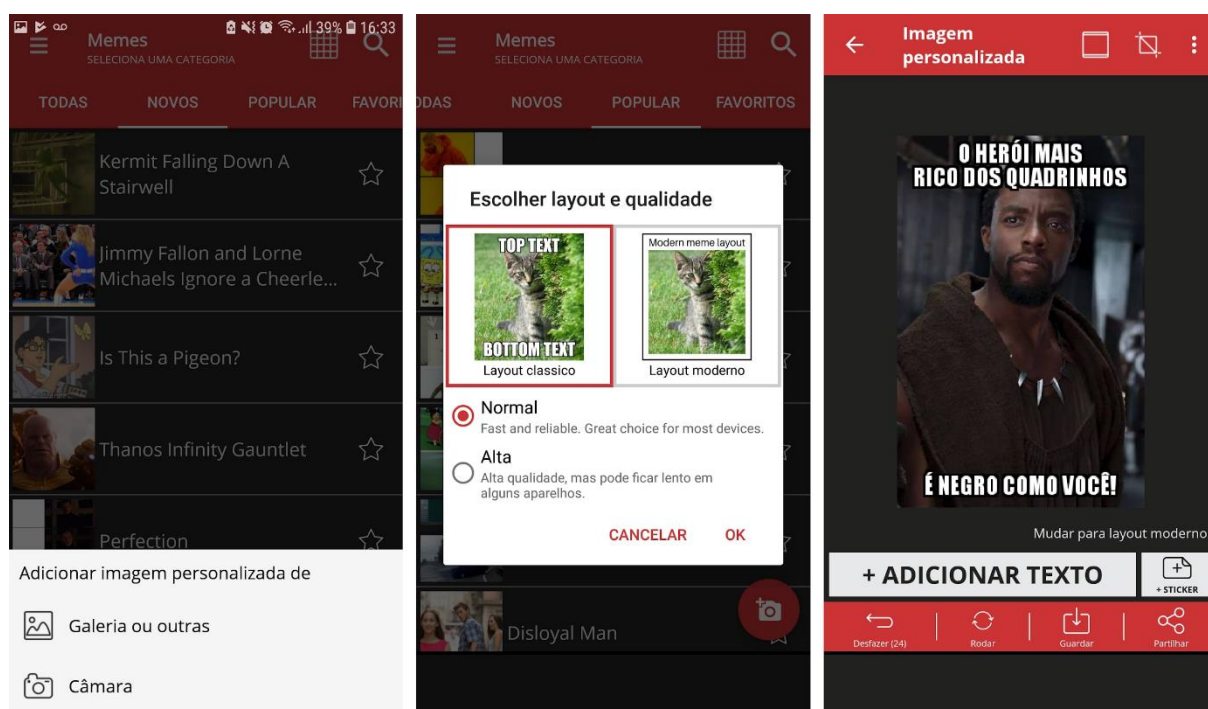
Imagens que revelam, retratam e comovem, que ensinam, corrigem e resolvem finalmente denunciar a injustiça, o ódio e a miséria que assola as vidas das massas que se espremem nos casebres das comunidades e daqueles que um dia ousaram se interpor entre estes e o frio toque da realidade.

Optamos, portanto, por reconhecer e valorizar todas essas experiências visuais formativas que podem ser concebidas pelas imagens obtidas nos espaços da cidade e do ciberespaço, em diversos contextos sociais, buscando inferir nessa prática uma reflexão inspiradora capaz de modificar nossa prática docente.

Utilizando-nos do potencial marcante das imagens, tomando emprestada a dinâmica e a discursividade dos memes em associação com os aplicativos de produção e publicação de conteúdo para redes sociais de comunicação, visamos produzir conceitos para serem publicados nos grupos de interação da disciplina e para a criação de um espaço de memória para a posteridade.

Aqui a opção pelo aplicativo Meme Generator como dispositivo de geração de narrativas está fundamentada na sua particularidade de proporcionar aos seus usuários a possibilidade de, não somente acessar um banco de imagens com os principais memes organizados por categoria, como também criar um meme a partir de uma imagem original que pode ser capturada pela camera do smartphone ou escolhida a partir da biblioteca de imagens do aparelho.

