

GÊNEROS DIGITAIS E ENSINO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O GÊNERO *MEME*

Elayne Cristina da Silva (UFMA)
elaynesilva2701@gmail.com

Resumo: Sabemos que atualmente as informações transbordam nas redes sociais. Dessa maneira, os gêneros digitais ganham destaque por se adequarem às necessidades de comunicação dos indivíduos. Dentre os variados gêneros digitais, o gênero *meme* é um dos mais utilizados, justamente por abordar os acontecimentos da atualidade de maneira cômica e crítica, e por propagar informações em massa. Possuindo flexibilidade de misturar diferentes tipos de linguagem no seu processo de produção. No que diz respeito ao ensino, apesar do impulso dos gêneros digitais, ainda há dificuldades em usá-los enquanto objeto de ensino nas práticas pedagógicas em sala de aula. Desse modo, o presente trabalho objetiva relatar uma experiência docente vivenciada em uma oficina sobre o gênero digital *meme*, realizada na Universidade Federal do Maranhão (UFMA), campus São Bernardo. Essa oficina foi direcionada aos alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal da rede pública de São Bernardo-MA, a fim de propiciar aos alunos o conhecimento de algumas ferramentas de produção de *memes* através do uso do celular, e de características próprias da linguagem e uso social desse gênero. Dentre os conceitos discutidos, temos gêneros digitais, *memes*, multiletramentos e hipermodernidade. Como aporte teórico metodológico, recorreremos a Dawkins (2007), BNCC (2018), Rojo e Barbosa (2015), dentre outros. Destacamos como principais resultados, o engajamento dos alunos nas atividades de leitura e produção textual, e a habilidade revelada no manuseio de aplicativos para produção dos *memes*.

Palavras-chave: Ensino. Meme. Multiletramentos.

1 Introdução

Com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), em 1988, as discussões em torno do ensino de Língua Portuguesa a partir de textos e gêneros textuais intensificou-se no Brasil. Sobretudo, com as mudanças ocorridas através do tempo, e com o advento das tecnologias digitais, novas maneiras de se trabalhar com o ensino de Língua Portuguesa foram pensadas, com o objetivo de propiciar aos alunos o conhecimento das ferramentas disponíveis na esfera digital, e também sobre o olhar crítico que eles devem tomar ao ler e replicar notícias vindas da *internet*.

Dessa maneira, o presente artigo objetiva relatar uma experiência docente vivenciada em uma oficina sobre o gênero *meme*, realizada na Universidade Federal do Maranhão (UFMA), campus São Bernardo. Essa oficina foi direcionada aos alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Nilza Coelho Lima, a fim

de propiciar aos alunos o conhecimento de algumas ferramentas de produção de *memes* através do uso do celular, e de características próprias da linguagem e uso social desse gênero.

A oficina sobre o gênero *meme* foi pensada levando em consideração a realidade do município de São Bernardo-MA, especificamente, da Escola Nilza Coelho Lima, que embora não possua laboratório de informática, e a maioria dos alunos não possuam condições financeiras favoráveis à compra de recursos tecnológicos para o uso de *internet*, mesmo assim, eles fazem parte de uma geração que está inserida na cultura digital. Constatamos que os *memes* fazem parte do cotidiano de cada um deles de forma direta ou indireta. Por isso, as atividades de leitura e escrita foram voltadas para a produção do gênero *meme*.

Essa oficina faz parte de um projeto desenvolvido em um grupo de pesquisa¹ da UFMA para trabalhar gêneros digitais na Educação Básica. Além do gênero *meme*, outros gêneros digitais como o *vlog*, comentário *online*, notícia *online*, e *fanfic*, foram trabalhados no mesmo dia, só que em espaços diferentes dentro da Universidade.

2 Algumas considerações sobre os gêneros discursivos digitais

Mesmo sem muitas vezes não saber nomear, no dia a dia utilizamos gêneros discursivos para nos comunicarmos, seja nos diálogos mais simples como um simples “bom dia” até situações que requerem uma linguagem mais elaborada, como por exemplo uma entrevista de emprego, um discurso político ou na escrita de trabalhos acadêmicos.

