

Memos como Proposição de Autoria, Interlocução e Colaboração em Rede

Wallace Carriço de Almeidaⁱ

Rosemary dos Santosⁱⁱ

Mirian Amaralⁱⁱⁱ

Resumo

Neste artigo, inspirado em pesquisa realizada em uma universidade pública e em discussões em nossos grupos de pesquisa, objetivamos compreender como os memes potencializam autorias, interlocuções e colaborações acerca das relações sociais, políticas e culturais, na educação *online*. Para isso, adotamos como metodologia a bricolagem da ciberpesquisa-formação (Santos, 2019) à multirreferencialidade (Ardoino, 1998) e à abordagem das pesquisas com os cotidianos (Certeau, 2013), o que propiciou a emergência de narrativas autorais - textuais, sonoras e imagéticas, em diferentes formatos e linguagens, na produção crítica de memes voltados às práticas dos alunos, reveladora de seus dilemas e promotora de novos contextos de aprendizagem significativa.

Palavras-chave: redes sociais; memes; bricolagem metodológica; narrativas autorais; multi (letramentos).

Memos as a Proposition of Authorship, Interlocution and Collaboration on a Network

Abstract

In this article, inspired by research carried out at a public university and discussions in our research groups, we aim to understand how memes enhance authorship, dialogue and collaboration about social, political and cultural relations in online education. For this, we adopted as a methodology the bricolage of cyber-research-training (Santos, 2019) to multi-referentiality (Ardoino, 1998) and the approach of research with everyday life (Certeau, 2013), which led to the emergence of authorial narratives - textual, sound and imagery, in different formats and languages, in the critical production of memes aimed at students' practices, revealing their dilemmas and promoting new contexts of meaningful learning.

Keywords: social networks; memes; methodological bricolage; authorial narratives; multi (letters).

ⁱ Doutor em Educação. Professor Adjunto do Departamento Educação e Sociedade, do curso de Licenciatura em Educação Especial da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). E-mail: wallace.almeida@me.com - ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4593-554X>.

ⁱⁱ Doutora em Educação, Professora Associada do Departamento de Formação de Professores da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (FEBF-UERJ) e Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Proped, na Linha de Pesquisa Cotidianos, Redes Educativas e Processos Culturais pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). E-mail: rosebrisaerc@gmail.com - ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-0479-1703>.

ⁱⁱⁱ Doutora em Educação. Professora do Programa FGV Management da Fundação Getulio Vargas. E-mail: amaral3378@gmail.com - ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0647-6427>.

Los Memes como Propuesta de Autoría, Interlocución y Colaboración en Red

Resumen

En este artículo, inspirado en investigaciones realizadas en una universidad pública y discusiones en nuestros grupos de investigación, pretendemos comprender cómo los memes potencian la autoría, el diálogo y la colaboración sobre las relaciones sociales, políticas y culturales en la educación en línea. Para ello, adoptamos como metodología el bricolaje de la ciberinvestigación-formación (Santos, 2019) a la multirreferencialidad (Ardoino, 1998) y el abordaje de la investigación con la cotidianidad (Certeau, 2013), lo que propició el surgimiento de narrativas autorales - textuales, sonoras e imaginarias, en diferentes formatos y lenguajes, en la producción crítica de memes dirigidos a las prácticas de los estudiantes, revelando sus dilemas y promoviendo nuevos contextos de aprendizaje significativo.

Palabras clave: *redes sociales; memes; bricolaje metodológico; narraciones autorales; multi (alfabetización).*

1 INTRODUÇÃO

Na cultura contemporânea, as tecnologias digitais em rede abrem um leque de possibilidades para a convergência de mídias, estruturadas por múltiplas linguagens que alteram nossos modos de produção, comunicação e sociabilidade, fazendo emergir não apenas textos verbais, mas, também, imagens estáticas e em movimento, sons e cores, entre outros, que circulam livremente pelas redes. Nesse contexto, as pesquisas que realizamos são entendidas como criação, inventividade e descoberta, que valorizam a experiência e o vivido e levam em conta as condições locais, contextuais, socioculturais, sociotécnicas e existenciais.

Isso se constitui de fundamental importância, particularmente no momento marcado pela pandemia do novo coronavírus e suas variantes e pelo negacionismo de um governo sempre pronto a ameaçar as instituições democráticas, especialmente as universidades públicas mais populares, que sofrem com cortes orçamentários, com a precarização do ensino e com a ameaça de privatização.

Não estando sujeitos a processos de verificação usualmente empregados por editores, em geral, e por governos e autoridades educacionais, qualquer pessoa pode publicar uma página jornalística aparentemente crível, afirma Mark Pegrun, em entrevista à Janaína da Silva Cardoso, em junho de 2019 (Cardoso, 2019), alertando-nos quanto às mudanças ocorridas nos processos em curso.

Esses processos tinham suas próprias desvantagens, ao restringirem as vozes das minorias e amplificarem os pontos de vista da maioria ou perspectivas oficiais sobre a verdade, mas impediram a proliferação das versões concorrentes da realidade que estamos testemunhando atualmente. Infelizmente, o que uma vez foi imaginado por alguns pensadores pós-modernos, como uma futura utopia de pontos de vista alternativos, se transformou em nosso presente, distopia de "fatos alternativos" (Pegrún, apud Cardoso, 2019, p. 465) [Tradução nossa]¹.

Lévy (1999) afirma que características positivas e negativas relacionadas às evoluções tecnológicas podem estar diretamente ligadas aos fenômenos que surgem e se popularizam na *Internet*, permanecendo, em maior ou menor grau, no imaginário coletivo, o que requer atenção redobrada, principalmente com as informações que contêm ‘verdades’ ou ‘falsidades’ parciais, e que, sequer temos tempo e experiência para verificar sua autenticidade. Em geral, acreditamos (ou não) numa determinada declaração sem que a analisemos ou a avaliemos, criticamente. “Nosso senso de realidade está se tornando cada vez menos consensual, e sempre mais tribal [...]” enfatiza Pegrún (apud Cardoso, 2019, p. 466). [Tradução nossa]² Essa configuração, decorrente da organização multimodal dos textos contemporâneos, possibilitou o surgimento de novos gêneros discursivos, como o *tweet*, o *gif* e o meme, resultando mudanças nas práticas sociais.

Presente nas redes sociais, um meme é normalmente uma ideia. Uma espécie de tendência e forma que se dissemina entre sujeitos de uma mesma cultura. Um meme carrega significados que são difundidos de um sujeito a outro, mediante dinâmicas replicadas, mixadas e compiladas que adaptam novas perspectivas ao seu contexto original. É também uma expressão geralmente utilizada para descrever uma imagem, um vídeo e/ou gif relacionado ao humor, sátira ou crítica social, que se espalha via *Internet*.

É nesse contexto que, inspirados em pesquisa realizada numa turma de Pedagogia a distância de uma universidade pública do Rio de Janeiro, e nas discussões realizadas junto aos nossos grupos de pesquisa, objetivamos compreender como os memes podem propor autoria, interlocução e colaboração na educação *online*.

1.1 Aportes metodológicos

Dada a complexidade da realidade humana e social, optamos, em nossa pesquisa, por nos afastar dos modelos hegemônicos de construção do saber, próprios da ciência moderna e, inspirados em Macedo (2009), adotamos, como metodologia de pesquisa, a bricolagem científica, ou seja, reunimos, arranjamos, sobrepomos, alinhavamos e costuramos pequenos fragmentos de textos, narrativas, olhares e fenômenos, aos quais atribuímos sentido interpretativo, em busca de um rigor *outro*, mais flexível e plural, que nos permitisse lidar com o inacabado, a incompletude e a heterogeneidade.

Nessa perspectiva, afirmam Denzin e Lincoln (2006), esses diversos fragmentos configuram montagens que se deslocam

do pessoal para o político, do local para o histórico e para o cultural. São textos dialógicos. Presumem uma audiência ativa. Criam espaços para a troca de idéias entre o leitor e o escritor. Fazem mais do que transformar o outro no objeto do olhar das ciências sociais (p. 19).

