

PRÁTICAS EDUCATIVAS NA PERSPECTIVA DA AUTORIA E DO REMIX COM USO DE MEMES

EDUCATIONAL PRACTICES FROM THE PERSPECTIVE
OF AUTHORSHIP AND REMIX WITH MEMES

Patrícia Scherer Bassani¹
Ivete Andrade Marx Petry²
Lovani Volmer³

¹ Doutora em Informática na Educação (UFRGS). Professora titular na Universidade Feevale. E-mail: patriciab@feevale.br

² Pedagoga (Feevale). Bolsista do Programa de Aperfeiçoamento Científico da Universidade Feevale. E-mail: ivetemarx@feevale.br

³ Doutora em Letras, ênfase em Leitura e Linguagens (UCS). Professora na Universidade Feevale. E-mail: lovaniv@feevale.br

Resumo: O presente estudo vai ao encontro de pesquisas sobre a educação no contexto da cibercultura, articulando reflexões acerca da utilização do meme sob a perspectiva da autoria e do remix. Nesse sentido, pretende-se compreender como o gênero multimodal meme pode contribuir no processo de ensinoaprendizagem, na disciplina de Língua Portuguesa, a partir da análise de uma prática educativa realizada nos anos iniciais do ensino fundamental, em uma escola do Vale do Paranhana, no RS. Com abordagem qualitativa e exploratória, a análise apontou que os memes contribuem para o exercício da escrita, leitura, interpretação, criticidade e criatividade, promovendo autoria e colaboração em sala de aula, além de engajamento dos alunos.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Multimodalidade. Memes. Autoria

Abstract: The present study is align with researches on education in the context of cyberculture, articulating reflections on the use of memes from the perspective of authorship and remix. The aim of the study is to understand how memes, as multimodal genre, can contribute to the teaching-learning process based on the analysis of an educational practice carried out in the early years of elementary school, in a school in Vale do Paranhana, in the south of Brazil. Based on a qualitative and exploratory approach, the analysis showed that memes contribute to the exercise of writing, reading, interpretation, criticality and creativity, promoting authorship and collaboration in the classroom, in addition to student engagement.

Keywords: Educational technology. Multimodality. Memes. Authorship

1 INTRODUÇÃO

A democratização do acesso às tecnologias digitais em rede tornou possível o compartilhamento instantâneo, tanto de opiniões e ideias quanto de conteúdos diversos, outrora restritos a pequenos grupos, para um número antes inimaginável de pessoas de qualquer lugar do mundo. O acesso às mídias digitais proporcionou-nos não apenas novas formas de acessar o universo de informações que nos cerca como também nos favoreceu com inúmeras outras formas de se expressar.

Nesse cenário de consolidação do uso da internet, o desenvolvimento de habilidades para uso das mídias digitais não pode ser restrito às questões técnicas de informática, robótica ou linguagem de programação. Estas continuam importantes, mas a apropriação instrumental pode ser conciliada com a apropriação crítica e cidadã para que as crianças e adolescentes, por exemplo, sejam estimulados a produzir novos conteúdos e tecnologias, e não apenas os consumir.

Diante dessa nova realidade, muitos são, pois, os desafios colocados para a escola, que se torna o espaço ideal para a formação de um leitor capaz de se inter-relacionar com seu meio social e cultural e, sempre que necessário, capaz de agir, intervir e modificar o espaço onde vive. Nesse contexto, cabe à escola abrir espaços para que os alunos possam experimentar essas variadas práticas de letramento como consumidores e produtores de informação, além de discuti-la criticamente, ou seja, possibilitar que os alunos se tornem protagonistas na construção do conhecimento, podendo, por exemplo, não apenas consumir mas criar algo ou ainda recriar artefatos culturais já existentes, manipulando e combinando-os entre si, como é o caso do meme.

Partindo dessa premissa, este estudo, articulado ao projeto de pesquisa Práticas educativas em/na rede: autoria e colaboração no desenvolvimento de atividades de aprendizagem com tecnologias digitais¹, tem por objetivo analisar as possibilidades de exploração e produção de memes em sala de aula. Parte-se, para tanto, do seguinte questionamento: De que forma o gênero multimodal meme pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem, na disciplina de Língua Portuguesa, de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental?

2 O MEME, O REMIX E A AUTORIA NA ESCOLA

Na contemporaneidade, considerando a multiplicidade de linguagens que opera no processo de construção de significados, um novo letramento multimodal é fundamental para a nossa inserção em um mundo onde significados emergem de forma cada vez mais translocal, multicultural e híbrida (COPE; KALANTZIS, 2000). Nesse sentido, faz-se mister que a educação se volte para formação de designers de significados capazes de compreender, produzir e transformar significados linguísticos, visuais, de áudio, gestuais e espaciais no processo de desenhar novos futuros sociais no trabalho, na esfera pública e na comunidade.