De acordo com Bakhtin (2003, p. 261) “todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem”. Para ele a língua se efetua por meio de enunciados (orais ou escritos), que são constituídos de conteúdo temático, estilo, construção composicional, usados de acordo com a necessidade de comunicação que temos em cada campo da atuação humana. “Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos*

¹ Grupo de Estudo e Pesquisa sobre Formação e Prática Docente de Línguas, Práticas de Linguagem e Memórias do Ensino de Espanhol no Maranhão (GEPFMEM), especificamente, na Linha 1, intitulada como: Práticas de Linguagem em Diferentes Contextos.

relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos *gêneros do discurso*". (BAKHTIN, 2003, p. 262, grifos do autor)

Com base na teoria dialógica, Marcuschi (2011) enfatiza que usamos a expressão gênero textual para referir os textos materializados que encontramos no cotidiano e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica. Para ele, são exemplos de gêneros textuais: o bilhete, a carta pessoal, o telefonema, a reportagem jornalística, o cardápio de restaurante, as aulas virtuais, dentre outros.

Marcuschi (2011) defende a ideia de que os gêneros são flexíveis e variáveis, ou seja, que ao longo do tempo vão se adaptando às necessidades ou às novas tecnologias que vão surgindo. A exemplo disso podemos citar as revistas científicas, que no início eram publicadas de forma impressa, e atualmente, em sua maioria, são disponibilizadas por meio de *e-books* em diferentes sites, para garantir mais acessibilidade ao público.

Em relação ao conceito de gênero digital, Marcuschi (2004, p. 33 *apud* STUTZ; CACILHO, 2015, p. 125), diz que "gênero digital é todo o aparato textual em que é possível, eletronicamente, utilizar-se da escrita de forma interativa ou dinamizada". Como por exemplo o jornalismo *online*, que permite a interação dos leitores por meio de comentários sobre as notícias publicadas, nas quais as pessoas podem expressar suas opiniões, interesses, ideologias. Além disso, o jornalismo *online* permite que o leitor possa compartilhar e acessar outros conteúdos por meio de links, de imagens e de vídeos, e que o conteúdo possa ser acessado por tempo e espaço ilimitado.

Para Marcuschi e Xavier (2005), ao longo dos últimos anos, com o advento das tecnologias digitais, a sociedade passou por diversas modificações no que diz respeito ao uso da linguagem, fazendo com que as pessoas se adequassem à realidade da era digital. Em relação ao ensino, no Brasil, a BNCC (2018) enfatiza que além da cultura impressa, é preciso considerar a cultura digital e o processo dos novos letramentos para que os jovens possam potencializar suas habilidades de leitura, de escrita, e de construção de sentidos.

Nessa perspectiva, para além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), que deve continuar tendo centralidade na educação escolar, é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de

linguagem [...] Não são somente novos gêneros que surgem ou se transformam (como *post*, *tweet*, *meme*, *mashup*, *playlist* comentada, reportagem multimidiática, relato multimidiático, *vlog*, videominuto, political remix, tutoriais em vídeo, entre outros), mas novas ações, procedimentos e atividades (curtir, comentar, redistribuir, compartilhar, taguear, seguir/ ser seguido, remidiar, remixar, curar, colecionar/descolecionar, colaborar etc.) que supõem o desenvolvimento de outras habilidades. (BNCC, 2018, p. 487, grifos nossos)

Considerando que a maioria dos jovens e adultos utilizam as redes sociais como principal meio de comunicação e também como fonte de entretenimento, destacamos a importância de se trabalhar com os gêneros digitais que estejam mais próximos da nossa realidade, como por exemplo os *memes*, que serão abordados no tópico seguinte.

3 A origem do termo *meme* e a sua relação com o ensino

Com o avanço das novas tecnologias, muitos gêneros digitais têm surgido, passando a fazer parte da vida de muitos leitores do espaço virtual, dentre esses gêneros, o gênero *meme* é bastante conhecido, justamente por abordar acontecimentos da sociedade de maneira cômica e crítica. Por se tratar de um gênero que está presente predominantemente na mídia digital, dentre as suas principais características podemos destacar sua linguagem multimodal, que segundo Rojo e Barbosa (2015) refere-se a textos que possuem mais de uma modalidade de linguagem ou mais de um sistema de signos em sua composição, ou seja, são textos que podem incluir tanto o texto escrito quanto áudios, imagens estáticas, vídeos, etc.