Para Kincheloe (2007), a bricolagem é uma forma de fazer ciência que analisa e interpreta os fenômenos a partir de diversos olhares existentes na sociedade atual, sem que as relações de poder presentes no cotidiano sejam desconsideradas. Nessa perspectiva, o conhecimento produzido é assumidamente provisório e processual, pois se reconhece a existência de diversas interpretações sobre o objeto, edificadas por meio de discursos e construções sociais. Isso exige que os pesquisadores (*bricoleurs*³) procurem métodos que melhor respondam as suas indagações, busquem novos procedimentos de pesquisa, inventem, e compreendam que múltiplos processos interagem no uso de diferentes métodos e estratégias interpretativas de pesquisa, na análise de aspectos distintos da situação, enfatizam Kincheloe e Berry (2007), indo, desse modo, ao encontro da noção de multirreferencialidade (Ardoino, 1998; Macedo, 2009).

Os *bricoleurs* entendem que a interação dos pesquisadores com os objetos de suas investigações é sempre complicada, volátil, imprevisível e, certamente, complexa. Essas condições descartam a prática de planejar antecipadamente as estratégias de pesquisa. Em lugar desse tipo de racionalização do processo, os *bricoleurs* ingressam no ato de pesquisa como negociadores metodológicos. Sempre respeitando as demandas da tarefa que têm pela frente [...] (Kincheloe, 2007, p. 17).

Libertar-se dessas amarras permite que os pesquisadores reflitam sobre seu objeto de pesquisa, estabelecendo as conexões necessárias para a compreensão deste em sua totalidade, associando-o ao conhecimento social, cultural, educacional e psicológico, entre outros. Sob esse olhar, amparados no paradigma da complexidade (Morin, 2015), bricolamos a *ciberpesquisa-formação* – que integra a docência à pesquisa e entende seus praticantes como coautores da investigação (Santos, E., 2019) com *os princípios da multirreferencialidade* (Ardoino, 1998; Macedo, 2009) – que estabelece o diálogo entre saberes científicos e saberes do homem comum, e com a *abordagem da pesquisa com os cotidianos* (Certeau, 2013; Alves, 2008) – que valoriza as práticas e as narrativas dos praticantes, o que nos possibilitou apreender, compreender e exercitar a reflexão e a crítica, com vistas à formação de sujeitos capazes de pensar de forma autônoma e coerente, compartilhando sentidos e significados.

1.2 Memes como manifestações culturais

“Comunicação” e “contemporaneidade” são termos recorrentes nas discussões e análises sobre práticas culturais, desenvolvidas no processo de ‘*aprenderensinar*’⁴ na cibercultura, na medida em que entrelaçamos as ramificações das mutações simbólicas, estéticas, subjetivas, produtivas e educativas. Para que a comunicação possa produzir ‘*sentidossignificações*’, é necessário que haja códigos compartilhados. Para Romeu (2013, p. 132),

[...] A comunicação é também partilha, espaço partilhado, intersubjetividade, pelo que o sentido também é construído tendo em conta convenções ou significados pré-existentes que, como um sistema de referências, servem de molde ou estrutura para gerar representações através das quais a percepção, o sentido e o conhecimento são organizados [Tradução nossa]⁵.

Esses códigos comuns, assevera Maffesoli (1988), permitem-nos falar da existência de comunidades de sentido, nas quais são construídos referentes que operam como unidades culturais que possibilitam a articulação de um conjunto particular de ações comunicativas, facilitando o processo de construção de identidades.

Desse modo, o cenário contemporâneo requer nossa atenção para os fenômenos culturais, ou seja, para os processos que se inserem, de modo complexo, nas dinâmicas sociais

e temporais que emergem na cibercultura. Maffesoli (2012) enfatiza que a análise desses fenômenos demanda recorrer a duas atitudes que se complementam: a razão, com base na crítica, e a imaginação, que considera a natureza, o sentimento, e o orgânico. Entre esses fenômenos, os memes expressam, ao mesmo tempo, a singularidade de quem os cria, e o sentido de conectividade de cada pessoa à sociedade atual, caracterizada pelo consumismo, o individualismo e o imediatismo exacerbados.

Shifman (2014) afirma que os memes da *Internet* podem ser vistos como lendas urbanas ou como uma espécie de folclore (pós)moderno, no qual normas e valores são constituídos e compartilhados por meio de artefatos culturais “reembalados” com base no mecanismo de imitação e do remix, no qual novas características são a ele adicionadas, como uma trilha sonora ou uma edição no *Photoshop*.

Para Santos, E., Colacique e Carvalho. (2016), essas imagens trazem, de modo humorado, elementos para a imaginação que recriam e interpretam a realidade por eles representada. Essa forma de “brincar” com conceitos e estados da nossa realidade possibilita o surgimento de produções interessantes que podem nos ajudar a revisitar o estabelecido para emitir um novo olhar, contagiar-nos com uma nova interpretação e nos levar a perceber novas intenções, a partir do que observamos.

Seguindo esse movimento, uma página⁶ da *Internet* (Figura 1, com QR Code) transformou memes em capas de livros clássicos. Uma professora, por exemplo, utilizou memes produzidos nas redes sociais que se valiam de contos de fadas para criticar e discutir estereótipos sobre o feminino e os papéis preestabelecidos para as mulheres na sociedade⁷, e um aluno de licenciatura em História, da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), ensina fatos sobre acontecimentos históricos, produzindo memes⁸. Desse modo, os memes também podem ser usados em sala de aula para sintetizar a ideia de um conceito, um momento histórico ou experiência, desenvolver a criatividade e a colaboração, e promover a autoria docente e discente.



Figura 1 - Meme de Richard Dawkins sobre os memes
Fonte: elaborado pelos autores⁹.

O termo ‘meme’ foi cunhado por Richard Dawkins, em 1976, no livro *The Selfish Gene* (O Gene Egoísta) e, por ele definido como uma unidade de replicação cultural, que funciona para a cultura de forma análoga à que genes funcionam para características biológicas.

Recuero (2009) se utiliza desse referencial, em particular, para transpor o conceito darwiniano de meme para o ambiente digital, propondo alguns elementos que devem ser observados quando de sua análise, quanto à (ao): (a) *fidelidade da cópia*: memes *replicadores*, com alta fidelidade à ideia original (como *links* e talvez *hashtags*); *metamórficos*, que são modificados e reinterpretados ao serem compartilhados; *miméticos* facilmente reconhecíveis como imitações, mesmo que alterados, dado que suas estruturas são a mesma do original; (b) *longevidade*: distinção entre memes *persistentes*, cuja replicação perdura por longo tempo; e *voláteis*, com curto tempo de vida, e que, após algumas replicações são modificados, ou esquecidos; (c) *fecundidade*: categorizados em *epidêmicos*, que se espalham amplamente, e *fecundos*, que se espalham por grupos menores, sem se alterar; e (d) *alcance*: os memes *globais* alcançam nós distantes, entre si, numa rede social, o que não implica dizer que são fecundos, dado que por serem *locais*, ficam restritos a uma ‘vizinhança’ de plataformas e sites.

Sob esse olhar, concebemos, como fenômenos da cibercultura, práticas cotidianas inovadoras, realizadas com apoio, ou não, de ciberdispositivos¹⁰, cuja principal característica é

a viralização (Amaral, Rossini; Santos, 2021). Ressaltamos que, ainda que o termo viral passe a ideia de contaminação, sua origem é marcada a partir de lançamentos de *clips* bem construídos e postados no *YouTube*, que alcançaram milhões de acesso global, em nível mundial, tornando-se um “viral”, dada a sua contagiante influência e reconhecimento pela mídia para seu autor (Amaral, 2024, no prelo). A viralização, que surgiu com o crescimento do número de usuários nas redes sociais e nos *blogs*, atingiu sua plenitude na cultura digital.