Nesse contexto, o meme, gênero multimodal ainda pouco explorado nos meios educacionais, apresenta-se como possibilidade. Embora a palavra meme tenha surgido na internet apenas na década de 1990, foi o etólogo, biólogo evolutivo e escritor britânico Clinton Richard Dawkins quem deu origem ao termo, em seu livro *O Gene Egoísta*, publicado em 1976 (SOUZA, 2019).

Desde o seu surgimento, o termo meme começou a passar por metamorfoses e foi somente na década de 1990 que ele foi considerado artefato informacional com atitude (DENNETT, 1998). Nos anos 2000, os memes passaram a ser

¹ Projeto desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social na Universidade Feevale.

vistos como artefatos culturais típicos da cultura participativa (JENKINS, 2009), ganhando dimensão local e global destacada na *web* (RECUERO, 2007). Atualmente estão associados às redes sociais, vinculando padrões de composição e propósitos multimodais, sendo identificados como memes de internet (SOUZA JUNIOR, 2014).

De modo simples, o meme funciona como uma unidade de transporte para ideias ou símbolos culturais transmitidos por meio da internet. Sua capacidade de se espalhar rapidamente faz deste um artefato digital de alto potencial para expressar opiniões, preferências ou ideias, seja através de *e-mails*, *blogs*, fóruns, mensagens e *sites*, como, por exemplo, o *site* Museu de Memes² e redes sociais, como WhatsApp, Facebook e Instagram, onde perfis e páginas, como Este é alguém³, O que queremos?⁴ e @artesdepressão⁵, emitem e compartilham opiniões dos mais diversos contextos e assuntos.

Comumente compostos por imagens e textos curtos de cunho humorístico, podendo ocorrer o uso de apenas imagens ou vídeos também, os memes são artefatos digitais de fácil compreensão e têm se mostrado cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Isso ocorre através das novas linguagens midiáticas, que têm sido uma importante aliada no processo de desenvolvimento e assimilação do conhecimento, pois estão imersas na vida de crianças, jovens e adultos, possibilitando formas diferenciadas de leitura do mundo que, na internet, encontram maneiras de adquirir novas aprendizagens.

Podemos, pois, entender os memes como aspectos da realidade imagética que trazem, com humor, elementos para nossa imaginação e esta, por sua vez, recria e interpreta a

² Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes/>. Acesso em: 08 de jun. 2019.

³ Disponível em: <https://www.facebook.com/essealguem/>. Acesso em: 08 de jun. 2019.

⁴ Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/oquequeremos/>. Acesso em: 08 de jun. 2019.

⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com/artesdepressao/>. Acesso em: 08 de jun. 2019.

realidade por ele representada (SANTOS et al., 2016). Dessa forma, os memes podem ser usados em sala de aula para, por exemplo, 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.

Diferentes mídias digitais possibilitam a autoria na web. Numa realidade como a atual, em que a produção de ideias é acelerada e tudo é substituído com frequência alarmante, garantir a autoria é, por vezes, extremamente difícil, mas não impossível. Neste contexto, destaca-se a cultura do remix.

Lawrence Lessig (2005) argumenta que o remix digital constitui uma forma contemporânea de escrever sobre a escala de uma prática cultural de massa e levanta questões exigentes a respeito de uma séria reforma da atual lei de direitos autorais. Segundo o autor, a cultura como um todo pode ser interpretada como remixagem, pois, sempre que comentamos, por exemplo, um filme ou um livro e discutimos com os outros, pegamos a criatividade do autor original e a remixamos em nossas próprias vidas, usando-a para ampliar nossas próprias ideias ou para produzir uma avaliação. Lessig (2005) ainda explica que cada ato de ler e escolher e criticar e elogiar a cultura compõe o sentido do remix, e é através dessa prática geral que as culturas são feitas. Assim, o remix não surgiu simplesmente com a digitalização, ele sempre existiu, sendo desde sempre uma parte do desenvolvimento cultural de qualquer sociedade.

Knobel e Lankshear (2011), assim como Lessig (2005), defendem a prática do remix como uma forma de nos aproximar dos multiletramentos. Os autores trazem como exemplo de remix os *Fanfics*, contos ficcionais escritos por pessoas que se inspiram em franquias já existentes de livros ou séries de outros autores (COELHO, 2018), que, segundo eles, não era considerado uma prática de remix até pouco tempo. Recentemente, a convergência entre as mídias digitais, o crescimento generalizado de atividades on-line e comunidades

de caráter colaborativa, permitiu que os princípios que regem o remix fossem estendidos a vários outros formatos de mídias e com isso, reconhecendo os *Fanfics* como uma forma de remix.

No entanto, isso também causou uma crise entre aqueles que detêm os direitos autorais e a propriedade intelectual, que buscam fortalecer seus direitos através da implementação de códigos de gestão direitos digitais e, em última instância, por meio de ações legais, tornando o remix protagonista indiscutível de debates jurídicos e políticos e das batalhas na apropriação maciça de materiais protegidos por direitos autorais para seu uso nas atividades diárias de criação popular (KNOBEL; LANKSHEAR, 2011).