Apesar de ser relativamente atual, segundo Recuero (2007) o termo *meme* foi criado por Richard Dawkins em 1976, em seu livro “O Gene Egoísta”. Segundo a autora, Dawkins parte de uma abordagem evolucionista para comparar a evolução cultural com a evolução genética, “onde o *meme* é o ‘gene’ da cultura” (RECUERO, 2007, p. 23). Para isso, Dawkins (2007) parte da ideia do termo gene, que é um replicador das características dos seres vivos, em busca de um termo para nomear um replicador que transmita a ideia de um disseminador cultural, o qual ele denomina como *meme*.

O novo caldo é o caldo da cultura humana. Precisamos de um nome para o novo replicador, um substantivo que transmita a ideia de uma unidade de

transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. "Mimeme" provém de uma raiz grega adequada, mas quero um monossílabo que soe um pouco como "gene". Espero que meus amigos helenistas me perdoem se eu abreviar mimeme para meme. Se servir como consolo, pode-se, alternativamente, pensar que a palavra está relacionada a "memória", ou à palavra francesa mème. Exemplos de memes são melodias, ideias, "slogans", modas do vestuário, maneiras de fazer potes ou de construir arcos. Da mesma forma como os genes se propagam no "fundo" pulando de corpo para corpo através dos espermatozoides ou dos óvulos, da mesma maneira os memes propagam-se no "fundo" de memes pulando de cérebro para cérebro por meio de um processo que pode ser chamado, no sentido amplo, de imitação. (DAWKINS, 2007, p. 122)

Podemos perceber que o autor faz uma analogia entre os termos gene e *meme*, para explicar como as informações penetram em nossa mente e vão se perpetuando nas demais através da memória. Ou seja, para Dawkins (2007), o termo *meme* está associado à ideia de imitação, de memória, de duplicação, de propagação. É o termo dado às produções culturais que têm a capacidade de se transformar e de se replicar na sociedade, através de um cérebro para o outro.

Diante disso, o termo *meme* passou a ser vinculado ao contexto da comunicação presente na *internet*. Segundo o #MUSEUdeMEMES², desde a década de 1980 autores como a psicóloga Susan Blackmore se incumbiram por atualizar o conceito de *meme* criado por Dawkins, em 1976. Com isso, somente a partir da década de 1990 e início da década de 2000, os *memes* enquanto expressões da comunicação na web, começaram a ganhar destaque. Hoje, os *memes* referem-se a qualquer assunto da sociedade que viralize na internet. Geralmente são compostos por imagens legendadas, vídeos ou *gif's* com conteúdo humorístico a respeito de determinado assunto.

No que se refere ao ensino, o gênero *meme* pode ser um bom aliado às práticas pedagógicas do ensino de Língua Portuguesa, visto que sua forma composicional é relativamente simples, e que podem ser abordados aspectos relacionados aos elementos verbais e não verbais, os efeitos de sentido e as condições de produção pelas quais os *memes* foram e são criados. Mas, para que isso aconteça é importante entender que assim como o *meme*, todos os textos da esfera digital exigem

² O #MUSEUdeMEMES é um projeto da Universidade Federal Fluminense, que consiste em uma atividade que envolve pesquisa, ensino e divulgação científica, e tem como escopo a implementação de um espaço para discussão sobre a cultura dos memes e o desenvolvimento da pesquisa acadêmica sobre o tema. Disponível em: <https://www.museudememes.com.br>. Acesso em: 27 ago. 2020.

multiletramentos para que possam ser entendidos e trabalhados em sala de aula. Para Rojo (2012, p. 13):

[...] o conceito de **multiletramentos** — é bom enfatizar — aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (grifo da autora)

Para a autora, é necessário compreender que a sociedade moderna é composta por diferentes culturas e de textos multissemióticos ou multimodais, que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma das múltiplas linguagens para que possamos fazê-las significar. Porém, apesar desse impulso tecnológico e das múltiplas linguagens, nem todos os alunos tem acesso à cultura moderna, ou até mesmo não são críticos em relação ao uso de tais ferramentas de comunicação.

