



PROFHISTÓRIA

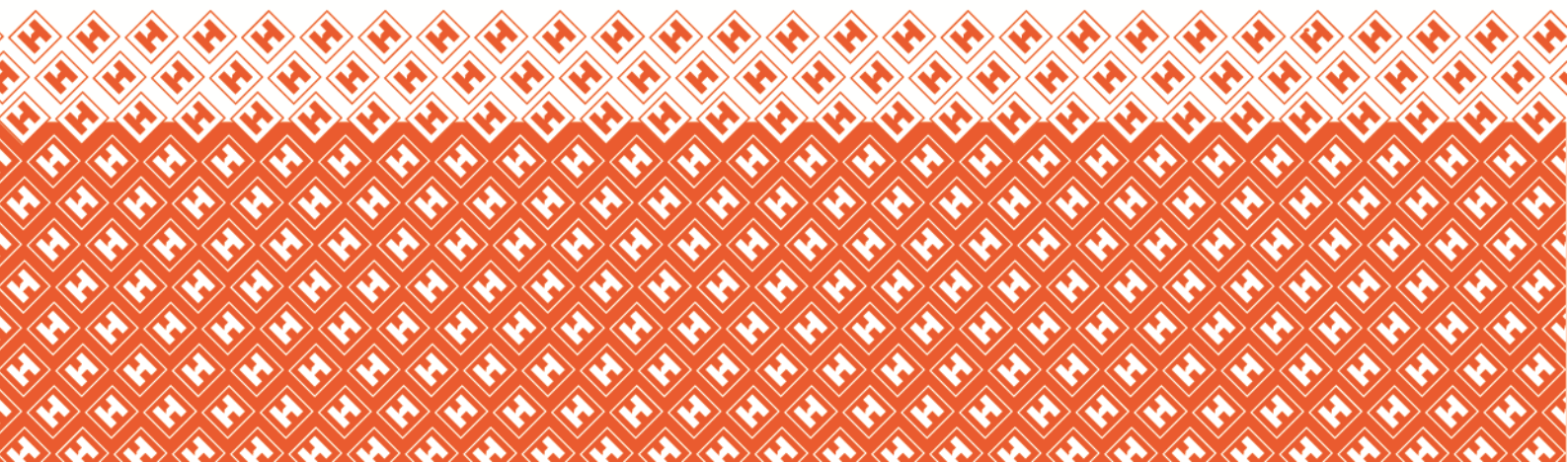
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

PAULINO AUGUSTO PERES DE SOUZA

**O USO DE MEMES COMO
RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO
DE HISTÓRIA**

Universidade Estadual do Paraná – Unespar

Julho / 2022



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CAMPO MOURÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA
NÍVEL DE MESTRADO PROFISSIONAL – PROFHISTÓRIA**

PAULINO AUGUSTO PERES DE SOUZA

**O USO DE MEMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
HISTÓRIA**

**CAMPO MOURÃO – PR
2022**

PAULINO AUGUSTO PERES DE SOUZA

**O USO DE MEMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
HISTÓRIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, nível de Mestrado Profissional, da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Ensino de História
Orientador: Dr. Ricardo Tadeu Caires Silva

**CAMPO MOURÃO – PR
2022**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Souza, Paulino Augusto Peres de
O uso de memes como recurso didático no ensino de história / Paulino Augusto Peres de Souza. -- Campo Mourão-PR, 2022.
85 f.: il.

Orientador: Ricardo Tadeu Caires Silva.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino de História) -- Universidade Estadual do Paraná, 2022.

1. História-Estudo e Ensino. 2. Didática. 3. Memes. 4. Letramento Digital. I - Silva, Ricardo Tadeu Caires (orient). II - Título.

PAULINO AUGUSTO PERES DE SOUZA

O USO DE MEMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

BANCA EXAMINADORA



Dr. Ricardo Tadeu Caires Silva (orientador) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – ProfHistória/Universidade Estadual do Paraná – Unespar



Dr. Arnaldo Martin Szlachta Junior – **Programa de Pós-Graduação em História – PPGH/Universidade Federal de Pernambuco – UFPE**



Dr. Leandro de Araújo Crestani – Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz – FAG

Data de Aprovação

28/07//2022

Campo Mourão – PR

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, que não podem mais ver aonde cheguei.

AGRADECIMENTOS

Uma jornada de produção gratificante, sem dúvida, e com muito esforço recompensado, apesar dos diversos momentos sozinhos. Agradeço, portanto, a ausência mais presente em todos os momentos, a dos meus pais, que sempre estiveram em minha memória nos momentos bons e ruins.

À minha sobrinha, Lorena, e irmã, Glaucia, por sempre me fazerem sorrir nos momentos de ansiedade e estresse.

Aos meus amigos, Rayani Segantini, Geovanna Carvalho, Gabriel Sandes, Sérgio Costa, Maycon Oládio e Ruan Schiavo, que serviram como âncora, mesmo eu compartilhando pouco das adversidades da dissertação, e que sem saber, colaboraram para aliviar minha jornada.

Ao meu orientador, professor Ricardo Caires, que soube compreender minhas dificuldades e que me auxiliou em todo esse percurso. Sua orientação colaborou para eu pudesse entender o que é, de fato, uma pesquisa científica.