Figura 11 - Capturas de telas do aplicativo na produção de um meme



Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Mais uma vez, para tornar acessível o conteúdo em contexto de mobilidade, disponibilizamos o material em forma de texto e em vídeo para abranger os mais diversos cenários e perfis de estudo. Assim ao iniciarmos Aula 2 com o grupo de praticantes liberamos os conteúdo dos tutoriais, visando suprimir qualquer dúvida que pudesse surgir na utilização do aplicativo. Dessa vez o aplicativo estava em português, o que atendia um pedido feito por diversas vezes nos fóruns da disciplina e no grupo do Facebook.

Figura 12 - Reprodução de parte do tutorial ¹³ em pdf produzido para a compreensão e utilização do aplicativo.

POR WALLACE ALMEIDA

MEME GENERATOR

Como utilizar o aplicativo




O que é o Meme Generator?

O **Meme Generator** é um aplicativo gratuito que permite criar e editar **memes** em nosso smartphone. Para utilizarmos o aplicativo precisamos seguir alguns passos simples, sendo o primeiro deles a instalação do aplicativo em nosso smartphone. O aplicativo está disponível para **iOS** e **Android** nos links abaixo:



iOS
escaneie ou
acesse:

[bit.ly/
memeios](https://bit.ly/memeios)



Android
escaneie ou
acesse:

[bit.ly/
memeoid](https://bit.ly/memeoid)

O símbolo disposto ao lado da imagem é um **QR Code**. O QR Code (sigla do inglês Quick Response) é um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos smartphones com um leitor de QR Code instalado.



MEMES

A expressão meme como conhecemos hoje é usada para descrever um conceito de **imagem, vídeo e/ou gif** relacionados ao humor, sátira ou mais recentemente como crítica social, que se espalha via Internet.

O termo é uma referência ao conceito de meme, que é atribuído a uma idéia, comportamento ou estilo que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura culturais criado



Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

¹³ o tutorial completo pode ser acessado escaneando o qr code disponível na última imagem

Figura 13 - Reprodução de parte do tutorial ¹⁴ em vídeo produzido para a compreensão e utilização do aplicativo.



Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Ressaltamos em ambos a importância de nos utilizarmos da capacidade de utilizarmos imagens de nossa autoria para melhor contextualização dos memes que iríamos produzir, pois essa possibilidade cativa nossa atenção ao viabilizar um suporte capaz de produção de nossas próprias ideias: permitindo a captura de lugares, contextos e situações diversas em nosso movimento cotidiano pela cidade, como também pelo que nos acomete através de nossa vivência no ciberespaço.

¹⁴ o tutorial completo pode ser acessado escaneando o qr code disponível no final da imagem

Por trabalhar nossa autoria nesses contextos tão diversos, exercitamos nossa reflexão crítica ao relacionarmos esses contextos na produção de memes que confrontam e problematizam questões que não seriam tão facilmente abordadas de outra forma.

Nossa proposta se resumia portanto na criação um ou mais memes por cada grupo de alunos, buscando revelar neles alguma realidade, contexto ou discurso que seja interessante problematizar com o coletivo de praticantes, expondo seus próprios questionamentos e participando nas discussões geradas sobre o assunto. Para isso pedimos que suas criações fossem postadas no grupo do Facebook para que, além de contemplarmos o espaço de interação de mais um ambiente formativo da disciplina, pudéssemos também compartilhar nossas criações com familiares e amigos, ampliando o alcance da discussão. Posteriormente criamos também um perfil no Instagram onde as imagens produzidas pelos praticantes fossem registradas para conservação da memória dos memes postados na disciplina.

Essa atividade recebeu um maior engajamento dos praticantes da disciplina, principalmente pelo fato de que muitos já tinham vivenciado experiências anteriores de contato com memes. Com essa competência já estabelecida, perceber as funcionalidades disponíveis pelo aplicativo para produção de memes e como elas poderiam potencializar sua criação, se torna apenas mais uma etapa em um processo de assimilação que ocorre naturalmente.

Autoria criativa em redes educativas

Eliminando a barreira técnica, verificamos o surgimento da autoria, na medida em que os praticantes iam se apropriando do aplicativo para emitir narrativas e imagens revelando a percepção não somente da sua realidade vivenciada no cotidiano na cidade e no ciberespaço, como também a crítica do próprio “microverso” em que eles mesmos estavam inseridos, como cursistas de uma graduação online em pedagogia.

