



5209 - Trabalho - 39ª Reunião Nacional da ANPED (2019)
 GT16 - Educação e Comunicação

O SMARTPHONE E A PRODUÇÃO DE MEMES COMO DISPOSITIVOS DE APRENDIZAGEM

Joselene Tavares Lima Pereira - UFS - Universidade Federal de Sergipe
 Simone de Lucena Ferreira - UFS - Universidade Federal de Sergipe
 Agência e/ou Instituição Financiadora: Capes/Fapitec

O SMARTPHONE E A PRODUÇÃO DE MEMES COMO DISPOSITIVOS DE APRENDIZAGEM

RESUMO

Este trabalho é resultado de uma pesquisa de mestrado em educação, que teve como objetivo compreender como os alunos usam os *smartphones* no processo de aprendizagem, para se apropriarem das informações, compartilharem e produzirem conhecimentos nos diferentes *espaçotempo* do cotidiano escolar. Neste trabalho, propomos discutir e repensar sobre o uso do *smartphone* no ambiente educacional e a utilização de aplicativos para a produção de memes como dispositivo de aprendizagem discente. A metodologia dessa investigação foi de abordagem qualitativa conduzida pela pesquisa-ação que implica na reflexão permanente sobre a ação. O trabalho foi desenvolvido com 21 alunos do ensino médio em uma escola da rede pública de Sergipe onde realizamos oficina para a produção de memes utilizando *smartphones*. Como resultado percebemos que os alunos utilizam o *smartphone* para além de acesso a redes sociais, pois eles produzem e compartilham conhecimentos usando diferentes aplicativos. Desta forma, entendemos que os *smartphones* na educação podem potencializar novas práticas pedagógicas mais interativas e colaborativas.

Palavras-chave: Aprendizagem. Cotidiano escolar. Educação. Smartphones.

1. INTRODUÇÃO

As últimas décadas do século XX foram marcadas pelo advento de tecnologias de informação e comunicação (TIC), pelo desenvolvimento da rede internet e pelo surgimento da cultura contemporânea à cibercultura, constituída por três leis: a liberação do polo da emissão, a conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Estas tecnologias vão potencializar uma nova configuração cultural que Lemos (2005) denominada de ciber-cultura-remix. Remixar significa editar, reeditar, misturar material produzido para produzir algo novo. Entretanto, vale ressaltar, que a remixagem já existia antes mesmo das TIC, porém estas tecnologias ampliaram exponencialmente as possibilidades de misturar diferentes linguagens e formatos.

Atualmente vivenciamos outro advento tecnológico, a disseminação das tecnologias digitais móveis conectadas à internet. Segundo Santaella (2013b, p. 23): “por meio desses dispositivos, que cabem na palma de nossas mãos, à continuidade do tempo se soma a continuidade do espaço: a informação é acessível de qualquer lugar”. Desta forma, com a propagação destas tecnologias móveis, especialmente os *smartphones*, os sujeitos contemporâneos têm cada vez mais encontrado outras formas de produzir e compartilhar fazendo com que a cultura remix ganhe força e se espalhe globalmente.

No campo educacional, os alunos estão imersos na cibercultura, principalmente por meio das suas tecnologias móveis digitais em todo *espaçotempo* (Alves, 2010) no cotidiano escolar. Deste modo, os desafios na educação se ampliam paralelamente aos avanços tecnológicos desses aparelhos, que permitem o acesso às informações bem como sua produção ou re(mix), com o uso de aplicativos que possibilitam a cada sujeito ser um remixador de textos, imagens, vídeos, músicas e outras manifestações, como os memes da internet, produzidos ou remixados a todo instante nas redes. Nesse sentido, torna-se importante (re)pensar em mudanças no processo educacional, que ainda é predominantemente oral e visual, em busca de testar outras possibilidades de aprendizagem em que os alunos produzam em situações sociais e culturais diversas com seus smartphones.

Nas investigações realizadas no nosso grupo de pesquisa, percebemos que cada vez mais os alunos têm a necessidade intrínseca e crescente em interagir, compartilhar vivências, experiências pessoais ou coletivas em diversas narrativas nas redes. Nesse sentido, realizamos uma pesquisa em uma escola da rede estadual de ensino, com alunos do ensino médio, cujos professores reclamavam do uso excessivo que estes jovens faziam dos seus *smartphones* na escola. Estabelecemos como objetivo geral da pesquisa: compreender como os alunos usam os seus *smartphones* no processo de aprendizagem, para se apropriarem das informações, compartilharem e produzirem conhecimento nos diferentes *espaçotempo* do cotidiano escolar.

Para alcançar o objetivo pretendido, optamos por realizar uma pesquisa com abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação. Experienciamos esta pesquisa com discentes da 1ª série do ensino médio de uma escola pública estadual de Sergipe uma oficina colaborativa para a produção de memes, com aplicativos disponibilizados nos *smartphones*. Este trabalho apresenta inicialmente algumas discussões sobre O *smartphone* e os memes na cultura remix. Em seguida, abordaremos o percurso metodológico da pesquisa e a experiência desenvolvida da oficina de memes. Por fim, teceremos algumas considerações da pesquisa, sem contudo, pretendermos esgotar as discussões, pois ainda há muito a ser

investigado, analisado e discutido sobre as tecnologias móveis na educação.

