



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS

STEPHANIE PINHEIRO MOREIRA

MEMES E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: “É verdade esse bilete”

Brasília

2022

STEPHANIE PINHEIRO MOREIRA

MEMES E EDUCAÇÃO MUDIÁTICA: “É verdade esse bilete”

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti.

Brasília

2022

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Mm Moreira, Stephanie Pinheiro
 MEMES E EDUCAÇÃO MUDIÁTICA: "É verdade esse bilete" /
Stephanie Pinheiro Moreira; orientador Andrea Cristina
Versuti. -- Brasília, 2022.
 81 p.

 Monografia (Graduação - Pedagogia) -- Universidade de
Brasília, 2022.

 1. Memes. 2. Educação midiática. 3. Multiletramentos. 4.
Sequência didática. I. Versuti, Andrea Cristina, orient.
II. Título.

STEPHANIE PINHEIRO MOREIRA

MEMES E EDUCAÇÃO MUDIÁTICA: “É verdade esse bilete”

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti.

Data da aprovação: 30/09/2022

COMISSÃO EXAMINADORA

Professora Doutora Andrea Cristina Versuti (Orientadora)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professora Doutora Paula Gomes de Oliveira (Examinadora interna/FE/MTC)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professor Mestre Érico Vinicius Monnerat Lima (Examinador externo/IESB)

Centro Universitário IESB

Professor Doutor Paulo Henrique Pereira Silva de Felipe (Suplente/ FE/MTC)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Brasília
2022

*Dedico esse trabalho aos familiares, amigos, e todos que já
compartilharam um meme comigo.*

*Gosto de pensar que essas risadas compartilhadas são uma
linguagem de amor... Ato de meme.*

AGRADECIMENTOS

É essencial para mim agradecer a cada um dos sujeitos que motivaram minha trajetória no curso de Pedagogia, e foram suporte durante a escrita deste trabalho. Por isso devo agradecer primeiramente a Deus, em sua santíssima Trindade, e a Nossa Senhora, que escutaram minhas preces, me guiaram, iluminaram e acalentaram em tantos momentos, de angústia ou alegria. Graças ao amor divino posso aqui compartilhar o amor com aqueles que foram fundamentais em todo esse processo.

Agradeço aos meus pais, Erlanda e Giovanni, que sempre cuidaram tão bem de mim e de nossa família, e sempre puseram em primeiro lugar a nossa educação, não medindo esforços para que eu tivesse as melhores oportunidades possíveis. É na força e no cuidado deles que me inspiro diariamente, e carrego comigo, cheia de orgulho e um bocadinho de saudade, as origens nordestinas de nossos familiares.

Agradeço aos meus irmãos, Sthênia e Thiago, pela parceria e pela paciência, pois mesmo com a diferença de idade, pudemos manter nossa união, amizade, carinho, sendo meus exemplos na vida. Agradeço ainda ao meu cunhado Clécio, pois graças a ele tenho um quarto só para mim e os dois grandes amores da minha vida, meus sobrinhos.

A eles, Miguel e Lucas, minha infinita gratidão. Sou, graças a eles, a tia mais babona do universo. São eles a minha motivação diária para ser uma pessoa melhor, mais forte, mais paciente, mais consciente, e, para lutar por uma educação e um mundo melhor, para que vivam uma infância tão incrível quanto a que tenho vivido com eles.

Às minhas amigadas, em especial, Maria Eduarda, Lívia, Rebeca e Sabrina, que acompanharam cada passo da escrita deste trabalho, obrigada, mil vezes. Todos que ouviram pacientemente meus relatos sobre as dificuldades e alegrias desse processo foram fundamentais para que ele se concretizasse de maneira satisfatória.

Ao Projeto Universidade e Escola Sem Muros, aos eternos membros e amigos Vitória, Glenda, Milena, Carolina, Jucy e Lucas, e ao CEF 801 do Recanto das Emas, que foram tão marcantes na minha trajetória universitária. Neles e com eles vivi experiências que irei levar comigo para sempre, inspirando minha prática docente baseando-a no afeto.

E por fim, agradeço especialmente à minha orientadora, professora doutora Andrea Cristina Versuti, que me apresentou ao caminho que eu gostaria de seguir na Pedagogia logo em meu primeiro semestre, e me acolheu desde então, oportunizando a vivência do ensino, da pesquisa e da extensão de maneira plena e cercada de afeto. Não há palavras que possam expressar a gratidão e o amor que tenho por nossa parceria.

“Valentim tem me ensinado sobre os caminhos, caminhar e destinos; que o chegar não é mais valioso que a andança; que o encontro é precioso e necessário.”

Caminhando com Tim Tim

RESUMO

Os memes no contexto contemporâneo estão integrados às práticas linguísticas na cibercultura e podem ser definidos como um conteúdo midiático de teor humorístico e que costuma retratar situações cotidianas. Ainda que não dominem e utilizem diretamente esta e outras linguagens digitais, os sujeitos atuam de maneira ativa nestes processos comunicacionais, como no caso do meme “É verdade esse bilete”, que fora produzido por um menino de cinco anos de modo não intencional. Para que esta participação seja adequada e não traga nenhum prejuízo aos envolvidos, é necessário que as pessoas sejam educadas para e com as mídias, possibilitando um bom uso das tecnologias de informação. Apoiada neste contexto, a pesquisa de cunho qualitativo apresentada neste trabalho identificou, por meio de uma revisão bibliográfica, as potencialidades dos multiletramentos para a educação midiática. A partir do meme selecionado: “É verdade esse bilete”, objeto desta investigação, foi realizada uma sequência didática direcionada para os anos iniciais do ensino fundamental. Diante disso, foi possível destacar a importância da educação midiática para desenvolver a participação ativa, crítica e cidadã nos estudantes e evidenciar as potencialidades da linguagem memética para sua aplicação enquanto camada transversal no planejamento pedagógico.

Palavras-chave: memes; educação midiática; multiletramentos; sequência didática.

ABSTRACT

In the contemporary context, memes are integrated into linguistic practices in cyberculture and can be defined as a humorous media content, that usually portrays everyday situations. Even if they do not dominate and directly use this and other digital languages, the subjects act actively in these communicational processes, as in the case of the meme "É verdade esse bilete", which was unintentionally produced by a five-year-old boy. For this participation to be adequate and not bring any harm to those involved, it is necessary that people are educated for and with the media, enabling a good use of information technologies. Supported by this context, the qualitative research presented in this paper identified, through a literature review, the potential of multilingualism for media education. Based on the selected meme: "É verdade esse bilete", object of this research, a didactic sequence directed to the early years of elementary school was carried out. As a result, it was possible to highlight the importance of media education to develop active, critical, and citizen participation in students and to highlight the potential of memetic language for its application as a transversal layer in pedagogical planning.

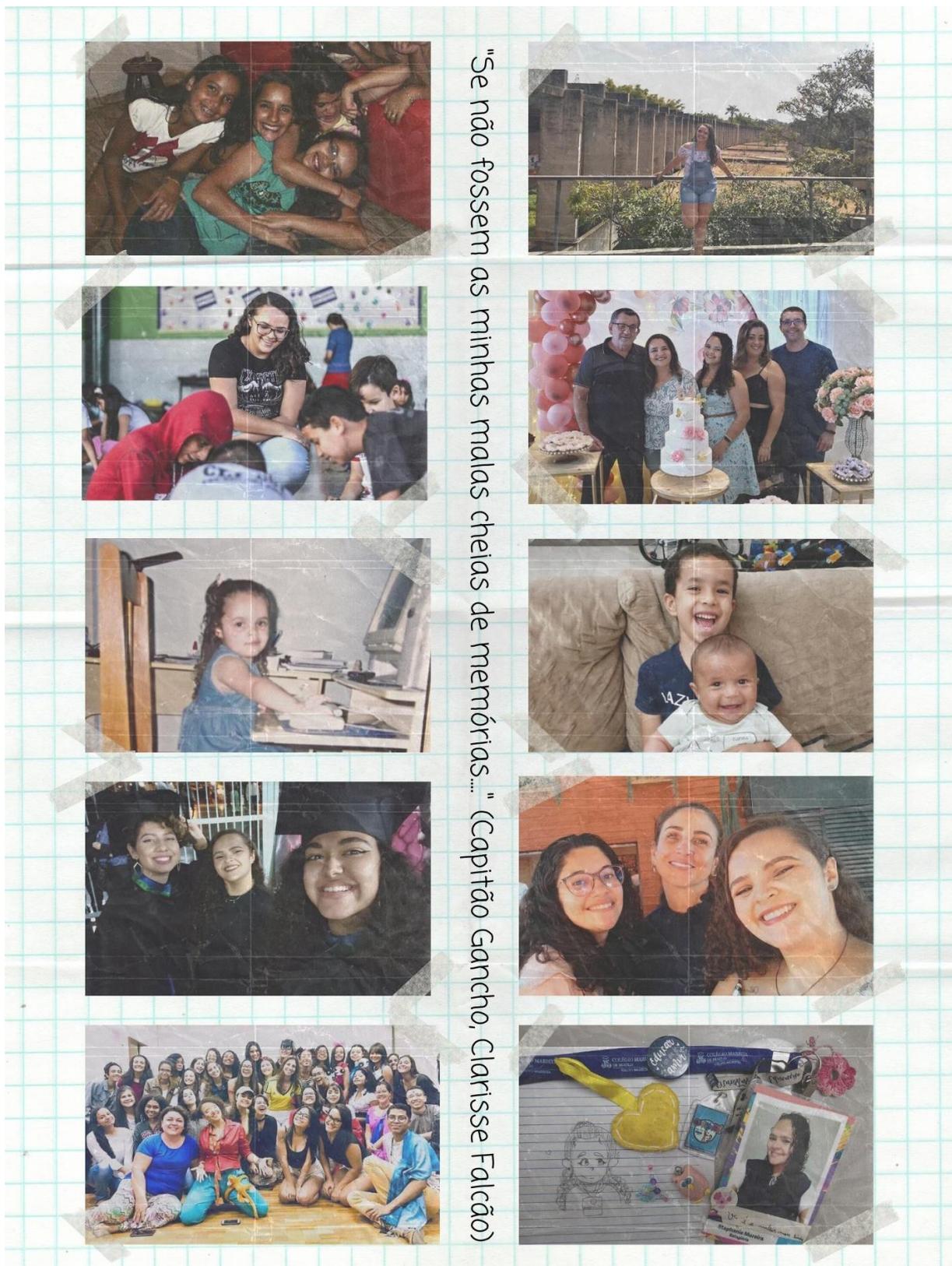
Keywords: memes; media education; multiliteracies; didactic sequence.

SUMÁRIO

MEMORIAL	9
INTRODUÇÃO	18
CAPÍTULO 1 – O MEME	22
1.1 A memética	22
1.2 Os memes no contexto digital	25
1.3 O meme “É verdade esse bilete”	28
1.4 Multiletramentos nos memes	33
CAPÍTULO 2 – A EDUCAÇÃO MIDIÁTICA COM MEMES	37
2.1 Letramento digital, educação midiática e alfabetização midiática	37
2.2 A educação midiática na BNCC e no Currículo em Movimento	41
2.3 Potencialidades dos memes na educação midiática	46
CAPÍTULO 3 – SEQUÊNCIA DIDÁTICA “É VERDADE ESSE BILETE”	49
3.1 Introduzindo o meme	50
3.2 Um exercício de transmídiação	52
3.3 O bilhete e os números	54
3.4 É verdade essa informação	58
3.5 Encerramento	61
CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
REFERÊNCIAS	65
APÊNDICE A – Baralho “Desenvolvendo o hábito da investigação: Principais perguntas ao analisar mensagens de mídia”	71
APÊNDICE B – Fichas: Marketing com o meme ‘É verdade esse bilete’	78

MEMORIAL

Figura 1 – Um pouco de minhas infinitas memórias



Fonte: Autora (2022)

Este memorial descritivo tem a proposta de apresentar minha trajetória escolar e acadêmica. “A educação é um ato de amor” (FREIRE, 2021, p. 127), ato que reconheço em minhas relações familiares, no círculo de amizades que me acompanharam até aqui e dentro da minha fé, espaços abstratos nos quais aprendi ao ser tocada pela experiência (BONDÍA, 2002). Portanto, limitar esse percurso aos espaços escolares regulares seria apagar processos formativos essenciais que me fizeram ser e estar onde me encontro, e por isso, descrevo minha trajetória acadêmica não em lugares-espacos, mas em lugares-pessoas, com quem dialogo a partir de bilhetes, seguindo a temática deste trabalho.

*Querida Stephanie,
A diferença de idade entre você e seus irmãos é intencional,
pois você pode ter sido planejada pela família.
Assinado: seus pais, Erlanda e Giovanni.
É verdade esse bilhete*

Em 5 de fevereiro de 2000, chegou aquela que foi uma surpresa, não planejada, porém cercada de carinho, eu, Stephanie Pinheiro Moreira. Com 14 anos a menos que minha irmã mais velha, Sthênia, e 10 anos de diferença com relação ao meu irmão do meio, Thiago, faço parte do percentual de ineficácia do “método Billings”. Minha mãe passou por uma gravidez de risco e um puerpério complicado, por isso fui uma recém-nascida muito magrinha. Por ser a caçula, era a boneca dos meus irmãos, a princesa do papai e a protegida da mamãe.

Por ter pneumonia com apenas 2 meses de vida, minha mãe sempre foi extremamente cuidadosa e protetora comigo. Após ser diagnosticada com bronquite asmática, com apenas 3 anos, o cuidado foi redobrado, e assim, cresci envolta de muita atenção e proteção, seguindo numerosas recomendações para me manter segura. Mas nenhum desses fatores foi impeditivo para que minha infância fosse marcada por brincadeiras, conversas e memórias felizes. Sempre fui uma criança animada, comunicativa e participativa, traços que minha família sempre incentivou. Gostava de dançar, correr, pular, e principalmente, conversar e fazer amizades, e também estava sempre envolvida nas atividades coletivas, tanto na escola quanto na igreja, por exemplo, onde participei de pastorais e grupos jovens. Como outro exemplo disso, dedico o segundo bilhete às amigas que fiz no início da minha trajetória escolar e me acompanham até hoje.

*Caro Colégio Reação,
Não iremos mais colocar música coreana, propor coisas aleatórias
nos eventos escolares, fazer amizade com professores e conversar nas
aulas, porque sabemos que pode ser cansativo (e chato).*

Assinado: Bruna, Isadora, Lorrany e Stephanie

É verdade esse bilete

Iniciei minha trajetória escolar aos cinco anos, no chamado jardim 3, hoje equivalente ao primeiro ano do ensino fundamental. Logo fiz minha primeira amizade, e nos anos seguintes mais pessoas foram agregando e formando este grupo. O Colégio Reação foi o espaço mais marcante da minha educação básica. Cursei o ensino fundamental inteiro lá, mudei apenas no ensino médio para outra escola, junto a duas das três amigas aqui mencionadas.

Nessa escola desenvolvi muitas habilidades para além dos conteúdos curriculares. Nos anos iniciais do ensino fundamental tínhamos o projeto literário, a partir do qual desenvolvi meu gosto pela leitura, e ainda a noção de responsabilidade, de levar o livro e trazer novamente na data certa para manter o funcionamento da atividade. Desse mesmo projeto vieram apresentações teatrais, feitas a partir da adaptação dos livros lidos durante saraus, o que me oportunizou a aprendizagem de escrita de roteiros e a descoberta do interesse por atuação e teatro.

As marcantes feiras de ciências foram espaço para que eu pudesse desenvolver a oralidade em exposições, e as festas juninas lócus para exercitar o gosto pela dança, não apenas apresentando, mas auxiliando a elaborar as coreografias. Todos esses eventos ainda nos instigavam a participar ativamente da produção e a trabalhar coletivamente para elaborar as apresentações e as ornamentações.

No ensino médio, cursado no Colégio ALUB do Recanto das Emas, apesar de manter o círculo de amizades, deixamos de participar tão ativamente de eventos escolares, visto que a instituição não valorizava tanto as habilidades criativas dos estudantes. Entretanto, o projeto chamado “Cine Debate”, iniciado por um professor da unidade, tornou-se um momento marcante do meu último ano escolar, e despertou em mim um maior interesse por descobrir as potencialidades educativas do cinema e das mídias. Nesse mesmo período, apesar de almejar cursar direito, pelo *status* e as possíveis oportunidades de prestar concursos públicos, não me via atuando profissionalmente nesta área, comecei a pensar no curso de Pedagogia como algo acessível para mim, com amplo mercado de trabalho e que me despertava interesse.

*Querida Stephanie,
Você vai terminar o curso de Pedagogia em quatro anos, porque pode
não haver nenhum impeditivo, como uma pandemia, ou vontade de
nunca encerrar seu ciclo na graduação.*

*Assinado: UnB
É verdade esse bilete*

Em 2018 fui aprovada para o curso de Pedagogia na Universidade de Brasília através do Programa de Avaliação Seriada (PAS). Neste ano estava disponível o sistema SISUnB, que permitia a troca do curso selecionado no momento da inscrição para o PAS após a última prova, e isso me permitiu escolher esse curso ao invés de direito, mas devo confessar que fiz a escolha por “precaução”, sabendo que minha nota não seria suficiente para ingressar no outro curso. Hoje acredito ter sido uma orientação divina para o caminho certo.

Iniciei o curso sem saber exatamente o que viria a partir dali, o que aprenderia e se iria de fato me identificar profissionalmente com as carreiras oferecidas por ele. Logo no primeiro semestre vi que teria contato com professores exemplares, tanto de como atuar profissionalmente, sendo inspiração na trajetória, quanto de como não agir com seus estudantes, inspirando apenas tensão nas práticas “educativas”.

Também nesse momento inicial tive a oportunidade de conhecer a professora Andrea Cristina Versuti, na disciplina de Educação e Linguagens Tecnológicas, que havia me chamado atenção desde o momento de recebi a grade disciplinar para o semestre. As aulas me resgataram o interesse que o Cine Debate havia despertado no ensino médio, e a partir dali quis seguir estudando essa área da educação. Segui estabelecendo uma parceria com a professora, e com ela tive oportunidade de fazer monitoria, pesquisa, extensão, escrever artigos, ofertar oficinas e escrever o presente trabalho de conclusão de curso.

Entre as muitas disciplinas cursadas, aprendi sobre a educação, e principalmente, sobre seu potencial transformador. Reconheço hoje essa transformação em minha jornada. Percebo que se não fossem as amizades feitas na UnB, as aulas em geral, das mais dinâmicas e interessantes às mais longas e cansativas, das risadas no varandão, a transição entre o presencial e o digital provocada pela pandemia de Covid-19, as longas caminhadas pelo nosso imenso campus, as horas na biblioteca ou na condução, e todas essas questões que permearam o eixo do ensino durante minha jornada universitária, eu não estaria concluindo o curso de Pedagogia tão realizada. Mas, como não apenas de aula vive um estudante, também me dedico a refletir sobre as memórias construídas com a extensão e a pesquisa.

*Querido Projeto UESM,
amanhã não irei ouvir, ler, desenhar, pintar e ficar deslumbrada com
tudo da oficina, porque essas podem ser as atividades destinadas às
crianças, e não aos professores.
Assinado: Stephanie.
É verdade esse bilete*

É fundamental destacar aqui as experiências relacionadas ao Projeto Universidade e Escola Sem Muros. A convite da professora Andrea, iniciei em 2019 minha trajetória com o projeto, integrando também a pesquisa “Estudo dos impactos das articulações interdisciplinares nas interfaces: universidade, escola e formação de professores”, aprovada no Edital n. 4 da FAP-DF. Durante o período que fui membro ativa no projeto, fui bolsista pela mesma instituição de maio de 2019 até dezembro de 2020, e bolsista PIBEX do Polo Recanto das Emas entre maio e agosto de 2021.

O projeto é coordenado pelas professoras Andrea Cristina Versuti (UnB), Paula Gomes de Oliveira (UnB), Edileuza Fernandes da Silva (UnB) e Graciella Watanabe (UFABC). Grande parte das atividades do projeto foram feitas em parceria com o Centro de Ensino Fundamental (CEF) 801 do Recanto das Emas, cidade em que vivo desde o meu nascimento. A cidade é uma das periferias do Distrito Federal, e a escola está localizada em uma região onde os habitantes convivem com as mazelas da vulnerabilidade social e, mesmo assim, a escola nunca teve muros, o que inspirou o nome do projeto.

O CEF 801 contava inicialmente apenas com uma estrutura de madeira, cercada por um alambrado, para atender a comunidade escolar. Hoje, a equipe e os moradores da região contam que, quando foram conquistados recursos para a construção de um prédio definitivo, optou-se por não construir um muro em volta da escola, e sim um alambrado de ferro reforçado e com aberturas. Assim, reforçavam a crença e a afirmação de que a escola está integrada à comunidade, possibilitando contribuições mútuas.

Neste lócus de experiência desenvolvi coletivamente com as colegas da UnB e com os estudantes as oficinas “Conhecendo Volpi”, em que eles conheciam a história do artista ítalo-brasileiro a partir de uma apresentação teatral e lhe escreviam bilhetes; e a “Recontando Volpi”, nas quais eles resgatavam os conhecimentos desenvolvidos na última oficina, e recebiam a proposta de criar releituras das obras do pintor.

A escola também me permitiu a realização de uma sessão de cinema com os estudantes do oitavo e nono ano do ensino fundamental, na qual assistimos ao filme brasileiro de animação “Uma história de amor e fúria” (2013), e discutimos os momentos históricos apresentados na narrativa a partir da perspectiva dos sujeitos que foram vencidos. Essa atividade fez parte do trabalho desenvolvido na disciplina de “Projeto 3”, sob orientação da professora Andrea Versuti, que analisava as potencialidades desse filme para o ensino de história, a partir de diversas perspectivas acerca do mesmo fato. Tive ainda a oportunidade de fazer ali o meu primeiro estágio obrigatório da Pedagogia, acompanhando a turma do 3º ano D junto da professora titular Rose Meire da Silva de Oliveira, que foi uma das grandes parceiras do nosso projeto, e em todas essas vivências, aprofundar meus conhecimentos e minha prática docente.

No início de 2020, em meio aos planejamentos para ofertar novas oficinas aos estudantes e iniciar mais um semestre do projeto em parceria com a escola, fomos acometidos pela pandemia de Covid-19 e seu consequente isolamento social. Os primeiros momentos foram turbulentos, devido à incerteza do que estava por vir, quanto tempo duraria este distanciamento e como deveríamos agir nessa situação atípica. Contudo, após realinharmos nosso planejamento conforme os objetivos do projeto, foi definido que nossas atividades migrariam para o digital, e dialogaríamos não apenas com o CEF 801, mas com educadores e estudantes de maneira geral.

Mantendo a intenção de exercitar os multiletramentos e ampliar o repertório cultural das crianças e dos educadores, utilizamos o perfil no Instagram (@projetouesm) para compartilhar dicas de livros e de curtas-metragens, resgatar memórias das vivências nas oficinas, criando também conteúdos a partir delas, e divulgar ações realizadas pelos membros do projeto em parceria com outros coletivos. No nosso canal no Youtube essas parcerias se deram a partir de transmissões ao vivo, mais conhecidas como *lives*, dialogando com estes outros projetos sobre suas experiências.

Durante esse período tive a ainda a oportunidade de ofertar oficinas de colagem digital junto ao colega Lucas Neves da Silva, no “2º Festival Recanto do Cinema: audiovisual na periferia”, organizado pelo Instituto Federal de Brasília (IFB), polo Recanto das Emas, e na Semana Universitária 2021, junto também de nossa colega Milena Alves de Sousa. Nessas oficinas apresentamos conceitos de curadoria, em especial a curadoria educativa, transmidiação, colagens digitais, e a partir da explicação do passo a passo para produzir esse material, propusemos o exercício criativo de unir artes digitais com fotografias, modificando a visão de nossos espaços cotidianos.

Essas experiências vivenciadas durante o período da pandemia de Covid-19 pelos membros do Projeto UESM foram descritas e apresentadas por nós três em forma de relato no “V Seminário Formação Docente — Intersecção entre Universidade e Escola — Paulo Freire: contribuições para a educação pública” e publicadas nos anais do evento.¹ A escrita coletiva sobre as nossas experiências e a apresentação desse conteúdo para um público externo foi um processo desafiador, mas que nos propiciou o registro de todo esse processo, o resgate das memórias e expansão dos aprendizados que o projeto de extensão trouxe para nós enquanto membros, e para as pessoas que tiveram contato com ele e foram inspiradas por essas infâncias.