Desafios que surgiram durante a realização da atividade da Aula 1, foram problematizados com uma série de memes que surgiam em quantidade e atraíam um

volume de comentários muito maior que aquele que costumávamos encontrar em qualquer outra postagem disponibilizada no grupo. Nessas postagens os praticantes sentiam-se livres para expor suas dificuldades acerca da proposta do aplicativo, suas frustrações ao tentar manusear o mesmo, os problemas que encontravam ao trabalhar em grupo, suas percepções acerca de como os aplicativos poderiam ter um fim educativo e até mesmo algumas discussões a respeito do uso de smartphones em sala de aula.

A inclusão prática dos memes inaugura na disciplina um espaço de livre colaboração onde cada um pode participar sem sentir que precisa estar totalmente fundamentado em tudo o que diz, ou mesmo julga estar sendo avaliado por um professor ao dar sua opinião. Esse espaço de trocas garante a democratização do pólo de emissão, elevando todos os praticantes a condição de interlocutor de suas práticas, de seus saberes e de sua formação na medida em que troca e aprende com o semelhante.

Nesse sentido, devemos considerar que o professor na cibercultura precisa ser mais um interlocutor do que um tutor, ou mesmo um professor no seu sentido mais tradicional[...] O professor/tutor é apenas alguém que executa e administra formas e conteúdos estáticos que partem de um pólo emissor para uma comunicação de massa, unidirecional, onde o estudante é apenas um receptor, e como tal, não constrói o conhecimento. (SANTOS, 2003, p. 38)

É da pluralidade de vozes desse lugar que partem as narrativas que nos interessam pesquisar, pretendendo resgatar nelas o sentido de nossa própria prática docente, apreendendo em cada fala o lugar de onde ela parte, os anseios de quem narra, e a percepção do meu fazer docente, sem esquecer que a essência daquilo que foi compartilhado é também reflexo da minha implicação, não somente com a pesquisa, mas também com todos os indivíduos acionados.

Destacamos, portanto, as narrativas e imagens que se seguem no intuito de compreender como a discussão com os memes podem empreender um contexto formativo, não somente para os praticantes da disciplina Informática na Educação, como também para minha própria formação como educador online. Principalmente no questionamento acerca da escolha dos dispositivos, da abordagem conceitual, das

Encontramos um pouco de tudo isso na postagem da praticante Bruna, uma das diversas narrativas que emergem da experiência relacionada a utilização do Aurasma. Em seu relato, ela revela que a inspiração do grupo para a concepção dos memes, parte da ideia de criar um clima de descontração sobre o assunto, aliviando a tensão proporcionada pelo desafio de trabalhar com o aplicativo. Ao partilhar sua produção, ela encontra conforto nas respostas de diversos outros cursistas que, assim como ela, estavam passando pela mesma situação.

Analisando individualmente o meme que acompanha a postagem, podemos perceber, o surgimento de uma série de relatos interessantes que vem corroborar com o contexto de nossa proposta. Mesmo não utilizando uma imagem autoral para produzir seu meme, ela consegue retratar sua realidade de forma original e criativa sintetizando em uma imagem todo um contexto de desafios e problemas vivenciados por grande parte dos cursistas daquela disciplina.

Mais uma vez a movimentação de reações e comentários se deu de forma acentuada, conforme pode ser observado pela quantidade de visualização da postagem (75 pessoas) e do volume de comentários e reações (24 e 36 respectivamente), obtendo uma proporção de engajamento variável entre 32% e 48%.

Percebendo que a postagem havia chamado a atenção dos praticantes, intervenho com a pergunta: o que vocês acharam de trabalhar com os memes como parte da avaliação? A primeira resposta vem da própria Bruna quando diz que em sua opinião foi a melhor parte, “tendo em vista que foram tantas pequenas, grandes e trabalhosas etapas para compor apenas a nota da AD 1... Os memes vieram pra aliviar a tensão...” Solange confirma: “*foi um momento para relaxar perto do que passamos com o aurasma!!*”

Encontramos a seguir, na reprodução de uma postagem do grupo do Facebook, um meme criado pela praticante Caroline Brandão que revela sua visão acerca da utilização prática do aplicativo Aurasma. Em seu meme bem humorado, ela ilustra perfeitamente a sua opinião do que deveria ser feito com o aplicativo ao desejar sua completa destruição.

Figura 15 - Meme de Caroline Brandão sobre o Aurasma.