Para Carrión (2020, p. 67), a viralização consiste num sistema de seleção de informações artificiais – muitas vezes algorítmicos relevantes em um ecossistema supersaturado de dados, textos, narrativas e artefatos artísticos e OCVI¹¹. A relevância, é claro, nem sempre tem a ver com critérios de verdade, interesse geral ou excelência; frequentemente responde aos ritmos atuais, tópicos de tendência, pós-verdades, palavras-chave ou correlações de Big Data. [Tradução nossa]¹².

Utilizado para designar os conteúdos que ganham repercussão na *Web*, a viralização, fomenta a velocidade e a superficialidade informacionais criticadas por Paul Virilio¹³, que acredita que vivemos a era da “dromologia” (dromos = corrida), na qual a pressa impõe o ritmo e a medida de todas as coisas”, negando a reflexão, como acentua Marco Silva (Pimentel, 2019, p. 232).

A viralização pode ser direcionada, mas nunca decidida, dado que o centro de gravidade não se encontra na mídia, mas no cérebro de cada indivíduo, para onde histórias e informações convergem, circulando e se infiltrando nas conversas, que podem ser socializadas, na medida em que seus leitores acreditam que compartilhá-las é uma contribuição ou um presente para seus círculos de interlocutores, como afirma para Jenkins (2009). Com efeito, as redes sociais constituem o cenário propício para a proliferação de memes no cenário digital. Assim eles surgem, e ganham relevância, principalmente devido ao seu potencial viral e replicativo. É, portanto, nesse contexto, que os memes passam a representar o conceito, a forma e a estética que conhecemos, hoje, nas redes sociais. Retirados de imagens, desenhos, filmes e propagandas, eles recriam e reproduzem situações e elementos da cultura popular em tom cômico, satírico, quebrando tabus e abrindo espaços de discussão e reflexão.

Essas imagens são expressões particulares, comunicam intencionalidade, são testemunhas de mudanças ocorridas, indicam compreensão e visões de mundo, registram momentos que ficam na memória como os antigos álbuns de família. Elas circulam contando e recontando histórias. São, portanto,

também narrativas do cotidiano (Santos, E.; Colacique; Carvalho, 2016, p. 136).

Precisar quando surgiu o primeiro meme é praticamente impossível, tendo em vista que o meme pode representar uma ideia, comportamento ou estilo que se espalha de pessoa para pessoa numa cultura. Desse modo, entender seu sentido e sua lógica depende muito do contexto de sua produção. Alguns pesquisadores da pós-graduação em Comunicação (PPGCOM-UFF), da graduação em Estudos de Mídia/UFF, e, também, de outras áreas e instituições dedicam-se ao estudo, catalogação e preservação de memes, buscando reunir histórias que os inspiraram, explicando a sua origem e fazendo uma pequena análise do contexto que os viralizou. Esse material, catalogado, passa a fazer parte do acervo do projeto Museu de Memes¹⁴, o que nos permite voltar no tempo para redescobrir e destacar alguns dos principais memes que contribuíram para a popularização e definição do movimento, principalmente no cenário brasileiro.

De certa forma, podemos dizer que o fenômeno dos memes tem início com as primeiras *Rage Comics* (ou ‘quadrinhos’ de raiva). As *Rage Comics*, por sua vez, surgem de uma série de quadrinhos na *Web* com desenhos de rostos de personagens que demonstram expressões faciais fundamentais da natureza humana. Criados com *software* de desenho simples, como o *Paint* da *Microsoft*, os quadrinhos são tipicamente usados para contar histórias sobre experiências da vida real, com viés humorístico (Figura 2, com QR Code).



Figura 2 - Algumas das *rage faces* mais conhecidas no universo dos memes
Fonte: Imagem adaptada pelo autor.

Uma das primeiras adaptações dos *Rage Comics* em um contexto educativo pode ser encontrada, no *Reddit*, quando Scott Stillar¹⁵, em outubro de 2011, relata sua experiência ao trabalhar as *Rage Comics*, com estudantes japoneses da Universidade de Tsukuba, como referência gráfica de estados das emoções. Desse modo, as *Rage Comics*, antes vistas como um passatempo, transformam-se num valioso dispositivo de aprendizagem. É importante ressaltar que, na época, *Rage Comic* não chegou a se popularizar no Brasil. O termo meme, no cenário nacional, foi apropriado para caracterizar esse novo universo de imagens que passou a inundar os *blogs* de conteúdo humorístico, disseminados diariamente. Com efeito, de forma gradual, outros elementos visuais típicos da cultura brasileira, tais como fotos de celebridades, personagens de novelas, conteúdos de propagandas e, principalmente, personalidades e contextos políticos, foram sendo incorporados.

1.3 Autorias Criativas em Redes de Aprendizagem Online

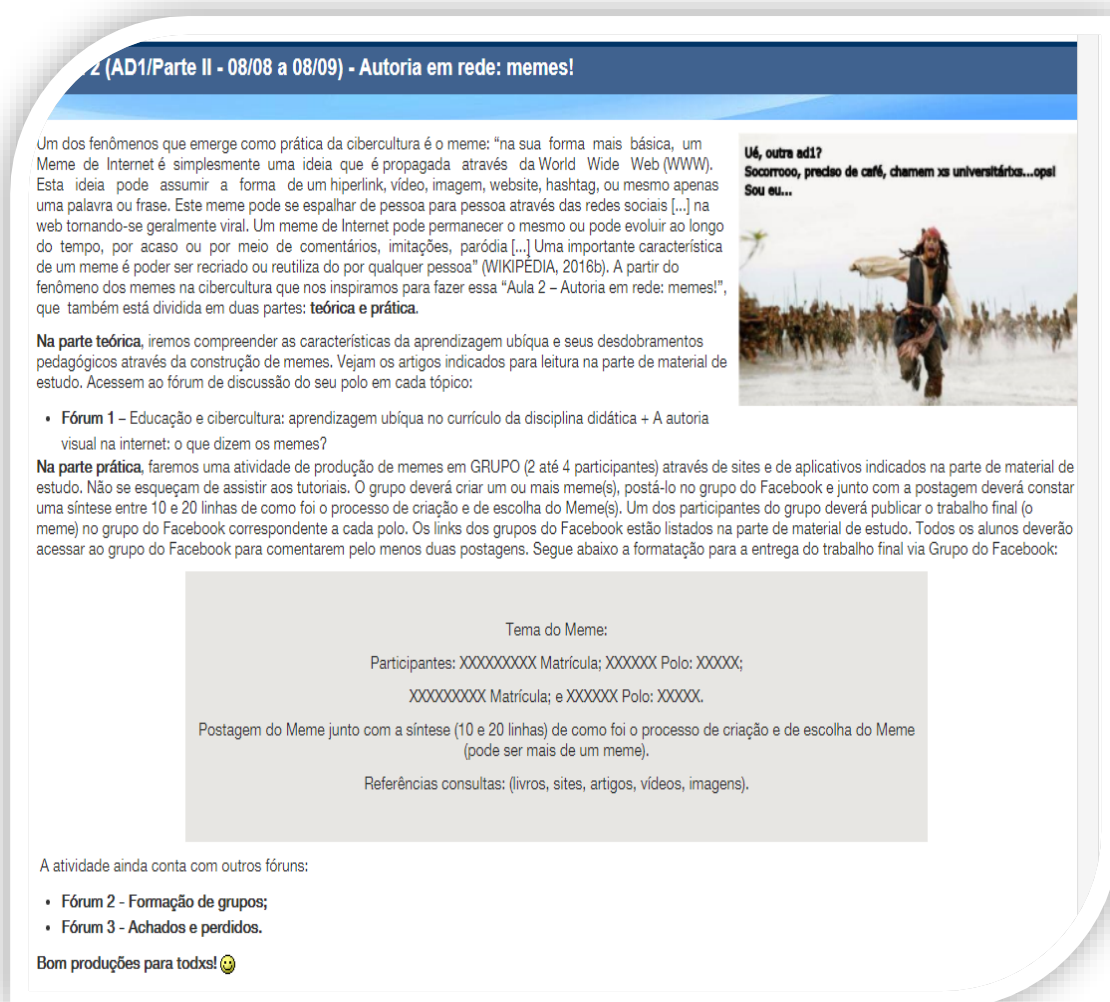
Os memes, assim como as charges, nascem a partir de uma conotação simbólica que permeia seu estado de produção, transportam esses significados em sua própria constituição e entregam um propósito significativo de conclusão. Desse modo, é preciso que o leitor faça uma relação lógico-interpretativa entre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