Em suma, pude nesse espaço aprender mais sobre a rotina escolar, as práticas educativas com as crianças dentro e fora de sala de aula, a lidar com conflitos que surgem no momento das atividades pedagógicas, a realizar o planejamento desses momentos, e tantas outras coisas que apenas a vivência direta das situações pôde me ensinar. Percebi no CEF 801, a partir do Projeto UESM a importância de lutar para uma educação pública de qualidade e transformadora, e que isso é algo possível a partir das nossas práticas educativas. Graças a esse contato com a extensão pude ter dimensão de quão importante é trabalhar com as crianças a partir da perspectiva dos multiletramentos e oportunizar a elas o contato com repertórios distintos, e ainda, de desmanchar barreiras entre o conhecimento universitário e a comunidade escolar, levando o aprendizado teórico do campus para a prática docente em outros campos.

Cara Stephanie,

Amanhã você não precisará ter trabalho dobrado adaptando materiais e aulas para inclusão, pois iremos garantir esse suporte.

Assinado: Colégio Marista de Brasília

É verdade esse bilete

Em fevereiro de 2021 iniciei meu estágio no Colégio Marista de Brasília. A unidade está localizada na quadra 609 sul do Plano Piloto, oferta turmas do 2º ao 7º ano do ensino fundamental, e segue o modelo de escola particular confessional. Durante o período deste estágio tive contato com todas essas turmas, e pude acompanhar estudantes de inclusão direta e indiretamente, tanto no cotidiano da sala de aula, quanto auxiliando na adaptação de materiais para eles, visto que poucos deles vêm da editora com a adequação necessária para atendê-los.

¹ Disponível em <https://anaisonline.uems.br/index.php/seminarioformacaodocente>. Acesso em 29 ago. 2022.

Nas primeiras semanas de estágio fui muito impactada pelo contato com uma realidade escolar completamente distinta da que havia vivenciado com o projeto Universidade e Escola Sem Muros e o CEF 801, tendo em vista que o contexto social dos estudantes é muito diferente. Grande parte das famílias que fazem parte da comunidade escolar possuem um poder aquisitivo alto, e algumas delas pertencem a uma elite econômica com a qual eu ainda não havia tido contato até então. Com o tempo ficou muito nítida que essa diferença impactava na aprendizagem dos estudantes, que tinham acesso à uma estrutura escolar completa e recursos de ponta para facilitar seus processos. Contudo, muitos sofriam com questões familiares e emocionais, que impactavam negativamente seu desenvolvimento.

Assim, aprendi diretamente com aquelas crianças que, mais importante que lhes fornecer uma infinidade de bens materiais, é necessário estar preparada enquanto educadora para escutar cada uma delas de forma sensível e atenta, para então lhes oportunizar um ambiente propício para sua aprendizagem e desenvolvimento. Muitas crianças ali me marcaram muito, e serão grandes inspirações para minha trajetória docente. A eles, minha eterna gratidão.

*Caros alunos da iniciação científica,
Podem ultrapassar o limite de páginas, o prazo, e entregar o trabalho
sem formatação. O importante é não surtar.*

*Assinado: PROIC UnB
É verdade esse bilete*

Em setembro de 2021 iniciei minha iniciação científica como bolsista do CNPq, com a orientação da professora Andrea Versuti. A pesquisa fez parte do projeto internacional e interinstitucional “Educar e informar: a fotografia nos processos comunicacionais via Instagram sobre o COVID-19”, e teve por sua vez o objetivo de apurar os usos da hashtag coronavirus nas postagens de perfis brasileiros no Instagram.

O processo de desenvolvimento da pesquisa não foi fácil. Tivemos uma série de contratemplos que exigiram a busca por alternativas e soluções para alcançar os objetivos da pesquisa no tempo estipulado. Com a conclusão no mês de agosto de 2022, período em que realizei também a escrita deste presente trabalho, pude ver que todos os detalhes do percurso nessa minha experiência na iniciação científica a tornaram ainda mais enriquecedora. Não apenas desenvolvi aspectos relacionados à pesquisa e escrita, mas também aprendi a enfrentar as dificuldades e manter uma postura crítica e responsável, tanto no âmbito acadêmico quanto no social.

É importante destacar aqui que essa foi uma construção coletiva. Cada passo dessa pesquisa foi possível apenas pela maestria da orientação da professora Andrea, que como mencionei anteriormente, me oportunizou diversas experiências na jornada acadêmica e me guiou com muito companheirismo, carinho e afeto. O êxito desse processo também se concretizou a partir da enorme parceria que formei com a Lívia Simara, colega de pesquisa que se tornou uma grande amiga, com quem dividi momentos de desespero e de alegria, e foi essencial para chegar até aqui.

A pesquisa também me fez refletir muito sobre os usos das redes sociais, o seu potencial (des)informativo e a influência que os sujeitos têm um sobre os outros na cibercultura. A partir dessa experiência levantei muitos questionamentos sobre esses usos das mídias e tecnologias digitais da informação, e como minha tão querida orientadora afirma constantemente, as perguntas são mais importantes que as respostas. Por isso, foram as indagações que surgiram para mim após a pesquisa de iniciação científica que inspiraram a temática desse trabalho no que diz respeito à educação midiática.

INTRODUÇÃO

Os memes fazem parte do cotidiano digital e são vistos pelos indivíduos como forma de entretenimento, crítica e representação de suas vivências. O termo, cunhado em 1976 pelo estudioso Richard Dawkins (2007), foi ressignificado no contexto da internet e usado como uma base teórica para definir este fenômeno. Essa linguagem ganhou notoriedade nos últimos anos, e os estudos acerca da memética ainda buscam uma definição precisa e uma melhor compreensão de seu funcionamento. No digital, são geralmente formados pela combinação de texto verbal com imagens, estáticas ou não, e elementos humorísticos, que por vezes não são intencionais. Outra de suas características é a propagação acelerada, também chamada de viralização², gerada por compartilhamentos de internautas que espalham o conteúdo por suas redes.

Por serem compostos por um conjunto de elementos, a interação do sujeito com os memes evoca não apenas as habilidades da alfabetização, mas também, a prática dos multiletramentos. Roxane Rojo (2009) aponta que, ainda que os conceitos de alfabetização e letramento estejam conectados, é possível que indivíduos não alfabetizados participem de práticas letradas. Nesta perspectiva, podemos afirmar que uma pessoa que não domine a escrita e a leitura de textos pode compreender um meme a partir do conjunto de elementos que ele possui, e possui capacidade não apenas de consumir, mas também de produzir este conteúdo.

Concebe-se, então, os memes como mídias ricas em intertextualidade, com possibilidades diversas para produção de textos e conteúdos. Segundo Lima-Neto (2020), uma vez que a linguagem memética é utilizada por seus enunciadores para realizar múltiplas representações, é possível reconhecer nos memes uma infinidade de gêneros textuais, e isso contribui para entendê-lo como um deles. Contudo, a distinção conceitual está na sua variabilidade, que é um de seus elementos constitutivos, e o impede de ter uma estrutura de forma, estilo e campo discursivo estáveis, como é possível observar na maioria dos gêneros. Além disso, os usos dos memes estendem-se a diversas áreas do conhecimento, por isso, defini-los enquanto gênero textual pode dar limitar as potencialidades desta linguagem, que em suas variações possibilita interações com diversos campos.

² Segundo Berger (2020) os conteúdos virais correspondem àqueles que se espalham entre as pessoas com a frequência de um vírus, de forma contagiante. Este termo, assim como meme, faz alusão a processos biológicos, e busca explicar fenômenos de extensa propagabilidade.

Essa e outras linguagens estão presentes em diversas plataformas de mídia no cotidiano e fazem parte de diversas esferas sociais. As novas gerações nascem em um mundo imerso nesse contexto, contudo, é equivocado afirmar que se beneficiam completamente e dominam as mídias, ou ainda, que a conexão digital as afeta quanto às relações e à aprendizagem de forma unicamente prejudicial (BUCKINGHAM, 2006). As crianças do presente fazem parte da cultura digital ativamente, consumindo e produzindo conteúdos em diversos formatos de mídia e em plataformas diferentes (BUCKINGHAM, 2010). Segundo o autor, essa visão polarizada julga que as infâncias serão destruídas ao abalar sua inocência ou explorar a sua vulnerabilidade, ou, do contrário, que elas possuem uma sabedoria midiática nata, superior a dos adultos.

Há como exemplo desta questão o meme “É verdade esse bilhete”. Surgido em agosto de 2018, trata-se de um bilhete escrito por uma criança, afirmando que não haveria aula no dia seguinte porque poderia ser um feriado, e assinando como sua professora. A fotografia do bilhete foi publicada nas redes sociais e em poucos dias havia sido compartilhada centenas de milhares de vezes, ganhando novas versões, feitas por indivíduos que gostaram do conteúdo e se identificaram. O menino, em meio ao seu processo de alfabetização, utilizou-se do gênero textual bilhete, rotineiramente utilizado para comunicação entre a escola e as famílias. Os seus pequenos erros ortográficos e sua caligrafia infantil o denunciaram, mas também se tornaram elementos de destaque no meme, como a grafia “bilette”, ao invés de “bilhete”. Não intencionalmente a criança tornou-se protagonista de um viral no campo digital, um ator não alfabetizado de uma prática de multiletramento.

Buckingham (2010) também aponta que as crianças aprendem a usar as mídias digitais através da experimentação, da interação com os outros e do uso, pelo método de ensaio e erro. Podemos, então, apontar que elas não dominam o uso das tecnologias digitais, mas sim, sabem acessá-las e manuseá-las. De acordo com o estudioso, grande parte da interação que os jovens têm com essas mídias se dá em contextos não escolares, mas na escola lidam com elas passivamente, dirigida pelo professor. Neste cenário, a educação midiática tem um papel fundamental em sala de aula. As discussões acerca desta temática se tornaram relevantes no contexto contemporâneo, contudo, o cenário encontrado nas escolas é diferente. Dentro de sala de aula, as mídias costumam ser utilizadas meramente como um recurso pedagógico esvaziado de sentido. Uma parte dos professores considera a inclusão de vídeos e jogos digitais contribuição suficiente para a educação midiática de seus estudantes, enquanto outra parte preocupa-se em refletir acerca do uso consciente das redes, mas limitam-se a diálogos, palestras e intervenções que não despertam a atenção dos estudantes para a temática.

Consideramos como uma potencialidade quando a escola integra as múltiplas linguagens e culturas presentes nas práticas sociais e de letramento, colocando-as em diálogo e formando cidadãos protagonistas (ROJO, 2009). O programa Educamídia (2022), do Instituto Palavra Aberta, define que além da produção ativa, o processo da educação midiática precisa envolver também a instrução para realizar leitura crítica das mídias e a participação responsável nas redes. Sendo assim, não é suficiente trazer um conteúdo midiático para a sala sem discutir seus elementos, pois é necessário que os estudantes reflitam sobre os aspectos constitutivos deste material.

A linguagem memética possui uma série de potencialidades contributivas para este campo, pois é acessado com frequência pelos sujeitos nas mídias digitais, fazendo parte do repertório de muitos estudantes. Sendo um conteúdo que, dentro de suas variações, pode apresentar informações ou críticas, pode ser ponto de partida para discussões, análises e propostas de letramento digital.

Tendo em vista essas diversas questões que abordam a linguagem memética, os multiletramentos, a cultura digital, a educação midiática, e ainda, o papel da criança como protagonista em todos esses aspectos, surge novamente o exemplo do meme: “É verdade esse bilete”, que materializa a integração entre essas temáticas. Surge então a seguinte questão de pesquisa: como o meme “É verdade esse bilete” pode contribuir para a educação midiática? Vale ressaltar aqui que será respeitada a produção original da criança, portanto, quando a frase principal do meme for citada, será mantida a grafia “bilete”.

A pesquisa aqui apresentada desenvolveu-se em uma metodologia de natureza qualitativa (CRESWELL, 2010), a partir de um levantamento bibliográfico de obras que possibilitam analisar os elementos constitutivos do meme enquanto linguagem, tendo como foco o recorte e o aprofundamento quanto ao meme “É verdade esse bilhete”, buscando identificar suas potencialidades para a educação midiática. O objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso é identificar as potencialidades do meme “É verdade esse bilete” para a educação midiática, por meio de uma sequência didática. Para alcançá-lo, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Apresentar os multiletramentos presentes na linguagem memética, em especial no meme “É verdade esse bilete”.
- Discutir as potencialidades dos usos dos memes para a educação midiática.
- Produzir uma sequência didática voltada para os anos iniciais do ensino fundamental, relacionada ao meme “É verdade esse bilete”.

O texto está estruturado em três capítulos. Inicialmente será definido o meme enquanto linguagem, sua composição no campo digital, e a partir dos apontamentos de Soares (2007, 2020), Oliveira (2018) e Rojo (2009, 2015), em parceria também com Moura (2012, 2019), serão discutidos os multiletramentos ali presentes. O segundo capítulo trata da educação midiática e das potencialidades contributivas dos memes para os letramentos digitais. Por fim, o terceiro capítulo apresenta uma sequência didática interdisciplinar, voltada para as crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, desenvolvida a partir e em torno do meme “É verdade esse bilete”.

CAPÍTULO 1 – O MEME

Ao falar em memes no contexto contemporâneo surgem diversos exemplos de textos — verbais ou não — na mente dos sujeitos. Podemos afirmar que são conteúdos emergentes no digital, e possuem função humorística e/ou crítica. Os estudos acerca dessa temática ainda discutem se trata-se de um gênero, de uma linguagem ou de um fenômeno linguístico. Contudo, é fato que hoje eles fazem parte das práticas letradas e midiáticas de todos que se conectam digitalmente. Portanto, o primeiro capítulo deste texto busca apresentar as definições gerais de meme e seus elementos constitutivos, analisando, em especial, o meme “É verdade esse bilete”.

1.1 A memética

O termo “meme” surge pela primeira vez em 1976, nos estudos de Richard Dawkins, em sua obra “O Gene Egoísta” (2007). Neste texto, o etólogo e entusiasta do darwinismo apresenta a sua teoria acerca dos genes. Para ele, não são especificamente os seres vivos que evoluem. Estes seriam, no que lhes concerne, apenas “máquinas de sobrevivência”. Para o autor, os organismos são os meios pelos quais os genes se replicam, e nesse constante processo, evoluem. Sua teoria avança em relação à memética quando afirma que os humanos possuem uma característica que, de certa forma, os faz únicos em relação aos demais animais: as culturas. Segundo Dawkins (2007, p. 325) “A transmissão cultural é análoga à transmissão genética, no sentido de que, apesar de ser essencialmente conservadora, pode dar origem a uma forma de evolução.”, portanto, há uma relação entre a replicação dos genes e a cultura na evolução humana.

Buscando definir melhor essa relação, Dawkins (2007, p. 330) apresenta a palavra “meme”, escolhida por: ser proveniente de uma redução de *Mimeme*, palavra oriunda do grego que é uma expressão para “aquilo que é replicado”; ter relação com memória, em inglês *memorie*; pela similaridade com *même*, termo francês para “igual” e; por assemelhar-se à “gene”. Assim, o autor afirma que o meme é um replicador cultural, que se propaga pelas mentes assim como os genes propagam-se pelos organismos, em um processo de mimetismo.

A partir dessa definição autor cita que “Exemplos de memes são melodias, ideias, slogans, as modas no vestuário, as maneiras de fazer potes ou de construir arcos.” (DAWKINS, 2007, p. 330). Vale ressaltar que, à época que a obra fora lançada, os computadores eram grandes e potentes calculadoras à válvula, e as mídias eram analógicas, tornando-se imprevisível para ele a forma como os memes seriam vistos atualmente.

Para Dawkins (2007), o sucesso da reprodução dos genes e dos memes é essencial para que o processo evolutivo se desencadeie. Esse êxito pode ser identificado por um alto volume de “cópias”, e depende da presença de algumas características no processo, sendo elas: a longevidade, a fecundidade e a precisão de replicação.

A longevidade mencionada faz referência à durabilidade do gene/meme e de seu potencial reprodutivo. Segundo o autor e seus exemplos, essa conservação em nível singular não é expressiva, mas quando se trata de uma memória coletiva, o replicador ganha relevância. Na cultura digital surgem novos memes constantemente, contudo, costuma-se caracterizar como um sucesso aqueles que permanecem construindo sentidos no cotidiano popular. Em conformidade com esse fato, Dawkins (2007, p. 333) aponta que “Alguns memes, assim como ocorre com alguns genes, atingem um sucesso brilhante num prazo muito curto, espalhando rapidamente, mas não têm longa duração no pool de memes.”

A fecundidade trata da velocidade de replicação dos genes/memes. A viralização é uma das principais características do meme no contexto digital, que será aprofundada adiante, e está diretamente ligada ao conceito de Dawkins. Para ele, é ainda mais importante que a longevidade para sua prosperidade. Em conjunto, esses aspectos são responsáveis pela propagação dos genes. Em outras palavras, um meme que se espalha com velocidade e permanece no imaginário popular tem maiores chances de ser considerado um sucesso.

Mas, para definir um gene/meme como triunfante, falta a característica da precisão de replicação, ou fidelidade de cópia. Esse quesito aponta que a ampla difusão depende de réplicas verossímeis. Os aspectos divergentes na reprodução dos genes são responsáveis por mutações no processo evolutivo. Ainda que sejam alterações indesejadas, são elas que permitem a evolução das espécies. Da mesma forma, “A transmissão do meme parece estar sujeita à mutação e à mistura contínuas” (DAWKINS, 2007, p. 334).

Em concordância, Blackmore (1999, p. 7) afirma que os seres humanos aprendem a partir da imitação, e “Tudo o que é passado de pessoa para pessoa dessa forma é um meme. Isso inclui todas as palavras do seu vocabulário, as histórias que você sabe, as habilidades e hábitos que você adquiriu com os outros e os jogos que você gosta de jogar.”³ Retomando a ideia de que o meme é uma analogia ao gene e aos replicadores, a autora afirma que o conceito biológico dos algoritmos evolucionários de variação, seleção e retenção, apresentados por Dennett (1995, apud BLACKMORE, 1999), aplica-se também à lógica memética.

³ Tradução da autora para “Everything that is passed from person to person in this way is a meme. This includes all the words in your vocabulary, the stories you know, the skills and habits you have picked up from others and the games you like to play.” (BLACKMORE, 1999, p. 7)

Para que algo seja considerado um replicador, ele deve sustentar o algoritmo evolucionário baseado na variação, seleção e retenção (ou hereditariedade). Os memes certamente vêm com *variações* — as histórias são raramente contadas exatamente da mesma maneira duas vezes, não há dois prédios absolutamente idênticos e cada conversa é única — e quando os memes são transmitidos, a cópia nem sempre é perfeita. [...] Há *seleção* memética — alguns memes chamam a atenção, são fielmente lembrados e repassados para outras pessoas, enquanto outros não conseguem ser copiados. Então, quando os memes são transmitidos, há *retenção* de algumas das ideias ou comportamentos naquele meme — algo do meme original deve ser retido para que possamos chamá-lo de imitação ou cópia ou aprendizado pelo exemplo (BLACKMORE, 1999, p. 14).⁴

A questão da variabilidade é um ponto em que a teoria apresentada por Blackmore (1999) e a proposta por Dawkins (2007) se confrontam. De acordo com Dawkins (2007), a replicação do gene deve beirar a perfeição, pois quanto mais fiel for a cópia, mais bem-sucedido aquele gene será. Quando é feita a analogia ao meme, este critério se mantém. Já para Blackmore (1999), a alteração de certos aspectos na reprodução de memes é parte indissociável de sua propagação. Contudo, o aspecto da retenção segue a ideia de Dawkins (2007) e afirma algo essencial para a memética: a manutenção de um padrão naquilo que está sendo transmitido.

Em resumo, podemos assim apontar alguns dos elementos constitutivos da memética. De acordo com as ideias dos autores supracitados, para algo ser considerado um meme, precisa propagar-se em larga escala, com certa velocidade, mantendo aspectos do que fora inicialmente replicado, chamando atenção das pessoas que tenham contato com ele e apresentando variações. Os memes digitais que serão discutidos em sequência possuem tais características, e são exemplos contemporâneos dessa lógica.

Alguns autores afirmam haver questões conflituosas e turvas nessa teoria da memética. Segundo Fontanella (2009), estudiosos da área afirmam que a principal questão está em definir um replicador principal na memética. O autor exemplifica os prejuízos dessa ausência a partir das “piadas de papagaio”, nas quais não é possível definir se o humor está na própria piada, no personagem ou ato humorístico, o que provoca o enfraquecimento da teoria, pois ela oferece uma alternativa vaga para explicar a difusão de fenômenos culturais (FONTANELLA, 2009). Todavia, pode-se considerar que a memética, com as definições iniciais de Dawkins (2007), fornece soluções empíricas para explicar a transmissão cultural e fenômenos virais.

⁴ Tradução da autora para: “For something to count as a replicator it must sustain the evolutionary algorithm based on variation, selection and retention (or heredity). Memes certainly come with variation — stories are rarely told exactly the same way twice, no two buildings are absolutely identical, and every conversation is unique — and when memes are passed on, the copying is not always perfect. [...] There is memetic selection — some memes grab the attention, are faithfully remembered and passed on to other people, while others fail to get copied at all. Then, when memes are passed on there is retention of some of the ideas or behaviors in that meme — something of the original meme must be retained for us to call it imitation or copying or learning by example.” (BLACKMORE, 1999, p. 14)

Fato é que, o termo cunhado por Dawkins serviu de base para o que conhecemos atualmente como meme. A sua materialização no contexto da cibercultura distancia-se do campo das ciências biológicas, e da perspectiva de Dawkins (2007) da transmissão de ideias, mas encontra nessa teoria definições que caracterizam e nos auxiliam a compreender os fenômenos que o envolvem. Os memes na contemporaneidade apresentam as características definidas pelos estudos da memética aqui apresentados, mas as extrapolam, caracterizando-se também como uma linguagem do campo digital.

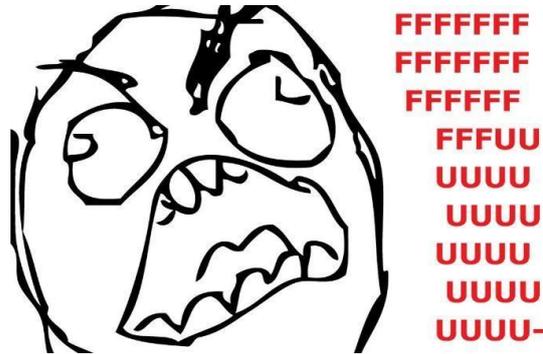
1.2 Os memes no contexto digital

Após suas origens no campo biológico, a palavra meme passou por uma série de processos de apropriação e ressignificação até chegar ao campo da internet. Segundo Chagas (2021), as piadas e trocadilhos que circulavam rapidamente e com numeroso alcance nos fóruns online durante os anos 90 passaram a ser chamadas de meme, e em 1998 é criado um site chamado “Memepool”, que resgata oficialmente o termo (CONSUMOTECA, 2019).

Contudo, a palavra meme ganha força na web, de fato, a partir de 2008, com o surgimento de postagens que viralizaram na plataforma 4chan. O site foi criado em 2003, conforme aponta o site TechTudo (2022) e possui o intuito de ser um fórum de imagens, onde as pessoas postam anonimamente em *Boards*, traduzido como quadros. Os chamados *ImageBoards* são basicamente tópicos temáticos em que, além de compartilhar as imagens, os usuários desta rede social podem interagir entre si.

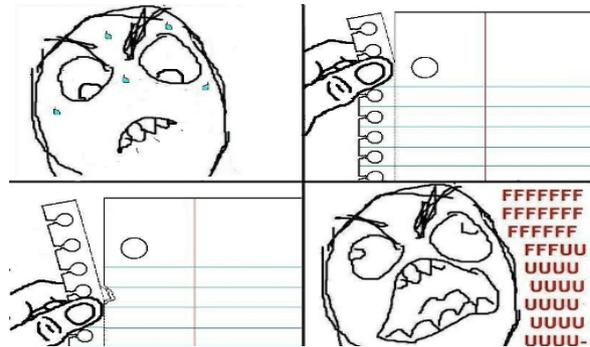
Nesse contexto, começaram a ser compartilhadas as *Rage comics*, quadrinhos com personagens em traços simples, geralmente editados em programas básicos de ilustração (por exemplo, o *Paint*, da Microsoft), retratando situações cotidianas que provocam sentimento de frustração ou raiva nas pessoas. Um dos primeiros quadrinhos nesse modelo a viralizar trazia uma cara furiosa, chamada nesse contexto de *Rage Face*, acompanhada de um texto “FFFFUUUU”, em uma analogia a um palavrão em inglês.