Por um lado, o rápido avanço das mídias digitais, redes eletrônicas e o surgimento de plataformas e serviços *web 2.0*, incentivaram a participação em grande escala em diferentes tipos de remix. Os remixadores de hoje usam todos os tipos de conteúdo digital (áudio, visual, texto, imagem fixa, animação, etc.) para criar seus próprios artefatos culturais através de práticas como a criação de videoclipes, *trailers* de filmes, vídeos musicais, a escrita de *Fanfics* e, também, dos memes de internet.

O fato de que “hoje em dia somos chamados a fazer muito mais do que simplesmente copiar ou criticar modelos do passado”, podendo construir novos desenhos ou “redesenhar significações” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 54), torna o remix o exemplo mais próximo e conhecido de redesenho e acredita-se que ele pode fornecer “úteis lentes educacionais para a cultura e a produção cultural, assim como para o letramento e a educação” (KNOBEL; LANSKHEAR, 2008, p. 22).

Estudos realizados por Lessig (2005) trazem um exemplo que explica de forma simples a ideia do remix associado às práticas em sala de aula. Segundo ele, quando o professor solicita aos seus alunos o resumo de múltiplos textos relativos à uma determinada temática, através de sua criatividade e compreensão, o aluno irá compor um novo texto e isso constitui um processo de remixagem como uma

maneira de criar algo novo. No nível mais amplo, então, remix é a condição geral das culturas: sem remix, sem cultura (LESSIG, 2005). Em nível geral, nós remixamos a linguagem toda vez que a utilizamos para expressar uma ideia que não foi originalmente nossa.

Contudo, o autor ainda destaca a importância que deve ser dada às habilidades necessárias para que seja possível remixar imagens digitais e textos, através do uso da internet, *sites* e aplicativos geradores de memes, uma vez que os jovens estão abraçando o remix em massa, o que torna essas habilidades cada vez mais essenciais para que eles possam dar sentido e expressar suas ideias, seja através da linguagem verbal ou não verbal (LESSIG, 2005).

Com isso, entende-se o remix como um agente potencialmente facilitador no processo de ensinoaprendizagem, como nos trazem os estudos realizados por Knobel e Lankshear (2008), que abordam o remix como uma forma de selecionar artefatos culturais, combiná-los e manipulá-los em novos tipos de misturas criativas, de modo a explorar as mudanças nas práticas diárias de leitura e escrita.

De certo modo, assim como um meme tenta se destacar em meio a uma infinidade de outros memes para transmitir uma ideia, também podemos encarar a trajetória do professor quando busca compartilhar seus conhecimentos com seus alunos de forma efetiva e que, muitas vezes, acaba competindo com as tecnologias e mídias digitais que cercam os estudantes, ao invés de associá-las à sua prática.

Em seu livro *Memes in digital culture*, Shifman (2014) traz como definição geral de meme a facilidade de manipular e divulgar os mais variados tipos de materiais na *web*, tornando-se, assim, um fenômeno cultural. Segundo a autora, um item digital (imagem, gif, vídeo, frase etc.) só pode ser considerado um meme se possuir três dimensões:

- a) Conteúdo: envolver um grupo de itens digitais compostos pelas mesmas características e ideias;

- b) Forma: os itens digitais que fazem parte desse grupo precisam ser criados a partir de um mesmo elemento. No caso dos memes, a partir da mesma imagem, cultivando e mantendo a mesma forma, por exemplo;
- c) Posição: estes itens digitais precisam ser transformados, remixados e compartilhados por diferentes pessoas no ciberespaço, de modo que cada pessoa que os recrie deixe neles sua ideia implícita, seus códigos linguísticos e seu posicionamento. Contudo, faz-se importante ressaltar que os memes são coletivos, não existindo um meme individual, muito menos o dono de um meme.

A partir disso, é possível entender que um meme é sempre uma coleção de mensagens, seja audiovisuais e/ou textuais, que são compartilhadas em redes sociais. Por exemplo, um único vídeo, sozinho, não será um meme, mas ele poderá ser parte de um meme, se for apontado como pertencente a um grupo de mensagens que, juntas, possam ser identificadas como um meme, ou poderá ainda ser um vídeo memético, se dele vierem a surgir derivativos (SHIFMAN, 2014).

Ainda, segundo Shifman (2014), nenhuma ideia apresentada por um meme saiu dele próprio, mas sim de outras mídias, portanto, é possível afirmar que o meme é também um elemento de relação intertextual, visto que é composto a partir de um texto pré-existente. Atualmente, entende-se por intertextualidade a criação de um texto a partir de outro pré-existente, ou seja, é quando existe um diálogo entre dois ou mais textos, sejam eles verbais ou não verbais, ou ainda, de forma mais resumida e simples de compreender, é quando um texto cita outro texto, fala de algo que foi dito em outro texto, por exemplo.