2. O SMARTPHONE E OS MEMES NA CULTURA REMIX

A sociedade contemporânea vem experimentando um acelerado processo de transformações tecnológicas, e uma destas tecnologias que imprimiu novas formas de pensar, comunicar, produzir e se relacionar foram os dispositivos móveis, mais precisamente o *smartphone* ou “celular inteligente”. Trata-se de uma mídia que converge outras mídias, que permite realização de várias tarefas, aumentando demasiadamente o acesso e o fluxo de informações nos mais variados espaços e tempos. De acordo com Jenkins (2006), os dispositivos móveis tornaram-se a mídia convergente que vem assumindo lugar proeminente na atualidade. Porém, segundo esse autor, a convergência não é um atributo unicamente das tecnologias digitais por mais desenvolvidas que elas sejam, pois, a convergência ocorre antes no cérebro dos indivíduos em suas interações com o outro e com o mundo. Assim, os *smartphones* conectados à internet vêm transformando as relações pessoais e profissionais devido a sua ubiquidade, mobilidade e portabilidade.

O conceito de ubiquidade, de acordo com Santaella (2013a) se refere a estar presente e onipresente ao mesmo tempo, a qualquer hora e em qualquer lugar por meio da conexão em rede. Para Santaella (2007, p. 236), a ubiquidade permite um desdobramento dos espaços,

Presença e ausência intercambiam-se, sobrepõem-se em um mesmo espaço, gerando a vivência da ubiquidade: estar lá, de onde me chama, e estar aqui, onde sou chamado ao mesmo tempo. Alguém que fala no telefone celular é parte e ao mesmo tempo está mentalmente afastado, até certo ponto, do contexto dos indivíduos que ocupam a mesma área espacial. Um lado de sua mente também é parte de um contexto distante da pessoa com quem fala e está, por sua vez, em um lugar remoto. O espaço se desdobra, e os dois contextos se encaixam, um dentro do outro.

Assim, os dispositivos móveis insubordinaram a forma como as pessoas se comunicam, conectando comunicação e mobilidade. Santaella (2010; 2013), faz referência a dois tipos de mobilidade: a mobilidade informacional, onde a navegação se dá pelas redes virtuais informacionais, e a mobilidade física, que permite navegar por essas redes enquanto transitamos pelos espaços físicos, a todo tempo e/ou em qualquer lugar que disponha de uma conexão com a internet.

No que se refere ao conceito de portabilidade, Saccol e Reinhard (2007), expõem que é a capacidade de levar para qualquer local um dispositivo de tecnologia da informação. Além disso, os autores mencionam que a mobilidade está relacionada à portabilidade.

Dessa maneira, entendemos que os novos paradigmas da comunicação, trazidos pela cibercultura e os dispositivos móveis possibilitam a criação de espaços desterritorializantes, pois para Lemos (2009, p. 1), “as mídias eletrônicas criam assim processos desterritorializantes em níveis político, econômico, social, cultural e subjetivo”. O grande desafio que Lemos (2007) nos aponta com estas tecnologias é criar maneiras efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, favorecer a apropriação social das novas tecnologias de comunicação e da informação e fortalecer a democracia contemporânea. O autor ratifica que é a partir desse ponto que se inicia intensas modificações no espaço urbano, nas formas sociais de práticas da cibercultura e no movimento da emergência das novas formas de comunicação sem fio.

No contexto escolar, os alunos estão cada vez mais realizando atividades com os *smartphones*, a toda hora, em qualquer lugar, com ou sem a permissão da escola, pois apesar das proibições do uso desses dispositivos nos regimentos escolares em algumas unidades educacionais em Sergipe, dos acordos de convivências entre a comunidade escolar e os alunos, eles utilizam essas tecnologias móveis em todas as *espaçostempos* da escola. Concordamos com Certeau (1994), quando este autor coloca que os praticantes no cotidiano não consomem as regras a eles aplicadas, mas sim criam diferentes artes de fazer. Assim, na escola a medida em que os alunos usam os *smartphones*, eles criam táticas para utilizá-los a suas realidades, crenças, saberes e valores que não correspondem na maioria das vezes aos mesmos moldes daqueles estabelecidos oficialmente nos cotidianos escolares.

Nesse sentido, muitas vezes os alunos usam os *smartphones* na sala de aula como forma de não realizar atividades repetitivas e mecânicas. Eles preferem fotografar, por exemplo, a lousa a ter que copiar a escrita do professor. Não pretendemos aqui emitir juízo de valor sobre as táticas dos praticantes, pois este não é nosso objetivo, mas sim apresentar alguns achados da pesquisa que nos possibilitaram compreender como os alunos utilizam seus dispositivos móveis e com quais finalidades.