Isso envolve, é claro, **letramentos críticos**. E esse é outro espaço de atuação escolar: transformar o “consumidor acrítico” — se é que ele de fato existe — em analista crítico. E, para tanto, são necessários critérios analíticos que requerem uma metalinguagem (um conjunto de conceitos) e extraposição. (ROJO, 2012, p. 28, grifos da autora)

Diante disso, e com base em leituras sobre os gêneros digitais na esfera escolar, elaboramos uma sequência didática para sugerir possíveis maneiras para se trabalhar o gênero *memes* em sala de aula, com o auxílio de aplicativos do celular, como mostra o relato a seguir.

4 Memes em sala de aula: possibilidades e desafios

A oficina sobre o gênero *memes* foi uma dentre outras oficinas que fazem parte do projeto “GÊNEROS DIGITAIS: incentivo à leitura e produção textual”, que já estava em andamento com o Programa Residência Pedagógica. Tendo como público alvo os alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Nilza Coelho Lima. Para realizar as oficinas escolhemos a Universidade Federal do Maranhão (UFMA), cujo o acesso à internet é melhor e devido à presença do laboratório de informática.

Com base no que já foi dito a respeito do uso dos gêneros digitais no ensino, e da sua importância para o processo de melhor desenvolvimento das habilidades dos alunos no que se refere às práticas de leitura e escrita. Segundo a BNCC (2018, p. 487):

Propostas de trabalho que potencializem aos estudantes o acesso a saberes sobre o mundo digital e a práticas da cultura digital devem também ser priorizadas, já que, direta ou indiretamente, impactam seu dia a dia nos vários campos de atuação social e despertam seu interesse e sua identificação com as TDIC. Sua utilização na escola não só possibilita maior apropriação técnica e crítica desses recursos, como também é determinante para uma aprendizagem significativa e autônoma pelos estudantes.

Isto é, de acordo com essa orientação, os professores de Língua Portuguesa, além de trabalharem com os gêneros impressos, precisam organizar suas práticas pedagógicas considerando o ensino a partir dos gêneros digitais, para dessa forma contribuir para que os alunos possam desenvolver habilidades. Sugestão:

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede. (BNCC, 2018, p. 497)

Por outro lado, devemos enfatizar que ainda há muitos desafios em ensinar os gêneros digitais nas escolas brasileiras, sobretudo, as da rede pública. Devido ao fato de que muitas ainda não possuem acesso à internet, e nem equipamentos necessários para realizar tais atividades em sala de aula.

Tratando-se de São Bernardo-MA, local onde a oficina foi realizada, a realidade não é diferente, pois a maioria das escolas da rede pública, seja municipal ou estadual, ainda não possuem acesso à internet para todos os alunos e também não têm equipamentos (computadores, tablets, datashows, televisões, etc) suficientes para todas as salas. Além disso, muitos alunos não possuem condições financeiras

favoráveis à compra de recursos tecnológicos para o uso de *internet*, mesmo assim, eles fazem parte de uma geração que está inserida na cultura digital.

Sobre a oficina do gênero *meme*, inicialmente elaboramos uma sequência didática para organizar os objetivos a serem alcançados e como faríamos para mostrar aos alunos como usar aplicativos do celular para criar *memes*. Por se tratar de um gênero que faz parte do nosso cotidiano, não focamos em apresentar somente as principais características que compõem esse gênero digital, e sim possíveis maneiras como eles podem ser criados, conforme mostra logo abaixo o passo a passo que seguimos:

1. Explicar para aos alunos sobre o tema da oficina e como ela será ministrada;
2. Perguntar para aos alunos o que são os *memes*, qual a finalidade deles e quais são os mais famosos;
3. Mostrar exemplos de *memes*;
4. Explicar para os alunos que ao final da oficina eles irão produzir um ou mais *memes* para serem compartilhados em um grupo de *WhatsApp* (esse grupo será criado para a exposição dos *memes* produzidos na oficina);
5. Mostrar como os *memes* podem ser produzidos (explicar passo a passo)
Primeira opção: por meio de aplicativos que podem ser baixados no celular;
Segunda opção: por meio da própria galeria de fotos do celular, utilizando as ferramentas de edição de fotos.
6. Momento de produção dos *memes*;
7. Tema da produção dos *memes*: cotidiano escolar
Obs.: Nesse momento é importante ressaltar sobre o cuidado no momento de escolher a(s) foto(s) e a linguagem que serão utilizadas nos *memes*;
8. Momento da apresentação:
Exibir através de slides.