Também é possível haver intertextualidade entre textos não verbais, sendo os textos não verbais qualquer tipo de imagem, foto, desenho ou símbolo que transmite uma mensagem sem utilizar palavras (CÁSSIA, 2019). Além disso, conforme Cássia (2019), pode acontecer intertextualidade, por exemplo, quando um texto cita uma imagem que é um

texto não verbal ou, ainda, entre dois textos não verbais, ou seja, quando uma imagem faz referência à outra. Vale destacar que a intertextualidade pode apresentar diferentes funções, as quais irão depender do contexto em que é inserida.

Desse modo, a propagação de um meme, criado a partir de um texto original, tem relação direta com as interpretações que ele recebe e, nos casos onde há intertextualidade, é necessário que o leitor/receptor seja capaz de identificar a presença do intertexto, exigindo dele o conhecimento prévio das linguagens envolvidas. Se assim não ocorrer, a construção do sentido fica comprometida e o meme possivelmente não alcançará o objetivo idealizado pelo seu criador, o de se propagar, viralizar e, desse modo, a intertextualidade torna-se parte fundamental na cultura do remix.

Na Figura 1, vemos a pintura de uma mulher fantasiada de Batman, mas não se trata de uma pintura qualquer, e sim da *Monalisa*, pintada por Leonardo Da Vinci. Esse exemplo caracteriza a intertextualidade de textos não verbais (CÁSSIA, 2019).

Figura 1 – Exemplo de Intertextualidade entre textos não verbais



Fonte: Estudo Kids (2019). Disponível em: <https://www.estudokids.com.br/intertextualidade/>. Acesso em: 14 de jul. 2019.

Desse modo, para que se possa compreender a finalidade do meme, o internauta precisa afinar seu olhar e, ao fazer isso, estará exercitando sua criatividade, podendo também produzir suas próprias autorias meméticas.

3 OS MEMES NA SALA DE AULA: PERCURSO DE PESQUISA

A presente pesquisa, de abordagem qualitativa e exploratória, teve como objetivo analisar as possibilidades de exploração e de produção de memes em sala de aula.

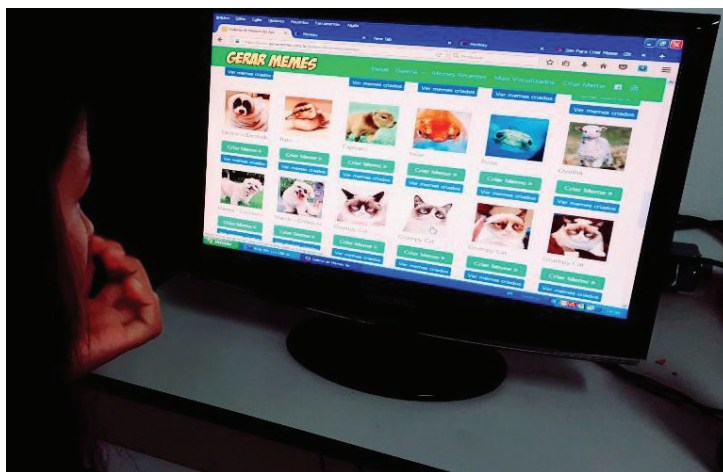
A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública municipal de uma cidade do Vale do Paranhana, no RS. Participaram deste estudo 19 alunos de uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, sendo 8 meninos e 11 meninas, com idade entre 09 e 11 anos, juntamente com a professora titular.

A pesquisa envolveu as seguintes etapas:

- a) Seleção e análise de aplicativos e ambientes on-line para produção de memes;
- b) Prática educativa na perspectiva da criação de memes articulada à disciplina de Língua Portuguesa. Esta etapa envolveu 3 fases: 1ª) Visita à escola e definições iniciais: visita à escola, onde foi realizada uma conversa informal com a professora titular da turma, para definir o conteúdo e o processo da realização das atividades; 2ª) A prática educativa, que envolveu o levantamento de perfil da turma; a prática efetiva de produção de memes, realizada no laboratório de informática da escola; 3ª) entrevista com a professora titular.

As próximas seções apresentam o detalhamento do processo.

Figura 3 – Explorando o ambiente On-line Gerar Memes



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2019)

Importante destacar que a prática educativa proposta não foi focada na criação de vídeo memes ou mesmo de memes caracterizados unicamente pela intertextualidade entre textos não verbais, pois para a criação destes, seria necessário *softwares* específicos para edição de vídeo e imagem previamente instalados nos computadores da escola, os quais não possuíam essas ferramentas instaladas, de acordo com a história feita nestes pela pesquisadora. Além disso, habilidades e conhecimentos prévios também seriam indispensáveis por parte dos alunos para utilizar esses *softwares*.

Foram produzidos pelos alunos um total de 37 memes, compartilhados em um mural on-line⁶ no ambiente Padlet (Figura 4).