Informática na Educação 2018.1- Polos Magé, Três Rios e Belford Roxo

Grupo fechado

Sobre

Discussão

Publicação de Caroline

Membros

Eventos

Vídeos

Fotos

Informações do grupo

Caroline Brandão
8 de setembro de 2017

AQUILO SE CHAMAVA AURASMA

Haha

Você, Kelly Cristina Lorenzon e outras 10 pessoas

William Scaldini Que isso!? Ele é tão legall hahahahaha

Kelly Cristina Lorenzon Depois que aprendi a usar o aplicativo achei bastante interessante, mas como professora fico imaginando como seria na sala de aula. Imagina cada criança com o seu celular ou tablet, em torno de 20 crianças, e o constrangimento de quem não tem um aparel... Ver mais

William Scaldini Kelly Cristina Lorenzon esse é um ponto de vista bastante relevante. Uma coisa é tratarmos da funcionalidade e aplicabilidade do recurso em teoria. Outra coisa é executá-lo na prática, dentro da sala de aula. É preciso ponderar todos esses aspectos, planejar muito bem a aula e averiguar os prós e contras dessa utilização.

Wallace Almeida Kelly Cristina Lorenzon e William Scaldini como vocês vêem essa proibição do uso de celulares em sala de aula?

Kelly Cristina Lorenzon No geral, se for como um aliado no processo ensino-aprendizagem é válido. Mas, as crianças no geral usam o celular para jogar e conversar, pelo menos vejo isso nos meus alunos de 7 e 8 anos. Se fizemos um pedido formal aos alunos para trazerem o celular para escola a responsabilidade passa a ser da instituição, e o índice de assalto onde trabalho é alto. Em alguns aspectos concordo com a proibição.

Kelly Cristina Lorenzon Minha filha tem 10 anos e não leva o celular para escola, mas faz o uso dele quando precisa fazer pesquisa.

William Scaldini Wallace, é uma linha muito tênue, porque ao passo que o professor pode utilizá-lo como recurso no processo de aprendizagem, o mesmo pode se tornar um empecilho para que haja eficácia em sua aplicação em sala de aula. Como a Kelly mencionou, há uma série de riscos que se corre. Principalmente quando se trata de crianças menores.

Wallace Almeida Entendo perfeitamente. Sou professor do município do Rio de Janeiro e tento levar a cultura da mobilidade para a sala de aula mesmo com a proibição dos celulares. Acredito que a forma como os alunos utilizam o aparelho demonstra a visão que eles têm do mesmo. Explico: enquanto não ensinamos que os celulares podem ser muito mais do que dispositivos de consumo de mídia, transformando nossos usos para uma prática de produção de conhecimento, eles servirão somente para a distração mesmo. E como aquele caso clássico: os celulares atrapalham o ensino em sala de aula ou nós é que não ensinamos novas maneiras de se usar o celular... Enfim, ótimas contribuições! Obrigado

Caroline Brandão Muito bacana esse debate. Realmente, se conseguirmos focar o lado do aparelho celular + internet direcionados na educação teremos ótimos resultados! Até mesmo os memes podem ser educativos!

William Scaldini A discussão foi tão contextualizada que virou questão única na AP rsrs

Fonte: Captura de postagem da praticante no grupo do Facebook da disciplina.

Podemos perceber pelos comentários da postagem que a opinião de Caroline não é compartilhada por todos os praticantes da disciplina. No comentário de William Scaldini: “Que isso? Ele é tão legal!” inicia-se inclusive um debate interessante a respeito da utilização de smartphones em sala de aula.

No relato de Kelly Cristina acerca de sua preocupação com a utilização prática do celular em sala de aula, inicio um debate questionando: “*como vocês vêem essa proibição do uso dos celulares em sala de aula?*” As respostas se tornam interessantes para compreender como podemos empreender um contexto formativo a partir de um meme.

Em sua resposta, Kelly deixa bem claro o seu posicionamento: “*No geral, se for como um aliado no processo ensino-aprendizagem é válido. Mas, as crianças no geral usam o celular para jogar e conversar, pelo menos vejo isso nos meus alunos de 7 e 8 anos. Se fizermos um pedido formal aos alunos para trazerem o celular para a escola a responsabilidade passa a ser da instituição, e o índice de assalto onde trabalho é alto. Em alguns aspectos concordo com a proibição.*” logo a seguir, complementa: “*Minha filha tem 10 anos e não leva o celular para a escola, mas faz uso dele quando precisa fazer pesquisa.*”

William ressalta: “*Wallace, é uma linha muito tênue, porque ao passo que o professor pode utilizá-lo como recurso no processo de aprendizagem, o mesmo pode se tornar um empecilho para que haja eficácia em sua aplicação em sala de aula. Como a Kelly mencionou, há uma série de riscos que se corre. Principalmente quando se trata de crianças menores.*” Esses relatos se tornam extremamente significativos quando entendemos que a noção de docência precisa admitir diversas outras competências, dentre as quais se encontra a perspectiva do contexto sociocultural, onde a violência, a desigualdade social e a realidade dificultam a prática daquilo que se deseja vivenciar.