Aprendemos com Freire (2001, p. 55), que para ensinar “é fundamental, contudo, partirmos de que o homem é ser de relações e não só de contatos, não apenas está no mundo, mas com o mundo”. Assim, o autor convida o professor a fazer uma reflexão sobre sua missão de educar e nunca desanimar diante dos desafios, pois, se a “educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela, tampouco, a sociedade muda” (FREIRE, 2000, p. 67). Daí a importância de possibilitar ao indivíduo aprendizagens para além dos aspectos sócio históricos da aquisição de uma sociedade. É necessário possibilitar a aquisição da autonomia, do conhecimento de mundo, com senso crítico aguçado e uso político.

Dessa maneira, nos dias atuais, a tarefa da docência pode ser bem mais complexa devido às transformações e configurações na sociedade e dos espaços educacionais. O telefone móvel inicialmente era para ser apenas um dispositivo para aprimorar a comunicação entre as pessoas, mas acabou se transformando em um fenômeno que possibilita novas formas de relações sociais. Isto porque a posse de um *smartphone* pela maioria dos indivíduos da contemporaneidade pode representar *status*, o passaporte para a liberdade de se expressar, de produzir e publicar nas redes digitais.

Mediante isso, refletindo sobre a pedagogia libertadora de Freire (1996), como ele discorre sobre o papel do educador progressista, que desenvolve sua prática em sala a partir da realidade de seus educandos em um processo

dialógico e problematizador, com o intuito de suplantar uma educação habitual, baseada na alienação dos indivíduos. Em seus estudos, Freire (1996, 2000, 2001) desenvolve a ideia de que as formas tradicionais de educação funcionam basicamente para objetivar e alienar grupos oprimidos. Ele repreendia a ideia de que ensinar é transmitir saber. Para Freire (1996) a missão do professor é possibilitar a criação ou a produção de conhecimentos de modo a alcançar uma educação voltada à libertação do sujeito.

Deste modo, acreditamos na importância de se inserir os *smartphones* como dispositivo nos diferentes *espaçotempos* escolares, já que inegavelmente, na atualidade eles fazem parte do cotidiano de todos que (con)vivem na comunidade educacional. Os praticantes culturais da nossa pesquisa colocaram que usam o *smartphone* na sala de aula e nos variados *espaçotempos* da escola:

Eu uso o meu *smartphone* em todos os lugares, com internet e às vezes sem internet. Às vezes para fazer algumas pesquisas no Google, estudar com aplicativos. Costumo postar fotos de algum lugar que fui a passeio (ADE 4) [\[1\]](#).

Uso meu *smartphone* para postar fotos e compartilhar várias coisas sem parar na internet, posto no Instagram, no Facebook e WhatsApp. Só que antes de postar minhas fotos mostro as minhas duas amigas para ver se ficaram boas. Não quero pagar mico e nem virar meme na internet. Olho o número de curtidas das fotos, o dia todo, durante as aulas, nos corredores da escola e todos cantos que eu tiver (ADE18).

Os *smartphones* estão cada dia mais sofisticados e conectados à internet, permitindo baixar diversos aplicativos e interagir em redes sociais tais como: WhatsApp, Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter. Os softwares aplicativos são programas desenvolvidos para funções específicas, sendo instalados nas tecnologias móveis digitais. Para Couto, Porto e Santos (2016, p. 11),

Os aplicativos se tornaram populares e ajudam milhares de pessoas que estão conectadas a organizar o seu dia a dia. Já não podemos viver sem uma quantidade cada vez maior deles. Vivemos a cultura digital por meio dessas inovações tecnológicas.

Por meio das lojas online de cada *smartphone* é possível instalar de forma gratuita ou não, diversos aplicativos para as mais diferentes atividades seja ela profissional, cultural ou educacional. Percebemos que muitos alunos aprendem por meio de aplicativos, não apenas conteúdos escolares, mas outras atividades do seu interesse:

Procuro saber mais sobre alguns conteúdos fazendo pesquisa no Google e nas redes sociais, posto fotos, frases, imagens que acho legais. Atualmente estou aprendendo mandarim através de aplicativo. Eu gosto de estudar outras línguas (ADE14).

Atualmente estou aprendendo a tocar violão através de aplicativos e vídeos do YouTube. Eu acho que a proibição do *smartphone* em sala de aula não seja certo, pois deveria ser aproveitado de forma educativa (ADE16).

O contexto colocado pelos alunos reforça nossa percepção de que a escola necessita alterar o seu posicionamento frente à inserção das tecnologias móveis na sala de aula. Nas narrativas dos alunos investigados tomamos conhecimento que eles também aprendem conteúdos escolares por meio dos aplicativos no *smartphone*,

Uso nas atividades escolares, muitas vezes para trabalhos e pesquisas aleatórias. Uso e indicaria aplicativos para estudar matemática e física (ADE1).