⁶ Disponível em: <https://padlet.com/euivetemarx/memesmural2>

Figura 4 – Mural virtual - O Meme na Educação: Autoria e Remix



Fonte: Padlet (2019). Disponível em: <https://padlet.com/euivetemarx/memsmural2>

No último encontro com a turma, após a criação e compartilhamento dos memes, os participantes foram convidados, primeiramente, a explorar as postagens uns dos outros, para, então, dialogar sobre suas percepções acerca da prática e suas próprias produções por meio dos comentários no mural. Desse modo, a pesquisadora recebeu o *feedback* dos alunos, tanto por meio de diálogo em grupo, do qual foram extraídas algumas falas, quanto por meio da escrita no mural virtual, o que foi de extrema importância para a pesquisa. Foram produzidos pelos alunos um total de 69 comentários acerca dos memes postados pelos colegas.

3.2 ANÁLISE

Os dados coletados durante o processo (registro dos memes e registro por meio de imagem digital durante a prática) foram analisados por meio de análise documental (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), observando-se as seguintes categorias: a) apropriação tecnológica; b) caracterização dos memes; c) prática multimodal. A seguir o detalhamento de cada uma delas.

3.2.1 APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA

Nesta categoria, os dados foram coletados e analisados, a partir do acompanhamento e da observação da prática educativa realizada pelos alunos no laboratório de informática da escola.

Com base em levantamento de perfil da turma, foi possível identificar que todos os alunos acessam frequentemente a internet por meio de *smartphones*. Entretanto, a produção de memes envolve diferentes habilidades, como saber criar e acessar pastas no computador para salvar, armazenar e acessar os arquivos necessários para a produção de memes. Verificamos que grande parte dos alunos apresentou dificuldades em relação ao domínio técnico, no que se refere ao uso do computador.

Jenkins (2009) e Escalante (2016) reiteram que, paralelo às facilidades para a apropriação de conteúdos relacionados ao entretenimento disponíveis na *web*, as tecnologias digitais requerem conhecimentos específicos para que esses conteúdos possam ser compreendidos. Considerando que um texto multimodal é um texto que vai além da linguagem escrita, abrangendo outras formas comunicativas, como gestos, imagens, o olhar, as expressões faciais, entre outros, Rojo (2013) afirma que o gênero multimodal meme exige conhecimentos das mais diversas áreas, já que para compreender seu conteúdo faz-se necessário saber associar de forma crítica os diferentes recursos multimodais presentes nesse gênero.

Quando questionados se sabiam o que são memes, 100% dos alunos da turma afirmaram que sim, inclusive alguns declararam saber que existem vários tipos, citando músicas, imagens, textos, vídeos e *gifs*. Isso confirma que, mesmo a escola não possibilitando o uso do computador fora do horário das aulas de informática, que ocorrem uma única vez por semana, os alunos vivenciam frequentemente o uso das tecnologias digitais em seu cotidiano fora do espaço escolar.

Ainda que o laboratório de informática da escola seja amplo, contando com 33 computadores, nem todos estavam disponíveis, seja por *hardware* defeituoso, rede elétrica insuficiente, ou ainda problemas no acesso à internet. Tais condições fizeram com que mais de um aluno trocasse de computador durante a realização das atividades. Apesar de possuir conexão *wi-fi*, a escola não disponibiliza esse acesso aos alunos. O acesso à rede *wi-fi* está disponível exclusivamente ao corpo docente.

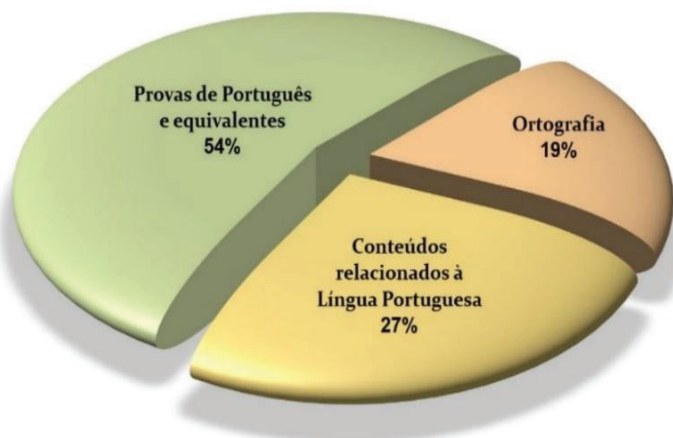
A falta de infraestrutura adequada é uma limitação para a inserção e a continuidade de práticas educativas com uso de tecnologias digitais. Sabemos que acessar a internet demanda habilidades específicas, pois requer, além de conhecimentos técnicos, senso crítico e responsabilidade, critérios que nos assegurem selecionar de forma coerente o tipo de material com o qual nos propusemos trabalhar, visto que, uma vez conectados, mergulhamos em um vasto universo de informações, algumas vezes desconexas e inapropriadas, o que exige um olhar minucioso e alerta, seja na escola ou fora dela (SERRES, 2013). Contudo, sem acesso à internet, não há como direcionar um ensino voltado para o desenvolvimento dessas habilidades.

3.2.2 CARACTERIZAÇÃO DOS MEMES PRODUZIDOS

Nesta categoria, os dados foram coletados e analisados, a partir da observação da prática educativa realizada pelos alunos no laboratório de informática da escola e dos documentos (memes) produzidos e compartilhados mural on-line.