Em contrapartida, quando penso acerca da minha própria realidade como professor de uma escola municipal em Ramos lembro que, mesmo situado em um contexto de violência que resultou no furto de três celulares de professoras que estavam em sala por um assaltante munido por facão, tento mobilizar atividades e

contextos formativos com o uso de smartphones, por acreditar e perceber que mesmo nesse cenário de abandono efetiva-se a prática da mobilidade entre aqueles que ainda arriscam em levar seu smartphone.

Acerca da afirmativa de que os smartphones só são utilizados pelas crianças “para jogar e conversar” coloco que muitas vezes “a forma como os alunos utilizam o aparelho demonstra a visão que eles têm do mesmo.” e explico dizendo que enquanto não ensinarmos que os celulares podem ser muito mais do que dispositivos de consumo, não podemos esperar que as crianças façam deles outro uso.

O mais interessante é que a mesma praticante que postou o meme desejando a destruição do Aurasma, que até então acompanhava o debate sem se pronunciar, admite após a leitura dos comentários que “se conseguirmos focar o lado do aparelho celular + internet direcionados na educação teremos ótimos resultados!” e conclui com a noção que buscavamos transmitir: “Até os memes podem ser educativos!” O debate foi ainda útil, conforme relato do praticante William Scaldini, para a resolução de uma das questões da AP1 que eles mesmos tiveram que responder para serem aprovados na disciplina.

Essa descoberta levantada no relato de Caroline não pode ser encontrada se apenas nos preocupássemos em garantir a interação emissor-receptor encontrada na grande parte dos modelos de EAD aplicados atualmente. Foi preciso abrir um espaço oficial, dentro do desenho didático da disciplina, onde eles se sentissem seguros para relatar, transmitir e até mesmo reclamar sobre aquilo que eles estavam vivenciando em individualidade. É da partilha dessas incertezas e frustrações que eles podem finalmente conceber um sentido para a sua prática.

O que importa nessa complexa rede de relações é a garantia da produção de sentidos, da autoria dos sujeitos/coletivos. **O conhecimento deve ser concebido como fios que vão sendo puxados e tecidos criando novas significações, onde alguns irão conectar-se a novos, outros serão refutados ou serão ignorados pelos sujeitos, “nós”, até que outros fios sejam tecidos a qualquer tempo/espço na grande rede que é o próprio mundo.** Daí a aprendizagem acontece quando o professor propõe o conhecimento, não o distribui, não oferece informações a distância. O estudante não estará mais reduzido à passividade de um receptor que olha, copia, repete. Ele é co-autor da comunicação e da rede de conhecimentos,

criando, modificando e tecendo novas e complexas redes. (SANTOS, 2002, pg. 118)

É no sentido de proporcionar uma experiência formativa baseada em redes de relações que buscamos demonstrar, de forma prática, como podemos trabalhar aspectos de tensão a partir de um contexto de informalidade. Entendemos que esse aspecto pode ser a única forma efetiva de estabelecer uma conexão presencial ativa entre cursistas e docentes situados em contexto de dispersão geográfica, tornando-se impraticável qualquer outra abordagem que não seja mediada pela perspectiva da educação online.

Essa postura de atuação torna-se ainda mais interessante quando levamos em conta a enormidade de desafios e obstáculos encontrados pela realidade do educador brasileiro, um fato relevante que não passou despercebido pelos docentes ou mesmo pelos cursistas na tessitura de suas críticas, principalmente em tempos de insegurança e corrupção política além do descaso e sucateamento da educação da universidade em que estudam.

Figura 16 - Reprodução de parte do tutorial de utilização de um dos aplicativos.

COMO ESCANEAR

PRIMEIRO PRECISAMOS SEGUIR O PERFIL DO NOSSO TESTE. ABRA O AURASMA E CLIQUE NO TRIÂNGULO EM BAIXO PARA MAIS OPÇÕES.