Na atualidade, o aluno reivindica uma educação mais interativa, desafiadora e provocativa, pois ele tem acesso a inúmeras informações instantaneamente, na palma da mão com seus *smartphones*. Assim, compreendemos que a escola pode proporcionar outras formas de aprendizagens que priorize a construção de conhecimentos abertos, interativos, colaborativos, ubíquos e inovadores, utilizando atividades pedagógicas que coloquem o aluno em diferentes situações de aprendizagem. É com esta perspectiva que desenvolvemos na escola oficinas para a produção de memes com *smartphone*.

2.1 A produção de memes com *smartphone*

Os memes permeiam a vida em sociedade há algumas décadas mesmo antes das tecnologias digitais e suas novas formas de remixagem. Faz algum tempo que a técnica de modificar imagens por meio das práticas de remix e produção de memes eram realizadas de forma analógica, pois não haviam as TIC e muito menos o *smartphone* conectado à internet nos diversos ambientes sociais.

Na sociedade contemporânea, a proliferação dos memes se deu velozmente com o advento da internet, e principalmente com a propagação dos *smartphones*, somado ao rápido desenvolvimento tecnológico para esses dispositivos móveis e as redes sociais presentes no cotidiano das pessoas.

A teoria dos memes está baseada em uma analogia com a teoria do gene egoísta popularizada pelo zoólogo britânico Richard Dawkins em 1976, quando publicou o “*best seller*” *O Gene Egoísta*. Essa publicação deu origem e embasamento a praticamente todos os outros trabalhos publicados sobre memes. A teoria do gene egoísta idealiza todos os seres vivos como máquinas de sobrevivência para replicadores biológicos. Nessa teoria, a seleção natural resulta não do interesse das espécies, ou do grupo, ou pelo indivíduo, e sim pelo interesse dos genes.

Dessa forma, os genes são os verdadeiros replicadores na obra Dawkins (2001), semelhante ao papel exercido pelos genes na evolução biológica. Seriam responsáveis pela transmissão de conteúdo de uma determinada cultura. O autor ainda descreve que buscava um nome para o novo replicador de informações genéticas, algo que transmitisse a ideia de

uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. Assim, selecionou a palavra “Mimeme” que provém do grego e significa imitação. Dawkins (2001) resolve abreviar mimeme para meme que pode também ser relacionada com “memória”, ou à palavra francesa *même*.

De acordo com Dawkins (2001), tudo o que pode ser aprendido por meio de imitação, das melodias às maneiras de se fazer potes ou arcos, deve ser considerado como memes. Esse autor afirma que o cérebro humano é controlado por memes e nele acontece uma espécie de competição de memes que rivalizam entre si para o dominar. A concepção de memes de Shifman (2014, p. 341), afasta da concepção de Dawkins,

Minha definição diverge da concepção de Dawkin em pelo menos um ponto fundamental: em vez de descrever o meme como uma simples unidade cultural que se reproduziu bem, trato memes como grupos de unidades carregadas de conteúdo. A mudança de enfoque de uma descrição singular para plural resulta das novas maneiras como se vive a experiência na era digital. Se no passado, os indivíduos estavam expostos a um tipo de meme em determinado momento (por exemplo, quando ouviam uma versão de alguma piada durante uma festa), hoje em dia apenas bastam alguns cliques com o *mouse* para se ver centenas de versões de qualquer meme. Dessa forma, agora memes estão presentes na esfera pública, não apenas como entidades esporádicas, mas também como imensas categorias de textos e imagens. (Tradução nossa).

Desse modo, Shifman expõe uma versão de meme como grupos de unidades de conteúdo na atualidade. Se aplica a “memes de internet”, que é um termo bastante utilizado na cibercultura, para caracterizar ideias ou conceitos que podem ser rapidamente difundidos e compartilhados através da web, seja por: frase, *link*, vídeo, *sites*, imagem, *e-mails*, *blogs* e outras formas pelas redes, devido ao seu efeito viral, ou seja, de se espalhar rapidamente entre vários usuários em um breve espaço de tempo. A rapidez e agilidade da internet faz com que os memes se tornem plenamente virais, invadem as redes sociais por meio de imagens, às vezes, grosseiras, piadas, frases que se ecoam sem parar em diversas circunstâncias. De acordo com Lucena (2012, p 252),

Na contemporaneidade a forma de produção do conhecimento tem sofrido grandes transformações, da mesma maneira que nossas percepções de mundo, crenças e culturas, nossos valores também estão se transformando. Isso porque vivemos hoje num mundo acelerado, com alta velocidade ocasionada tanto pelo deslocamento físico (...) quanto pela grande circulação de informações, imagens e sons veiculados pelas TIC. No entanto, apesar de todas essas transformações, percebemos que no campo educacional as mudanças ocorrem em ritmos mais desacelerados.

Assim, corroboramos com a afirmação da autora que a forma de produção do conhecimento tem sofrido grandes transformações na atualidade, pois os memes podem parecer apenas uma distração, contudo concebem o surgimento de novas formas de comunicação, de narrativas, de linguagens, de ideias ou conceitos espalhados diariamente nas redes digitais.