Partindo da função prática dos memes na cibercultura, criamos, na plataforma *Moodle*, da disciplina. “Aula 2 – Autoria em rede: memes!”, uma ambiência formacional, que teve o meme como dispositivo disparador de autorias criativas, Para Santos, R. (2015), essas ambiências consistem em situações de aprendizagem cocriadas em diferentes ‘*espaçostempos*’, nos quais diversas possibilidades de produção intelectual, de invenção, de constituição de rastros são dinamizadas por um coletivo que assume, explicita e reinventa seu processo de formação.

Mas, o que é ser autor, em tempos de cibercultura móvel e ubíqua?

Corroboramos o pensamento de Amaral (2014), quando define autoria como toda expressão do pensamento, manifesto numa obra sob diferentes formatos, em que o sujeito,

ancorado em suas memórias e em vozes que lhe antecederam, atualiza-as, criando seu próprio espaço do dizer, de forma responsiva e responsável. Nessa perspectiva, propusemos aos praticantes que vivenciassem a experiência de produção coletiva de um meme, por meio do aplicativo *Meme Generator*, dispositivo de geração de memes que possibilita que seus usuários acessem um banco de imagens com os principais memes, organizados por categoria, além de criarem um meme a partir de uma imagem original, que pode ser capturada pela câmera do *smartphone*, ou escolhida numa biblioteca de imagens do aparelho, tendo em vista transmitirem uma mensagem educativa, como visualizado na Figura 3.



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

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

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

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

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

Tema do Meme:

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

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

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

A atividade ainda conta com outros fóruns:

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

Bom produções para todxs! 😊

Figura 3 - Aula 2 - Autoria em rede: memes!

Fonte: *Print* de tela da Aula 2, disponibilizado no *Moodle*, da disciplina.

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

Produzimos, então, um desenho didático que tinha como premissa que a prática do meme é popular e já pertence ao cotidiano dos praticantes, concentrando nossos esforços no aprofundamento prático-teórico da autoria visual do meme na cibercultura. Desse modo, elaboramos uma aula, que deveria ocorrer, simultaneamente, na cidade e no ciberespaço, articulando ‘*prácticateoria*’; contemplar o desenvolvimento didático de cada praticante e atender aos recursos acionados no desenho didático, disposto na Figura 4, a seguir:

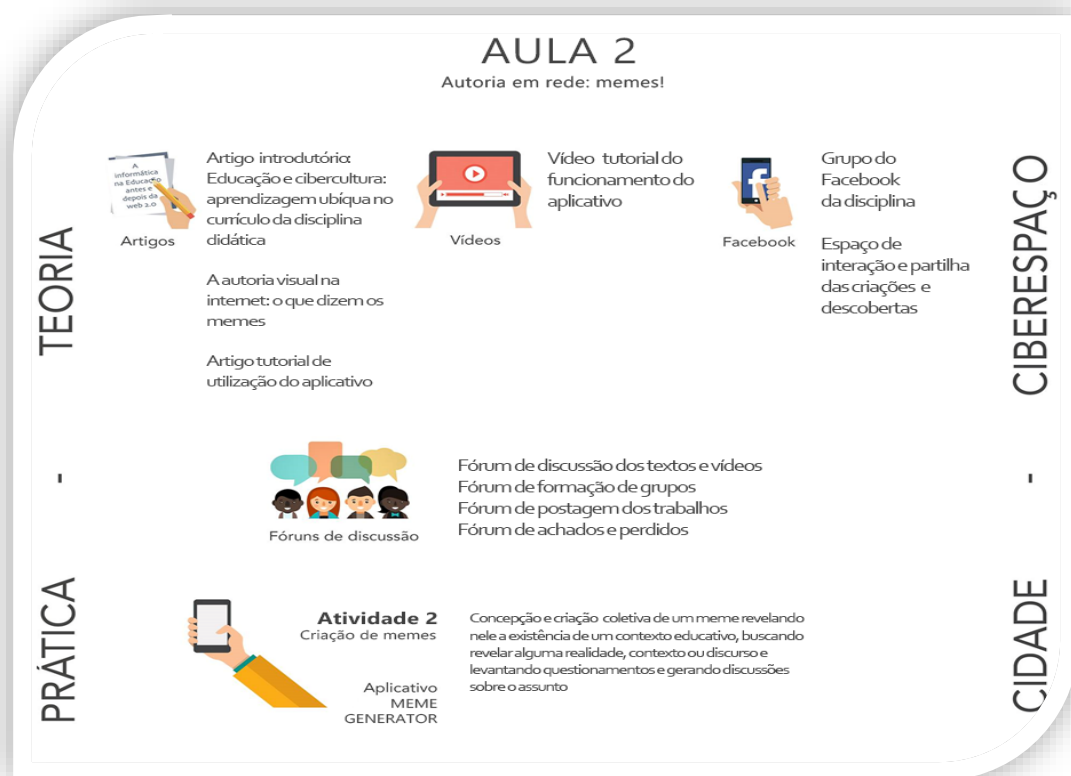


Figura 4 - Aula 2 - Autoria em rede: memes!

Fonte: Elaborado pelos autores.

Nesse contexto, e na expectativa de reconfigurar o caráter de futilidade, que geralmente é atribuído aos movimentos que surgem na *Internet*, trouxemos uma nova concepção, estruturada em implicação, intencionalidade e, entendendo que o uso dos memes se torna relevante na medida em que percebemos que sua linguagem é efetivamente capaz de transmitir

sentidos, de forma singular e prática. Da mesma forma que os primeiros pictogramas registrados nas paredes das cavernas supriam o desejo do homem primitivo de manifestar os seus sentimentos, anseios, crenças e mitos para a sua comunidade temporal, registrando ali suas técnicas de caça, sistemas de agricultura e pecuária, somos, também, capazes de demarcar e registrar as situações intrigantes e instigantes do nosso cotidiano escolar, profissional e social, em multiplicidade de linguagens (Figura 5).

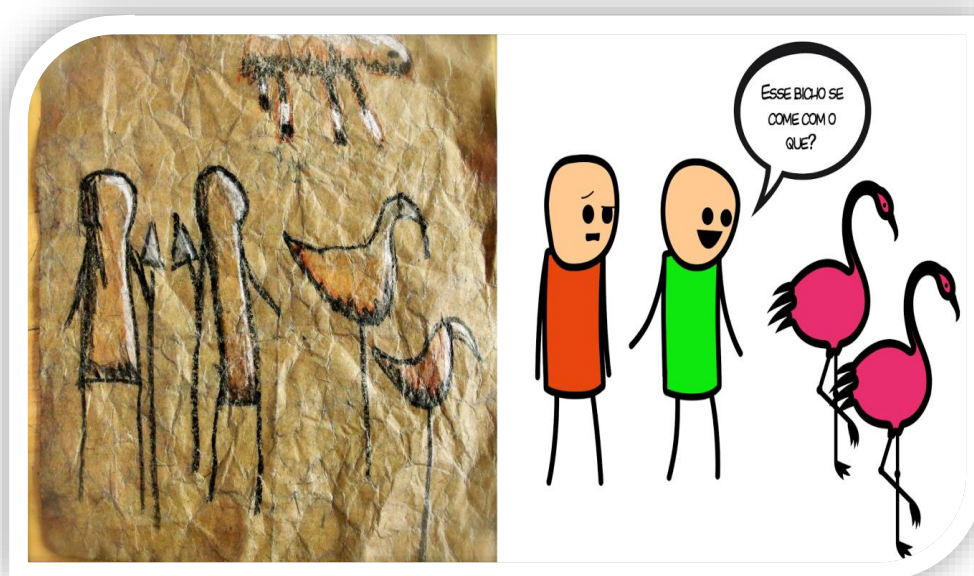


Figura 5 - Pictogramas encontrados na caverna de Lascaux, um complexo de cavernas ao sudoeste da França e um meme utilizando os mesmos conceitos representados na imagem original.