AGORA:

BUSQUE E SIGA O PERFIL: UERJRESISTE

APONTE A CÂMERA DO APLICATIVO PARA A IMAGEM ABAIXO



4

Fonte: Elaborado pelo autor no contexto da pesquisa

Figura 17 - Memes de Diego Leonardo e Luciana Peres

Diego Leonardo está 😄 se sentindo engraçado com **Lu Fulgoni**.
2 de setembro de 2017

Tema: Grandes Pensadores da Educação no nosso cotidiano
Participantes:
Diego Leonardo Parreira Teixeira – 17112080040
Luciana Lemos Leite Fulgoni – 17112080182

A criação de memes é algo que reflete completamente o conceito apresentado por SANTOS & WEBER (2013) através de SANTARELLA (2010) quando se refere a espaços intersticiais como “misturas inextricáveis entre os espaços físicos e o ciberespaço, possibilitadas pelos dispositivos móveis”, isto é, a realidade e o espaço de circulação de informações via internet coabitam na realização de trocas sociais presenciais. Diante disso, por realizarmos nossa graduação em Pedagogia e o nosso currículo de formação ser disposto sobre os pensadores que nos precederam na educação escolhemos como tema de nossos memes frases de alguns daqueles que estudamos durante nossas pesquisas acadêmicas. Tivemos também a preocupação de refletir contextos atuais, como a questão do plágio e o cenário político atual do Brasil. O povo brasileiro é um povo conhecido por ter como traço cultural a alegria e a criação de piadas para as maiores e piores desgraças. Por fim, os memes carregados de verdades intrínsecas nos levam à reflexão de temas que, nas vicissitudes cotidianas, acabam por passarem despercebidos.



WALLON DIZ:
"O TRABALHO É UMA ATIVIDADE FORÇADA."

TEMER DIZ:
"VOU FORÇAR TODO MUNDO TRABALHAR ATÉ OS 70 ANOS."

O POVO DIZ:
FORA TEMER!

Haha Comentar

Você, Felipe Carvalho e outras 17 pessoas Visualizado por 55

Roselene Cezar Cômico porém verdadeiro, kkkk... muito bom...
Curtir · Responder · 37 sem

Isabel Medeiros Muito bom mesmo
Curtir · Responder · 37 sem

Wallace Almeida Como foi o processo de produção? O que vocês acharam da proposta?
Curtir · Responder · 37 sem

Diego Leonardo O processo de produção foi tranquilo, Wallace. Não encontramos grandes dificuldades. Ficamos animados em produzir algo que fosse um pouco diferente da realidade dos trabalhos acadêmicos. Foi legal produzir algo que, no conceito geral, seria uma diversão.
Curtir · Responder · 37 sem

Escreva uma resposta...

Lucimar Medeiros Kloh Diferente!!!
Curtir · Responder · 1

Luciana Peres está 😡 se sentindo furiosa.
13 de março

Tema do Meme: Que país é esse
Grupo composto pelas seguintes componentes
Camila da Costa Menegussi Silva - polo Magé - 16212080472
Camila Sabatini de Mattos - polo Magé - 16212080244
Daiane Cardoso de Mello - polo Magé - 16212080127
Luciana Menezes Cavalcanti Peres - polo Magé - 16212080227

Esta imagem provoca grande revolta. Pois, nos fazem refletir sobre a situação de muitas colegas de curso que não conseguiram obter seus livros porque o nosso polo, não apresentou a quantidade necessária para que todos fossem supridos. Ademais, temos acompanhado pelos meios de comunicação o estado deplorável que a UERJ encontra-se, com a falta de pagamento de seus funcionários e, inclusive, aposentados. Com isso, devemos indagar: vivemos em um país que apresentam leis, apenas, teóricas ou tornou-se uma junção de brasileiros passivos ao extremo.