Na educação os memes podem ser um dispositivo capaz de promover o letramento digital, debates, estudos de conteúdos diversos, temas da atualidade bem como um dispositivo de produção do conhecimento. Deste modo, Frigo (2017, p. 20) afirma que,

Podemos sim entender o meme como um signo (e a ideia de signo inclui a inteligência humana) e a comparação entre gene e meme soa como válida se aceitarmos que essas unidades dependem do homem para se replicar, mas também são elementos que vivem para além da consciência de determinado indivíduo, no sentido de que nós, enquanto seres biológicos morremos, mas a vida dos signos (ou memes) se perpetua através da cultura. [...] É através desse sentido que é possível entender os memes como dotados de uma vida própria e certamente mais longa que a nossa: uma existência fundada na coletividade que permite que eles, enquanto signos se perpetuem no tempo e no espaço.

Podemos ainda lembrar que enquanto narrativa os memes se tornaram populares pelo seu caráter de humor e por debater questões sobre política, gênero, preconceito, religião e outros temas que emergem e inquietam a sociedade. Na pesquisa aqui apresentada, a produção de **memes** e a cultura do remix nasceram a partir dos diálogos e acertos com os sujeitos praticantes culturais, que possuíam *smartphones* conectados à internet e familiaridade com aplicativos nesses dispositivos móveis. Desse modo, os alunos instalaram antecipadamente^[2] nos seus aparelhos, aplicativos que foram utilizados para replicar, remixar e compartilhar imagens digitais, tendo como referência os conteúdos estudados. O **meme** foi utilizado no cotidiano da sala de aula como uma forma de produção do conhecimento e análise crítica da nossa sociedade.

3. O PERCURSO METODOLÓGICO E A OFICINA DE MEMES

A trajetória metodológica que aplicamos nessa investigação foi a abordagem qualitativa apoiada em Bogdan e Biklen (1994), conduzida pela pesquisa-ação de Barbier (1985; 2002) e Thiollent (2009). Para estes autores é importante compreender os sentidos vivenciados no campo, por meio da observação direta. Alçar ou conhecer dados numéricos e/ou estatísticos não são preocupações fundamentais do pesquisador qualitativo, mas interpretar os fatos, os sentidos ao redor de determinado objeto de pesquisa. Assim, a abordagem da pesquisa-ação implica na reflexão permanente sobre a ação.

Desse modo, realizamos uma pesquisa-ação utilizando como dispositivos de produção de dados a observação participante, o diário de itinerância, oficina de Memes, registros fotográficos e filmagem com os *smartphones*, *rodas de conversas* e documentos oficiais da escola. Ressaltamos aqui, que utilizamos o conceito de dispositivos baseado em Ardoino (2003, p.80), que considera dispositivo “uma organização de meios materiais e/ou intelectuais, que fazem parte de uma estratégia de conhecimento de um objeto”.

Destacamos ainda, que escolhemos a pesquisa-ação porque essa metodologia não é somente um método de investigação. Ela abre caminhos para abordagens metodológicas plurais e estabelece relação concreta de atuação em educação, entre a teoria e a prática. Possibilita ainda, estratégias de conhecimento implicadas com a realidade e permite ações onde o próprio educador pode refletir e transformá-la. De acordo com Barbier (2002, p. 55-56) a metodologia inclui:

O processo, o mais simples possível, desenrola-se frequentemente num tempo relativamente “curto” em que todos os membros do grupo colaboram. Na pesquisa-ação, os dados são retransmitidos à coletividade. Ao mesmo tempo, busca conhecer as percepções dos sujeitos sobre a realidade investigada, com o objetivo de orientá-los sobre a avaliação mais apropriada dos problemas detectados, visando redefinir o problema e apontar novas soluções.

Logo, percebemos a importância da escolha desse tipo de metodologia de pesquisa, principalmente por proporcionar interação e participação do pesquisados com todos os envolvidos na investigação. De acordo com Barbier (2002) na pesquisa-ação, os sujeitos são autores da pesquisa, não se cogita sobre os outros, mas e sempre com os outros “[...] a pesquisa-ação obriga o pesquisador a implicar-se”. (BARBIER, 2002, p. 14).

Nesse estudo, cujo objetivo geral foi compreender como os alunos usam os seus *smartphones* conectados à internet, no processo de aprendizagem, para se apropriarem das informações, compartilharem e produzirem conhecimento nos diferentes *espaçotempo* do cotidiano escolar, realizamos conforme propõe Thiollent (2009), uma relação entre saber formal e saber informal, visando melhorar a estrutura de comunicação entre dois universos: o dos pesquisadores e dos investigados. Assim, desenvolvemos a pesquisa com 21 alunos matriculados nas 1ª séries do ensino médio, com faixa etária entre 15 e 16 anos, inscritos em uma das Disciplina Eletiva^[3] (DE), numa escola em regime de tempo integral da rede pública estadual de Sergipe.