Figura 2: Rage face “FFFFUUUU”



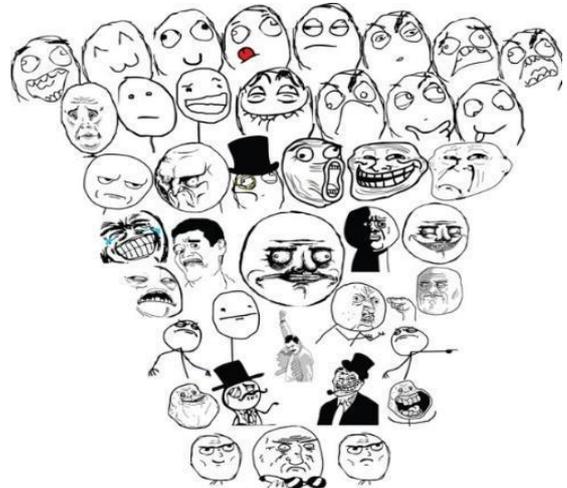
Fonte: Know Your Meme (2009)

Figura 3: Rage comic “FFFFUUUU”



Fonte: Know Your Meme (2012)

Figura 4: Personagens Rage Comics



Fonte: #MUSEUdeMEMES (2022)

Gradualmente foram surgindo mais personagens dentro das *Rage comics*, e conforme o conteúdo atraía a atenção de internautas, mais versões de quadrinhos e personagens surgiam. A simpatia do público fez com que os personagens ganhassem nomes (como Derp, *Troll face*, Me Gusta), que por sua vez, costumavam estar associados às suas expressões faciais, fazendo um paralelo com os já popularizados *emoticons*.

Com essas figuras, o termo meme entrou definitivamente para o vocabulário popular dos internautas. A cibercultura, resultante da convergência e da relação entre técnicas do ciberespaço e o social (LEMOS, 2002), passa a encarar como meme, de forma geral, todo o conteúdo humorístico que viraliza na internet. Contudo, “É importante ressaltar que nem todo viral é necessariamente um meme, mas que todo meme é necessariamente fruto de uma viralização – de maior ou menor grau.” (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019, p. 13). Sendo assim, ainda que estejam diretamente relacionados, é necessário distinguir estes dois termos.

Caminhando nesse sentido, Knobel e Lankshear (2007) dedicam um capítulo de sua obra *A new literacies sampler* para estudar especificamente os memes no contexto da internet, e apontam que “Dentre internautas, “meme” é um termo popular para descrever a rápida aceitação e disseminação de uma determinada ideia apresentada como um texto escrito, imagem, “linguagem em movimento” ou alguma outra unidade de “coisas” culturais.”

(KNOBEL; LANKSHEAR, 2007, p. 202).⁵ Os autores afirmam que há três aspectos frequentes nessa linguagem: humor, intertextualidade e justaposições anômalas, e que os memes no digital costumam apresentar de uma a três das características, sendo este padrão um contribuinte para seu sucesso.

Os estudiosos supracitados afirmam que o humor se manifesta de forma variada na linguagem memética, indo desde um humor simples, do cotidiano, passando pelo poético, pelo bizarro e atingindo também paródias e ironias. Os memes da internet costumam possuir também intertextualidade, ao referenciar obras, eventos ou ícones marcantes da cultura popular. Por fim, a justaposição anômala é apontada como a adição de novos elementos ao meme original, geralmente de novas imagens, que usam variados recursos e podem agregar: tons dramáticos; críticos; provocativos e; peculiares às replicações. Além disso, conforme afirma Lima-Neto (2020) esta justaposição é uma das características do letramento remix, que por sua vez, “[...] é um processo e método criativo, que consiste em unir dois ou mais elementos culturais, cujas fontes e materializações são variadas, e manipulá-los, podendo levar a um produto mesclado, híbrido para atender determinadas finalidades.” (LIMA-NETO, 2020, p. 2255-2256).

Na pesquisa “In meme we trust”, realizada em 2019 pela Consumoteca e divulgada pela Globosat, 85%⁶ das pessoas que têm contato com memes na internet gosta desse tipo de mídia e interage com ela. De acordo com o mesmo levantamento, o principal fator que leva as pessoas a consumir e compartilhar memes é o humor (79%). As questões que fazem as pessoas se identificarem com o conteúdo publicado, como traduzir suas opiniões sobre algo (51%) ou seus problemas pessoais (46%) vêm logo em seguida. Com isso, pode-se considerar que a identificação com o conteúdo é também um dos principais fatores que leva um meme a fazer sucesso.

Por exemplo, as “rage comics” retratavam histórias “sobre experiências da vida real”, e o meme, da forma como é compreendido hoje, é utilizado fortemente para expressar as experiências de vida dos usuários da internet. Os usos dos memes se tornaram tão extensivos que vêm se transportando das telas do computador e dos smartphones para o dia a dia das pessoas, com utilizações diversas e com propósitos comunicativos semelhantes aos que encontramos na internet, ganhando status de bordão. (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019, p. 15)

⁵ Tradução da autora para: “Among internet insiders, “meme” is a popular term for describing the rapid uptake and spread of a particular idea presented as a written text, image, language “move” or some other unit of cultural “stuff”.” (KNOBEL e LANKSHEAR, 2007, p. 202).

⁶ Percentual dentro de uma amostra de mil pessoas, das classes econômicas A, B e C, dos quais 53% são mulheres e 47% homens (CONSUMOTECA, 2019).

Em um mundo que gira em torno da cultura digital, assim como aponta Buckingham (2010), a tecnologia eletrônica torna-se um aspecto cada vez mais significativo na vida dos indivíduos, especialmente dos mais jovens. Segundo a pesquisa mencionada, pessoas em faixas etárias menores apreciam mais este conteúdo, sendo que 95% das pessoas entre 16 e 22 anos costumam gostar de memes, 20% a mais que as pessoas entre 46 e 66 anos.

O levantamento da Consumoteca (2019) mostra ainda que 85% dos internautas interagem com os memes curtindo ou comentando-os, 75% deslocam esse conteúdo nas redes, compartilhando e utilizando em interações digitais e apenas 22% afirmam que produzem algum meme. De acordo com Jenkins, Green e Ford (2014), há níveis diferentes de participação, e mesmo aqueles que não são tão habilidosos com a produção de conteúdo, que possuem menos recursos ou optam por participar menos e observar, são importantes para o processo de criação de mídias e materiais, e criadores em alguma circunstância.

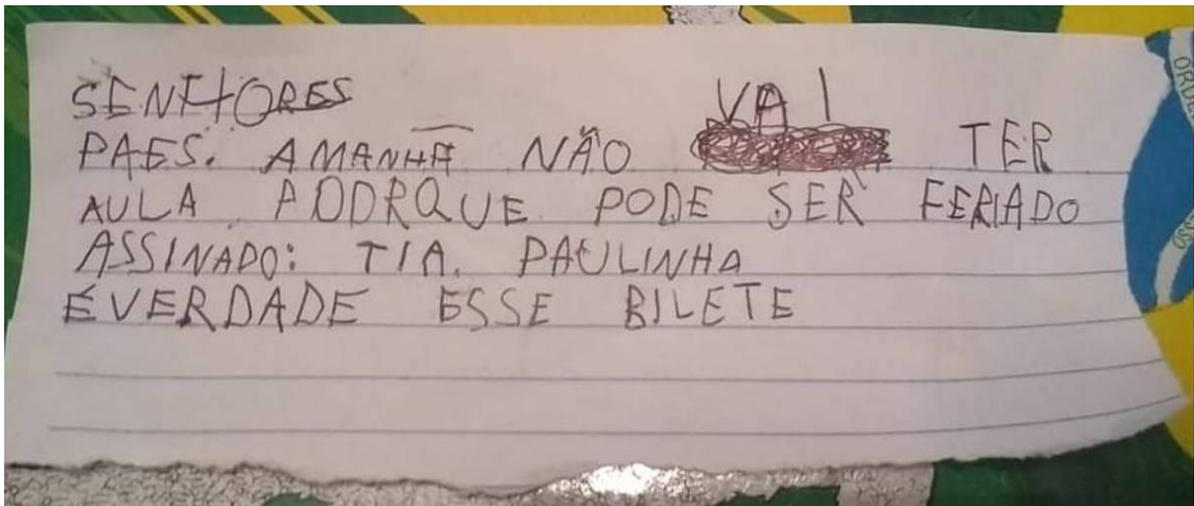
Por conseguinte, ainda que os sujeitos não se considerem produtores na cibercultura, sua interação contribui para a replicação e variabilidade memética nas mídias digitais. A ação humana é fundamental para esse processo, porém segundo Jenkins, Green e Ford (2014, p. 35) “Plataformas como o Twitter e o Facebook facilitam o compartilhamento instantâneo das conexões sociais de cada pessoa”, e ainda, oportunizam a velocidade e o alcance dos conteúdos. De acordo com esses autores, é o fato desse conteúdo poder trafegar dessa modo nas redes sociais, que possibilita aos indivíduos a participação no processo de reprodução dos memes.

Essa somatória de processos de viralização, reprodução, interação, intertextualidade e outros, envolvem o surgimento de memes no contexto digital. Estas questões auxiliam a compreender como essa se tornou uma linguagem emergente na cibercultura. Pode-se exemplificar este movimento a partir de um bilhete escrito por uma criança no ano de 2018, que se tornou um meme de grande repercussão no Brasil ao ser compartilhado, recriado e remixado por diversos sujeitos, e que será apresentado a seguir.

1.3 O meme “É verdade esse bilhete”

A pessoa que está lendo este texto certamente passou pela infância, e em algum momento da trajetória escolar foi abatida pelo desejo de faltar a aula do dia seguinte e passar mais tempo assistindo seu desenho ou programa favorito. Em 2018, essa mesma vontade motivou Gabriel Lucca, que na época dos fatos tinha apenas 5 anos, a se passar por sua professora em um bilhete que alertava os pais que no dia seguinte não havia aula, pois *talvez* fosse um feriado.

Figura 5: O bilhete



Fonte: Facebook Paula Renata Robardelli (2018)

A ação do menino surpreendeu sua mãe, Geovana Santos, não pela escrita, pois já era de costume fazer bilhetinhos para os pais, nem mesmo pela mentira inocente, mas por sua astúcia quanto às questões cotidianas que envolvem a escola e sua família (ALÉM DO MEME, 2022). De fato, mesmo demonstrando interesse pela produção textual e a comunicação escrita, é incomum ver uma criança em meio ao seu processo de alfabetização, escrevendo um bilhete na estrutura do gênero textual, sem que ao menos tenha sido instruído e apresentado a tal atividade. A mãe compartilhou o acontecido com a professora, também conhecida como Tia Paulinha. Ao ser questionada acerca da suposta autoria do bilhete, a professora, em uma reação comum dentre os usuários da internet que apreciam determinado conteúdo, pediu autorização para postar a fotografia do bilhete em seu perfil pessoal no Facebook.

Com o aval da responsável, na manhã de 21 de agosto de 2018, a educadora Paula Renata Robardelli (2018) compartilhou com seus amigos na rede social o bilhete escrito com a seguinte legenda: "Quando seu aluno Gabriel Lucca de 5 anos, já leitor e escritor resolve trollar sua mãe Geovana Santos e sua professora... Eita geração das espertas. 🤔😱😱😂😂😂 ele é demais ❤️ #umsapecadoalem". Em um curto período sua publicação viralizou após o compartilhamento feito por uma infinidade de internautas, que já nem mais conheciam a origem da publicação original, que quatro anos depois possui "apenas" 2,4 mil compartilhamentos.

Começaram então a surgir variações do bilhete, consagrando-o não apenas como um viral, mas como um meme. Além da estrutura de bilhete, com destinatário, uma breve mensagem e a assinatura, a frase icônica sempre aparece nas reproduções tanto como "É verdade esse bilhete" quanto como no escrito original, "É verdade esse bilette", sendo esse o replicador. Algumas replicações também tentam manter a forma da escrita do bilhete, com as

letras garrafais, maiúsculas e presença alguns erros gramaticais — tais quais os de um menino de cinco anos. A oração principal deste meme tornou-se quase um bordão e foi reproduzida incansavelmente, sendo remixada e replicada em outros formatos de mídia, como, por exemplo, em músicas e objetos.

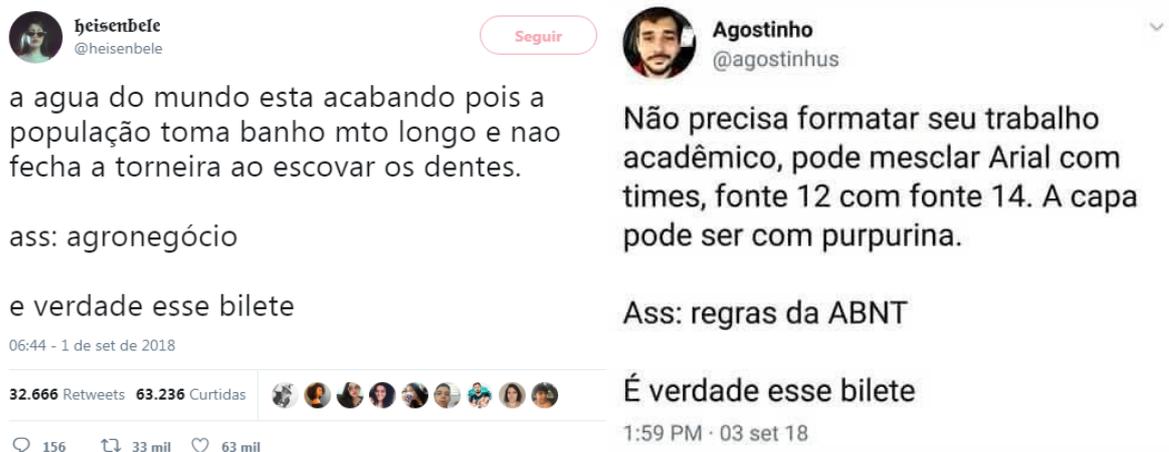
O #MUSEUdeMEMES é um projeto vinculado à Universidade Federal Fluminense (UFF), desenvolvido com a participação de estudantes e pesquisadores do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), sob a coordenação-geral do Professor Doutor Viktor Chagas. Nesta página é possível encontrar informações acerca da origem, repercussão e exemplos de remixagem de diversos memes, pois seu objetivo é apresentar memórias acerca deste tema para o público, e trazer a reflexão acerca do papel que os memes ocupam na contemporaneidade (#MUSEUdeMEMES, 2022).

Figuras 6 e 7: Exemplos de reprodução escrita do bilhete



Fonte: #MUSEUdeMEMES (2022)

Figuras 8 e 9: Exemplos de tweets reproduzindo o meme

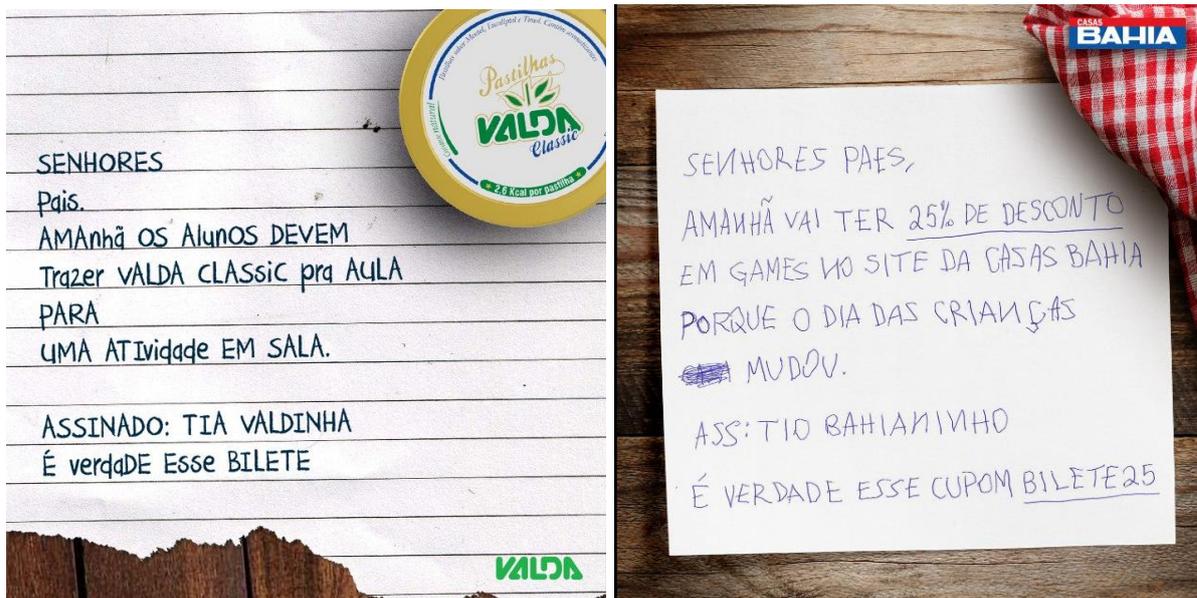


Fonte: #MUSEUdeMEMES (2022)

As variações e remixagens do meme “É verdade esse bilete” foram possíveis graças à grande repercussão que esse conteúdo teve nas redes sociais, e está relacionada diretamente à métrica de alcance. A quantidade de vezes que um conteúdo é visualizado pelos usuários de determinada rede social é compreendida como o alcance deste conteúdo, e varia de acordo com o engajamento desses sujeitos com a publicação, feita através de curtidas, comentários e compartilhamentos (FIM, 2021).

Tamanho foi o alcance desse meme, que grandes marcas o utilizaram como referência para divulgar seus produtos ou fazer algum tipo de publicidade para a empresa. Esta estratégia de comunicação também ajudou a manter o replicador gerado pelo bilhete circulando na internet. Segundo Jenkins, Green e Ford (2014), fazer conteúdos que circulem como virais na internet é uma preocupação das empresas com relação ao marketing digital. Contudo, não há uma fórmula mágica que oportunize uma propaganda ser automaticamente um fenômeno, então, quando algo faz sucesso na internet com conteúdo de fácil replicação, as corporações pegam carona, criando suas versões para chamar a atenção do público e assim obter lucro.

Figuras 10 e 11: Exemplos publicitários



Fontes: Facebook Pastilhas Valda (2018) e Facebook Casas Bahia (2018)

Segundo Geovana, mãe do menino Gabriel, em entrevista para o repórter Chico Felitti no podcast “Além do Meme” (2022), a família nunca recebeu cachê ou participação nos lucros após a circulação dessas propagandas, de produtos inspirados no meme ou das músicas que repetem o jargão criado por seu filho Gabriel. Dentre as diversas entidades que utilizaram a frase “É verdade esse bilhete/bilhete” em seus produtos, apenas editoras de livros didáticos pediram autorização e repassaram algum valor financeiro a eles.

A advogada Renata Soraia Luiz (ALÉM DO MEME, 2022) aponta que uma marca que cria propagandas baseadas em um meme, de forma que seja completamente evidente a referência ao conteúdo original, deve pedir autorização ao autor da obra e remunerá-lo pelo uso. Contudo, essa prática fica apenas no campo da teoria, pois carece de uma patente da autoria do conteúdo para que se possa cobrar o ressarcimento na justiça. Ainda que a repercussão e o sucesso do meme “É verdade esse bilhete” tenham ocorrido de forma espontânea, inesperada e desintencionada, sua autoria é conhecida, uma vez que diversos veículos da imprensa tiveram e ainda têm interesse em contar a história por trás deste fenômeno viral. Isso vai na contramão de outros virais, que, conforme aponta Souza (2021), reproduzem-se coletivamente em grandes proporções que se torna inviável descobrir a origem ou autoria. Essa característica torna possível e ético o contato de interessados em usar a frase popularizada no meme para produzir ou vender seus produtos, porém, isso ocorreu pouquíssimas vezes.

A família de Gabriel, autor do meme, também foi convidada a dar entrevistas em programas televisivos e contar um pouco de sua experiência com a fama. As participações proporcionaram ao Gabriel a oportunidade de conhecer um de seus ídolos, o cantor Thiago Brava, assistir a um jogo de seu time do coração, o São Paulo Futebol Clube, no Estádio do Morumbi, e receber um bilhete do jogador Nenê, atuante no clube na época. Geovana (ALÉM DO MEME, 2022) afirma ainda que foi em um dos programas que receberam sua maior recompensa financeira pelo sucesso, e ainda que não foi possível aceitar alguns convites de participações na época, por questões de conflito de agenda. O bilhete não está mais em seu auge, portanto, já não repercute na mídia com assiduidade, mas ainda é lembrado por internautas.

A repercussão gerou ainda críticas de alguns internautas com relação à mentira contada pela criança no bilhete. De acordo com a professora Paula, a mãe conversou com o menino em particular, e ela trouxe a questão para dentro de sala de aula, não apenas dialogando com as crianças sobre a infração de passar-se por outra pessoa, mas sobre o gênero textual, a ortografia, e tantas outras questões pedagógicas que o acontecimento pode gerar ali.

Os memes, de forma geral, possuem a intertextualidade como um de seus elementos constitutivos, conforme foi apresentado anteriormente, evocam uma série de multiletramentos que podem ser trabalhados com as crianças e fazem parte da cultura digital. Gabriel e as crianças de sua geração convivem neste contexto, utilizam da linguagem memética para se comunicar e da internet para inúmeras funções. O questionamento sobre “como pode uma criança de cinco anos escrever um bilhete desses?” foi levantado entre internautas, sendo ponto de partida para podermos aqui refletir sobre os letramentos presentes na linguagem memética.

1.4 Multiletramentos nos memes

De acordo com Roxane Rojo e Eduardo Moura (2019), a alfabetização pode ser definida enquanto a apropriação da ortografia da língua que se fala, através da leitura e da escrita. Apesar desta ser uma definição simples do conceito, os autores ressaltam que não é um processo descomplicado, pois diz respeito a dominar um complexo sistema de regras e representações de sons da fala (fonemas) por letras, sozinhas ou em conjunto (grafemas). A autora complementa esta afirmação apontando que “[...] esse estado assumido pelo alfabetizado não é único nem previsível, na medida em que envolve um grande conjunto de competências e habilidades tanto de leitura como de escrita.” (ROJO, 2009, p. 74).

Rojo (2009) afirma ainda que o foco do conceito de alfabetismo está nas capacidades que envolvem a leitura e a escrita, e envolve também o despertar de uma consciência fonológica da linguagem, em concordância com Magda Soares (2020), que aponta a compreensão da relação entre a escrita e a representação dos sons da fala como aspecto essencial para o desenvolvimento do indivíduo em seu processo de aprendizagem e alfabetização. A partir desta perspectiva, Soares (2020) aponta que educadores devem compreender as habilidades já desenvolvidas de seus educandos para avançar em sua mediação pedagógica, alinhada aos apontamentos de Vygotsky.

Retomando o exemplo do meme “É verdade esse bilete”, podemos observar que Gabriel já possuía na época a compreensão que a escrita representa os sons da fala, e estaria avançado em seu processo de alfabetização. A grafia “bilete” explicita essa questão, pois, segundo Soares (2020), é comum pronúncia do fonema vocálico /k/ (representado na norma pelo “lh”) como “li”, tratando-se não de uma dificuldade fonológica ou de aprendizagem, mas de uma representação irregular, que nesse caso pede que o estudante memorize a norma ortográfica da palavra, e não apenas a representação direta do fonema.

Podemos ver a escrita como uma tecnologia, e a alfabetização como a instrução para dominar os usos dessa ferramenta. A autora supracitada afirma que ela surge justamente para atender demandas sociais de registro. A necessidade de deixar registradas as coisas consideradas importantes surge antes mesmo da habilidade de ler e escrever. Nesse mesmo sentido, podemos afirmar que as atividades sociais letradas caminham junto a este processo, mas são aspectos distintos da vivência humana. Surge então, na segunda metade da década de 80 no campo da educação e das ciências linguísticas, o conceito de letramento (SOARES, 2007).

De acordo com Paula Gomes de Oliveira (2018), a partir de uma perspectiva histórico-cultural, é possível compreender a linguagem como uma atividade humana que se modifica e supera idealizações e noções de heterogeneidade. Assim, o letramento é tido como uma prática, e não um processo. Segundo Rojo e Moura (2019), ele permeia o cotidiano da sociedade, e até aqueles que não são alfabetizados praticam letramentos, como por exemplo, uma pessoa considerada analfabeta consegue admirar vitrines e compreender os preços das peças anunciadas, ou então, ir a um caixa eletrônico sacar um benefício social, ainda que não compreenda todas as informações da tela. Nesse mesmo sentido, uma criança em processo de alfabetização é capaz de escrever um bilhete a seus pais, passando-se por sua professora. Os autores apontam ainda que a definição de letramento enquanto uma prática social parte de uma visão socioantropológica do cotidiano humano.