Logo de início os alunos gostaram da proposta, já que puderam usar o celular, e também pelo fato de a oficina ser voltada para o gênero *meme* e ser realizada no espaço da Universidade, um local diferente do que eles já estão habituados a frequentar. Muitos deles relataram que já criavam *memes* com fotos dos próprios colegas de turma. Diante disso, enfatizamos para importância de tomar cuidado com as imagens e com a linguagem colocada nos *memes*, pois muitos podem ser ofensivos e levar a possíveis complicações, como até mesmo processos judiciais por uso indevido de imagens e por agressão moral.

[...] a abundância de informações e produções requer, ainda, que os estudantes desenvolvam habilidades e critérios de curadoria e estética, considerando, por exemplo, a profusão de notícias falsas (*fake news*), de pós-

verdades, do *cyberbullying* e de discursos de ódio nas mais variadas instâncias da internet e demais mídias. (BNCC, 2018, p. 488)

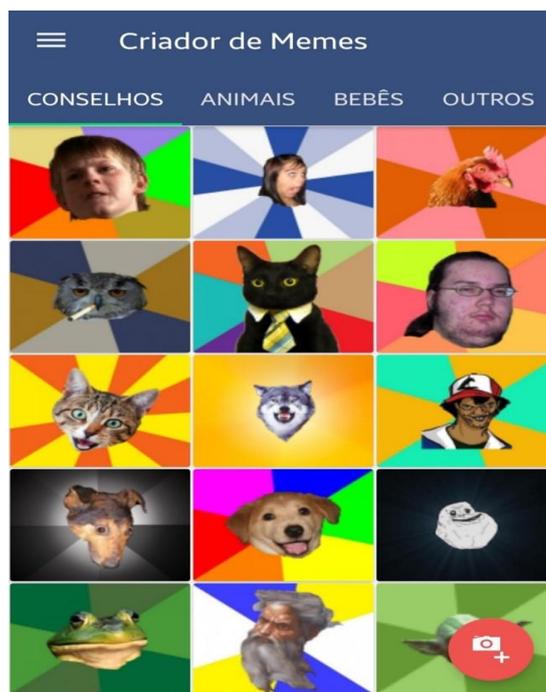
Para mostrar como podemos criar *memes*, utilizamos dois aplicativos do celular: o *Meme Generator Free* (Gerador de Meme Livre) e o *Criador de Memes*, ambos disponíveis na *PlayStore*³. O primeiro deles possui uma interface mais desenvolvida, e disponibiliza um maior número de imagens com estrutura pronta para criar textos de acordo com o objetivo do usuário. Já o segundo é bem mais simples, e não ocupa tanto espaço na memória do celular. Outra opção sugerida, para os alunos que possuem celular com espaço insuficiente para novos aplicativos, foi o uso das próprias ferramentas de edição da galeria de fotos. Veja a seguir:

Figura 1 - Meme Generator Free



Fonte: *print sreen* da tela do celular, 2020.

Figura 2 - Criador de Memes



Fonte: *print sreen* da tela do celular, 2020.

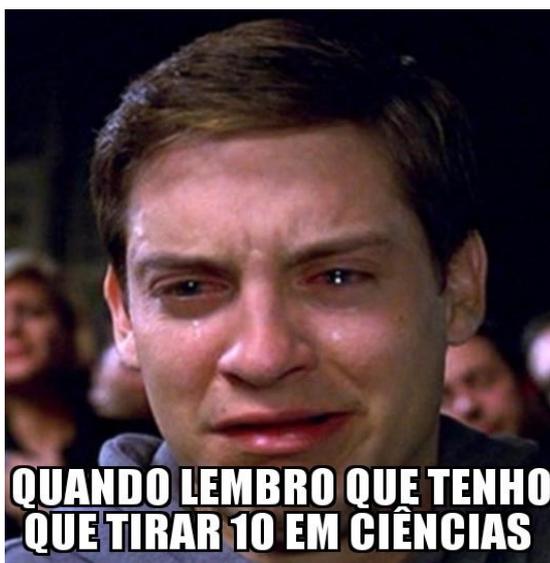
Nem todos tinham o celular em mãos, e por essa razão formamos grupos para que todos pudessem participar das atividades propostas. Após as discussões a