Curtir Comentar

11

Paulo Victor Muniz Ferramentas tecnológicas sendo usadas com toda a criticidade e inteligência. Muito bom o meme de vocês.
Curtir · Responder · 10 sem

Luciana Peres O nosso grupo agradece. Pois foi esta a intenção ao propor a temática
Curtir · Responder · 10 sem

Fabiane Silva Dos Reis O que nos resta diante desses "comédias" é o humor!
Curtir · Responder · 9 sem

Gabriella Xavier Muito bom o meme de vocês e que bom que ele nos dá a oportunidade de representar o que sentimos a partir do humor!
Curtir · Responder · 9 sem

Jaciara Fernandes O meme nos permite de forma crítica, mas bem humorada falar da situação que estamos passando politicamente, nos fazendo refletir e apesar de engraçado, não tira o foco da real situação que se encontra o país.
Parabéns pelo meme de vocês, gostei bastante e dei boas risadas!
Curtir · Responder · 9 sem

Silvana Fernandes Muito bom 🙌🙌🙌
Conseguiram chamar a atenção para um assunto tão sério de forma leve e criativa.
Parabéns
Curtir · Responder · 9 sem

Cláudia Walger Muito bom o meme de vocês o humor caminhando junto com a crítica. Perfeito!
Curtir · Responder · 9 sem

Fonte: Captura de postagem dxs praticantes no grupo do Facebook da disciplina.

Na fala do praticante Diego percebemos que o trabalho com o meme produziu nele um sentimento de animação e inovação, quando diz que ficou animado em produzir algo que fosse “um pouco diferente da realidade dos trabalhos acadêmicos”, revelando uma relação de identificação do praticante com a prática em um contexto formativo.

Além disso, ele se autoriza em sua prática ao buscar em sua própria realidade, como aluno de graduação em pedagogia, um referencial para estabelecer um diálogo de igualdade de potência e valor entre o discurso de Wallon, a afirmativa de Temer e assentindo sua opinião com a resposta do povo.

Movimento semelhante pode ser verificado na fala da praticante Luciana Pires, que denuncia sua revolta ao retratar no meme sua frustração ao relatar que por falta de verbas no setor, vários colegas de curso ficaram sem receber o material didático necessário para sua formação e solidariza-se ainda com funcionários e aposentados da UERJ que sofrem com a falta de pagamento de seus salários.

Considerações finais

São experiências como essas que nos apontam em direção a compreender como o empoderamento dos praticantes pelos meios de produção e emissão, potencializado pelo recurso discursivo dos memes, pode proporcionar e compreender experiências formativas que levem não somente a exposição de um problema e disposição do mesmo diante de uma realidade comum a todos, mas também de proporcionar uma profunda reflexão a respeito de si próprio e do universo que nos constitui enquanto seres críticos e conscientes.

Assim como os praticantes estavam se descobrindo capazes de divulgar, denunciar e revelar atores e cenários através de suas próprias narrativas e imagens produzidas em contexto de mobilidade, eu como pesquisador recortava o surgimento sincero de movimentos permeados de autoria de praticantes ativos e conscientes de sua realidade e pertinência na construção de papel de futuro formador na cibercultura.

Entendendo que todos nós, somos frutos dela constituídos, é preciso que entender que é preciso lançar mão dessa íntima relação com a cibercultura e da vivência de suas práticas se quisermos encerrar com as práticas transmissivas de um discurso unidirecional, fechado e constituído, para a semelhança de uma vivência como as verificadas em comunidades online nos ambientes virtuais de aprendizagem difundidos.

Referências

- ALVES, Nilda. *Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas: sobre rede de saberes*. Petrópolis, RJ: DP et Alii, 2008
- BLACKMORE, Susan. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999
- LEMOS, André. *Mídia locativa e territórios informacionais*. 2007.
Disponível em: <http://bit.ly/lemosmidia> Acesso em Agosto de 2018
- LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2007
- SANTAELLA, Lucia. *Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas*. Revista FAMECOS. Porto Alegre. nº 35, 2008
- SANTOS, Edmea. *Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância*. In: Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 11, n. 17, p. 113-122, jan./jun., 2002
- SANTOS, Edmea. *Novas práticas curriculares na educação a distância*. In: Comunicação & Educação, São Paulo, (26): 35 a 42, jan./abr. 2003.
- SANTOS, Edmea. *A informática na educação antes e depois da Web 2.0: relatos de uma docente-pesquisadora*. 2010.
Disponível em: <http://bit.ly/relatosdocente> Acesso em agosto de 2018.
- SANTOS, Edmea; COLACIQUE, Rachel. CARVALHO, Felipe. *A autoria visual na internet: o que dizem os memes? Quaestio*, Sorocaba, SP, v. 18, n. 1, p. 135-157, maio 2016. Disponível em: <http://bit.ly/autoriagemes> Acesso em agosto de 2018.