Um aspecto que se destacou durante a análise dos memes foi que, apesar de ter sido delineado o contexto dentro do qual as produções deveriam circular - disciplina de Língua Portuguesa – 54% do memes criados (20 memes) tiveram o texto relacionado às provas de português ou simplesmente provas em geral. Ainda que esses memes apresentaram um viés humorístico, deixaram claro o quão temidas são as tais provas. Em continuidade, 07 (19%) apresentaram o texto relacionado à ortografia e 10 (27%) fizeram referência a outros conteúdos relativos à disciplina em questão (Figura 5).

Figura 5 – Memes Produzidos Por Área



Fonte: elaborado pelas autoras

Após a análise dos 37 memes, constatou-se que todos foram compostos por imagem e texto para a construção de sentido. Algumas imagens foram reutilizadas pelos alunos, os quais alteraram os textos, remixando, trazendo novos resultados e agregando novos sentidos. Ademais, as fontes empregadas em maiúsculo chamam a atenção, pois dão destaque ao enunciado, padrão aderido pela totalidade dos alunos participantes, ainda que o *site* Gerar Mermes ofereça a opção de fontes minúsculas.

Verificamos por meio dos comentários dos alunos no mural on-line que nem sempre as escolhas dos elementos foram feitas de forma reflexiva. Um dos alunos, ao justificar a escolha dos elementos para compor o meme, escreveu: “Eu escolhi esta imagem pq eu achei legal”. Outras justificativas revelam: “Eu escolhi essa imagem pq eu amo essa cena deste filme”.

O uso de palavras abreviadas, uma das características da escrita informal na internet, também foi utilizada pelos alunos nos memes produzidos e nos comentários. Ao serem questionados em relação à razão que os levou a escrever abreviadamente, argumentara: a) “abreviar agiliza muito, a gente tem muita coisa pra dizer e, às vezes, pouco tempo”; b) “Ah... assim é mais rápido”.

As particularidades das imagens selecionadas, como as cores, por exemplo, coloridas ou preto e branco, também devem ser consideradas, levando em conta que podem remeter a um contexto histórico, intencional ou não, fator que igualmente interfere na compreensão do sentido. Destacamos aqui um meme produzido pelos alunos que mostra uma imagem em preto e branco da atriz Shirley Temple, na década de 30, com uma expressão de dúvida em seu rosto (Figura 6). O texto desenvolvido traz o questionamento sobre ter pego ou não recuperação em português. Uma perfeita associação entre imagem e texto, resultando na compreensão do sentido intencionado.

Figura 6 – Exemplo de meme



Fonte: Padlet (2019). Disponível em:

<https://padlet.com/euivetemarx/memesmural2/wish/381067745>. Acesso em: 12 de out. 2019.

A aplicação de preto e branco à imagem é uma das características que conferem a este meme um caráter multimodal, pois remete à ideia de se tratar de algo antigo, registrado há muito tempo. No entanto, dependendo de sua qualidade e resolução, pode não deixar claro ao leitor se trata-se de uma foto recente ou não, com isso, o leitor é levado a ter de buscar em seu repertório pessoal de conhecimentos prévios para poder determinar quem é

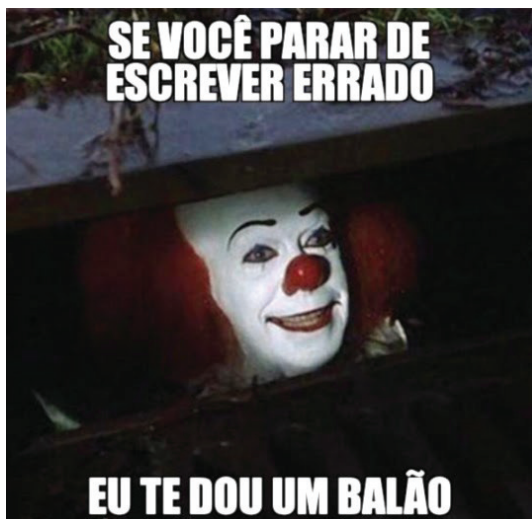
a menina na foto, relacioná-la ao cinema da década de 30, para, então, associar a imagem com um fato ocorrido no passado, o que caracteriza também a presença de intertextualidade.

Textos multimodais utilizam-se da associação de diversos códigos semióticos para enviar significado ao receptor. Isso ocorre quando um texto, para transmitir seu conteúdo, faz uso de ao menos duas modalidades de comunicação, sendo mais comumente utilizados o texto e a imagem, que também se comunicam entre si. Dionísio (2011) diz que somente a transmissão dos recursos verbais não é suficiente para a construção de um sentido mais global de um fato narrado, o que torna a multimodalidade um dos fatores essenciais que compõem e fazem do meme um artefato digital com elementos capazes de serem recriados, remixados, resultando sempre em algo novo, transmitindo novos saberes.