³ (...) é um serviço de distribuição digital de aplicativos, jogos, filmes, programas de televisão, músicas e livros, desenvolvido e operado pela *Google*. Ela é a loja oficial de aplicativos para o sistema operacional *Android*, além de fornecer conteúdo digital. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Play. Acesso em: 12 jun. 2020.

respeito dos critérios de escolha de imagens, do conteúdo linguístico, e da exposição de alguns *memes* famosos nas redes sociais. Explicamos aos alunos como criar os *memes* utilizando todos os recursos citados anteriormente. Todos tiveram bastante facilidade no momento da criação, já que no dia a dia “[...] os nossos alunos (as crianças e jovens do maternal à faculdade, como diz Prenski) já lidam visivelmente, com muito mais fluência do que nós, migrados, com os novos dispositivos, tecnologias e ferramentas [...]”. (ROJO, 2012, p. 26)

Para a produção propomos aos alunos como tema: fatos do cotidiano escolar, a relação entre professores e alunos, e tudo o que fosse envolvido com o ambiente da escola. Para que eles pudessem expressar de maneira cômica e/ou crítica a realidade na qual eles estão inseridos. Dentre os *memes* produzidos vamos expor alguns dele, com o propósito de explicar possíveis sentidos que o(a) aluno(a) quis demonstrar.

Figura 3 - Meme criado na oficina



Fonte: acervo pessoal da pesquisadora, 2020.

O personagem desse *meme* é Peter Parker, interpretado por Tobey Maguire, no filme *Spyder Man*, no ano de 2002. Esta imagem foi retirada de uma cena em que Peter vê seu tio Ben prestes a morrer depois de um assalto. Apesar de ser uma cena que envolve morte, a expressão facial do personagem chamou atenção por ser de certa maneira cômica, o que gerou e ainda gera *memes* na internet. Em relação a imagem e o texto escrito, observe que a frase “quando lembro que tenho que tirar 10

em ciências”, dialoga diretamente com a imagem do rapaz chorando. Sobre isso poderíamos fazer algumas hipóteses: que este aluno(a) possa ter dificuldades de aprendizado na disciplina de Ciências, que o(a) professor(a) seja exigente, que este aluno(a) possivelmente tem que tirar nota 10 para alcançar a sua aprovação, que ele(a) não tenha tanta afinidade com a disciplina, ou por outros motivos.

Diante disso, é importante ressaltar a importância da relação semântica entre texto e imagem para a construção dos sentidos.

Assim, na leitura, produção e análise de enunciados/textos contemporâneos, tanto em termos de tema, como forma composicional e de estilos – pois há também formas de composição e estilos de imagem, músicas etc. –, precisamos levar em conta as características multimodais ou multissemióticas desses para a construção dos sentidos (temas). (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 112)

Diante disso, destacamos a habilidade do(a) aluno(a) em relacionar o seu enunciado a uma imagem coerente com o que o que foi dito linguisticamente, e que essa imagem contribui para expressar maior expressão sobre o enunciado. Além disso, o *meme* revela aspectos relacionados à relação que esse(a) aluno(a) tem com a disciplina de Ciências.

A análise do *meme* a seguir também trata do tema escola, trazendo uma sequência de três quadros com imagens de personagens da esfera política.

Figura 4 - Meme criado na oficina



Fonte: acervo pessoal da pesquisadora, 2020.

O *meme* têm como personagens o presidente do Estados Unidos da América, Donald Trump, e o líder político da Coreia do Norte, Kim Jong-un. As imagens do *meme* são do primeiro encontro entre os dois líderes, que aconteceu no dia 12 de junho de 2018, em Singapura. Na referida ocasião, segunda a revista eletrônica *Veja*⁴ “a histórica reunião teve início às 22 horas de Brasília (9 horas da manhã em Singapura), com um aperto de mãos entre os líderes em frente às bandeiras de ambos os países”, em que eles assinaram um acordo que são tratadas diversas questões entre os países, tais como: a completa desnuclearização⁵, garantias de paz entre os dois países, entre outras.

Por ser um gênero que tem como característica a imitação ou cópia de acontecimentos da atualidade, alguns *memes* requerem uma contextualização para que a carga humorística possa ser compreendida. No caso do *meme* acima, criado durante a oficina, essa relação com o contexto social é importante na construção do texto. Caso o aluno não conheça os personagens, o professor pode situá-lo, fazendo com que ele possa ter um olhar crítico em relação às imagens que escolheu para produzir seu *meme*, fazendo as relações dialógicas necessárias.