Tendo em vista a variabilidade de usos da linguagem no cotidiano social, e das culturas e contextos dos indivíduos atuantes nestas atividades, os autores apontam que “Numa sociedade urbana moderna, as práticas diversificadas de letramento são uma legião. Por isso, a palavra passa para o plural: letramentos.” (ROJO; MOURA, 2019). Em consonância, Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020) afirmam que os letramentos não se limitam a práticas de comunicação, mas abrangem também a representação e construção de conceitos e ideias e a interpretação de conteúdos desconhecidos a partir de repertórios adquiridos anteriormente.

Com a ampliação do acesso à escola, pessoas com práticas letradas diversas e com perfis socioeconômicos e culturais distintos acarretam uma heterogeneidade nos letramentos. Ao mesmo tempo, gêneros de outras esferas (jornalística, publicitária etc.) e mídias (digital, televisiva etc.) também adentram as instituições de ensino, passando a disputar espaço com os gêneros tradicionais do campo escolar (ROJO, 2009). Temos assim a perspectiva dos letramentos múltiplos, ou multiletramentos.

Multiletramentos é, portanto, um conceito bifronte: aponta, a um só tempo, para a diversidade cultural das populações em êxodo e para a diversidade de linguagens dos tempos contemporâneos, o que vai implicar, é claro, uma explosão multiplicativa dos letramentos, que se tornam multiletramentos, isto é, letramentos em múltiplas culturas e em múltiplas linguagens (imagens estáticas e em movimento, música, dança e gesto, linguagem verbal, oral e escrita etc.) (ROJO; MOURA, 2019, p. 20).

Ao conceituar e discutir os aspectos formativos dos multiletramentos, Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020) apontam também para esta bimodalidade, afirmando que esses são constituídos pela multicontextualidade e multimodalidade. Com isso, os autores enfatizam que os conteúdos atuais são cada vez mais multimodais, criados e divulgados a partir elementos variados, e que “Isso quer dizer que uma Pedagogia voltada ao ensino de leitura e escrita precisa

ir além da comunicação alfabética, incorporando, assim, a essas habilidades tradicionais as comunicações multimodais, particularmente aquelas típicas das novas mídias digitais.” (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020, p. 20). Segundo Oliveira (2018, p. 107) “As crianças são percebidas como sujeitos com potencial para competências multilíngues, pois são capazes de utilizar variedades funcionais dentro de uma língua, de acordo com sua experiência, seus propósitos e suas necessidades.”, e por isso, é possível afirmar que participam diretamente das práticas multiletradas.

Os multiletramentos, portanto, refletem a realidade atual da interação entre pares, das atividades que envolvem escuta, e da leitura e/ou escrita de textos que não necessariamente são formados apenas por grafemas, mas também por elementos não verbais, que podem expressar ideias e informações. Os avanços nas tecnologias informacionais e educacionais facilitam a introdução dos “multis” apresentados nas práticas letradas. O campo digital tem ganhado espaço nas relações sociais, sendo espaço para o desenvolvimento e difusão dos multiletramentos.

Surgem posteriormente, em consequência aos avanços da tecnologia digital, os “novos letramentos”, que correspondem às novas ideias e práticas que emergem junto aos novos dispositivos de conexão e plataformas digitais, que evocam novas habilidades técnicas de seus usuários (ROJO; MOURA, 2019). De acordo com os autores, estes novos multiletramentos são mais participativos, colaborativos e distributivos, e por isso, ampliam relações e diálogos, sendo espaço livre para a informação e inaugurando a cultura híbrida e remix.

Neste contexto de surgimento de novas tecnologias digitais, a linguagem memética ganha cada vez mais espaço dentre as novas práticas letradas. Rojo e Barbosa (2015) apontam o meme como um exemplo de gênero discursivo. Contudo, ao retomar nosso exemplo, é possível observar que o meme “É verdade esse bilhete” seria dois gêneros discursivos em um — bilhete e meme, simultaneamente. Portanto, para evitar choque nesta sistematização, toma-se aqui o meme como uma linguagem multimodal, que na mídia multicontextual, está diretamente ligada às práticas multiletradas no contexto digital e dos novos letramentos.

Com estas questões emergentes, é necessário que a escola insira atividades que abranjam as mudanças e as novas mídias que fazem parte da contemporaneidade. Por esse motivo Oliveira (2018) aponta a necessidade do estudo e da compreensão acerca das variações linguísticas que ocorrem devido aos contextos sociais diversos vivenciados pelos sujeitos, e afirma que o trabalho pedagógico, ao valorizar essa diversidade a partir da inclusão de textos orais ou escritos que a representam, fortalece o estudo dos fenômenos da língua portuguesa atrelados às identidades culturais do Brasil.

Mudar este paradigma e fazer propostas educacionais que contemplem os letramentos em suas variadas formas e valorizem o contexto das novas gerações é uma demanda urgente. Para isso, é necessário incluir nos currículos outras e novas mídias, tecnologias e linguagens, a partir de uma nova ética, que se fundamenta no diálogo entre novos atores do processo de ensino-aprendizagem, e uma nova estética, que valorizem os repertórios diversificados dos sujeitos (ROJO; MOURA, 2012). Essas questões serão trabalhadas neste texto a partir de uma sequência didática que compreende os aspectos citados. Contudo, considerando o que foi apresentado acerca dos multiletramentos presentes nos memes, é necessário antes disso discutir acerca dos letramentos digitais, da educação midiática e da contribuição dos memes para estes temas.

CAPÍTULO 2 – A educação midiática com memes

Na contemporaneidade, as culturas estão marcadas pela convergência (JENKINS, 2009), pela conexão (JENKINS; GREEN; FORD, 2014) e pelo digital (BUCKINGHAM, 2010). As novas gerações crescem em um mundo no qual já não é mais possível traçar uma divisão clara entre interações que são digitais ou não. As redes fazem parte do cotidiano e são utilizadas para finalidades diversas. As informações recebidas são constantes, variadas, e chegam aos sujeitos com velocidade, o que oportuniza o seu contato com conteúdos de origem, intencionalidade e veracidade questionáveis, e por isso não devem ser apenas consumidas e propagadas, mas sim, lidas de forma reflexiva, compreendendo suas diversas questões.

Para isso, é necessária uma orientação que desenvolva as habilidades críticas dos sujeitos. Desta forma, faz-se cada vez mais urgente uma educação que valorize o indivíduo como um ser ativo e produtor na internet, e lhe favoreça uma participação cívica, possibilitando-o um uso consciente e responsável das mídias. O papel das instituições de ensino é fundamental nesse processo, porém não basta integrar as mídias que fazem parte do repertório dos estudantes à sala de aula, como um recurso. É necessário refletir sobre as linguagens presentes no campo digital ao incluí-las em propostas educacionais, buscando compreender seus diversos aspectos formativos. A educação midiática trata destas necessidades, apontando caminhos para desenvolver habilidades que possibilitam independência para que se faça um uso positivo das mídias.

2.1 Letramento digital, educação midiática e alfabetização midiática

As práticas letradas fazem parte do cotidiano dos indivíduos em diversos aspectos, e os letramentos, em sua multiplicidade e multimodalidade, abrangem também as experiências dos sujeitos na cibercultura. Isto abre um leque de novas possibilidades ao oportunizar o contato com gêneros e formatos próprios deste ambiente, como *e-mails*, *chats*, *posts* em plataformas diversas, entre outros textos, sejam eles verbais ou não (COSCARRELLI; RIBEIRO, 2005). Contudo, para que o indivíduo participe deste processo, é necessária a familiaridade com este conteúdo e saber manusear as ferramentas que possibilitem acesso aos recursos e sua interação com eles. Sendo assim, conforme apontam Coscarelli e Ribeiro (2005), o letramento digital refere-se tanto à apropriação do uso de tecnologias quanto ao exercício de práticas de leitura e escrita no campo digital.

A educação midiática objetiva o desenvolvimento de habilidades que possibilitem as práticas do letramento digital, e para além disso, visa orientar a produção e o consumo conscientes das informações apresentadas pelas diversas mídias, principalmente as que circulam em ambiente digital. Essas habilidades vão muito além do domínio e manuseio de tecnologias, que apesar de essenciais para esse processo, não garantem uma prática apropriada. O projeto Educamídia (2022), do Instituto Palavra Aberta, aponta que, para utilizar as mídias corretamente, é necessário fazer leituras críticas dos conteúdos, criar com responsabilidade e ter participação ativa nas conexões sociais, o que forma os três eixos de ensino-aprendizagem da educação midiática: ler, escrever e participar. Em suma:

O letramento digital requer competências para encontrar, selecionar e usar novas ferramentas e aplicativos à medida que as necessidades vão surgindo. Já a educação midiática é um conceito mais afinado com a reflexão e com as responsabilidades e oportunidades decorrentes das mensagens que recebemos e produzimos. (FERRARI; OCHS; MACHADO, 2020, p. 26)

Figura 12: Habilidades da educação midiática



Fonte: Educamídia (2022)

O primeiro destes eixos corresponde à leitura, que conforme define o programa Educamídia (2022), divide-se em duas habilidades: ‘análise crítica da mídia’ e ‘letramento da informação’. A primeira delas refere-se ao hábito de ler reflexivamente textos em qualquer formato para entender o papel da mídia, o acesso à comunicação como um direito, a garantia da liberdade de expressão, pontos de vista, intenções, objetivos, a circulação da informação, papéis de autores e consumidores, o excesso de informações, publicidades de marcas, e o papel das mídias sociais. O projeto supracitado aponta que o letramento da informação, por sua vez, busca desenvolver técnicas de busca, curadoria e produção de conteúdos para avaliar o propósito e a veracidade da informação, e utilizar operadores de busca, ferramentas de checagem e repassar materiais respeitando a propriedade intelectual dos criadores.

O eixo da escrita trata da autoria e divide-se em duas habilidades: ‘autoexpressão’ e ‘fluência digital’. De acordo com o programa Educamídia (2022), a autoexpressão possibilita aos indivíduos a demonstração de sua criatividade, de modo que possam usar adequadamente imagens, textos, áudios e dados, entendendo as linguagens específicas de cada mídia, as vantagens e desvantagens de cada ferramenta, justificando suas escolhas, adaptando textos a formatos diferentes e refletindo suas práticas enquanto autor. Já a fluência corresponde ao desenvolvimento de autonomia para acessar ferramentas digitais diversas, sabendo encontrar e adaptar-se a novidades e dominando recursos considerados básicos para produção de conhecimentos e conteúdos, como: arquivos disponíveis em nuvem, plataformas de trabalho colaborativo e gestão de projetos em geral (EDUCAMÍDIA, 2022).

A participação materializa o uso apropriado das mídias e é a forma ativa de exercer os outros dois eixos. Possui duas categorias, como coloca o Educamídia (2022): ‘cidadania digital’, referente ao uso das mídias para expressar-se e interagir com outros sujeitos de forma responsável, consciente e segura, entendendo as práticas comuns das redes sociais e mecanismos de denúncia e privacidade, combatendo a desinformação e discursos de ódio, e buscando boas informações; e a participação cívica, que visa a atuação na sociedade para buscar resolução de problemas e ajuda direta, utilizando recursos de mídia variados, incluindo campanhas, sistemas de informação, jornais, documentários, construindo assim, narrativas dedicadas a uma causa.

O desenvolvimento destas habilidades a partir da educação midiática possibilita aos sujeitos um uso mais adequado das mídias, preparando-os para uma participação plena da sociedade como exercício da democracia. Ferrari, Ochs e Machado (2020, p. 26) apontam que “É preciso dominar as linguagens que nos permitem ter voz e, com isso, participar plenamente da sociedade conectada.”, e ainda, é essencial incentivar o questionamento e a reflexão de cada

informação recebida. Estes aspectos fazem parte de um processo de desenvolvimento que é essencialmente educacional, feito gradativamente, e que orienta atitudes que colaboram para uma independência no uso das mídias. Quando falamos dos memes como parte das práticas letradas dos sujeitos no campo digital, reforçamos também a importância e a urgência da aprendizagem dessas habilidades para uma interação adequada com essas mídias.

Assim como apresentado no capítulo anterior, letramento e alfabetização são conceitos distintos, mas complementares na educação. Da mesma forma, o uso destes termos no campo das mídias e do digital traçam um paralelo. Tendo definido o letramento digital como a prática participativa de leitura e escrita dos sujeitos nas redes, pode-se determinar, conforme afirma Marquette (2020), que a alfabetização midiática trata da dominação das técnicas e das boas práticas que envolvem os diversos recursos midiáticos existentes, sendo o resultado principal do processo de educação midiática, com o objetivo de proporcionar um relacionamento crítico e de qualidade entre os sujeitos e as mídias que acessam.

Conforme apontam Piovesan e Muñoz (2016), a alfabetização midiática é um direito humano, conforme declarado pela UNESCO, e adota como fundamentos o respeito à liberdade de expressão, a pluralidade e a finalidade social das redes, propiciando aos sujeitos seu uso de maneira adequada e a produção de conteúdos a partir de uma óptica cidadã e sustentável. A educação midiática, ao desenvolver as habilidades de leitura crítica, escrita responsável e participação ativa, torna-se o meio essencial para garantir este direito aos sujeitos que fazem parte da cibercultura, e efetiva seus objetivos ao ser incluída em currículos educacionais de maneira não disciplinar, mas sim, transversal, podendo ser trabalhada em diversos momentos e conteúdos.

Grande parte das crianças e jovens das novas gerações têm contato com o campo digital desde cedo. De acordo com a pesquisa “TIC Kids Online Brasil 2019”, publicada em 2020 e realizada pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 89%⁷ dos brasileiros entre nove e dezessete anos são usuários da internet. Ao relacionar este percentual ao quantitativo geral de sujeitos nesta faixa etária, o estudo revela que cerca de 3 milhões de crianças e adolescentes não utilizam a internet com frequência, e cerca de 1,4 milhões (aproximadamente 5,1%) nunca a acessaram. Estes números revelam que, apesar da maioria ter acesso às redes, ainda há necessidade de investir na inclusão digital. A inclusão digital é, portanto, mais um dos objetivos da educação midiática.

⁷ Em uma amostra de 2954 entrevistados.

Conforme afirmam Coscarelli e Ribeiro (2005), para incluir não basta garantir o acesso à internet ou saber utilizar dispositivos digitais. É necessário aprender a utilizar as mídias enquanto recurso informacional e comunicacional, possibilitando a participação da sociedade contemporânea. Os memes possuem essa potencialidade nos processos de interação dos sujeitos com o outro e com o digital, e fazem parte de seu cotidiano na cibercultura.

Levando em conta estas considerações, fica evidente a urgência de educar crianças e jovens para fazer bom uso das mídias. O papel das instituições de ensino na garantia dos direitos civis e digitais é fundamental, e não basta termos educadores alfabetizados midiaticamente e bem intencionados, é necessário que haja definições e propostas que viabilizem sua implementação. Para compreender como o Estado trata esta questão, serão analisadas a seguir as bases para a educação midiática presentes nos documentos oficiais que norteiam a educação básica.

2.2 A educação midiática na BNCC e no Currículo em Movimento

Para compreender melhor o cenário da oferta de educação midiática no Brasil, é necessário revisar como os documentos que orientam o ensino a apresentam. De maneira geral, a educação básica é organizada primeiramente pela Lei nº 9.394 de 1996 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Dentre as definições do Art. 32 da lei para a etapa do ensino fundamental, que tem duração de nove anos e inicia-se, na modalidade regular, aos seis anos de idade, aponta-se no inciso II “a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade” (BRASIL, 2006) como um dos objetivos. Esta é, porém, a única menção ao campo digital feita pela lei no que se refere à educação básica, e não estabelece nenhuma base para implementação da educação midiática.

As Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (DCNs) estabelecem normas obrigatórias na estruturação do planejamento educacional de instituições de ensino da educação básica. O texto publicado (BRASIL, 2013) afirma que os ambientes educacionais têm um papel fundamental na formação cidadã dos sujeitos, sendo necessária a inclusão de práticas pedagógicas coerentes com as vivências dos educandos. Neste sentido, a contemporaneidade exige ações que promovam o contato com tecnologias de informação e comunicação, a inclusão digital e a educação para as mídias, e para isso apontam que:

É importante que a escola contribua para transformar os alunos em consumidores críticos dos produtos oferecidos por esses meios, ao mesmo tempo em que se vale dos recursos midiáticos como instrumentos relevantes no processo de aprendizagem, o que também pode favorecer o diálogo e a comunicação entre professores e alunos. Para tanto, é preciso que se ofereça aos professores formação adequada para o uso das tecnologias da informação e comunicação e que seja assegurada a provisão de recursos midiáticos atualizados e em número suficiente para os alunos. (BRASIL, 2013, p. 111)

Desta forma, as diretrizes estabelecem a implementação da educação midiática nos currículos educacionais. Como se trata de um aspecto formativo, possível de ser trabalhado junto a qualquer conteúdo curricular, é considerada um tema transversal, e perpassa a proposta pedagógica em todas as áreas do conhecimento da educação Básica (BRASIL, 2013). Assim, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica estipulam que este aspecto irá compor e imprimir direcionamento na elaboração dos projetos políticos pedagógicos (PPP), colaborando para a dinamização dos ambientes de aprendizagem, e para inclusão social e digital.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) surge então com a proposta de ser um normativo que norteie a educação em todo território brasileiro, e atualmente, os planos de aula de grande parte dos educadores devem estar alinhados às suas determinações. A BNCC (BRASIL, 2017) é elaborada a partir dos documentos apresentados anteriormente, e visa também contribuir para o alcance das metas do Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2014). Cabe aqui ressaltar que, conforme ressaltado por Takeuti (2021), a BNCC pode ser considerada um normativo que apresenta controvérsias, desde sua elaboração até seu conteúdo, recebendo críticas por priorizar alguns grupos e marginalizar outros durante o processo de escuta, desconsiderar contribuições que havia abordado em versões anteriores, e principalmente, por visar a padronização de aspectos educacionais, desconsiderando o contexto de comunidades escolares diversas, que possuem realidades sociais e educacionais desiguais e por isso carecem de adequação e autonomia na elaboração do planejamento escolar.

Assim, complementando a estrutura definida pela LDB e pelas DCNs, este documento normativo passa a orientar a estruturação de currículos educacionais, como o Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018). A base apresenta habilidades, conteúdos e competências a serem trabalhadas com os educandos, e incentiva a leitura crítica, a escrita responsável e a participação ativa de forma transversal em diversas competências gerais, apresentando a educação midiática de forma mais direta em três delas.

A primeira a estipular objetivos relacionados com informação e comunicação é a Competência Geral 4 (BRASIL, 2017), que busca incluir o uso de diferentes linguagens — verbal (oral, escrita ou visual-motora, no caso da Libras), visual, sonora, corporal e digital —,

e promover conhecimentos acerca das linguagens artística, matemática e científica, possibilitando a expressão e o compartilhamento de informações diversas e em diferentes contextos, produzindo sentidos que oportunizem entendimento mútuo. Abrange práticas letradas no campo digital ao incluí-lo como uma linguagem e assim, conecta-se à educação midiática.

Em sequência é apresentada a Competência Geral 5, que define a educação midiática conforme apresentada no tópico anterior, apesar de não utilizar este ou outro dos termos citados. Sendo assim, objetiva desenvolver com os sujeitos a compreensão, criatividade e uso de tecnologias digitais de informação e comunicação, também conhecidas como TDICs (BRASIL, 2017). Esta competência estipula que essas ações sejam feitas de maneira significativa, ética, crítica e reflexiva, e aplique-se nas diversas práticas — escolares ou não — para comunicação, acesso e disseminação de informações, além da produção de conhecimentos, solução de problemas e protagonismo do indivíduo em suas esferas sociais.

Por fim, a Competência Geral 7 busca desenvolver com os estudantes sua capacidade de argumentação, baseada em fatos e dados que venham de fontes informacionais confiáveis, para poderem formular e defender ideias, pontos de vista e decisões, que por sua vez, devem respeitar e promover os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, com posicionamento ético no cuidado pessoal e mútuo, em diferentes campos (BRASIL, 2017). Assim, traça objetivos que trabalham a participação cívica dos estudantes, e, ainda que fale muito do campo digital, orienta boas práticas que podem contribuir para a cidadania digital, promovendo o combate à desinformação e autoria responsável.

Além das competências gerais, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) apresenta competências específicas para as etapas do ensino fundamental e médio, e divide os componentes curriculares em “unidades temáticas”, “objetos de conhecimento” e “habilidades”.

Sabendo que as crianças pequenas aprendem com interações e brincadeiras, a BNCC (BRASIL, 2017) traz uma abordagem diferente para a educação infantil, e traz objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças e dividindo-os em campos de experiência que buscam acolher as vivências destas infâncias no contexto educacional.

Analisando os objetivos do campo de experiências “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, pode-se observar propostas que incluem o contato inicial e manuseio de mídias analógicas e digitais, a escuta de textos verbais, leitura de textos visuais, o relato e a criação de narrativas e fatos, coleta e interpretação de dados, a análise de gêneros textuais e conteúdos diversos, com levantamento de hipóteses e registros livres das informações compreendidas.

Assim, a BNCC (BRASIL, 2017) estipula desde a educação infantil o contato com mídias e a leitura reflexiva de seus conteúdos, ações que fazem parte da educação midiática.

Esta proposta abrange também as outras duas etapas da educação básica, e permite que a educação midiática seja trabalhada de forma transversal em todas as áreas do conhecimento. Na área de linguagens há uma ampla menção às tecnologias da informação, gêneros textuais diversos e diferentes formatos de mídia, além de incentivar a leitura crítica de informações e a produção ativa de conteúdos diversos (BRASIL, 2017). Conforme afirmam Ferrari, Ochs e Machado (2020, p. 34), há quatro campos fundamentais nesta área para implementar educação midiática: o jornalístico-midiático, que se refere produção e análise crítica de textos de mídia; o das práticas de estudo e pesquisa, que envolvem a pesquisa e a documentação histórica e científica; o da atuação na vida pública, ligado à participação cívica; e o artístico-literário, direcionado à expressão artística.

Ainda que a BNCC (BRASIL, 2017) não trate explicitamente das mídias ou do campo digital nas áreas das ciências exatas, humanas e da natureza, as habilidades trabalhadas nas unidades temáticas propõem a pesquisa, a avaliação de dados e fontes e análise crítica de conteúdos midiáticos, além da produção de textos em formatos midiáticos diversos para registro científico. Assim é possível que o educador exercite com os alunos os eixos de leitura crítica, escrita responsável e participação cívica, trabalhando objetivamente sua área do conhecimento e colaborando simultaneamente para a educação midiática, possibilitando também a aplicação de propostas interdisciplinares.

Pensando em âmbito local, vale ressaltar que os currículos educacionais no Distrito Federal são orientados também pelo Currículo em Movimento da Educação Básica (DISTRITO FEDERAL, 2018). Diferentemente dos demais documentos aqui destacados, este currículo não especifica a educação para as mídias como um eixo transversal. Em sua proposta, além dos ‘eixos transversais’, que trabalham a educação para a diversidade, a cidadania, a sustentabilidade e os direitos humanos, há os ‘eixos integradores’, que por sua vez tratam da alfabetização, dos letramentos e da ludicidade. Em ambos os eixos é possível trabalhar a educação midiática com os estudantes, ainda que esta não seja citada explicitamente pelo documento.

A educação midiática, ao incluir a prática dos letramentos digitais, inclui-se também no Currículo em Movimento no eixo dos letramentos, pois de acordo com o documento, ele dá continuidade ao eixo da alfabetização, e “[...] deve propiciar a ampliação da competência comunicativa dos estudantes, qualificando sua participação social, por meio de textos concretizados nos mais variados gêneros e suportes que circulam na sociedade.” (DISTRITO

FEDERAL, 2018, p. 21). O documento reforça também a importância dos três aspectos da educação midiática (leitura crítica, escrita responsável e participação ativa) e de enxergar o estudante como ser protagonista de seu processo de ensino-aprendizagem.

Identifica-se, portanto, que conforme os documentos oficiais que orientam as práticas pedagógicas, a educação midiática não constitui um componente curricular específico, ou trata-se de um elemento disciplinar a ser trabalhado em um determinado momento do planejamento pedagógico para atingir um único objetivo. Ela refere-se a uma prática que articula conteúdos de modo transversal e pode ser implementada de maneira diversificada. Conforme aponta o Center for Media Literacy, citado por Ferrari, Ochs e Machado (2020, p. 61) “a educação midiática não é uma nova disciplina para ensinar, mas um jeito diferente de ensinar todas as disciplinas”. Esta prática pode ser entendida, de acordo com as autoras e o projeto Educamídia, como um trabalho em camadas.