Segundo Lessig (2005), seja lendo, escolhendo, criticando e elogiando a cultura, estamos compondo o sentido do remix, e é através desse movimento que, de acordo com o autor, as culturas são feitas, constituindo parte do desenvolvimento cultural de qualquer sociedade há tempos. Ainda segundo Lessig (2005), a cultura, de modo geral, pode ser interpretada como remixagem, pois, sempre que nos inspiramos em algo para recriar outro, utilizamos a criatividade do autor original e a remixamos em nossas próprias vidas, usando-a para ampliar nossas próprias ideias, nossas próprias versões e conhecimentos, produzindo também novas formas de ensinar e aprender.

O meme apresentado na Figura 7 exemplifica os recursos que caracterizam a multimodalidade deste gênero, como a relação entre a imagem com o texto, as letras maiúsculas, as cores, a criatividade e o humor crítico. Produzido por um dos alunos, o meme destacado mostra exemplos de autoria (o meme criado), remix (a reutilização da imagem para a criação de um novo meme) e intertextualidade (a criação de um texto a partir de um conhecimento pré-existente).

Figura 7 – Meme Pennywise – Língua Portuguesa



Fonte: Padlet (2019). Disponível em:

<https://padlet.com/euivetemarx/memesmural2/wish/381063472>.

Acesso em: 12 de out. 2019.

Nesse meme, o aluno utilizou-se dos mesmos elementos que o restante da turma, imagem e texto, para agregar sentido. Porém, ao justificar sua escolha no mural virtual, escreveu: “Eu peguei esta imagem por que o it a coisa da balões para as crianças”, expressando os conhecimentos prévios que o embasaram para remixá-lo. Mesmo que sem qualquer justificativa por parte do autor, o próprio meme explicita e reforça a presença desses conhecimentos, caracterizando, mais uma vez, a presença da intertextualidade.

Quem já assistiu ao filme IT – A Coisa, especialmente a versão produzida em 2017, sabe que o palhaço Pennywise tem um balão vermelho como símbolo. Dado isso, as reflexões acerca da multimodalidade presente nos memes contribuem para a apropriação de uma competência comunicativa extremamente necessária em nossa cultura atual: o multiletramento.

Rojo (2012) destaca que o quadro, o giz e o impresso padrão não funcionam mais unicamente, sendo necessário incorporar mídias de massa, como TVs, rádios, mas, sobretudo, as digitais na prática escolar diária. A autora também argumenta que a ideia é que a sociedade atual funcione a partir da diversidade de linguagens, de mídias e diversidade de culturas, frisando que isso deve ser tematizado na escola, daí multiletramentos, multilinguagens, multiculturas.

3.2.2 PRÁTICA MULTIMODAL

Os dados para análise desta categoria foram coletados a partir do acompanhamento e da observação da prática educativa, bem como da entrevista realizada com a professora titular.

O conjunto de elementos envolvidos no desenvolvimento da prática educativa proposta nesta pesquisa, que buscou compreender de que forma o gênero multimodal meme pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem, na disciplina de Língua Portuguesa, de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública, incluíram uma série de recursos bem diversificados que, juntos, podem definir a prática realizada como multimodal. Além da produção de memes no ambiente on-line Gerar Memes, tanto os alunos quanto a professora titular experienciaram a utilização de ambientes e aplicativos, por eles antes desconhecidos, como o Plickers e o Padlet.

O aplicativo Plickers foi utilizado para o levantamento do perfil da turma e o ambiente Padlet para o compartilhamento e a socialização dos memes produzidos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na tentativa de se conectar à realidade contemporânea, a escola, em seu fazer pedagógico, precisa, cada vez mais, considerar as possibilidades comunicacionais e interativas das tecnologias digitais. O desenvolvimento de práticas pedagógicas diversificadas e baseadas também nos interesses dos alunos, leva-os a se tornarem também autores de seu próprio processo de ensinoaprendizagem, contribuindo, assim, no desenvolvimento, exploração e aplicação de novos saberes e não apenas ao consumo passivo do que lhes é apresentado.

Verificou-se que todos os alunos participantes da pesquisa conhecem e tem contato rotineiro com memes fora do contexto escolar, tal fato foi constatado durante a realização das atividades propostas. Entretanto, as potencialidades desse artefato digital ainda não haviam sido exploradas em aula até a realização deste estudo. Contudo, diante dos resultados obtidos e do engajamento e animação dos alunos com a prática educativa, concluiu-se que o meme é um valioso componente para o processo de ensinoaprendizagem, podendo ser utilizado como tema gerador para atividades diversificadas, promovendo a autoria e a colaboração em sala de aula. Tal observação também fora corroborada pela professora titular da turma que, após a realização da prática educativa, afirmou intenção de utilizar os memes em atividades futuras.

Por se tratar de um gênero multimodal, entende-se que o meme traz inúmeras possibilidades para melhor compreender e explorar, também, os multiletramentos. Pautado no humor, caracterizado pela multiplicidade de elementos e flexível à remixagem, o meme possibilita a expressão de ideias, pensamentos e aspectos relativos à realidade cultural de cada aluno, como expressam as produções feitas pela turma durante a prática educativa. É devido a versatilidade deste gênero que se faz possível abordar inúmeras temáticas, o que torna seu uso irrestrito a qualquer área de conhecimento.