Fonte: Montagem feita pelos autores.

Isso demanda um olhar ecológico para a realidade; ou seja, um modo de fazer educação integrada às tecnologias disponíveis - *Internet*, texto impresso, mídias, em geral, construindo relações, interagindo e produzindo sentidos, para atender às demandas contemporâneas, como nos ensinam Cope e Kalantzis (2006), redesenhando caminhos que possibilitem lidar com a diversidade cultural, respeitar as diferenças e desigualdades, e interagir nas redes, como protagonistas de suas histórias. Sob esse olhar, a formação docente, deve privilegiar os multiletramentos, nos processos de ‘*aprenderensinar*’, associando diferentes modos semióticos – linguístico, imagético, sonoro, gestual, espacial, com vistas ao desenvolvimento da reflexão, da crítica, da autonomia e da capacidade criadora como enfatizam Amaral, Santos, R. e Santos,

E. (2019). E, é nesse ponto, que as mídias digitais possibilitam que os memes de *Internet* adentrem ‘*espaçotempos*’ diversos.

Sejam os memes de natureza cômica ou repletos de crítica da nossa sociedade, produzindo e reproduzindo a cultura, influenciando e sendo influenciados por ela, vivemos em movimento cíclico que varia apenas de suporte: o que antes era demarcado nas paredes, agora é vivido nas telas de nossos *smartphones*, tendo em vista atender à agenda de seus proprietários, ainda mais quando tratamos de meios de comunicação já estabelecidos, a saber: o jornal, o rádio e a televisão. Mesmo em tempos modernos, já com a efetiva presença da *Internet* em nosso meio, é certo afirmar que os meios de criação, publicação e compartilhamento de conteúdo não eram acessíveis à grande maioria daqueles que se aventuravam a desbravar os primórdios da *Web*; o que só é possível com o surgimento da *Web 2.0*. Mesmo assim, é importante notar que a conectividade só se torna, particularmente efetiva, com o advento da mobilidade, dos *smartphones* e principalmente das lojas de aplicativos. Nesse contexto, o *Instagram* chama nossa atenção, não somente por ser um *software* social de compartilhamento, mas por ter como foco a partilha de imagens.

Reduto de celebridades, modelos e atletas, funcionando como galeria do ‘padrão’ de vida imposto pela elite da sociedade, esse aplicativo abriga também contribuições e movimentos de artistas, ativistas, políticos e pessoas comuns que retratam e divulgam suas experiências cotidianas, de forma muito singular e transformadora. Espaços da cidade, que muitas vezes se perdem na vida agitada dos grandes centros urbanos, tornam-se experiências transformadoras ao serem remixados em novos contextos. em publicações implicadas: imagens que revelam, retratam, comovem, ensinam, corrigem e resolvem, finalmente, denunciar a injustiça, o ódio e a miséria que assola as vidas das massas que se espremem nos casebres das comunidades, e daqueles que, um dia, ousaram se interpor entre esses e o frio toque da realidade (Figura 6).

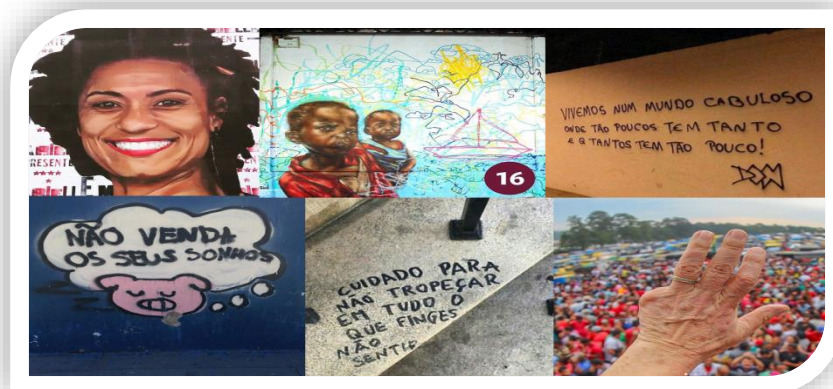


Figura 6 - Imagens significativas postadas no Instagram

Fonte: Montagem de capturas elaborada pelos autores no contexto da pesquisa.

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

Didi-Huberman (2011) afirma que as imagens não constituem um recorte do real. São fios condutores que estabelecem o vínculo entre o real e o imaginário, convocando nossos sentidos e a nossa imaginação. Para aqueles que as captam, ardem em significados e intencionalidades. Mas, ao tocarem o real, convertem-se em cinzas, a serem reacesas, mediante memórias e narrativas dos sujeitos que as tocam.

Valendo-nos do potencial marcante das imagens, produzimos conceitos para serem publicados nos fóruns da disciplina, criando um espaço de memória para a posteridade, por meio do aplicativo *Meme Generator* (Figura 7).

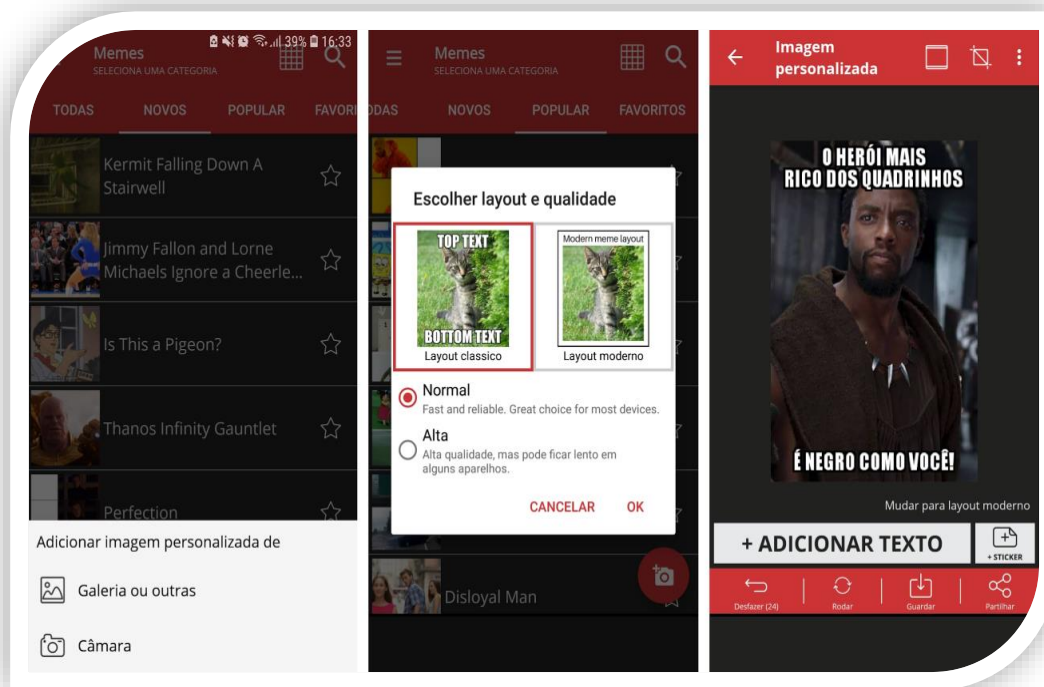


Figura 7 - Print de telas do aplicativo na produção de meme
Fonte: Elaborado pelos autores.