A aplicação da educação midiática enquanto uma camada educativa é um conceito defendido pelo grupo Educamídia. Abordar as mídias desta forma traz a possibilidade de integrá-las a qualquer conteúdo ou disciplina, sem tornar este processo uma prática onerosa aos educadores, que já trabalham com escassez de recursos e tempo (FERRARI; OCHS; MACHADO, 2020). Introduzir este aspecto assim evidencia a importância de incentivar que, ao trabalhar com alguma mídia no planejamento, os alunos reflitam sobre ela e não apenas a consumam. Desta forma, também se ampliam as possibilidades de trabalhar a criticidade e a criatividade dos educandos utilizando mídias diversas em diferentes áreas do conhecimento, indo além do campo das linguagens.

Contudo, para que esta aplicação em camada seja efetiva, é importante a intencionalidade pedagógica das propostas aplicadas. De acordo com Ferrari, Ochs e Machado (2020, p. 63) “Isso significa que, além dos objetivos curriculares, é essencial definir também os objetivos midiáticos para determinada atividade ou aula.”, o que implica em definir os eixos, aspectos e habilidades a serem trabalhados com os alunos, e incluindo as mídias no planejamento que vai além de sua utilização como um recurso.

Retomando os memes como uma mídia e uma linguagem que faz parte do cotidiano digital, informacional e comunicacional dos sujeitos, colocá-los como recursos para entreter os estudantes e chamar sua atenção para o conteúdo apresentado pelo professor, restringe seu potencial. Ao considerá-los como uma mídia que pode ser analisada criticamente, torna-se possível o exercício dos eixos da educação midiática de modo transversal ao conteúdo abordado. Desta forma é possível estimular a criatividade, a consciência e a criticidade dos indivíduos enquanto compreendem e se aprofundam no conteúdo estudado.

Pode-se considerar então que os currículos viabilizam a introdução de trabalhos com mídia e educação nos ambientes educacionais. Ao definir a educação midiática como uma camada ou eixo que se adapta aos planejamentos pedagógicos, cabe aos educadores desenvolver de maneira coletiva os eixos propostos para alcançar a alfabetização midiática e informacional, visando a importância deste processo. Tendo compreendido os aportes para implementação da educação midiática nas instituições de ensino, é possível apresentar as possibilidades contributivas dos memes para este processo.

2.3 Potencialidades dos memes na educação midiática

Definiu-se anteriormente neste trabalho o meme como um texto multimodal de tom humorístico e uma linguagem contemporânea no campo digital. Foi apresentado também o objetivo da educação midiática de desenvolver nos sujeitos as habilidades de fazer leitura crítica de conteúdos diversos, criar e escrever com responsabilidade e participar ativamente das diversas esferas sociais, exercitando sua cidadania. Então, porque não incluir os memes presentes no repertório dos educandos nas propostas pedagógicas, e incentivar que façam indagações acerca dos aspectos constitutivos destes conteúdos?

Incluir conteúdos com os quais os alunos já possuem familiaridade e lhes desperta interesse pode facilitar o processo educativo. De acordo com Ferrari, Ochs e Machado (2020) os formatos de mídia mais consumidos pelos estudantes são os que possuem maior urgência em seu trato, para o desenvolvimento do entendimento crítico acerca do conteúdo consumido. Segundo as autoras, trabalhar com memes no contexto pedagógico pode parecer simples, uma vez que é um conteúdo ligado ao entretenimento, porém, eles apresentam uma camada diversificada de significados, exigindo um repertório acerca da temática abordada para fazer sentido e possibilitar a discussão acerca de temáticas atuais.

Os memes podem abordar questões variadas, e isso possibilita a sua inclusão em diversas áreas do conhecimento e o trabalho com múltiplos conteúdos, principalmente relacionados a atualidades ou críticas. Machado e Ochs (2020) reforçam que eles podem contribuir para os educandos no desenvolvimento de sua criatividade, no poder de síntese e no pensamento ágil, flexível e crítico. Contudo, as autoras ressaltam que a responsabilidade, o cuidado com uso de imagens, limites e informações incorretas são pontos de atenção a serem destacados ao abordar os memes no campo educacional.

A frase “É verdade esse bilete”, conforme destacada anteriormente, virou meme e uma referência no que concerne às críticas em tom irônico, podendo ser desdobrado em atividades

pedagógicas ou sequências didáticas. Como exemplo desta possibilidade, é possível localizar na internet, com ferramentas de pesquisa básicas, planejamentos educacionais que utilizam uma diversidade de memes.

Um deles é o plano de aula desenvolvido por Maia e Souza (2018), que utiliza o meme produzido pelo menino Gabriel e alguns outros para abordar o efeito de sentido irônico das figuras de linguagem ‘personificação’ e ‘antítese’, a partir de publicações na web. A atividade voltada para o 8º ano do ensino fundamental trabalha a análise linguística e semiótica, e estimula a leitura crítica dos estudantes, ao instigar que observem os aspectos constitutivos dos conteúdos apresentados e os relacionem aos aspectos linguísticos estudados.

Outra proposta didática que utiliza a linguagem memética está no “Caderno de Atividades sobre Ambiguidade e produção de sentidos” (CASTRO; GOMES, 2018), material produzido para os estudantes do ensino médio do Instituto Federal do Espírito Santo. Seu conteúdo objetiva o exercício da criatividade dos estudantes, e que estes reflitam sobre os usos da língua(gem). A sexta atividade operatória contida no material explicita as características dos memes e indica que os alunos façam uma leitura crítica dos exemplos apresentados, localizando os aspectos ambíguos dos textos. O exercício explora ainda a criatividade dos estudantes, solicitando que criem versões autorais para os memes designados.

Ao investigar o conteúdo memético presente em livros didáticos de língua portuguesa dos anos finais do ensino fundamental, Silva e Silva (2020) inferem que a maioria dos memes localizados em sua pesquisa foram utilizados apenas enquanto um recurso ilustrativo, para chamar a atenção dos estudantes, e não como uma linguagem ou um fenômeno a ser analisado. De acordo com os autores, não incluir os memes e outros materiais advindos das redes de forma reflexiva aos conteúdos é dificultar aos sujeitos aprendizagens e vivências críticas e criativas, e assim, também os excluir do campo digital.

Partindo então dos exemplos e da análise apresentados, pode-se observar três pontos importantes. O primeiro deles diz respeito ao uso dos memes apresentar-se majoritariamente dentro da área de linguagens. Eles são abordados mais como um gênero textual do que como uma mídia ou uma linguagem da esfera digital, e conforme evidenciado na introdução deste trabalho, isso acaba limitando para muitos educadores as possibilidades referentes ao seu uso transversal enquanto camada educativa. O segundo ponto retoma a necessidade de intencionalidade e de reflexão quanto à inclusão deste recurso. Todas as atividades evidenciadas até aqui foram elaboradas de maneira a levar os estudantes a indagar os aspectos constitutivos dos memes, o que é fundamental para sua aplicação além de um recurso esvaziado de sentido. Por fim, é notável que os exemplos citados evocam a leitura crítica dos memes e a escrita

criativa, mas não possibilitam aos estudantes uma participação ativa a partir das criações elaboradas nos exercícios.

Dois planos de aula apresentados no Guia da Educação Midiática do Educamídia exploram o uso de memes em outras áreas do conhecimento e estimulam os estudantes a participar do ambiente digital e social de maneira cidadã, responsável e ativa. O primeiro planejamento, apresentado por Ferrari, Ochs e Machado (2020) visa a análise e criação de memes para estudar o sistema solar, e o segundo, comparar memes e charges acerca da pandemia de Covid-19 e de peste-negra, trabalhando o conteúdo relacionado ao período da Idade Média. Ambas as propostas utilizam o meme fora da área das linguagens, sendo utilizados para trabalhar conteúdos de ciências e de história, respectivamente, de forma crítica, e buscando combater a desinformação gerada a partir de ideias sem fundamentos concretos e confiáveis, mas que se difundem pela internet. De acordo com as autoras, "É importante destacar que memes devem ser tratados como qualquer outra mensagem no que diz respeito à responsabilidade e à ética: não devemos nunca contribuir para a disseminação de desinformação, preconceito ou discurso de ódio." (FERRARI; OCHS; MACHADO, 2020, p. 77), e por isso, trabalhar os três eixos da educação midiática de forma transversal propiciam seu uso de maneira apropriada dentro e fora das redes.

Segundo Machado e Ochs (2020) estratégias de ensino que incluem a camada de educação midiática a partir do uso dos memes permitem não apenas o desenvolvimento da leitura crítica dos estudantes, mas exercitam sua criatividade, ampliam repertório, oportunizam sua participação e abrem espaço para serem protagonistas em seu processo de ensino-aprendizagem.

As possibilidades intertextuais e de remixagem que compõem a memética propiciam a sua inclusão na prática docente, trazendo inovações para o campo educacional a partir dos conhecimentos prévios dos sujeitos. Tendo em vista as potencialidades contributivas dos memes para a educação midiática ao ser aplicada enquanto camada educativa nas propostas curriculares, será apresentada no capítulo seguinte uma sequência didática interdisciplinar baseada no meme "É verdade esse bilete", voltada para os anos iniciais do ensino fundamental, mais especificamente para turmas de 5º ano do ensino regular.

CAPÍTULO 3 – SEQUÊNCIA DIDÁTICA: “É VERDADE ESSE BILETE”

Compreender a educação midiática como um exercício feito de maneira transversal ou em camadas, junto à aplicação de outros conteúdos ou atividades no ambiente educacional, oportuniza sua inclusão em diversas áreas do conhecimento, conforme evidenciado anteriormente. Buscando reforçar as potencialidades do meme enquanto linguagem, destacando a importância de utilizar mídias com uma intencionalidade concreta e não apenas como um recurso para chamar a atenção dos estudantes, será apresentada neste capítulo uma sequência didática transpassada pelo meme “É verdade esse bilhete” e que aborda os conteúdos curriculares do 5º ano do ensino fundamental. De acordo com Zabala (1998) as sequências didáticas correspondem a atividades elaboradas em conjunto, com ordem, estrutura e articulação entre si, a fim de alcançar os objetivos educacionais definidos.

Para organizar as atividades propostas, o plano divide-se em cinco momentos. No primeiro momento será introduzido o meme do bilhete, explorando com os estudantes seus conhecimentos prévios acerca dessa mídia, e lhes apresentando um material que pode ser usado para analisar diversos conteúdos de maneira aprofundada, para conhecerem melhor a origem deste meme. O segundo, voltado para a área de linguagens, exercita com os estudantes sua escrita criativa e o conceito de transmídiação. A terceira etapa, voltado para a leitura crítica, explora o uso do meme no marketing a partir de análises matemáticas. O Quarto momento relaciona-se com conteúdos das ciências humanas e naturais, oportunizando aos estudantes que participem de forma responsável ao propor a leitura de matérias publicadas por portais de checagem de informações, relacionadas às áreas do conhecimento trabalhadas e a criação versões do meme “É verdade esse bilhete” a partir da leitura realizada. O último momento trata do encerramento das atividades desenvolvidas durante a sequência didática, no qual os alunos irão apresentar aos colegas, e se possível, também à comunidade escolar as criações produzidas no decorrer das atividades, discutir seus aprendizados e dar um feedback ao aplicador, para que as futuras experiências com a sequência sejam aprimoradas.

Assim, é possível alcançar o objetivo geral da sequência didática: trabalhar conteúdos diversos de língua portuguesa, matemática, ciências, história e geografia, conforme proposto pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018) e pela BNCC (BRASIL, 2017) integradamente, estimulando o pensamento crítico dos estudantes, trabalhando os três eixos da educação midiática e demonstrando as potencialidades da sua aplicação transversal em todas as áreas do conhecimento, a partir do meme “É verdade esse bilhete”.

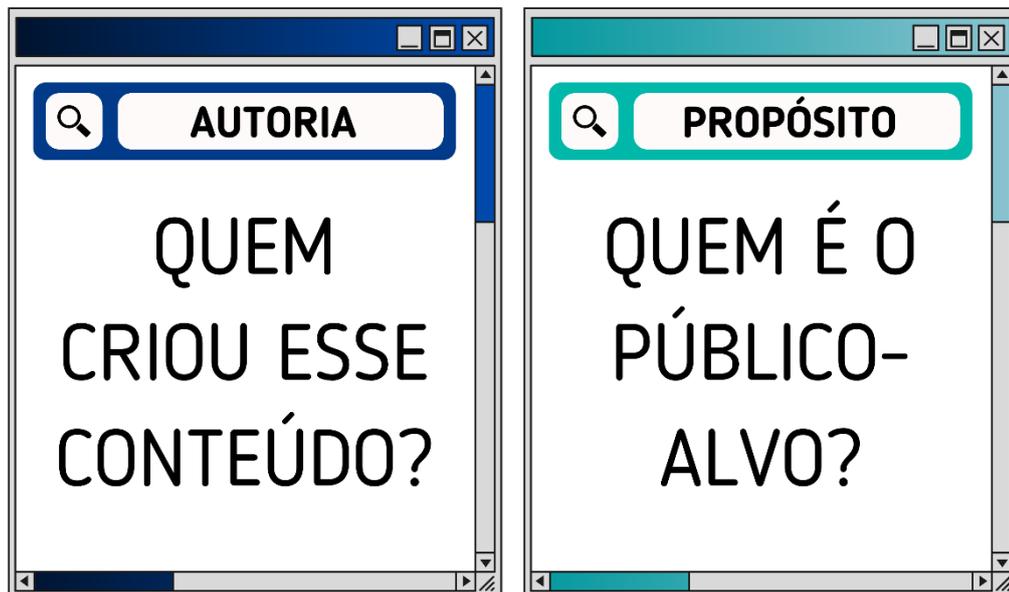
3.1 Introduzindo o meme

Neste início da sequência didática define-se como objetivos: apurar os conhecimentos prévios dos estudantes acerca do meme “É verdade esse bilete”; levantar questões acerca do conteúdo apresentado; discutir com eles a origem e a repercussão deste meme; e, apresentar aos estudantes como será desenvolvida a sequência didática nos momentos seguintes.

Para iniciar as atividades de introdução do meme sugere-se que, no caso de uma sala de aula convencional, a turma se disponha em roda, sentados no chão ou em suas carteiras, de maneira a facilitar o diálogo. O primeiro passo, após organizar a sala, é a apresentação da mídia a ser analisada, no caso desta sequência didática, o meme “É verdade esse bilete”. O conteúdo pode ser projetado no quadro, ou impresso em tamanho maior (folha A3 ou A2, por exemplo) para circular rapidamente pelos alunos e exposto no centro da roda para observação. Neste momento inicial é dada a abertura para que os alunos expressem suas primeiras impressões ou relatem o conhecimento prévio do meme.

Antes de dar sequência ao diálogo com os alunos, será entregue a cada um uma carta do baralho “Desenvolvendo o hábito da investigação: principais perguntas ao analisar mensagens de mídia” (apêndice A), e lhes será solicitado que reflitam sobre a questão que receberam. Aqueles que já souberem ou tiverem um palpite sobre a resposta, podem iniciar o diálogo, ou pode-se perguntar, por exemplo “Quem tirou a carta sobre a autoria?”, e então começar a contar sobre como surgiu o meme, e ir incentivando que os que não souberem a resposta, façam sua pergunta para seja pensada e debatida em coletivo.

Figuras 13 e 14: Exemplos de cartas do Baralho “Desenvolvendo o hábito da investigação” — Apêndice A



A BNCC (BRASIL, 2017) define competências específicas para a disciplina de língua portuguesa. Com esta atividade trabalha-se a terceira delas, ao promover a leitura de um texto multisemiótico que circula em diferentes campos de atuação da mídia e a sexta competência, ao analisar informações, opiniões e argumentos manifestados. Quanto aos objetos de conhecimento definidos pelo documento, trabalha-se no campo da leitura e da escuta a compreensão, a estratégia de leitura e a decodificação e a fluência de leitura. Já no campo da oralidade exercita-se a escuta de textos e a exposição oral (BRASIL, 2017).

Dentro desses objetos de conhecimento, o documento define e enumera habilidades a serem desenvolvidas com e pelos estudantes, apresentadas em forma de objetivos. Opta-se por não especificar aqui tais habilidades, uma vez que os aspectos exercitados nos conteúdos definidos são diversos, e conforme apontado anteriormente, a especificação de habilidades conforme a BNCC pode ser um aspecto limitante na aplicação da sequência didática em contextos sociais e educacionais diversos.

Com esta discussão se trabalha diversos conteúdos de língua portuguesa conforme definidos pelo Currículo em Movimento (DISTRITO FEDERAL, 2018). No eixo da oralidade, o debate é um dos conteúdos estipulados para o 5º ano do ensino fundamental, feito de forma espontânea, planejada, e tendo intencionalidade e temática definidos, a fim de trabalhar a escuta organizada e a apresentação de argumentos e comentários. Este exercício também desenvolve o eixo da leitura e da escuta, ao trabalhar um texto multimodal, propor a análise de seus elementos composicionais (autor, interlocutores, situação de interação, contexto, suporte e circulação). O momento trata ainda da Análise linguística e semiótica, ao possibilitar que os alunos identifiquem os erros ortográficos presentes na escrita do menino Gabriel.

Tendo introduzido o meme “É verdade esse bilhete” com os estudantes, é possível então lhes apresentar a sequência didática que será trabalhada com eles e transpassada pelo meme. É interessante que se explique a eles quais conteúdos serão vistos nos momentos seguintes, e que o bilhete não é a centralidade da proposta, mas fará parte das atividades desenvolvidas, como um dos aspectos, em forma de camada, assim como indica o projeto Educamídia (FERRARI; OCHS; MACHADO, 2020). As atividades iniciais definidas para este primeiro dia trabalham o eixo da educação midiática referente à leitura, a partir do desenvolvimento da habilidade de leitura crítica da mídia, com uma duração estimada de 50 minutos, o que costuma equivaler ao período de uma aula no ensino regular, contudo, este tempo pode variar, a depender do perfil do alunado e de como correr o debate acerca da mídia apresentada.

3.2 Um exercício de transmídiação

Dando continuidade à sequência didática, o segundo momento tem como objetivo desenvolver com os estudantes a criação de narrativas autorais, a partir do meme “É verdade esse bilhete”, trabalhando assim o eixo de educação midiática referente à escrita, exercitando as habilidades de autoexpressão e fluência digital. Segundo Ferrari, Ochs e Machado (2020), o meme é uma micronarrativa, então, a sua expansão a partir do desenvolvimento de uma narrativa completa pode ser considerada como um exercício de transmídiação, ou seja, a criar um universo expandido do conteúdo original (JENKINS, 2009), a partir da possibilidade de reunir novos elementos, compondo novas linhas temporais (VERSUTI; SILVA, 2017).

Tendo exposto aos alunos a origem do bilhete quanto sua autoria, contexto, circulação e desdobramentos e criado familiaridade entre eles e o conteúdo, é possível dar início às atividades que estimulam a produção criativa. Para introduzir esta atividade, é interessante retomar brevemente o que fora discutido anteriormente, para então explicar o que deverá ser feito. O comando dado aos estudantes será simples: eles devem criar uma narrativa acerca do bilhete, seja individualmente ou em grupo, sobre sua origem ou seus desdobramentos, baseada na realidade ou com acontecimentos ficcionais.

O importante é ser um conteúdo autoral, construído a partir de um planejamento e possível de ser finalizado e apresentado para o grupo até o último dia da sequência didática. Para ampliar as possibilidades, não será delimitado nenhum gênero textual ou mídia específico para a elaboração e apresentação das narrativas. Essa escolha também fará parte do processo criativo dos estudantes, que podem se expressar da forma que preferirem, de acordo com os recursos disponíveis.

Os estudantes que estiverem com seus *smartphones* podem utilizá-los e auxiliar os colegas caso seja necessário, com a supervisão e apoio do educador, para que possam localizar sites ou aplicativos que facilitem sua produção com recursos de edição diversos e *layouts* prontos. O educador também deve fornecer apoio indicando ferramentas e auxiliando em seu manuseio. Dentre os recursos disponíveis para criar com as mídias, há os aplicativos *Picsart* para edição de textos e *Capcut*⁸ para edição de vídeos, e os sites *Make a meme*⁹ e *Quick meme*¹⁰ para criar memes de maneira fácil, utilizando layouts preexistentes para unir a imagem do meme com seu texto.

⁸ Disponíveis para smartphones com sistemas iOS e Android.

⁹ MAKE A MEME. Homepage. Disponível em: <https://makeameme.org/>. Acesso em: 15 set. 2022.

¹⁰ QUICK MEME. Homepage. Disponível em: <http://www.quickmeme.com/>. Acesso em: 15 set. 2022.

A atividade proposta para esse momento aborda as disciplinas de língua portuguesa e arte, ambas da área do conhecimento das linguagens. Dentre as competências gerais definidas pela BNCC (BRASIL, 2017) para essa área, o exercício trabalha a terceira delas, a utilizar diferentes linguagens para a expressão de ideias; a quinta, ao desenvolver o senso estético necessário para fruir e participar de práticas de produção artístico-cultural; e potencialmente o sexto, ao possibilitar o uso de tecnologias digitais da informação e da comunicação para produzir e se comunicar através de diferentes linguagens e mídias (BRASIL, 2017).

No que concerne à língua portuguesa, trabalham-se fundamentalmente os objetos do conhecimento relacionados à produção de textos, com escrita compartilhada e autônoma e com a construção do sistema alfabético, a partir das convenções de escrita e do estabelecimento de relações anafóricas na referenciação e construção da coesão (BRASIL, 2017). Quanto à disciplina de arte, aborda-se na unidade temática das artes visuais os objetos do conhecimento correspondentes aos processos de criação e às materialidades; e na unidade das artes integradas, se desenvolvem habilidades e conhecimentos acerca de arte e tecnologia, de acordo com o documento.

Dentre os conteúdos propostos para o 5º ano pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018) na disciplina de língua portuguesa, o exercício fundamenta-se na escrita/produção de texto que apresentam a narrativa em sua organização interna, como fábulas, contos, lendas, crônicas, associados à análise de mecanismos de coesão e coerência e o reconto oral da produção escrita (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 43). Os conteúdos desta disciplina, apresentados por este documento, preveem ainda a escrita de outros gêneros textuais, como carta, diário, poesia, notícias, biografias, que podem ser utilizados como estrutura para o desenvolvimento da narrativa criada pelos estudantes.

Já a disciplina de arte prevê neste documento a apreciação e criação de produções visuais com desenho, pintura, escultura e outras técnicas a partir de determinada temática, a expressão vocal e corporal em composições teatrais, musicais ou de dança (DISTRITO FEDERAL, 2018). Dessa forma, seus conteúdos não são diretamente trabalhados por todos os estudantes, mas a atividade abre espaço para fazerem parte das produções de determinados sujeitos no coletivo, e apreciados pelos demais, o que também exercita os conteúdos mencionados a partir da observação e da leitura crítica.

Este segundo momento estimula não apenas a criatividade dos estudantes, mas os coloca também como protagonistas de suas ações, ao oportunizar que escolham a linguagem a ser utilizada em sua produção de texto, o enredo de sua narrativa, e se feita em coletivo, exercita ainda a cooperação no processo criativo.

O proponente dessa atividade deve enfatizar aos sujeitos envolvidos na criação que suas produções serão expostas aos demais indivíduos envolvidos no processo, no caso dessa proposta, para os demais colegas da classe, e se possível, para a comunidade escolar na totalidade. Também deve ser fornecido aos participantes apoio para a execução das produções, auxílio com demandas de revisão e sugestões para aprimorar o trabalho, e o fornecimento de materiais pela escola, quando viável.

Contudo, não se deve interferir no processo criativo dos estudantes, indicando possíveis formatos ou encaminhamentos narrativos. É importante dar-lhes espaço e tempo para tomar as decisões acerca de suas produções, por isso indica-se que esse momento destinado para que eles pensem, planejem e organizem suas narrativas, e que a construção se dê após este processo, podendo estender-se ao longo dos demais dias da sequência. O tempo estimado para desenvolvimento desta proposta é de uma hora e 40 minutos, o que totaliza duas aulas de 50 minutos, e pode ser feita em sequência ao primeiro momento, ou em um dia diferente.

3.3 O bilhete e os números

Caminhando para além do campo das linguagens, o terceiro momento desta sequência didática objetiva analisar com os estudantes aspectos matemáticos relacionados a campanhas de marketing feitas a partir do meme “É verdade esse bilhete” e debater acerca do uso de recursos midiáticos em geral por grandes marcas, em suas propagandas. Assim, será trabalhado o eixo da leitura, ao realizar a análise crítica da mídia, observando os mecanismos de circulação de informação nas redes, e a cidadania digital, que faz parte do eixo de participação, a partir da compreensão acerca dos usos de produções de terceiros e dos mecanismos de engajamento e compartilhamento de informações.