Nessa pesquisa, os primeiros passos consistiram em fazer levantamento sobre os sujeitos pesquisados. Na primeira visita a escola, conversamos com o diretor da unidade, conhecemos a professora de Sociologia (PS) e os professores parceiros da disciplina eletiva que nos foi indicada para desenvolver a pesquisa. Foi durante esta primeira visita na escola que nos foi relatado pela direção e pelos professores o principal problema existente na unidade educacional – ou uso do telefone celular pelos alunos. De acordo com o relato dos professores os alunos usavam a todo o instante este aparelho apenas para entretenimentos nas redes sociais o que dificultava o aprendizado na sala de aula.

A partir desta informação realizamos o primeiro encontro com os alunos no formato roda de conversa^[4] visando conhecer suas práticas culturais com o *smartphone*. Desta forma, descobrimos que eles eram assíduos praticantes culturais desta tecnologia móvel, usavam diferentes aplicativos e não apenas conheciam os memes como alguns sabiam produzi-los. Assim, decidimos conjuntamente realizar uma oficina para a produção de memes^[5] com aplicativos no *smartphone* a partir dos conteúdos sociológicos estudados na DE.

A oficina foi planejada com atividades que intercambiavam teoria e prática visando produzir memes com aplicativos, assim os sujeitos pesquisados seriam desafiados a construir memes com os conteúdos sociológicos abordando durante as aulas. Os memes tem a possibilidade de ser recriado ou re(mixado) de todas as maneiras, por qualquer sujeito, a qualquer momento, podendo tratar de qualquer tipo de informação, ideia ou conceito, os quais poderiam ser criados de maneira ubíqua através dos *smartphones* e aplicativos de forma instantânea. Para tanto, combinamos com aos alunos que trouxessem para a oficina os seus *smartphones* com um dos aplicativos instalados – *Pack de memes*, *Picarts* ou *Kinemaster* – aplicativos selecionados por eles, indispensáveis para a edição e produção dos memes. Contudo, observamos que o aplicativo mais utilizado foi *Pack de memes*^[6], segundo os alunos a escolha por esse aplicativo se deu porque ele é prático, tem um bom desempenho, não apresenta travamentos, bugs ou outros tipos de problemas técnicos e é de fácil acesso.

Durante os encontros da oficina os memes iam sendo produzidos, compartilhados, relacionados e analisados. Ressaltamos ainda, que nos minutos finais de cada encontro decidíamos e ajustávamos algumas questões sobre o encontro seguinte, avaliávamos a produção dos alunos classificando as narrativas contidas nos memes por conteúdos estudados/abordados na aula e os alunos divulgavam a produção desses memes no Instagram da turma. Assim sendo, um dos pontos que nos chamou bastante a atenção foi o protagonismo e as tomadas de decisões coletivas com relação as regras criadas pelos alunos para as publicações nas redes sociais, entre elas, a que mais me chamou atenção foi que todos os alunos poderiam publicar na página criada por eles no Instagram desde que não usassem fotos dos alunos da turma ou da escola para evitar possíveis constrangimentos e problemas entre os colegas. Algumas adaptações e acertos que não dava tempo de ser realizado durante o encontro da oficina eram discutidos no grupo criado no aplicativos WhatsApp dos alunos e na rede social Instagram. A seguir o Quadro 1 apresentamos o planejamento dos encontros da oficina.

Quadro 1: Planejamento da oficina

Encontro	Horário	Atividades Desenvolvidas
1º Encontro	10:15h às 11:55	<p>I parte: Exposição</p> <p>O que é o meme? Características do meme?</p> <p>O que é o gif? Qual a diferença de um audiocast para um podcasts?</p> <p>II parte: Atividade prática com os <i>smartphones</i>:</p> <p>Pesquisa de aplicativos para <i>smartphone</i> para criação de memes, gif e áudio cast.</p> <p>Compartilhamento dos os aplicativos escolhido através do WhatsApp dos sujeitos envolvidos na pesquisa.</p>