Quanto a produção, o *meme* retrata o presidente dos Estados Unidos da América, Donald Trump, exibe um boletim com boas notas para seu “pai” – 9,5, 10 e 10, conforme está escrito no primeiro quadro do *meme* –, representado pelo líder político norte coreano Kim Jong-un, no segundo quadro. Isso nos leva a entender que quando os alunos tiram boas notas, o boletim é digno de ser mostrado para a família, fazendo com que a relação entre pai e filho seja amistosa, como é demonstrado na última imagem do *meme*, em que os dois políticos apertam as mãos.

Além das situações que dizem respeito as notas em diferentes disciplinas e nos boletins, os alunos demonstraram suas opiniões a respeito da própria merenda oferecida na escola e também sobre as atividades que eles participam fora dela. Como podemos observar nos *memes* a seguir.

⁴ Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/ao-vivo-encontro-historico-entre-trump-ekim-jong-un-ocorre-em-singapura/>. Acesso em: 24 ago. 2020.

⁵ 1 Ato ou efeito de desnuclearizar(-se). 2 Troca de formas de energia nuclear por outras tradicionais. 3 Proibição ou redução da fabricação de armas nucleares. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=VjQz>. Acesso em: 24 ago. 2020.

Figura 5 - Meme criado na oficina



Fonte: acervo pessoal da pesquisadora, 2020.

Figura 6 - Meme criado na oficina



Fonte: acervo pessoal da pesquisadora, 2020.

O personagem de ambos os *memes* é o cantor Drake. As imagens do cantor são do videoclipe *Hotline Bling* (Linha Direta), lançado em 31 de julho de 2015. Devido aos seus passos de dança e expressões faciais reproduzidos no videoclipe, o cantor virou alvo de *memes* na *internet* e logo ganhou destaque em diversas redes sociais⁶. Em relação as imagens, podemos perceber que a primeira, em que o cantor de olhos fechados coloca a mão no lado do rosto, possivelmente representa um sinal de negação, de afastamento. Enquanto que a segunda, em que o cantor aponta o dedo indicador para frente e expressa facialmente satisfação, possivelmente representa um sinal de aprovação, de concordância.

Note que a estrutura e as imagens dos *memes* são exatamente iguais, porém o conteúdo temático de cada um deles é diferente. Na figura 5, temos no primeiro quadro a seguinte frase “suco com bolacha”, associada a imagem de rejeição, valoração apreciativa negativa do personagem, enquanto que no segundo quadro temos a frase “arroz, feijão e frango”, associada a imagem de satisfação, apreciação positiva do personagem. A relação entre as frases e as imagens do *meme* podem demonstrar a preferência do(a) aluno(a) por uma refeição ao invés de outra no contexto de merenda escolar.

⁶ Ver em: <https://www.museudememes.com.br/?s=hotline+bling>.

Na figura 6 temos as mesmas imagens, porém o que está sendo dito no *meme* é relativo à sala de aula, mas do mesmo modo que no *meme* anterior, as imagens são usadas para expressar valorações apreciativas sobre determinadas situações do contexto escolar. No primeiro quadro temos a frase “ficar na aula chata”, associada a imagem de negação, nesse caso a expressão corporal do personagem indica afastamento, rejeição, numa relação de convergência com o enunciado linguístico. No segundo quadro temos a frase “participar de tudo que tiver só pra se livrar”, associada a imagem de afirmação, de superação daquilo que não proporciona felicidade, que seria a “aula chata”.

No momento da exibição dos *memes* através dos slides, questionamos os alunos se a realização da oficina foi uma das ocasiões que fazem com que eles se livrem da aula “chata”, e a maioria deles respondeu que sim. Ao relatarmos sobre as tais aulas “chatas”, eles exemplificaram que são aulas em que os professores apenas passam atividades do livro didático, que tem muitos slides, que não proporcionam a interação entre os alunos, que não levam em consideração os assuntos que eles gostam, dentre outros depoimentos.

Por outro lado, é importante dizer que a rotina diária de ir à escola, a afinidade dos alunos com as diferentes disciplinas, ou até mesmo com os professores, podem ser motivos para que eles achem as aulas chatas. Sendo assim, a oficina se tornou atrativa por ser realizada em um ambiente fora da sala de aula, que permitiu o uso do celular, da criação de *memes* em que os alunos puderam expressar suas opiniões a respeito do cotidiano escolar que estão inseridos.