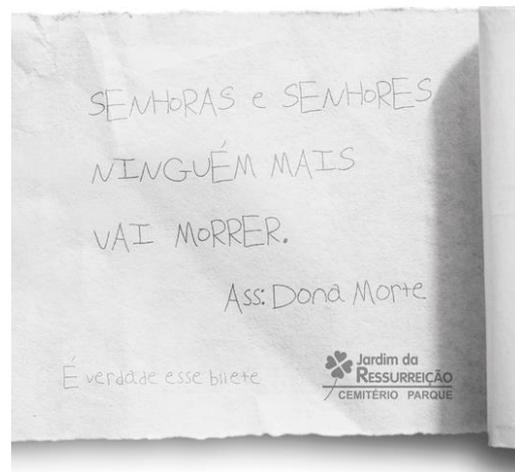
Pereira (2019) analisou as publicações feitas por duas grandes empresas distintas utilizando o meme do bilhete como base e os números, observando aspectos relacionados ao engajamento das publicações nas redes sociais. Seu estudo irá fundamentar e complementar as atividades a serem desenvolvidas no campo da matemática nesta sequência didática. Para iniciar a atividade, é interessante apresentar aos alunos alguns exemplos de variações do meme original, feitos por internautas anônimos, mas também por pessoas e marcas famosas. Nesse momento os estudantes também podem trazer exemplos de seu repertório pessoal, e dialogar sobre eles com o coletivo. Os dois últimos exemplos a serem trazidos deverão ser os analisados no artigo de Pereira (2019), referentes às postagens realizadas no Instagram do serviço de *streaming* Netflix Brasil (2018), e no Facebook do Cemitério Jardim da Ressurreição (2018).

Figura 15: Bilhete Netflix



Fonte: Netflix Brasil (2018)

Figura 16: Bilhete Cemitério



Fonte: Cemitério Jardim da Ressurreição (2018)

Tendo introduzido o uso do meme por marcas, será iniciado com os educandos um debate acerca desse uso. É interessante que os próprios alunos pensem sobre as questões que envolvem essas publicações, e compartilhem suas hipóteses e opiniões com o coletivo. Contudo, caso se faça necessário, o educador pode auxiliar nesse processo no decorrer da atividade, fazendo perguntas que os levem a refletir “Quem lucrou com isso? Apenas a empresa ou a família do criador do meme também?”, “O Gabriel, que fez o meme original, tinha direito sobre sua criação?”, “Esse uso trouxe vantagem para as marcas de alguma forma?”, “Eles estão vendendo algo com o meme? E se estivessem, isso pode?”, e outros diversos pontos que surjam e sejam pertinentes a essa reflexão.

Após o debate, será o momento de integrar o conteúdo central deste terceiro momento da sequência didática, que é a análise de dados numéricos, tabelas e gráficos, no campo da matemática. É interessante que este conteúdo já tenha sido estudado pela turma, e que o professor lhes lembre os conceitos e elementos fundamentais para leitura e elaboração destas representações, para que a partir daí o exercício possa fluir com os estudantes.

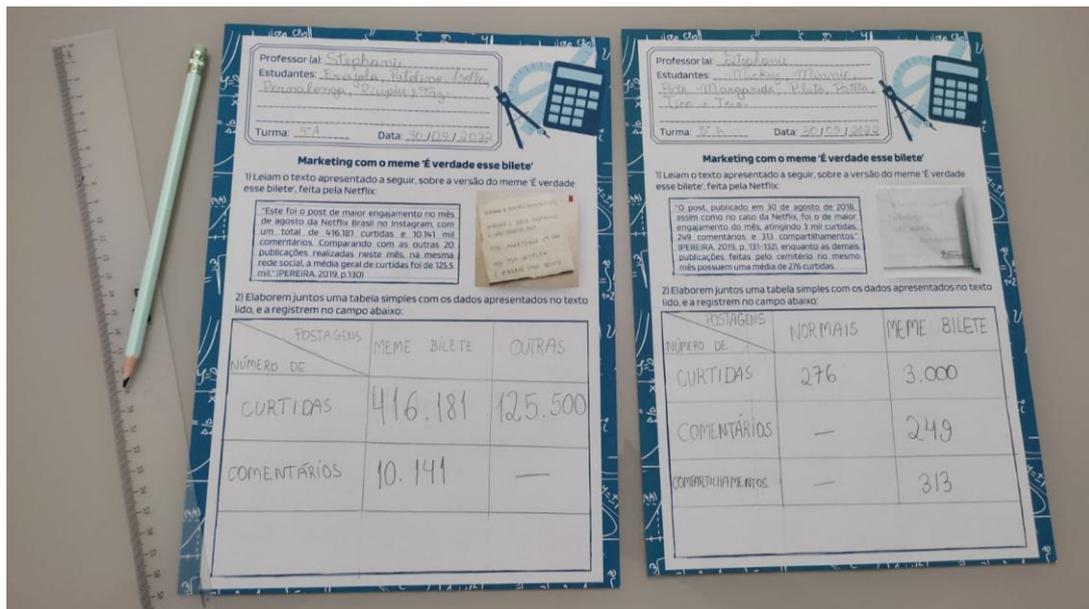
Feita esta retomada de conteúdo, serão entregues para os estudantes os dados levantados pelo estudo de Pereira (2019). Os resultados apresentam-se no artigo em formato numérico e em meio ao texto corrido, portanto, para facilitar aos estudantes o manuseio e a análise desses dados, lhes será entregue apenas um recorte do trecho do artigo no qual podem encontrar as informações necessárias para dar sequência à atividade, tendo em vista que não é uma leitura fácil e adequada para estudantes do 5º ano do ensino fundamental. Contudo, é interessante que posteriormente, o artigo escrito por Pereira (2019) seja disponibilizado na íntegra, para que membros da comunidade escolar interessados no seu conteúdo tenham contato com o material original e possam averiguar a fonte.

Os alunos serão divididos em dois grupos, e cada um receberá um texto com informações acerca das publicações realizadas pelas páginas, que devem ser compiladas em formato de tabela simples, apresentando o nome da página, o número de curtidas no *post* do meme e a média de curtidas nas demais publicações feitas pela marca em sua rede social, conforme indicado na ficha “Marketing com o meme ‘É verdade esse bilette’” apresentada no apêndice B. O registro da tabela deverá ser feito na própria ficha, e será exposto em um mural ao final da sequência didática, aspecto que deve ser explicado aos estudantes, para dar mais sentido à atividade e lhes incentivar a ter mais cuidado no processo de produção.

O grupo que analisará os dados das publicações da Netflix, receberá o trecho escrito por Pereira (2019, p. 130), afirmando que “Este foi o post de maior engajamento no mês de agosto da Netflix Brasil no Instagram, com um total de 416.181 curtidas e 10.141 mil comentários. Comparando com as outras 20 publicações realizadas neste mês, na mesma rede social, a média geral de curtidas foi de 125,5 mil”.

O segundo grupo, que irá montar a tabela acerca das postagens feitas pelo Cemitério Jardim da Ressurreição receberá um texto apontando que “O post, publicado em 30 de agosto de 2018, assim como no caso da Netflix, foi o de maior engajamento do mês, atingindo 3 mil curtidas, 249 comentários e 313 compartilhamentos.” (PEREIRA, 2019, p. 131-132), enquanto as demais publicações feitas pelo cemitério no mesmo mês possuem uma média de 276 curtidas¹¹.

Figura 17: Registro fotográfico das fichas “Marketing com o meme ‘É verdade esse bilette’” (Apêndice B)



Fonte: Autora

¹¹ Dados para cálculo da média levantados pela autora, em 25 de agosto de 2022, no perfil do Facebook do Cemitério Jardim da Ressurreição (2022).

Após a breve elaboração da tabela e seu registro na ficha, os dois grupos de estudantes irão se reunir, e em uma cartolina irão construir coletivamente um gráfico de colunas agrupadas que represente os dados coletados. Novamente, é importante ressaltar com eles as questões matemáticas envolvidas nessa atividade, e que sua produção será exposta para comunidade escolar em um mural.

Dessa forma, a atividade exercita com os estudantes os conteúdos de língua portuguesa referentes à leitura de informações e dados, além da escrita e produção coletiva, conforme explicitados anteriormente neste trabalho. Esse processo ocorre de maneira integrada ao conteúdo da área de matemática, o que torna a proposta interdisciplinar.

Dentre as competências específicas definidas para a BNCC (BRASIL, 2017) para essa área, este terceiro momento trabalha a quarta, ao realizar análise sistemática dos aspectos quantitativos e qualitativos presentes nessa mídia, investigando, organizando e representando as informações relevantes e avaliando-as de maneira crítica e ética. Quanto aos objetos do conhecimento, a atividade abrange a leitura e escrita do sistema de numeração decimal até a ordem das centenas de milhar; e a leitura, interpretação e representação de dados em tabelas e gráficos de colunas, dentro do campo da probabilidade e estatística (BRASIL 2017).

A atividade baseia-se nos conteúdos matemáticos de definidos para o 5º ano do ensino fundamental pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018) que desenvolvem o eixo de probabilidade e estatística a partir da leitura, interpretação e representação de informações apresentadas por meios de comunicação, neste caso, o engajamento numérico observado em publicações em redes sociais, feita também através de tabelas e gráficos (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 188), assim como indicado pela BNCC (BRASIL, 2017). Além disso, a elaboração dos gráficos exercita com os estudantes o cálculo de proporções, conteúdo também previsto em ambos os documentos, mas dentro do campo dos números e da geometria.

Ao desenvolver as atividades propostas para o terceiro momento dessa sequência didática, o educador deve focar no conteúdo matemático, mas sem deixar de aplicar a camada da educação midiática à sua prática pedagógica. Com a duração média de 50 minutos, ou uma aula regular, é possível debater sobre o uso de variações de memes por marcas e empresas a fim de gerar engajamento, trabalhando a leitura crítica de maneira transversal à disciplina, ao exercitar com os estudantes suas habilidades matemáticas relacionadas à estatística.

3.4 É verdade essa informação

O quarto e penúltimo momento da sequência didática aborda as duas áreas do conhecimento que ainda não haviam sido mencionadas: ciências humanas e da natureza. O objetivo da atividade é criar uma variação do meme “É verdade esse bilete”, ironizando discursos e notícias relacionadas ao meio ambiente e que foram verificadas como falsas por coletivos de checagem.

Discussões acerca do meio ambiente, sua importância e preservação se fazem presentes tanto nas ciências da natureza quanto no campo da geografia, especialmente nos conteúdos propostos para o 5º ano do ensino fundamental. O Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018) estipula que os estudantes trabalhem, com a disciplina de ciências, o uso consciente e sustentável entre recursos naturais e hídricos, investigando hábitos de consumo que podem ser prejudiciais. Já a disciplina de geografia aprofunda-se nas questões acerca da degradação e preservação do meio ambiente, abordando desde o aquecimento global até a produção de alimentos, além dos diferentes tipos de poluição, e o volumoso uso de energia para produção agrícola, industrial e extrativista (DISTRITO FEDERAL, 2018).

A BNCC (BRASIL, 2018) propõe na quinta competência geral para a disciplina de geografia que os estudantes desenvolvam práticas de investigação para que possam compreender o funcionamento dos meios naturais, sociais, econômicos, informacionais e entre outros, traçando análises que possibilitem a elaboração de questionamentos e propostas. Em complementação, a competência geral número cinco referente à área das ciências da natureza propõe que os educandos desenvolvam a habilidade de construir argumentos com base em dados e informações confiáveis, a fim de promover a consciência ambiental e a justiça social (BRASIL, 2017). Os objetos do conhecimento desta área, relacionados ao consumo consciente e à reciclagem, e da geografia, relacionados com qualidade ambiental, poluição e gestão pública da qualidade de vida, assemelham-se e dialogam diretamente com os conteúdos definidos pelo Currículo em Movimento (DISTRITO FEDERAL, 2018).

A partir da definição destes conteúdos como base para a atividade, é possível iniciá-la a partir de uma roda de conversa a partir da pergunta disparadora “O que são as *fake news*?”, e desdobrando o diálogo de maneira que possa se discutir também as questões “Um conteúdo sem dados devidamente comprovados ou que não podem ser verificados pode ser considerado uma notícia? Por quê?”, “Há mais de um tipo conteúdo desinformativo?” e “O direito à liberdade de expressão permite que se fale qualquer coisa a qualquer momento, inclusive mentiras?”. Assim como no primeiro momento da sequência didática, é interessante que os

estudantes tragam suas próprias questões, hipóteses e opiniões, mas que o educador faça a mediação desse debate e instigue a criticidade de seus educandos, de forma que facilite o desenvolvimento do restante da atividade.

Após o desenvolvimento do debate acerca de notícias e conteúdos que contribuem para a desinformação, a atividade seguirá apresentando aos estudantes o que são os coletivos e as plataformas de checagem de informações, como essas ferramentas podem ser utilizadas e sua importância para o bom uso das tecnologias da informação. Se possível, o educador deve acessar algumas dessas páginas para mostrar aos estudantes sua estrutura, seu funcionamento e outros elementos básicos.

O passo seguinte da atividade irá variar de acordo com os recursos disponíveis no ambiente educacional no qual estiver sendo desenvolvida. Em um cenário ideal, a escola terá uma sala de informática com computadores que possuem acesso à internet ou poderá disponibilizar dispositivos móveis com o mesmo recurso, em quantidade suficiente para atender grupos de estudantes. Uma alternativa nesse mesmo sentido, a depender do contexto social e econômico ao qual a turma pertença, é que eles utilizem os próprios *smartphones* para o desenvolvimento da atividade, e a escola ou o educador compartilhem a internet com os que precisarem. Assim, seria possível dividir a turma em pequenos grupos, e estes acessarem por conta própria as plataformas indicadas, como por exemplo, a Lupa (2022)¹², o G1 – Fato ou Fake (2022)¹³ e o Aos Fatos (2022)¹⁴, e seguindo as instruções do professor, busquem por informações relacionadas ao meio ambiente e que foram desmentidas pelas plataformas.

Contudo, é necessário reconhecer que na realidade de muitos estudantes e escolas, em especial as que fazem parte da rede pública, não é possível contar com dispositivos acessíveis e conectados com a rede. Por isso, uma segunda alternativa é que o educador apenas demonstre aos estudantes em seu dispositivo pessoal (computador, com a tela projetada no quadro ou não, ou até mesmo o *smartphone*) como é feito o acesso a estas plataformas e como operá-las para realizar buscas por temáticas específicas. Após esse passo, ao invés dos próprios alunos realizarem esta pesquisa, o educador terá feito uma curadoria prévia, selecionando conteúdos relacionados ao meio ambiente que continham informações falsas ou duvidosas, e irá disponibilizar esse conteúdo impresso aos estudantes.

Dessa forma, os alunos, divididos em grupos de até quatro integrantes, irão escolher uma das matérias jornalísticas disponíveis, e farão a leitura em voz baixa do texto. Após

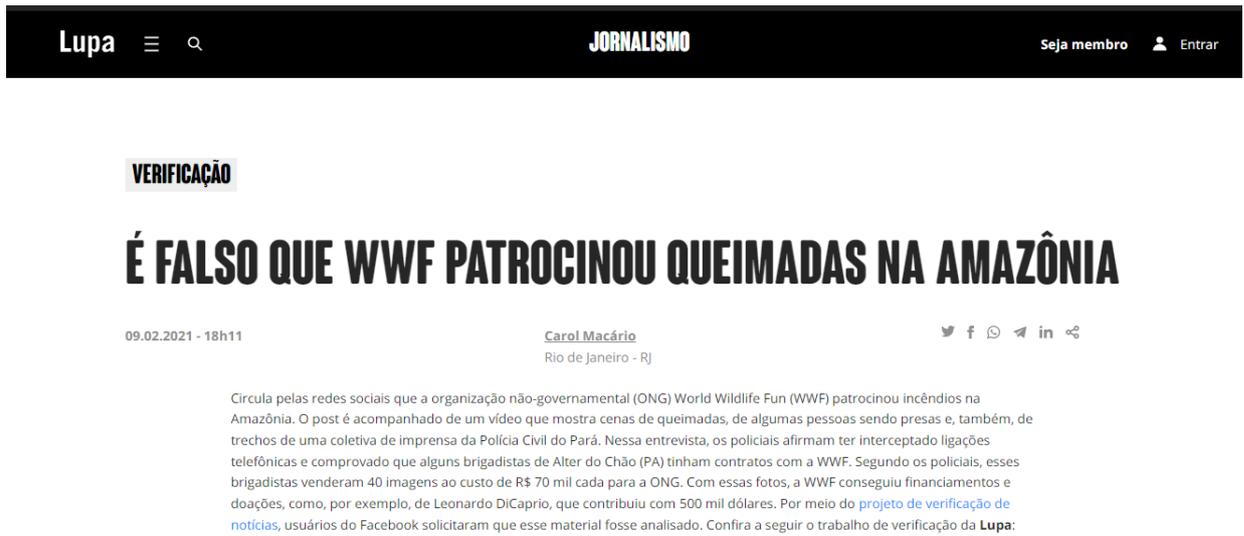
¹² LUPA. Disponível em: <https://lupa.uol.com.br/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

¹³ G1. FATO OU FAKE. Disponível em: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

¹⁴ AOS FATOS. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

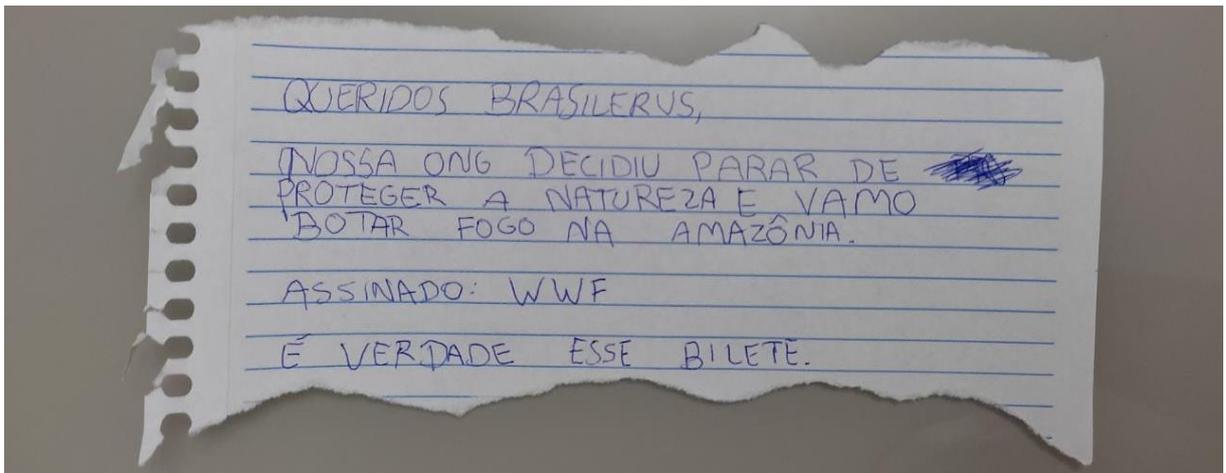
compreenderem quais informações as plataformas declararam como inverídicas, o grupo irá desenvolver uma versão do meme “É verdade esse bilete”, e que irá sintetizar o conteúdo da matéria de forma irônica, fazendo uma remixagem deste conteúdo. Suas criações irão compor o mural na parte externa da sala, juntamente ao gráfico produzido no momento anterior a este. Conforme destacado anteriormente, isso deve ser explicado aos estudantes para dar mais sentido a sua produção e inspirá-los a ter mais atenção e cuidado durante o processo criativo.

Figura 18: Captura de tela da matéria “É falso que WWF patrocinou queimadas na Amazônia” (LUPA, 2021)



Fonte: Lupa (2021)

Figura 19: Bilhete WWF



Fonte: Autora (2022)

Essa atividade pode durar em média uma hora e 40 minutos, tempo equivalente a duas aulas padrão, de 50 minutos cada, e possibilita o exercício dos três eixos da educação midiática ao desenvolver com os estudantes a leitura a partir da análise crítica da mídia e letramento da informação, a escrita com produções que exercitam a autoexpressão e a fluência digital e a participação ativa através da cidadania digital.

3.5 Encerramento

O quinto e último momento da sequência didática proposta aqui é destinado para dar uma conclusão às atividades desenvolvidas ao longo dos outros quatro momentos. Seu objetivo é promover aos estudantes um espaço para compartilharem com os colegas as narrativas criadas e para compartilhar seus aprendizados, sentimentos e opiniões acerca das diversas questões trabalhadas ao longo do desenvolvimento dos momentos.

A primeira parte refere-se às apresentações das narrativas criadas acerca da origem ou dos desdobramentos do meme “É verdade esse bilete”, conforme planejado no segundo momento da sequência didática. Os estudantes deverão organizar-se entre si para definir a ordem das apresentações, e se possível é interessante que não contem apenas a história, mas também compartilhem como foi o processo da produção. Após todos apresentarem seus trabalhos, será feita uma rodada de feedback, para que os estudantes que se sentirem à vontade possam compartilhar o que acharam da atividade, como se sentiram ao trabalhar os diversos conteúdos didáticos e aspectos da educação midiática, e até propor melhorias para as próximas aplicações desse planejamento.

Estes dois exercícios trabalham o eixo da oralidade, conforme definido pela BNCC (BRASIL, 2017) e pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal (2018), ao trabalhar a exposição oral e o uso de elementos paralinguísticos para realizar essa interlocução. A duração do momento de encerramento pode variar de acordo com a quantidade de apresentações a serem feitas pelos educandos, mas estima-se uma duração de duas aulas de 50 minutos cada, totalizando cerca de uma hora e quarenta minutos.

Para avaliar o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes acerca dos conteúdos abordados durante a sequência didática serão utilizadas como base a participação durante os debates e rodas de conversa, as produções elaboradas no terceiro e quarto momento da sequência didática e expostas em mural para a comunidade escolar. Pensando na aplicação feita no ensino fundamental escolar, esses elementos poderão compor uma nota formativa, que será somada à média geral das notas de todas as disciplinas curriculares, uma vez que a sequência abrange todas as áreas do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias, analógicas ou digitais, estão presentes no cotidiano e nas práticas linguísticas dos sujeitos na contemporaneidade, e sua participação não se limita ao papel de usuários, uma vez que atuam como produtores de informações, tendo presença ativa na cibercultura (LEMOS, 2002). Os memes da internet, por exemplo, permeiam os repertórios e diálogos de diversas pessoas, e com seu humor e sua versatilidade, tem se concretizado como uma linguagem que ultrapassa o campo digital. Sendo assim, é urgente pensar em como realizar um uso adequado destes conteúdos, e ainda, quais são as possíveis contribuições da educação para essas questões. Tomando como exemplo o meme “É verdade esse bilete”, surgido em 2018 a partir do compartilhamento de um bilhete escrito por uma criança de cinco anos, é possível evidenciar que esta linguagem é rica em elementos intertextuais, e que possui também diversos elementos contributivos para as práticas multiletradas e para educar os sujeitos para fazer bom uso das mídias.

Surge a partir daí a questão: como o meme “É verdade esse bilete” pode contribuir para a educação midiática? A escrita deste trabalho buscou sanar essa inquietação, e para orientar a escrita definiu-se como objetivo geral a intenção de identificar as potencialidades do meme citado para a educação midiática, por meio de uma sequência didática. Visando o alcance do objetivo e a resolução da indagação levantada, a pesquisa de cunho qualitativo foi realizada a partir do levantamento bibliográfico de obras que fundamentassem a discussão acerca dos elementos constitutivos dos memes e suas potencialidades para a educação midiática. O texto dividiu-se em três capítulos, e cada um destes buscou alcançar um dos objetivos específicos definidos em sua introdução.

O primeiro capítulo foi dedicado a apresentar os multiletramentos presentes na linguagem memética, em especial no meme “É verdade esse bilete”. Nele, foi possível constatar que as definições iniciais de meme, feitas por Dawkins (2007) em associação à replicação de genes conforme a teoria da evolução das espécies, e corroborada Blackmore (1999), contribuem para o surgimento do termo e características associadas à sua replicação. Os memes, conforme conhecidos pela Cibercultura se concretizam como uma mídia humorística que representa situações diversas do cotidiano e passam a fazer parte das práticas letradas de diversos sujeitos, uma vez que estes se identificam com o conteúdo ali apresentado. Portanto, os memes se apresentam como uma mídia de linguagem multimodal, presente em contextos múltiplos no cotidiano dos sujeitos, e que portanto, estão diretamente relacionados às práticas dos multiletramentos.

Tendo apontado então que no contexto contemporâneo os sujeitos praticam múltiplas linguagens em diversos meios e mídias, se fez necessário refletir sobre a importância de fazer um bom uso das tecnologias de informação e comunicação. Por isso, no segundo capítulo foram discutidas as potencialidades dos usos dos memes para a educação midiática. Conclui-se a partir das questões apresentadas que a educação midiática é definida pela UNESCO como um direito humano (PIOVESAN; MUÑOZ, 2016), e que a necessidade e importância de que seja incluída no processo educacional para que os indivíduos possam alcançar a alfabetização midiática é fundamentada nos documentos oficiais que regem a educação no Brasil e no Distrito Federal. Evidencia-se também que esta inclusão se dá pela implementação da educação midiática como uma camada ou uma temática transversal, e não como uma disciplina curricular, o que possibilita sua permeabilidade em todas as áreas do conhecimento.