Ressaltamos a importância de utilizarmos imagens de nossa autoria para melhor contextualização dos memes que produzimos, por constituir um suporte revelador de nossas próprias ideias; o que permite a captura de lugares, contextos e situações diversos em nosso movimento cotidiano na imbricação cidade/ciberespaço. Amaral (2014) enfatiza que, para além dos aspectos linguísticos, a materialização desses momentos torna-se relevante para o entendimento da autoria não apenas em textos escritos, mas também em produções marcadas por outras culturas midiáticas, que interferem no sentido do discurso.

Com efeito, nossa proposta era a criação de um ou mais memes por grupo de alunos, buscando revelar neles alguma realidade, contexto ou discurso que fosse interessante problematizar com o coletivo de praticantes, expondo seus questionamentos, interagindo e mediando as discussões emergentes. Para isso, pedimos que suas produções fossem postadas no grupo da turma no *Facebook*, mais uma ambiência formacional, a fim de compartilhá-las com familiares e amigos, ampliando o alcance da discussão. Posteriormente, criamos também um perfil no *Instagram* para a postagem dessas memórias.

Na medida em que os praticantes iam se apropriando do aplicativo para inserir narrativas e imagens, revelando a percepção não somente de sua realidade vivenciada no cotidiano, na cidade e no ciberespaço, como também a crítica do “microverso”¹⁶ em que eles mesmos estavam inseridos, como estudantes de uma graduação *online* em pedagogia, verificávamos o surgimento de uma “autoria criadora” (Backes, 2012), na qual a autorização acontece, de forma criativa, num deslocar-se - uma espécie de inversão e modificação das representações, abrindo passagem ao novo, o que promove a diferença na rede de relações estabelecida com o grupo (Amaral, 2014).

Desse modo, desafios que surgiram durante a realização da atividade da Aula 1- Autoria criativa, foram problematizados com uma série de memes que surgiam em quantidade e atraíam um volume de comentários muito maior que aquele que costumávamos encontrar em qualquer outra postagem disponibilizada no grupo. Nessas postagens, os praticantes sentiam-se livres para expor suas dificuldades acerca da proposta do aplicativo e suas frustrações ao tentar manuseá-lo, os problemas que encontravam ao trabalhar em grupo, suas percepções acerca de como os aplicativos poderiam ter um fim educativo e, até mesmo, algumas discussões a respeito do uso de *smartphones* em sala de aula.

Assim, nessa ambiência formacional, sustentada na colaboração interativa, a tessitura do conhecimento constitui uma dinâmica de coprodução e de coautoria, por meio da mediação partilhada, na qual não há lideranças, e sim emergências (Bruno, 2011) e diferentes narrativas vão dando sentido a nossa própria prática docente, ao apreendermos, em cada fala, os anseios de quem narra, e a percepção de nosso fazer docente, sem esquecermos de que a essência daquilo que foi partilhado é também reflexo de nossa implicação, não somente com a pesquisa, mas também com todos os demais praticantes.

A Figura 8, adiante, apresenta uma dessas narrativas que emergiram da experiência relacionada à utilização do aplicativo Aurasma¹⁷, tendo em vista mostrar como a criação de memes contribui para a formação docente e discente, no processo de ‘*aprenderensinar*’, como nos alerta Santos, E. (2014).

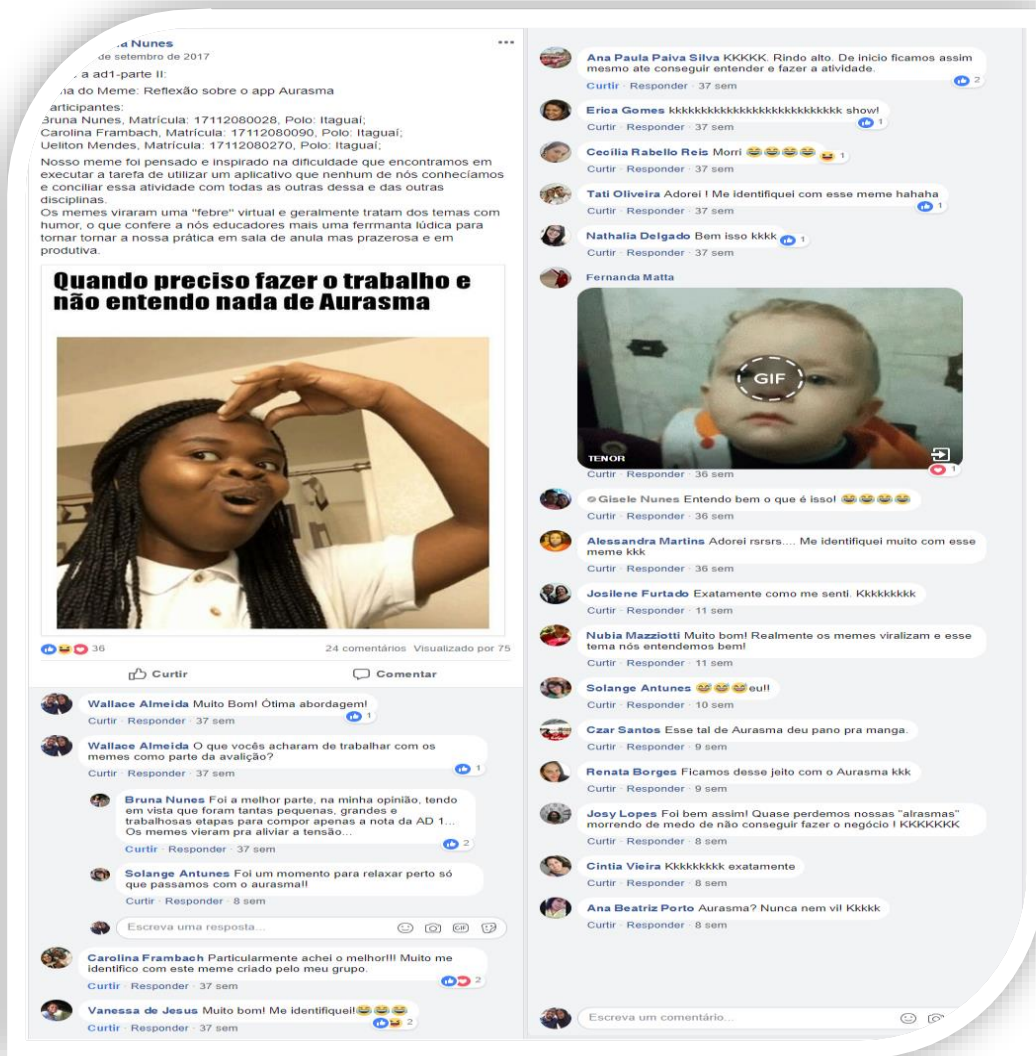


Figura 8 - Meme de Bruna sobre o Aurasma
Fonte: Print de tela da praticante no grupo do Facebook da disciplina.

Em seu relato, Bruna revela que a inspiração do grupo para a concepção dos memes parte da ideia de criar um clima de descontração sobre o assunto, aliviando a tensão proporcionada pelo desafio de trabalhar com o aplicativo. Ao partilhar sua produção, ela encontra conforto nas respostas dos demais praticantes que, assim como ela, estavam passando pela mesma situação.

Analisando, individualmente, o meme que acompanha a postagem, podemos perceber o surgimento de uma série de relatos interessantes que vêm corroborar nossa proposta. Mesmo utilizando sua própria imagem para produzir seu meme, ela consegue retratar sua realidade, de

forma original e criativa, sintetizando, em sua expressão facial e gestual, todo um contexto de desafios e dificuldades vivenciados por grande parte dos estudantes daquela disciplina.

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

Na reprodução de uma postagem do grupo do *Facebook*, na Figura 9, que segue, um meme, bem-humorado, a praticante Caroline Brandão revela sua visão acerca da utilização prática do aplicativo Aurasma, ilustrando sua opinião sobre o que deveria ser feito com o aplicativo, ao desejar sua completa destruição.