2º Encontro	10:15h às 11:55	<p>I parte: Debate: “Comunicação audiovisual dos memes, gif e audiocast ou podcasts e uso do <i>smartphone</i> no mundo jovem”.</p> <p>II parte: Atividade prática sugerida com os <i>smartphones</i>: Com a turma dividida em grupos de 05 e 06 alunos, empregando o tema abordado na oficina, criar Memes ou pequenos vídeos sem som, com no máximo 30 a 60 segundos, que seriam compartilhadas pelas redes sociais de livre escolha dos alunos através do Instagram, do Snapchat, do Facebook ou do WhatsApp através do <i>smartphone</i> conforme livre escolha dos alunos.</p> <p>OBS: Os alunos fizeram a opção por criarem apenas memes com remix de imagens, informaram que é esse tipo de narrativa que eles mais curtem, que publicariam na página coletiva criada por eles no Instagram os memes e também no WhatsApp da turma.</p>
3º Encontro	10:15h às 11:55	<p>I parte: A aula expositiva dialogada com Tema: Preconceito, discriminação de gênero e sexismo na cultura digital.</p> <p>II parte: Debate sobre o conteúdo abordado</p> <p>III parte: Atividade sugerida produção de memes, compartilhar a produção nas redes sociais Instagram e/ou do WhatsApp através do <i>smartphone</i> dos alunos.</p>
4º Encontro	10:15h às 11:55	<p>I parte: Aula dialogada com o tema: Empoderamento feminino no século XXI.</p> <p>II parte: Produção com os <i>smartphones</i> e aplicativos de memes com a turma dividida em grupos de cinco ou 06 alunos, com os conteúdos sociológicos abordados e Publicação nas redes.</p> <p>III parte: combinados para o a última oficina que seria a culminância.</p>
5º Encontro	10:15h às 11:55h	<p>Culminância: Encerramento das oficinas no auditório da escola com a presença de todos os alunos das 1ª séries do Ensino Médio que estudam em tempo integral (sujeitos da pesquisa e os demais estudantes) e professores escola;</p> <p>I parte: A abertura com agradecimentos por parte da pesquisadora e depoimento espontâneo do aluno;</p> <p>II parte: Exposição da produção de memes projetados na tela, divulgação da página do Instagram e convite para os demais alunos e a comunidade escolar a seguir a página do Instagram coletivo.</p> <p>III parte: Elemento surpresa: Os professores e as pesquisadoras fizeram uma surpresa para os alunos: imprimimos alguns memes em tamanho de papel A3 e colamos nas paredes da escola, estampamos em camisas, caneca e botons de alguns dos memes produzidos por eles e presentearmos no auditório.</p>

Fonte: Elaborada pelas autoras

Nessa pesquisa, o meme foi produzido a partir da associação de uma imagem a um conteúdo, com o intuito de transmitir uma mensagem rápida, na maioria das vezes, com um toque de humor sobre um tema anteriormente estudado nas aulas da DE. Portanto, buscamos fazer uma análise reflexiva e multirreferencial dos dados produzidos no campo da pesquisa onde o vivido, o experienciado, a história compartilhada, as implicações pessoais e os jogos dos sentidos, foram os pontos de partida para elaboração do conhecimento científico. O olhar prospectivo e multirreferencial nos possibilitou a compreensão dos acontecimentos com os *smartphones* no cotidiano escolar, pois percebemos que tão importante quanto os autores teóricos está também a fala dos sujeitos, suas expressões de emoções, agitação, entusiasmo, ansiedade, euforia, transgressão, distrações e entre outras demonstradas pelos estudantes durante a oficina.

Na oficina foi possível observar o movimento dos sujeitos no sentido de ajudar uns aos outros a usar os aplicativos. Assim, tanto o uso da tecnologia, dos conteúdos de Sociologia apresentados e as narrativas dos memes adquirem sentido, deixando de ser apenas uma atividade de reprodução escrita, passando a ter sentido.

Na oficina de memes foi muito bom saber que podemos estudar para fazer memes e aprender (ADE12).

E a oficina de memes representou algo que me ensinou muitas coisas, não só na produção dos memes, mas no meu cotidiano (ADE13).

A oficina de memes foi muito boa, porque aprendemos coisas que gosto muito na internet. Eu amei essa experiência (ADE15).

A oficina de memes foi algo que me fez refletir mais sobre as diferenças de pensamentos (ADE16).

A partir das falas dos alunos percebemos que a inserção dos *smartphones* na educação podem potencializar novas práticas pedagógicas mais interativas e colaborativas. O uso de memes em atividades escolares é totalmente possíveis, e na disciplina Sociologia são primorosos para trabalhar referência cultural, social e senso crítico. Destacamos aqui a função central que a imagem ocupa na cibercultura, de maneira especial quando uma mesma imagem pode desdobrar-se em

diferentes discursos e assume sentidos diversos.

4. CONCLUSÃO

Nesse trabalho apresentamos alguns achados de uma pesquisa desenvolvida numa escola pública em Sergipe. A pesquisa apontou como as rotinas escolares e as relações sociais podem ser edificadas com as tecnologias, como dispositivo na aprendizagem e na produção do conhecimento. Portanto, compreendemos que os *smartphone* no cotidiano da escola é um desafio tanto para os professores como também para os alunos.

Ao analisarmos os relatos dos sujeitos, foi possível perceber que com seus *smartphones* os alunos aprendem e produzem conhecimentos a todo o instante, que eles possuem práticas inovadoras de comunicação, produção e compartilhamento de informações com essa mídia convergente, devido a sua portabilidade, mobilidade e ubiquidade. Assim, compreendemos que se faz indispensável encontrar possibilidades de inserção das tecnologias digitais em rede nas práticas educacionais, não as renegando à condição de inimigos ameaçadores, e sim buscando possibilidades de inseri-las na sala de aula como dispositivos de aprendizagem na produção do conhecimento.