A partir desta perspectiva foi apresentada no terceiro capítulo uma sequência didática interdisciplinar voltada para o 5º ano do ensino fundamental, anos iniciais, com atividades que estavam relacionadas ao meme “É verdade esse bilete”. A proposta desenvolvida neste trabalho oportuniza o estudo de conteúdos pertencentes às áreas do conhecimento de linguagens, matemática, ciências humanas e da natureza, de forma integrada, enquanto a educação midiática é exercitada pelos estudantes de maneira transversal a partir da leitura crítica, da escrita responsável e da participação ativa.

Desta maneira, foi possível identificar que os memes em geral, entendido aqui como uma linguagem e não como um gênero textual, ou limitando-se à área das linguagens, apresentam diversas potencialidades para a educação como um todo, e podem ser utilizados para incluir a camada da educação midiática aos planejamentos pedagógicos, desde que incluídos como um ponto de reflexão, e não apenas como um recurso lúdico. O meme “É verdade esse bilete”, em especial, evidencia como as crianças estão presentes de modo ativo na cibercultura, e pode trazer uma série de contribuições à todas as áreas do conhecimento através da educação midiática, conforme evidenciado pela sequência didática apresentada.

A educação midiática, apesar de muito debatida no meio acadêmico, ainda encontra resistências e por isso não se faz tão presente em sala de aula quanto o desejado. Também os memes são encarados por muitos educadores como um mero recurso lúdico, para chamar atenção dos estudantes, o que impede a exploração de suas potencialidades educativas. Sendo assim, espera-se que as discussões aqui apresentadas contribuam para o atual cenário da educação midiática, e que em um futuro não distante, diversas mídias sejam utilizadas para desenvolver a criticidade e a cidadania dos sujeitos que se encontram no meio educacional.

Este trabalho de conclusão de curso encerra minha trajetória na graduação em Pedagogia, e abre caminho para que um novo ciclo se inicie para mim. A primeira perspectiva futura que tenho é relacionada ao campo profissional. Fui aprovada em 2021 no concurso para ser professora substituta na Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEDF), em contrato temporário. Tendo encerrado o curso, poderei então assumir essa vaga, e iniciar meu trabalho na educação pública, com a qual desejo contribuir. Almejo posteriormente ser aprovada para atuar como professora efetiva na SEDF, e seguir lutando para uma educação básica de qualidade para todos. A segunda perspectiva futura corresponde à carreira acadêmica, pois pretendo ingressar no mestrado e seguir pesquisando na área de educação, tecnologia e comunicação, e se possível, seguir este caminho até concluir o doutorado. Enquanto, sigo o conselho de uma velha conhecida dos estúdios Disney, e continuo a nadar.

REFERÊNCIAS

ALÉM DO MEME: **É verdade esse bilhete**. Entrevistadas: Geovana Santos, Paula Renata Robardelli e Renata Soraia Luiz. Entrevistador: Chico Felitti. São Paulo: PAPELPOP, 16 maio 2022. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/5ZAOBJP8ntoqf8PrfzR71W>. Acesso em: 28 jul. 2022

AOS Fatos. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/>. Acesso em: 25 ago. 2022

BERGER, Jonah. **Contágio: por que as coisas pegam**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. New York, USA: Oxford, 1999.

BONDIA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, abr. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC>. Acesso em 25 ago 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Brasília: MEC, 2018

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em 11 ago. 2022

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 11 ago. 2022

BRASIL. **Lei nº 11.274, de 06 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/11274.htm. Acesso em: 22 ago. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm. Acesso em 11 ago. 2022

BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias: após a morte da infância**. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Título original: *After the death of childhood: growing up in the age of electronic media*. Trabalho não publicado. Buckingham - Crescer na era das mídias

BUCKINGHAM, David. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set/dez. 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em: 04 jul. 2022.

CASAS BAHIA. **É verdade! Somente para esses itens:** <http://bit.ly/2POIptV>. Válido até **30/08**. 29 ago. 2018. Facebook: CasasBahia. Disponível em: <https://www.facebook.com/CasasBahia/photos/2124639227597060>. Acesso em: 27 ago. 2022.

CASTRO, Bruna Matias do N.; GOMES, Antônio Carlos. **Ambiguidade e produção de sentidos:** caderno de atividades. Vitória, ES: IFES, 2018. Disponível em: https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/557/PRODUTOEDUCACIONAL_Ambiguidade_E_Produ%C3%A7%C3%A3o_De_Sentidos.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Acesso em: 12 ago. 2022.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães; OLIVEIRA, Rafael Lima de. O recurso aos memes em diferentes padrões de gêneros à luz da Linguística Textual. **Revista Desenredo**, v. 15, n. 1, 16 mar. 2019.

CEMITÉRIO JARDIM DA RESSURREIÇÃO. **Boa notícia pra vocês, má notícia pra mim.** ;(#cemi. 30 ago. 2018. Facebook: jardimdaressurreicao. Disponível em: <https://www.facebook.com/jardimdaressurreicao/photos/a.586323488130934/1800324130064191/?type=3>. Acesso em: 27 ago. 2022.

CEMITÉRIO JARDIM DA RESSURREIÇÃO. **Perfil.** Facebook: jardimdaressurreicao. Disponível em: <https://www.facebook.com/jardimdaressurreicao/>. Acesso em: 27 ago. 2022.

CHAGAS, Viktor. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **BIB - Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, [S. l.], n. 95, 2021. Disponível em: <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/119>. Acesso em: 2 ago. 2022.

CONSUMOTECA. Gente (Globosat). **In meme we trust.** 2019. Disponível em: <https://gente.globo.com/meme-we-trust/>. Acesso em: 02 ago. 2022.

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (org.). **Letramento digital:** aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

CRESWELL, John Ward. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DISTRITO FEDERAL. **Currículo em movimento do Distrito Federal - Educação Infantil.** Brasília: SEEDF, 2018.

DISTRITO FEDERAL. **Currículo em movimento do Distrito Federal - Ensino Fundamental:** Anos iniciais e Anos finais. Brasília: SEEDF, 2018.

EDUCAMÍDIA. **Desenvolvendo o hábito da investigação:** principais perguntas ao analisar mensagens de mídia. S.L.: Project Look Sharp, [2020]. Disponível em: https://educamidia.org.br/api/wp-content/uploads/2020/04/TOOLKIT_Look-Sharp-Perguntas.pdf. Acesso em 12 ago 2022.

EDUCAMÍDIA. **Habilidades**. Disponível em: <https://educamidia.org.br/habilidades>. Acesso em: 10 ago. 2022.

FERRARI, Ana Cláudia; OCHS, Mariana; MACHADO, Daniela. **Guia da Educação Midiática**. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020.

FIM, Carolina. **Métricas em redes sociais: alcance e engajamento**. alcance e engajamento. 2021. Disponível em: <https://ae.digital/blog/marketing-digital/alcance-e-engajamento-metricas/>. Acesso em: 14 set. 2022.

FONTANELLA, Fernando. **O que é um meme na internet?**: proposta para uma problemática da memesfera. Anais do III SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER, 2009, Pernambuco. . São Paulo: Espm/Sp, 2009. p. 1-16. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/48077247/O-que-e-um-meme-na-Internet-ABCiber-2009>. Acesso em: 02 ago. 2022.

FREIRE, Paulo. **A educação como prática da liberdade**. 50ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

G1. **FATO OU FAKE**. Disponível em: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas, SP: Unicamp, 2020.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **A new literacies sampler**. New York, USA: Peter Lang, 2007. Cap. 9. p. 199-228.

KNOW YOUR MEME. **Rage Guy (FFFFFUUUUUUUU-)**. 2009. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/rage-guy-ffffuuuuuuuu>. Acesso em: 28 jul. 2022.

KNOW YOUR MEME. **Rage Guy (FFFFFUUUUUUUU-) - Image #223,166**. 2012. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/photos/223166-rage-guy-ffffuuuuuuuu#.T88k7NkO0Ag.facebook>. Acesso em: 28 jul. 2022.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002

LIMA-NETO, Vicente de. Meme é gênero? : questionamentos sobre o estatuto genérico do meme. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, SP, v. 59, n. 3, p. 2246–2277, 2021. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8659859>. Acesso em: 2 ago. 2022.

LUPA. Disponível em: <https://lupa.uol.com.br/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

LUPA. **É falso que WWF patrocinou queimadas na Amazônia. 2019.** Disponível em: <https://lupa.uol.com.br/jornalismo/2021/02/09/verificamos-wwf-queimadas-amazonia>. Acesso em: 15 set. 2022.

MACHADO, Daniela; OCHS, Marina. Memes e o universo da informação. Youtube, 9 abr. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/Gg9K1gAvGL4>. Acesso em 10 ago. 2022

MAIA, Fernanda Lima; SOUZA, Débora. **Plano de aula:** o efeito de sentido irônico da personificação e da antítese nos comentários da web. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/8ano/lingua-portuguesa/o-efeito-de-sentido-ironico-da-personificacao-e-da-antitese-nos-comentarios-da-web/3616>. Acesso em: 12 ago. 2022.

MARQUETTO, Cristine Rahmeier. Distinguindo conceitos de educação para mídia: alfabetização midiática como objetivo. **ECCOM**, Lorena, SP, v. 11, n. 22, p. 201-212, set. 2020. Disponível em: <http://unifatea.com.br/seer3/index.php/ECCOM/article/view/1138/1106>. Acesso em: 10 ago. 2022.

#MUSEUEMEMES. **É verdade esse bilete.** Disponível em: <https://museudememes.com.br/collection/e-verdade-esse-bilete>. Acesso em: 02 ago. 2022.

#MUSEUEMEMES. **Rage Comics.** Disponível em: <https://museudememes.com.br/collection/rage-comics>. Acesso em: 02 ago. 2022.

#MUSEUEMEMES. **Sobre.** Disponível em: <https://museudememes.com.br/sobre>. Acesso em: 14 set. 2022.

NETFLIX. **Gente, passando aqui para esclarecer que esse bilhete não é real! #FakeNews.** 27 ago. 2018. Instagram: @netflixbrasil. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Bm_m57IH123/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 27 ago. 2022.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil:** TIC Kids Online Brasil 2019. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093344/tic_kids_online_2019_livro_eletronico.pdf. Acesso em 11 ago. 2022

OLIVEIRA, Paula Gomes de. Ensino da Língua Portuguesa: Quais as tendências atuais? In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro; SILVA, Edileuza Fernandes da (orgs.). **Ensino Fundamental:** Da LDB à BNCC. Campinas: Papirus, 2018.

PASTILHAS VALDA. **Pessoal, recebemos esse bilhete, mas esclarecemos que ele não é verdadeiro! #FakeNews.** 29 ago. 2018. Facebook: pastilhasvalda. Disponível em: <https://www.facebook.com/pastilhasvalda/photos/a.136804053060772/2616853045055848/?type=3>. Acesso em: 27 ago. 2022.

PEREIRA, Jordania Aparecida Bento de Souza. É verdade esse "bilete": toda marca pode usar um meme? um estudo a partir dos exemplos da netflix e do cemitério jardim da ressurreição. **E-Com**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 114-137, jun. 2019. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/ecom/article/view/2808/1432>. Acesso em: 25 ago. 2022.

PIOVESAN, Flávia; MUÑOZ, Lucien. **ARTIGO: Internet e direitos humanos**. 2016. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/74901-artigo-internet-e-direitos-humanos>. Acesso em: 12 ago. 2022.

ROBARDELLI, Paula Renata. **Quando seu aluno Gabriel Lucca de 5 anos, já leitor e escritor resolve trollar sua mãe Geovana Santos e sua professora... Eita geração das espertas. 🤔🤔🤔🤔🤔🤔 ele é demais ❤️ #umsapecadoalem**. 21 ago. 2018. Facebook: paularenata.robardelli. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1951216158250454&set=pb.100000862665420.-2207520000.&type=3>. Acesso em: 15 ago. 2022.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jaqueline Peixoto. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

SILVA, Francisca Silveline Pereira da; SILVA, Franklin Oliveira. **Memes em livros didáticos de língua portuguesa: uma análise à luz da linguística textual**. Anais do X CONGRESSO INTERNACIONAL DE LÍNGUAS E LITERATURA. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75856>. Acesso em: 15 ago. 2022

SOARES, Magda. **Alfalettrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 4. ed. São Paulo: Autêntica, 2007.

SOUZA, Daniele dos Santos. **DO MEME AO ARTIGO DE OPINIÃO: caminhos multiletrados e multimodais no ensino de língua portuguesa**. 2021. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

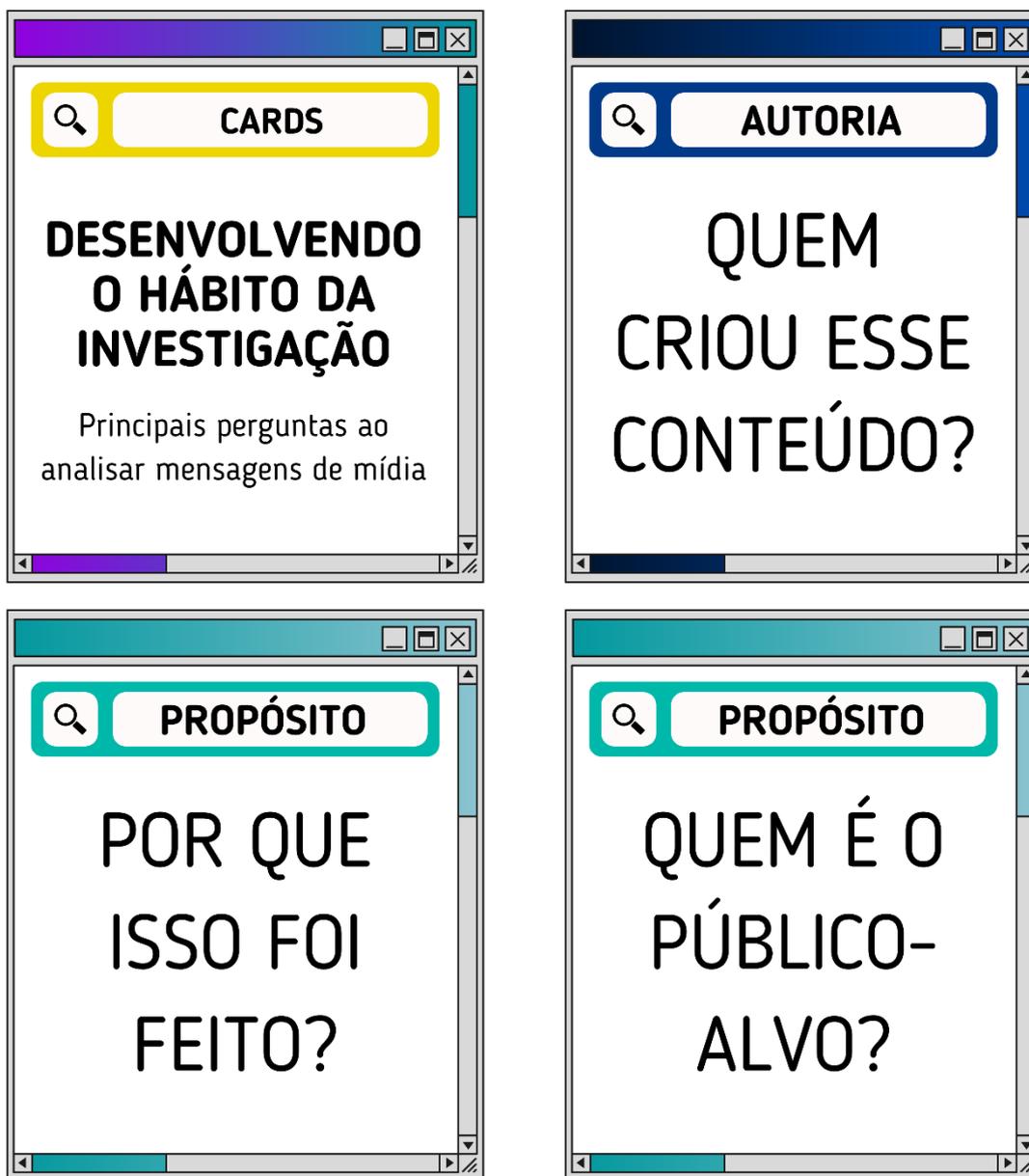
TAKEUTI, Adriana Mitiko do Nascimento. **Adequação do currículo em movimento do Distrito Federal para os anos iniciais do ensino fundamental à base nacional comum curricular**. 2021. 192 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/43238>. Acesso em: 14 set. 2022.

TECHTUDO. **4chan mistura simplicidade com praticidade em plena era da Internet complexa**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/4-chan/>. Acesso em: 27 ago. 2022.

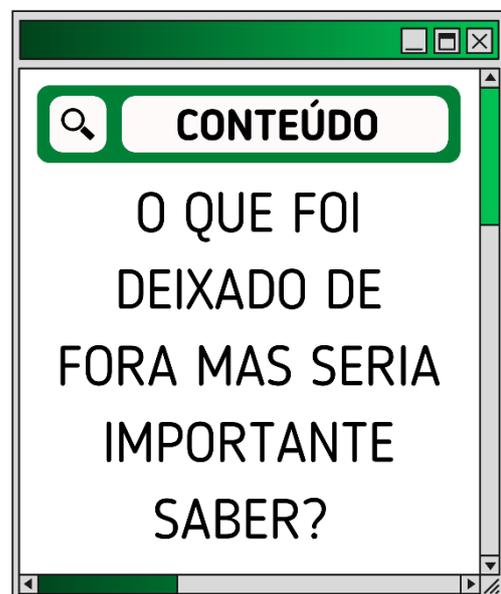
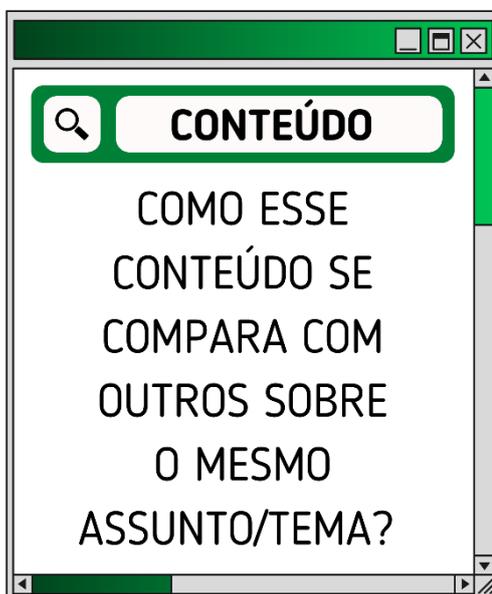
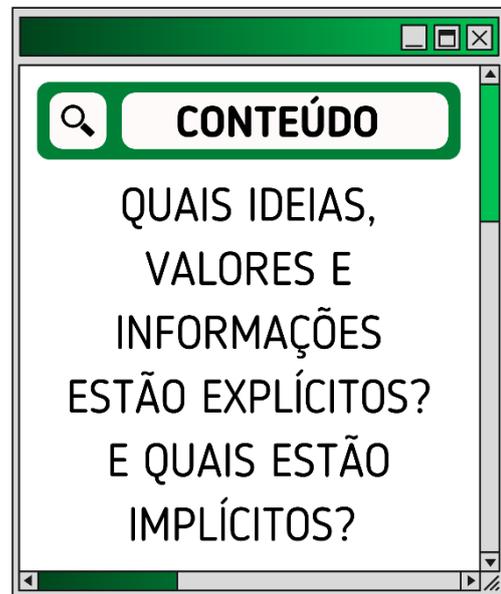
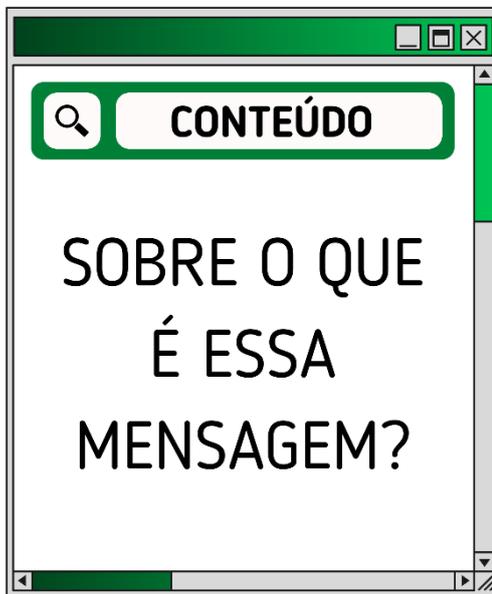
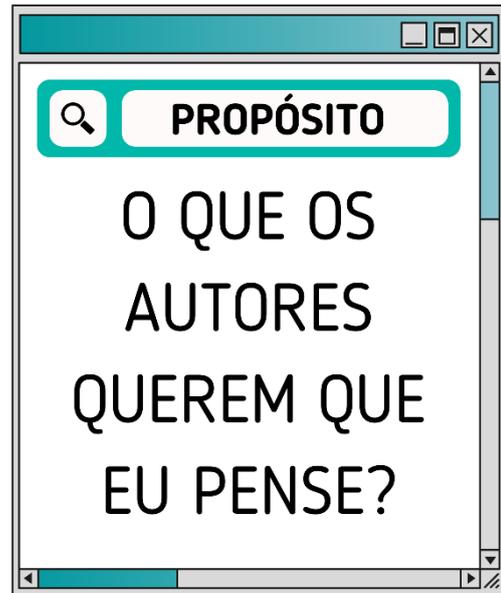
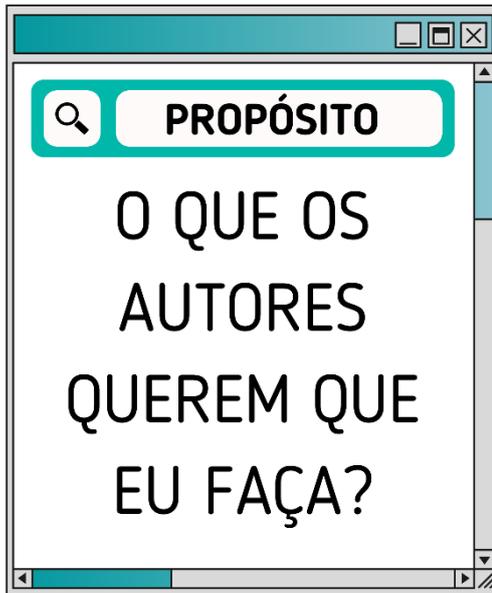
VERSUTI, Andrea Cristina.; SILVA, Daniel David. A transmidiação como uma escrita de resistência. **Linha Mestra**, n. 33, p. 92-101, dez. 2017. Disponível em: https://linhamestra0033.files.wordpress.com/2018/01/lm_17_121.pdf. Acesso em: 08 dez. 2020.