Figura 9 - Meme de Caroline Brandão sobre o Aurasma
Fonte: Print de postagens no grupo do Facebook da disciplina.

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

O mais interessante é que a mesma praticante que postou o meme desejando a destruição do Aurasma, que até então acompanhava o debate sem se pronunciar, admite após a leitura dos comentários que “*se conseguirmos focar o lado do aparelho celular + Internet direcionados na educação teremos ótimos resultados!*” e conclui com a noção que buscávamos transmitir: “*Até os memes podem ser educativos!*”

Essa descoberta feita por Caroline não teria acontecido se apenas nos preocupássemos em garantir a interação emissor-receptor, a exemplo de grande parte dos modelos de EaD aplicados, atualmente.

O que importa nessa complexa rede de relações é a garantia da produção de sentidos, da autoria dos sujeitos/coletivos. **O conhecimento deve ser concebido como fios que vão sendo puxados e tecidos criando novas significações, onde alguns irão conectar-se a novos, outros serão refutados ou serão ignorados pelos sujeitos, “nós”, até que outros fios sejam tecidos a qualquer tempo/espço na grande rede que é o próprio mundo** (Santos, E., 2002, p. 118 - *grifo nosso*).

Com efeito, os memes constituem dispositivos promotores de autorias criadoras, quando sustentados por um desenho didático que garanta a livre expressão dos praticantes, o diálogo, a negociação de sentidos, a interatividade e a colaboração, possibilitando-lhes relatar, emitir opiniões, criar, e até mesmo questionar aquilo que vivenciam em individualidade, pois é da partilha dessas incertezas e frustrações que eles podem, finalmente, conceber a sua forma de ser e estar no mundo; uma experiência baseada em redes de relações, na qual buscamos demonstrar, de forma prática, como podemos trabalhar diferentes aspectos da vida cotidiana, a partir de um contexto de informalidade. Entendemos que esse aspecto pode ser uma forma efetiva de estabelecer uma conexão presencial ativa entre docentes e discentes, na perspectiva da educação *online*.

Essa forma de atuar torna-se ainda mais interessante, quando levamos em conta os desafios e obstáculos encontrados pelo educador brasileiro, um fato relevante que não passou despercebido pelos docentes, ou mesmo pelos estudantes na tessitura de suas críticas. E isso se amplifica, no cenário atual, em que enfrentamos a pandemia do novo coronavírus, no qual o distanciamento físico e o fechamento das escolas nos chamam a reinventar nossas práticas, de forma resiliente, porque re(existir) é preciso.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos neste artigo, no digital em rede, a obra intelectual e artística, perdeu, praticamente seu caráter individual, para tornar-se coletiva, com o entrelaçamento mais estreito entre autor e leitor, ampliando, desse modo, a colaboração intelectual, seja pela possibilidade de dialogar e interagir em rede, ou mesmo pela complexidade híbrida da linguagem hipermídia, presente não apenas nas redes sociais, mas, cada vez mais, no ambiente acadêmico. Num contexto educativo, no qual os estudantes são incentivados a interpretar textos, charges, ou mesmo criar histórias em quadrinhos (HQ), a exploração de memes, por sua versatilidade, pode constituir uma proposta inovadora, bem-humorada e prazerosa, como parte do processo de ‘*aprendizagemensino*’, tendo em vista que toda atividade pedagógica constitui uma situação concreta de comunicação, que contempla a produção de discursos, ou seja, um terreno fértil para o surgimento de autorias.

Nessa perspectiva, procuramos discutir, neste texto, o uso de memes como disparadores de autorias criadoras, fundamentadas em processos dialógicos, interativos e colaborativos, em sala de aula presencial e *online*.

As experiências aqui apresentadas nos permitem compreender como o empoderamento dos sujeitos pelos meios de produção e compartilhamento, potencializado pelo recurso discursivo dos memes, pode proporcionar experiências autorais ‘*docentesdiscentes*’. A autoria, portanto, concretizou-se em função da operatividade reflexiva que ocorreu num certo domínio coletivo de ações, sendo um diferencial nas diversas redes constituídas. Nessa relação, produtos científicos e culturais, memes e tantos outros disponibilizados, “*dentrofora*” dos ‘*espaçostempos*’ escolares, constituíram dispositivos explorados ao longo da pesquisa.

Com efeito, na medida em que os praticantes se descobriam divulgando, denunciando e revelando atores e cenários, por meio de suas próprias narrativas e imagens produzidas em contexto de mobilidade, exercitávamos o papel de docentes formadores *online*, ao mesmo tempo em que nos formávamos no movimento de ‘*aprenderensinar*’.

REFERÊNCIAS

- Alves, Nilda. Decifrando o pergaminho: os cotidianos das escolas nas lógicas das redes cotidianas. *In: Oliveira, Inês Barbosa de; Alves, Nilda (orgs.). Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas*. Petrópolis: DP *et Alii*, 2008, p. 15-38.
- Amaral, Mirian Maia do. **Autorias docente e discente**: pilares de sustentabilidade na produção textual e imagética em redes educativas presenciais e *online*. 2014. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2014.
- Amaral, Mirian Maia ; Santos, Rosemary; Santos, Edméa. Letramentos digitais: o cinema como dispositivo didático-pedagógico potencializador de atos de currículo, no ensino superior. **Comunicação & Sociedade**, 2019, v. 41, p. 159-190, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v41n1p159-190>. Acesso em: 03 maio 2024.
- Amaral, Mirian Maia do. Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (Gpdoc). Uma jornada de inovação e autoria: rastros, trilhas e inspirações no desenvolvimento de estudos na pós-graduação *stricto sensu* em Educação, 2024. (prelo)
- Amaral, Mirian Maia do; Rossini, Tatiana S. S.; Santos, Edméa. A viralização da educação *online*: a aprendizagem para além da pandemia do novo coronavírus. **Revista Práxis educacional**, v. 17, n. 46, p. 1-22, 2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000300334. Acesso em: 04 maio 2024.
- Andrade, Nívea; Caldas, Alessandra.; Alves, Nilda. Os movimentos necessários às pesquisas com os cotidianos: após muitas ‘conversas’ acerca deles. *In: Oliveira, Inês B. de; Peixoto, Leonardo. F; Sussekind, Maria Luiza (orgs.). Estudos do cotidiano, currículo e formação docente*: questões metodológicas, políticas e epistemológicas. Curitiba: CRV, 2019. p. 19-45.
- Ardoino, Jacques. Abordagem, multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. *In: Barbosa, Joaquim. G. (coord.). Multirreferencialidade nas ciências sociais e na educação*. São Carlos: UFScar, 1998, p. 35-61.
- Backes, Luciana. As manifestações da autoria na formação do educador em espaços digitais virtuais. **Revista de Educação, Ciência e Cultura**, v. 17, n. 2, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/108082263/As_manifesta%C3%A7%C3%B5es_da_autoria_na_forma%C3%A7%C3%A3o_do_educador_em_esp%C3%A7os_digitais_virtual. Acesso em: 04 maio 2024.
- Bauman, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- Bruno, Adriana. A mediação partilhada em redes sociais rizomáticas: (des) territorialização de possibilidades para a discussão sobre o ser tutor e a tutoria em cursos *online*. *In: Fontoura, Helena. A; Silva, Marcos (orgs.). Práticas pedagógicas, linguagem e mídias desafios à pós-graduação em educação em suas múltiplas dimensões*. Rio de Janeiro: ANPED Nacional

2011. p. 116-32. Disponível em: <http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/livro1.html>. Acesso em: 02 mar. 2021.

Cardoso, Janaina. Digital literacies in language education: Janaina Cardoso interviews Mark Pegrum. **Matraga – Estudos Linguísticos e Literários**. Rio de Janeiro, mai./ag. 2019, v. 26, n. 47, p. 462-469. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/matraga/article/view/44077>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Cárrion, Jorge. **Lo viral**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, S.L., 2020.