As conversações com os alunos foram momentos de intercâmbio, tanto nas conversas em grupo, quanto nas individuais. O campo nos mostrou uma complexidade suscetível de transformações rápidas e imprevistas nas estruturadas sociais, de modo abundante a partir dos recortes e dispositivos utilizados na pesquisa. As reflexões e compreensões sobre os achados da investigação nos permitiram um olhar crítico frente ao problema que buscamos investigar. As respostas de outras incompreensões que surgiram no decorrer de sua edificação se transformou na motivação para continuar estudando sobre as tecnologias móveis digitais na educação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, N. Sobre as razões das pesquisas nos/dos/com os cotidianos. In.: GARCIA, R. L. (Org.). **Diálogos Cotidianos**. Petrópolis, RJ: DPetAlí; Rio de Janeiro: FAPERJ, 2010.
- ARDOINO, J. **Multiréférentielle (analyse)**. In: ARDOINO, J. Le directeur et l'intelligence de l'organization: repères et notes de lecture. Ivry: ANDESI, p. 7-9, 1995.
- BARBIER, R. **A pesquisa-ação na instituição educativa**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Trad. Lucie Didio. Brasília, DF: Plano, 2002.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.
- CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano 1: As artes de fazer**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- COUTO, E.; PORTO, C.; SANTOS, E. **App-learning: experiências de pesquisa e formação**. Salvador: EDUFBA, 2016.
- DAWKINS, R. **O gene egoísta**. Editora Itatiaia. Belo Horizonte, 2001.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e terra, 1996.
- FREIRE, P. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. Apresentação de Ana Maria Araújo Freire. Carta-prefácio de Balduino A. Andreola. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- FREIRE, P. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.
- FRIGO, R. G. **Política, Memes e o Facebook no Brasil: Em busca da Ciberdemocracia Natureza**. Dissertação de mestrado em (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) Instituição: Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, 2017.
- JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.
- LE MOS, A. **Ciber-cultura-remix**. [s.l.: s.n], 2005. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: 26 out. 2018.
- 2007, 2009
- LE MOS, A. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. MATRIZES. In: **Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo**, v. 1, n.1, 2007. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143017362007>. Acesso em: 15 out. 2018.
- LE MOS A. **Arte e Mídia Locativa no Brasil**. 2009. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1015.pdf. Acesso em: 20 out. 2018.
- LUCENA, S. **Educação e TV digital: situação e perspectiva**. Maceió: EDUFAL, 2012.
- SACCOL, A. Z.; REINHARD, N. Tecnologias de Informação Móveis, Sem Fio e Ubíquas: Definições, Estado-da-Arte e Oportunidades de Pesquisa. **RAC**, v. 11, n. 4, p. 175-198, 2007.
- SANTAELLA, L. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L. **A Ecologia Pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**/São Paulo: Editora Paulus, 2010.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 1. Ed, 2013a.

SANTAELLA, L. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**, São Paulo, v. 1, Número Especial 9, p. 19-28, 2013b. Disponível em: https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_1.pdf. Acesso em: 18 jun. 2018.

Shifman, L **The cultural logic of photo-based genres**. *Journal of Visual Culture* 13(3): 340 – 358. (2014). <https://doi.org/10.1177/1470412914546577>. Acesso em: 18 jan. 2018.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2009.

[1] Com a finalidade de manter protegidas as identidades e identificar as narrativas dos sujeitos na pesquisa, criamos a sigla ADE seguida de um número que significa Aluno da Disciplina Eletiva.

[2] Destacamos que a instalação prévia dos aplicativos nos *smartphones* dos alunos se deu pelo fato da escola não possuir internet com velocidade suficiente para que esta atividade fosse realizada na sala de aula. Por sugestão dos alunos eles já trariam os *smartphones* com os aplicativos instalados para realizar a produção de memes na escola. Sabemos que nas escolas públicas brasileiras a internet não tem boa qualidade, e que precisamos de implementação de políticas públicas que viabilizem o acesso a esta rede, uma vez que, na contemporaneidade ter a rede de qualidade na escola é tão importante quanto ter todos os demais materiais pedagógicos.

[3] É uma disciplina do componente curricular da parte diversificada da escola de tempo integral. Inclui como proposta a articulação entre a teoria e a prática, dialogando com a pedagógica da escola e o currículo (das disciplinas do Núcleo Comum). Tem a carga horária de duas aulas semanais e duração de um semestre letivo.

[4] Buscamos inspiração na técnica de grupo focal, pois tínhamos como interesse problematizar os usos do *smartphone* no cotidiano da escola pelos sujeitos.

[5] Na oficina trataremos de meme digital como dispositivo da cibercultura, pelo seu caráter dinâmico, sua plasticidade nos conteúdos que podem ser criados, modificados e remixados, como replicador de informação de rápida veiculação – devido as possibilidades de ser compartilhado através diversas redes sociais e por proporciona diferentes construções em estrutura e em conteúdo.

[6] Disponível em: www.packdememes.com.br