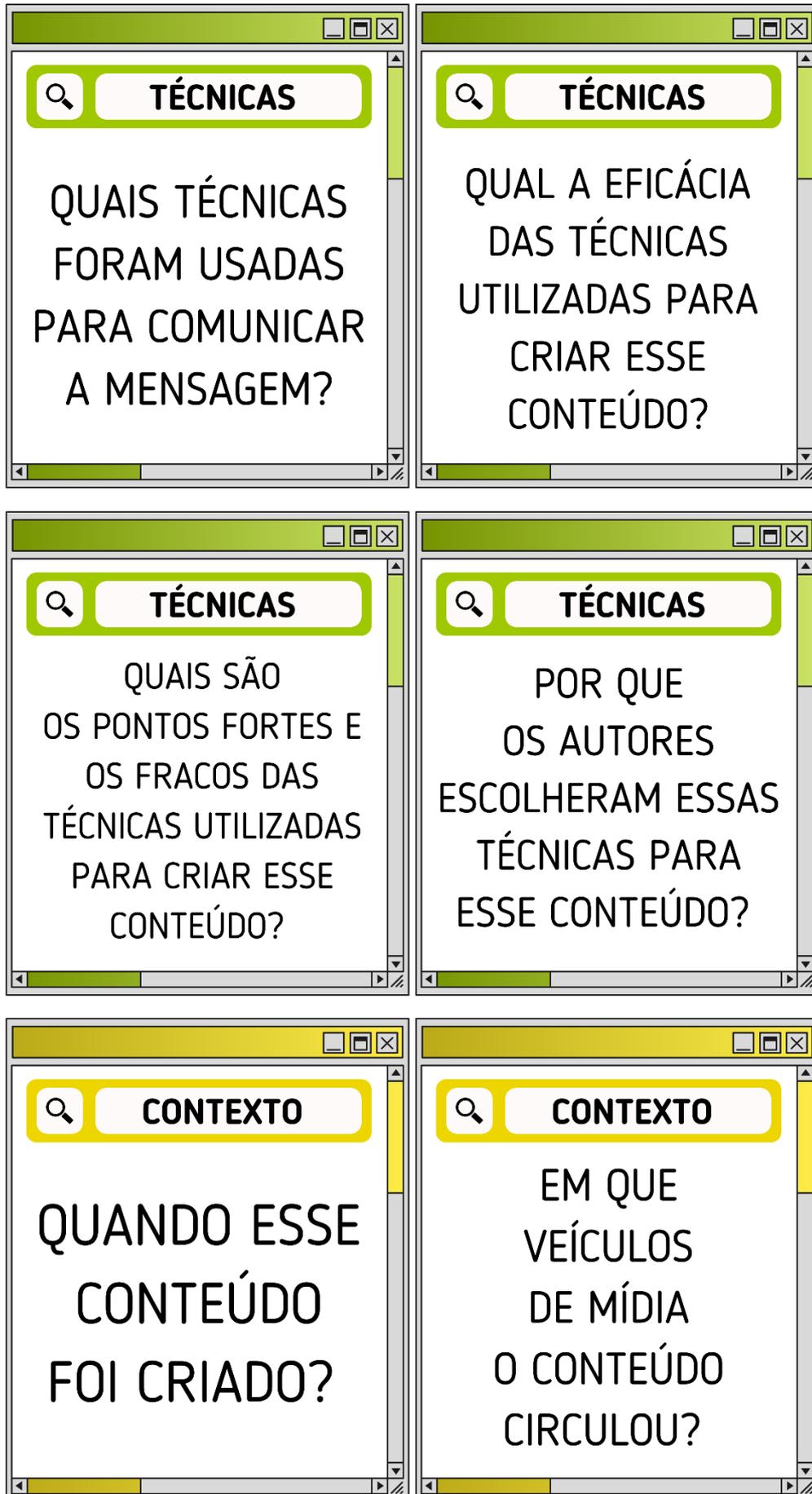
ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 1998.

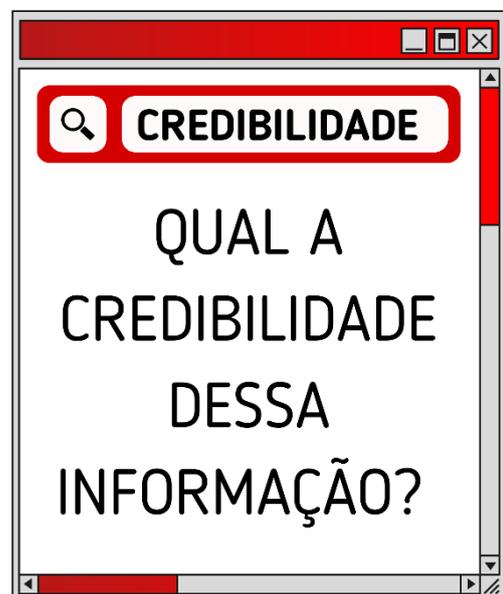
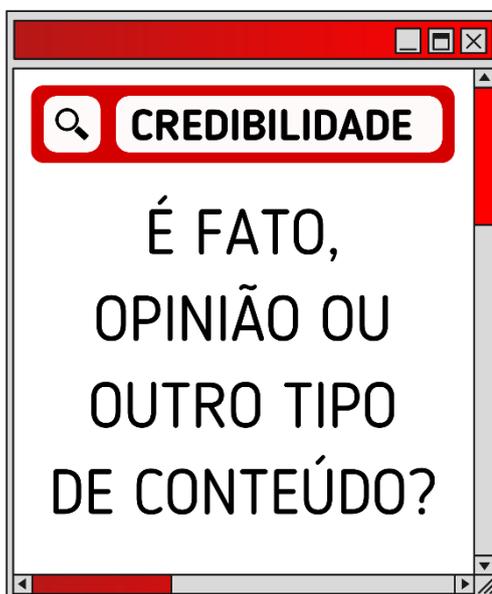
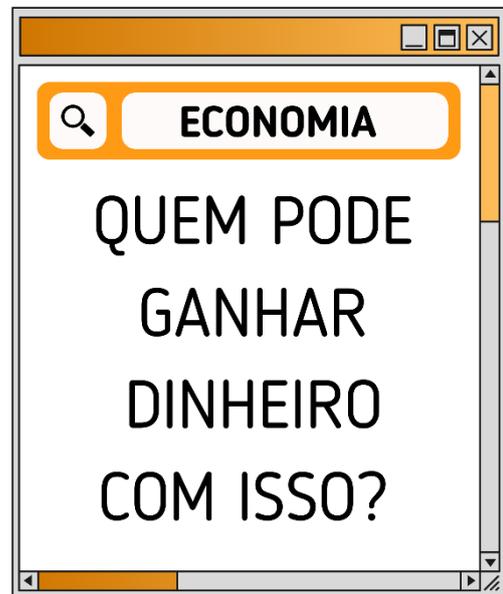
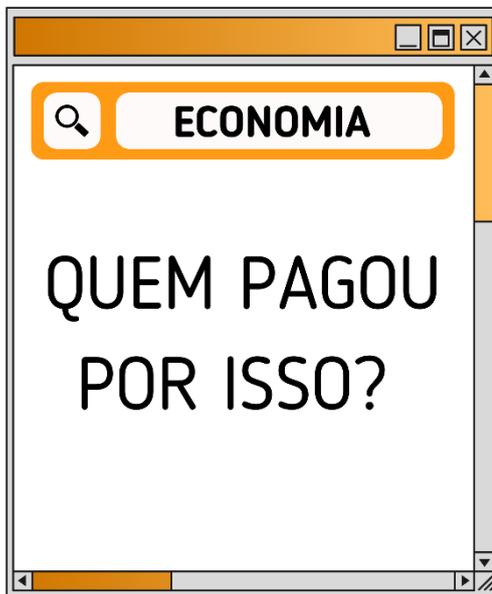
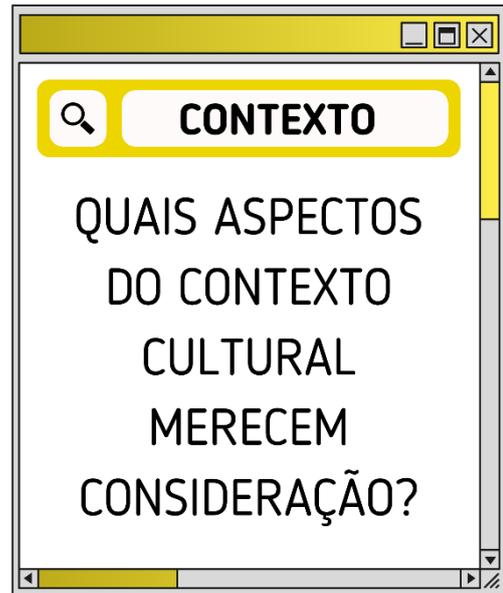
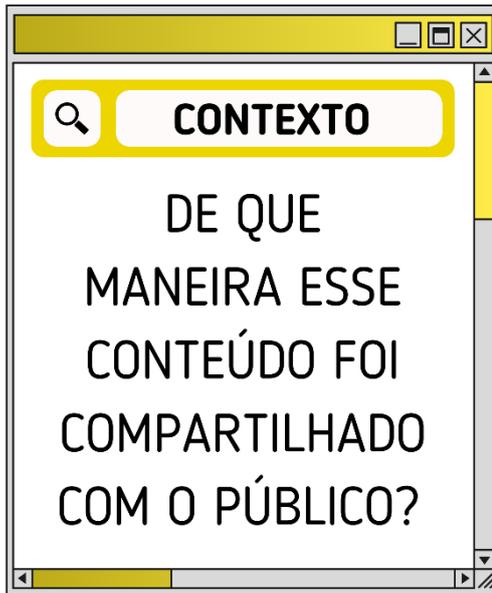
APÊNDICE A – Baralho “Desenvolvendo o hábito da investigação: Principais perguntas ao analisar mensagens de mídia”¹⁵

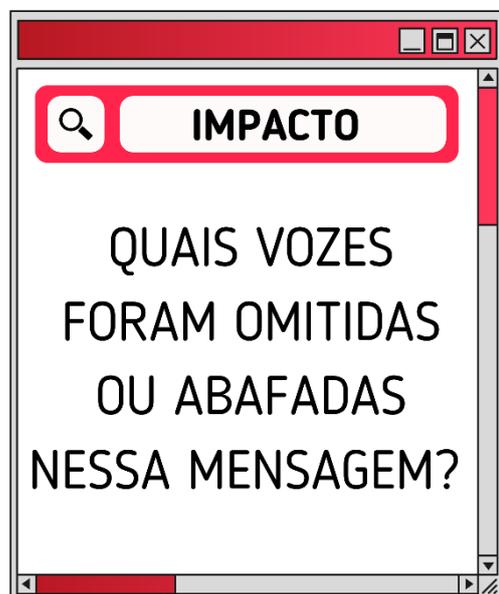
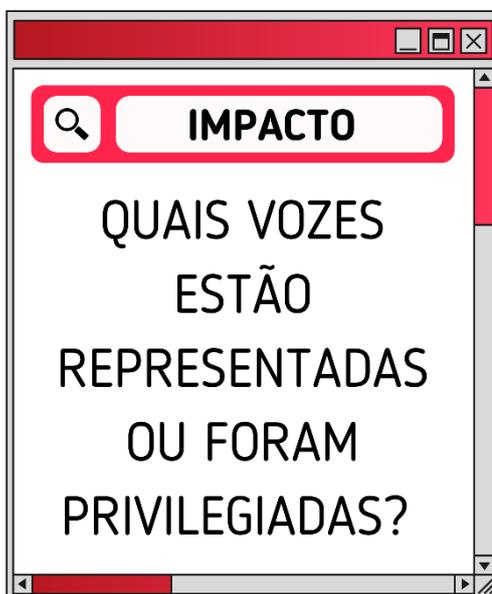
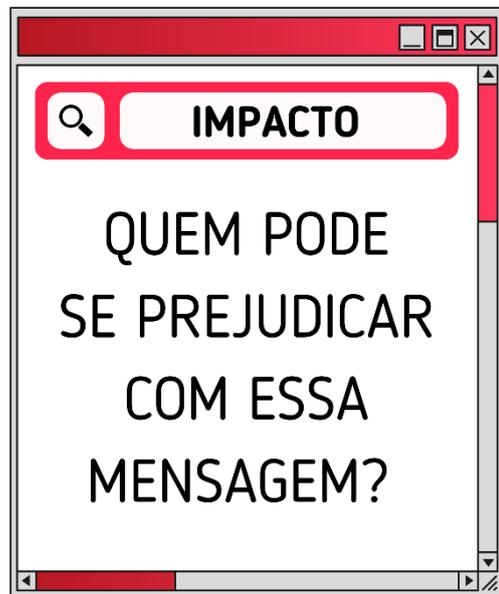
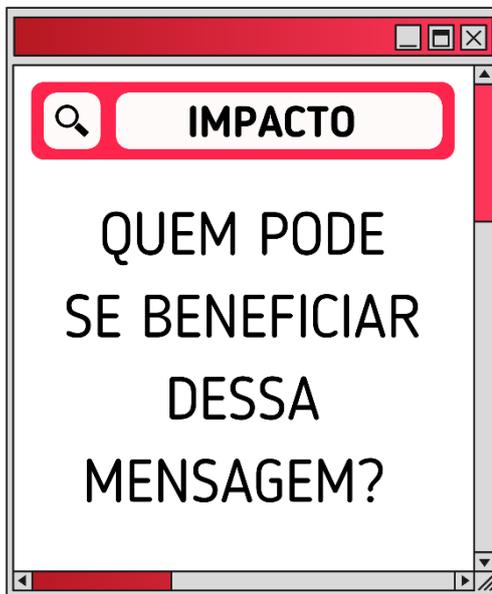
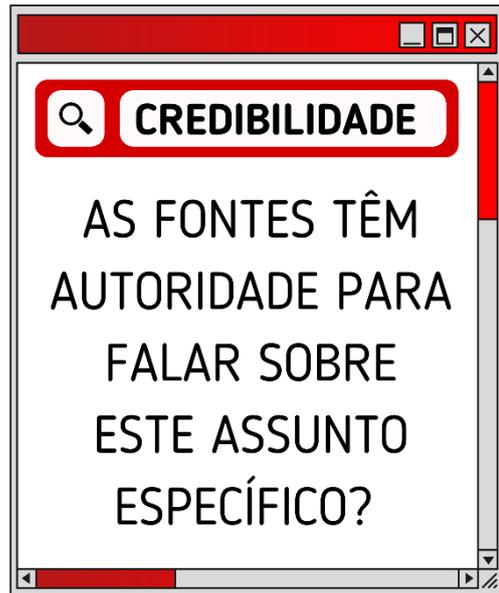
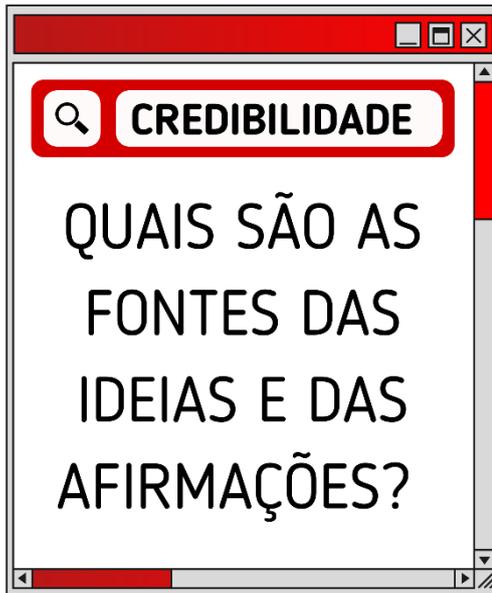


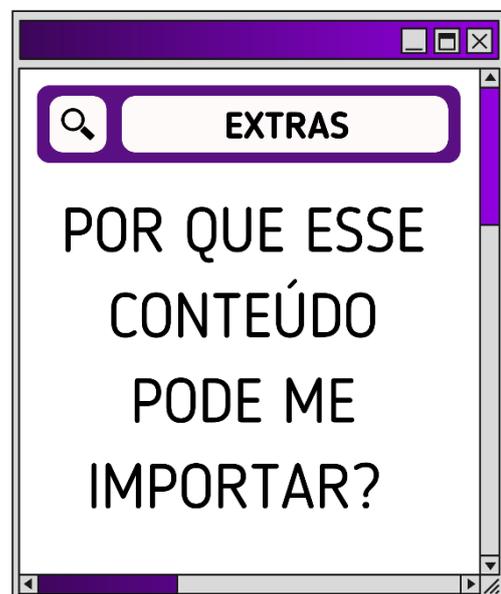
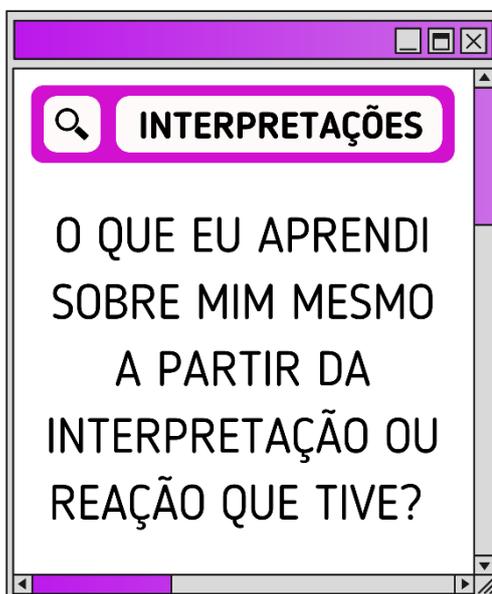
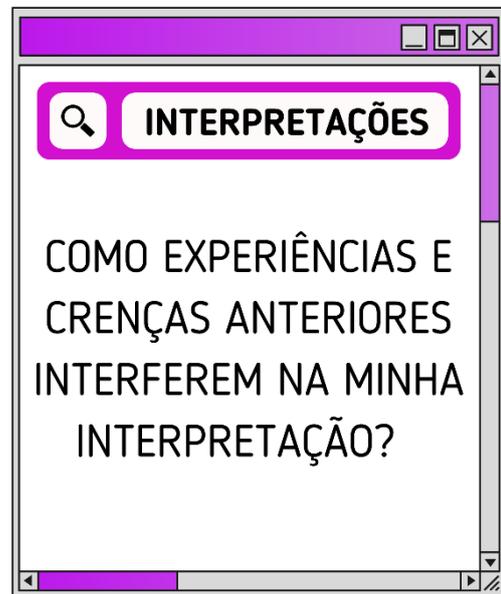
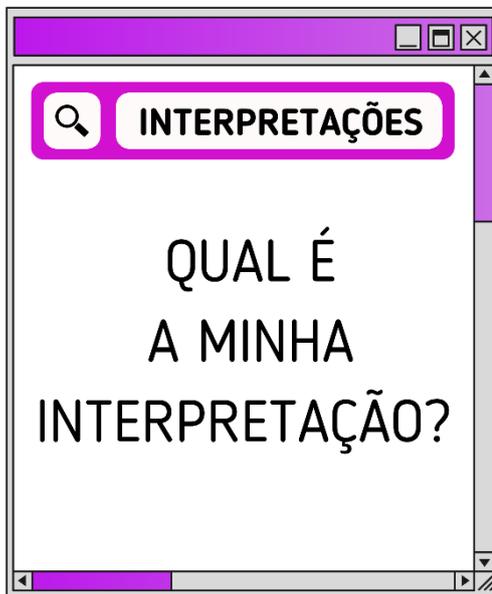
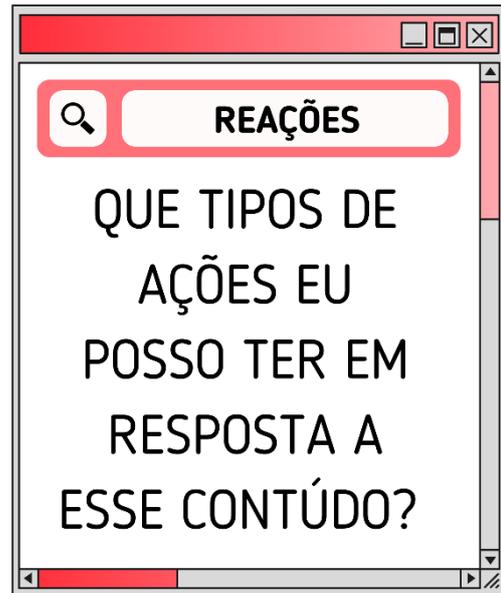
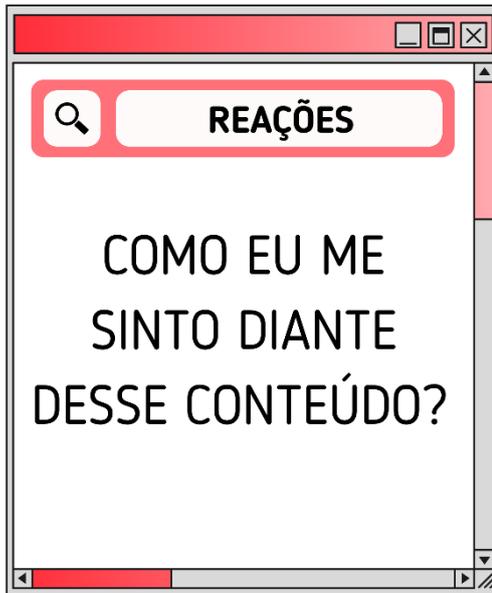
¹⁵ Material produzido pela autora (2022), com base nos slides “Desenvolvendo o hábito da investigação: principais perguntas ao analisar mensagens de mídia”, traduzidos pelo projeto Educamídia, que possuem licença Creative Commons e estão disponíveis em: https://educamidia.org.br/api/wp-content/uploads/2020/04/TOOLKIT_Look-Sharp-Perguntas.pdf (Acesso em 12 ago 2022). Imagens disponíveis também no link: https://www.canva.com/design/DAFLW9YSdp8/doGgkgJhOHavZJkzXr17g/edit?utm_content=DAFLW9YSdp8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.

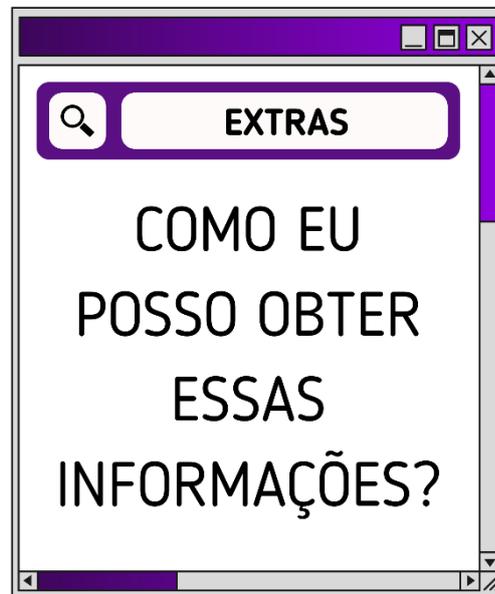
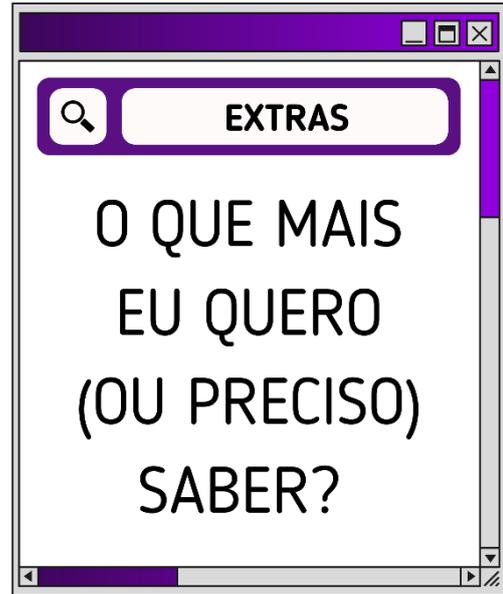
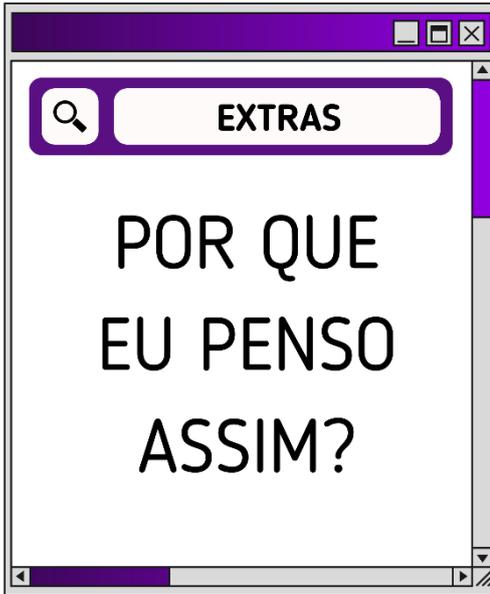












APÊNDICE B – Fichas: Marketing com o meme 'É verdade esse bilete'

Professor (a): _____

Estudantes: _____

Turma: _____ Data: ____/____/____



Marketing com o meme 'É verdade esse bilete'

1) Leiam o texto apresentado a seguir, sobre a versão do meme 'É verdade esse bilete', feita pela Netflix:

"O post, publicado em 30 de agosto de 2018, assim como no caso da Netflix, foi o de maior engajamento do mês, atingindo 3 mil curtidas, 249 comentários e 313 compartilhamentos." (PEREIRA, 2019, p. 131-132), enquanto as demais publicações feitas pelo cemitério no mesmo mês possuem uma média de 276 curtidas.



2) Elaborem juntos uma tabela simples com os dados apresentados no texto lido, e a registrem no campo abaixo:

--

Professor (a): _____

Estudantes: _____

Turma: _____ Data: ____/____/____



Marketing com o meme 'É verdade esse bilete'

1) Leiam o texto apresentado a seguir, sobre a versão do meme 'É verdade esse bilete', feita pela Netflix:

"Este foi o post de maior engajamento no mês de agosto da Netflix Brasil no Instagram, com um total de 416.181 curtidas e 10.141 mil comentários. Comparando com as outras 20 publicações realizadas neste mês, na mesma rede social, a média geral de curtidas foi de 125,5 mil." (PEREIRA, 2019, p.130)



2) Elaborem juntos uma tabela simples com os dados apresentados no texto lido, e a registrem no campo abaixo:

--