Certeau, Michael. de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2013.

Cope, Bill; Kalantzis, Mary (orgs.). **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures**. New York: Routledge, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/242352947_Multiliteracies_New_Literacies_New_Learning. Acesso em: 05 fev. 2022.

Dezin, Norman K.; Lincoln, Yvonna S. (orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

Didi-Huberman, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: UFMG, 2011.

Jenkins, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2009.

Kincheloe, Joe L. Redefinindo e interpretando o objeto de estudo. In: Kincheloe, Joe L.; Berry, Kathlenn S. **Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem**. Trad. de Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 101-122.

Kincheloe, Joe L.; Berry, Kathleen S. **Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

Lapassade, Georges. Da multirreferencialidade como “bricolagem”. In: Barbosa, Joaquim G. (coord.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EdUFSCar, 1998. P. 24-41.

Lèvy, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

Macedo, Roberto Sidnei; Galeffi, Dante; Pimentel, Álamo (orgs.). **Um rigor outro sobre a questão da qualidade na pesquisa qualitativa: educação e ciência antropológicas**. Salvador: EDUFBA, 2009.

Macedo, Roberto Sidnei. **A pesquisa como heurística, ato de currículo e formação universitária: experiências transsingulares com o método em ciências da educação**. Campinas: Pontes Editores, 2020.

Maffesoli, Michel. **El tiempo de las tribos: el declive del individualismo en la sociedad de masas**. Icaria, Barcelona, 1988. Disponível em:

<https://pt.scribd.com/document/36922296/Maffesoli-Michel-El-Tiempo-de-Las-Tribus-El-Declive-Del-Individualismo-en-Las-Sociedades-de-Masas>. Acesso em: 24 jan. 2022.

Maffesoli, Michel. **O tempo retorna**: formas elementares do pós-modernidade. Rio de Janeiro Forense Universitária, 2012.

Morin, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

Pimentel, Mariano. Meme, educação e interatividade: entrevista com Marco Silva. **Periferia (Educação, Cultura & Comunicação)**, v. 11, n. 1, p. 231-239, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/38187>. Acesso em: 03 maio 2024.

Recuero, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Romeu, Vivian. Epistemología para la planeación de la comunicación y definición de los siete problemas comunicativos. In: Salazar, Gabriel P.; Aguilar, Andrea; Castellanos, Vicente (orgs.). **La producción del conocimiento en las ciencias de la comunicación y su incidencia social**. AMIC / UAdeC, Saltillo, Coahuila, México, 2013.

Santos, Edmea. Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, jan./jun., 2002, v. 11, n. 17, p. 113-122. Disponível em: <https://doi.org/10.21879/faceba2358-0194.v30.n64>. Acesso em: 03 maio 2024.

Santos, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Santo Tirso, 2014.

Santos, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019.

SANTOS, Edméa. Formação de professores e pesquisadores no contexto de pandemia: possibilidades e limite. Webconferência. **LIVE FEUFF**, 23.09.2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hdR3PED0kAY>. Acesso em: 05 out. 2021.

Santos, Edméa; COLACIQUE, Rachel; SILVA, Felipe Carvalho. A autoria visual na internet: o que dizem os memes? **Quaestio: Revista de Estudos de Educação**, v. 18, p. 135-157, 2016. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/quaestio/article/view/2570>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Santos, Rosemary dos. **Formação de formadores e educação superior na cibercultura: itinerâncias de grupos de pesquisa no Facebook**. 2015. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

Shifman, Limor. **Memes in digital culture**. MIT press, 2014.

NOTAS:

¹ Those processes had their own drawbacks, of course, in restricting minority voices and amplifying majority viewpoints or official perspectives on truth, but they did prevent the proliferation of the competing versions of reality which we are currently witnessing. Unfortunately, what was once imagined by some postmodern thinkers as a future utopia of alternative viewpoints has turned into our present dystopia of ‘alternative facts’ (Pegrun, apud Cardoso, 2019, p. 465).

² “[...] we may believe (or disbelieve) a given political statement not because we have critically analysed and evaluated it but because we approve (or disapprove) of the politician making it. Likewise, we may believe (or disbelieve) a given scientific consensus – on anything from climate change to the effectiveness of vaccines – because of the social circles with which we identify. [...] our sense of reality is becoming ever less consensual, and ever more tribal [...]” (Cardoso, 2019, p. 466).

³ Termo cunhado por Lapassade (1998), considera diferentes contextos, inserindo sua pesquisa no âmbito da complexidade e da multiplicidade do mundo social, valendo-se das teorias e metodologias de pesquisa que forem necessárias para a interpretação do objeto em estudo.

⁴ [...] preferimos escrever juntas, em itálico e entre aspas simples, as palavras que aprendemos dicotomizadas pelos modos homogêneos de pensar e escrever. Dessa forma, demonstramos os limites de uma maneira de pensar herdada, e indicamos que podemos criar outros modos de ‘prácticasteorias’ (Alves, 2019, p. 15-16).

⁵ “La comunicación es también puesta en común, espacio compartido, intersubjetividad, por lo que la significación se construye también teniendo en cuenta convenciones os significados preexistentes que, a la manera de un sistema de referencias, sirven de molde o estructura para gestar las representaciones a través de las cuales se organiza la percepción, el sentido y el conocimiento” (Romeu, 2013, p. 132).

⁶ Disponível em www.catracaalivre.com.br/geral/educacao-3/indicacao/esta-pagina-transformou-memes-em-capas-de-livros-classicos. Acesso em: 29 mar. 2018.

⁷ O gênero Meme nas aulas de língua portuguesa. Disponível em <http://seer.unipampa.edu.br/index.php/siepe/article/download/19446/7739>. Acesso em: 29 mar. 2018.

⁸ História No Paint. Disponível em: <https://twitter.com/historianopaint>. Acesso em: 29 mar. 2018.

⁹ O símbolo disposto ao lado da imagem é um QR Code, um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código é convertido em texto (interativo), um endereço URL, um número de telefone, uma localização georreferenciada, um e-mail, um contato ou um SMS. Neste texto todas as imagens que dispõem de um QR Code apontam para um link com mais informações.

¹⁰ Pensamento pedagógico que se atualiza em rede; ou seja, inteligências pedagógicas materializadas em atos de currículo mediados por tecnologias em rede, nas relações interativas *online* e na interface cidade-ciberespaço, constituindo autorias, na pesquisa-formação (Santos, *live*, 2020).

¹¹ OCVI - Objetos Culturales Vagamente Identificados.

¹² La viralidad es un sistema de selección artificial -a menudo algorítmica- de la información relevante en un ecosistema sobresaturado de datos, textos, artefactos narrativos y artísticos y OCVI. La relevancia, por supuesto, no siempre tiene que ver con criterios de verdad, interés general o excelencia; a menudo responde a los ritmos de la actualidad, los *trending topics*, las posverdades, las palabras clave o las correlaciones del Big Data (Carrión, 2020, p. 67).

¹³ Filósofo, urbanista francês, arquiteto, polemista, pesquisador e autor de vários livros sobre as tecnologias da comunicação. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Paul_Virilio. Acesso em: 03 set. 2021.

¹⁴ Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/mediakit>. Acesso em: 29 mar. 2021.

¹⁵ Disponível em: <http://bit.ly/memeteacher>. Acesso em: 14 mar. 2021.

¹⁶ Termo usado para descrever o conjunto hipotético de universos possíveis.

¹⁷ Plataforma de realidade aumentada da Autonomy. Ele estava disponível como um kit de desenvolvimento de software ou um aplicativo gratuito para dispositivos móveis baseados em iOS e Android.

Recebido em: 18/06/2021

Aprovado em: 20/07/2023

Publicado em: 09/05/2024



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

que permite o uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a obra original seja devidamente citada.