Concluiu-se, ainda, que os memes podem ser utilizados no contexto escolar como forma de exercitar habilidades de escrita, leitura, interpretação, criticidade e criatividade, engajando os alunos em práticas significativas da cultura digital, constituindo uma forma de conexão com o mundo em que vivem. Ao considerarmos que é através da tríade leitura, análise e interpretação que as narrativas se reconstroem, remodelam e adquirem novos sentidos, trazer um gênero digital multimodal e tão estreitamente relacionado com o cotidiano dos alunos para a sala de aula, é uma estratégia amplamente assertiva por parte do professor, que certamente será recebida com entusiasmo pelos alunos. Ademais, a possibilidade de criação de textos, vídeos, músicas, ferramentas, designs não unidirecionais, controlados e autorais, mas colaborativos e interativos dilui a própria ideia de propriedade das ideias, promovendo e institucionalizando novas formas de produção de conhecimento e autoria.

Por fim, refletir sobre práticas educacionais responsivas à contemporaneidade é indissociável da reflexão acerca do processo de formação inicial e continuada de professores, pois sem que transformações ocorram na forma de pensar e agir de professores e formadores de professores, as práticas de letramento tradicionais continuarão a ser as únicas legitimadas nas escolas, contribuindo para aumentar a distância entre as práticas educacionais e a vida e validar processos de marginalização e exclusão sociais.

REFERÊNCIAS

CÁSSIA, Anna de. Terra Educação: Estudo Kids. Intertextualidade. 2019. Disponível em: <https://www.estudokids.com.br/intertextualidade/>. Acesso em: 14 jul. 2019.

COELHO, Taysa. TechTudo. O que é fanfic? Veja onde encontrar na web livros escritos por fãs. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/o-que-e-fanfic-veja-onde-encontrar-na-web-livros-escritos-por-fas.ghml>. Acesso em: 08 jun. 2019.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (org.). Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures. New York: Routledge, 2006.

DENNETT, Daniel C. Memes: Myths, Misunderstandings and Misgivings. DRAFT. for Chapel Hill, October 1998. Disponível em: <https://ase.tufts.edu/cogstud/dennett/papers/MEMEMYTH.FIN.htm>. Acesso em: 06 jun. 2019.

DIONÍSIO, A. P. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.). Gêneros textuais: reflexões e ensino. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nick; PEGRUM, Mark. Letramentos digitais. Trad. Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352 p.

ESCALANTE, Pollyana Rodrigues Pessoa. O potencial comunicativo dos memes: formas de letramento na rede digital. 2016. 122 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <http://www.ppgcom.uerj.br/wp-content/uploads/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Pollyana-Escalante.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2019.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

KNOBEL, Michele. LANKSHEAR, Colin. *Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization*. In: *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 52(1) September 2008 doi:10.1598/JAAL.52.1.3. International Reading Association (p. 22–33). 2008.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Collin. *Remix: La nueva escritura popular*. Cuadernos Comillas, v.1, p. 105-126, 2011. Disponível em: http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf. Acesso em: 08 maio 2019.

LESSIG, Lawrence. *Re:MixMe*. Plenary address to the annual Network for IT-Research and Competence in Education (ITU) conference, Oslo, Norway, 2005. In: *Remixing culture: An interview with Lawrence Lessig*. Retrieved April 22, 2006, from www.oreillynet.com/pub/a/policy/2005/02/24/lessig.html. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Collin. *Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization*. Disponível em: https://elearning.psu.edu/drupal6/content/aed511/file/remix_article.pdf. Acesso em: 08 maio 2019.

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

MUSEU DE MEMES. *O #MuseudeMemes*. Universidade Federal Fluminense Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes/>. Acesso em: 08 jun. 2019.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia*. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 32, p. 23-31, abril de 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3411>. Acesso em: 06 jun. 2019.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; BARBOSA, Jaqueline. (org.). *Escol@Conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. 215 p.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, E.; COLACIQUE, R.; CARVALHO, F. A autoria visual na internet: o que dizem os memes?. In: *Quaestio - Revista de Estudos em Educação*, v. 18, n. 1, p. p. 135-157, 13 jul. 2016. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/2570/2168>. Acesso em: 01 jul. 2019.

SERRES, M. *A polegazinha: uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SHIFMAN, Limor. *Memes in digital culture*. Massachusetts: MIT Press, 2014.

SOUZA JÚNIOR, J. de. *Memes pluralistas – práticas linguístico-midiáticas em fenômenos bilíngues: um estudo sistêmico-funcional e multimodal sobre propagação via corpora digitais*. 2014. 173 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=8781. Acesso em: 07 jun. 2019.

SOUZA, Maria Alice de. *Memes de internet e educação: uma sequência didática para as aulas de história e língua portuguesa*. *Periferia*, v. 11, n. 1, p. 193-213, jan./abr. 2019.