As demandas sociais devem ser refletidas e refratadas criticamente nos/pelos currículos escolares. [...] para que a escola possa qualificar a participação dos alunos nas práticas da *web*, na perspectiva da responsabilização, deve propiciar experiências significativas em produções de diferentes cultura e com práticas, procedimentos e gêneros que circulam em ambientes digitais: refletir sobre participações, avaliar a sustentação das opiniões, a pertinência e adequação de comentários, a imagem que se passa, a confiabilidade das fontes, apurar os critérios de curadoria e de seleção de textos/produções, refinar os processos de produção e recepção de textos multissemióticos. (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 135)

Dessa maneira, o uso da tecnologia e do gênero *meme*, podem ser importantes ferramentas para dinamizar as aulas de Língua Portuguesa, e propiciar aos alunos o

conhecimento de ferramentas digitais para a criação e entendimento de textos que circulam na internet.

5 Considerações finais

Verificamos que ensinar os gêneros digitais ao ensino de Língua Portuguesa não é uma tarefa tão simples, visto que são necessárias habilidades para interpretar e produzir os textos da esfera digital. Levando em consideração as atividades desenvolvidas na oficina sobre o gênero *meme*, tivemos algumas dificuldades em relação à quantidade de celulares disponíveis no momento da produção dos *memes*, e também ao uso da internet, já que este seja um dos principais fatores que impossibilitam o trabalho com os gêneros digitais em sala de aula.

Por outro lado, destacamos que durante as atividades foi possível observar o envolvimento dos alunos em cada etapa da oficina. Todos demonstraram bastante interesse em saber como podemos criar *memes* através de aplicativos do celular, e também tiveram bastante facilidade ao utilizar tais ferramentas. Além disso, os *memes* produzidos revelam aspectos sociais relacionados à vida dos alunos, tais como: a visão que eles têm sobre a escola e das relações de convívio presentes nela.

Portanto, sabemos que as práticas de ensino ainda estão muito ligadas a cultura dos textos impressos, mas devemos levar em consideração que podemos trabalhar com diferentes gêneros da esfera digital, adequando-os a realidade dos alunos e das escolas presentes em nosso país. Propostas como essa que desenvolvemos favorecem para que possamos ter em mente que trabalhar com os gêneros digitais não é uma tarefa impossível, e sim uma maneira de propiciar aos alunos o conhecimento e o aperfeiçoamento das múltiplas linguagens que compõem os processos de interação do nosso cotidiano.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 15 mar. 2020.

COSTA, Anilaury; ARAÚJO, Philipe. Novos escritos da era digital: o meme como gênero textual e seu letramento. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL SOBRE ENSINO DE LÍNGUA MATERNA, ESTRANGEIRA E DE LITERATURAS, 10., 2017, Campina Grande. **Anais** [...]. Campina Grande: UFCG, 2017. Disponível em: <http://2017.selimel.com.br/wp-content/uploads/2018/02/FileDownload.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2020.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. (Org.). **Hipertextos e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. *In*: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.) **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PASSOS, Marcos Vinícius. O gênero “meme” em propostas de produção de textos: implicações discursivas e multimodais. **Anais do SIELP**, Uberlândia, v. 2, n. 1, 2012. ISSN 2237-8758. Disponível em: http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/07/volume_2_artigo_204.pdf. Acesso em: 15 mar. 2020.

RECUERO, Raquel da Cunha. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 32, p. 23-31, abr. 2007.

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

ROJO, Roxane Helena R.; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, Multiletramentos e Gêneros Discursivos**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTOS, Polyana Augusta Costa; CAMPOS, Cláudia Lais Costa da Silva. O uso dos gêneros digitais como ferramenta de leitura e escrita. **Cadernos de graduação: Ciências Humanas e Sociais**, Aracajú, v. 3, n. 2, p. 175-188, 2016. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernohumanas/article/view/2444/1745>. Acesso em: 16 mar. 2020.

STUTZ, Lidia; CACILHO, Marco Antonio. Material apostilado em análise: gêneros digitais no ensino de Língua Portuguesa. **Linha D'Água (Online)**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 121-135, jun. 2015.