Agradeço à escola onde trabalho, por ter sido compreensiva e colaborado com a minha formação, sobretudo aos diretores Gilmar Oliveira e Renato Valença Correia, assim como a minha coordenadora, Marielle Prats, por ser uma das minhas maiores incentivadoras.

EPIGRAFE

“[...] O aprendizado histórico pode ser posto em andamento, portanto, somente a partir de experiências de ações relevantes do presente. [...]”

- Jörn Rüsen

RESUMO

SOUZA, Paulino Augusto Peres de. **O uso de memes como recurso didático no ensino de história**. 86 f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Mestrado Profissional. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2022.

Esta dissertação tem por objetivo discutir estratégias para o uso dos memes no ensino de História. Parte da cultura contemporânea da *web*, os memes exercem enorme influência entre pessoas de todas as idades, especialmente entre os adolescentes e jovens. Linguagem caracterizada pela intertextualidade, o meme mescla imagens, sons e palavras para transmitir mensagens de forma cômica, irônica, viral e, por vezes, ácida. Para melhor compreender a popularidade e aceitação dos memes entre as novas gerações, procuro contextualizar o mundo atual ante as mudanças provocadas pela globalização e pelas novas tecnologias de comunicação e informação, em especial a internet. Em seguida, problematizo o conceito de meme, suas principais características e tipos, dando destaque para os memes de cunho político e os memes históricos. Por fim, busco apresentar estratégias para o trabalho com os memes em sala de aula com vista ao desenvolvimento do letramento digital e da literacia histórica.

Palavras-chave: Ensino de História, Letramento digital, Literacia Histórica, Meme.

ABSTRACT

SOUZA, Paulino Augusto Peres de. **The use of memes as didactic resource in history teaching**. 86 p. Dissertation. Graduate Program in History Teaching – Professional Master's Degree. State University of Paraná, Campo Mourão Campus. Campo Mourão, 2022.

This dissertation aims at strategies for the use of memes in the teaching of History. Part of contemporary web culture, memes exert enormous influence among people of all ages, especially among teenagers and young people. Language characterized by intertextuality, the meme mixes sounds, words and images to transmit comic, ironic, viral and sometimes acidic messages. To better understand the popularity and acceptance of memes among new generations, I intend to contextualize the current world among the changes made by globalization and new communication and information technologies, especially the internet. Then, it problematizes the concept of meme, its main characteristics and types, highlighting political and historical memes. Finally, I seek to present strategies for working with memes in the classroom with the purpose of the development of digital literacy and historical literacy.

Keywords: Teaching of History, Digital Literacy, Historical Literacy, Meme.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Meme professor de história	17
Figura 02 – As diferentes gerações	27
Figura 03 – Meme Marx e a mais-valia	48
Figura 04 – Meme nêgo pensa que é Deus.....	49
Figura 05 – Meme Willy Wonka irônico	51
Figura 06 – Meme Monalisa: as etapas da quarentena	52
Figura 07 – Meme Seu Madruga	54
Figura 08 – Meme sobre o presidente da República Jair Messias Bolsonaro	55
Figura 09 – Meme o palhaço gay	56
Figura 10 – Meme os dias eram assim	57
Figura 11 – Meme Chico Buarque e a independência do Brasil	58
Figura 12 – Meme Sensacionalista: Sergio Moro candidato.....	63
Figura 13 – Meme História no Paint: ameaça nuclear	64
Figura 14 – Meme conservador Brilhante Ustra	70

LISTAS DE TABELAS

Tabela 01 – Diferenças entre os nativos digitais e as gerações anteriores	28
Tabela 02 – Resultados das dissertações do ProfHist que envolvem a prática pedagógica com o uso de memes em sala de aula nas aulas de história	71

LISTA DE ABREVIATURAS

ANPUH	Associação Nacional de História
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CGI.br	Comitê Gestor da Internet no Brasil
CMC	Comunicação Mediada pelo Computador
COVID-19	Coronavírus disease 2019
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
FGVcia	Fundação Getúlio Vargas Centro de Tecnologia de Informação Aplicada
FGV EAESP	Fundação Getúlio Vargas Escola de Administração de Empresas de São Paulo
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
Inspere	Instituto de Ensino e Pesquisa
LGBTQIA+	Movimento de defesa dos direitos de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Queers, Intersexo e mais.
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
ProfHist	Mestrado Profissional em Ensino de História
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UFF	Universidade Federal Fluminense
UNESPAR	Universidade Estadual do Paraná

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1: A EDUCAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA NA ERA DIGITAL	20
1.1 A educação na era digital	23
1.2 O aluno na era digital	26
1.3 A escola brasileira e as novas tecnologias	31
1.4 A pesquisa histórica e o ensino de história na era digital	34
1.4.1 O ensino de história, as tecnologias e jogos digitais	38
CAPÍTULO 2: A LINGUAGEM DOS MEMES	42
2.1 As origens do meme	43
2.2 As principais características dos memes	47
2.2.1 A comicidade ou o humor	47
2.2.2 A viralização ou o poder de replicação	49
2.2.3 A atualidade	50
2.2.4 A mutabilidade e adaptabilidade	50
2.2.5 Hipertextualidade e intertextualidade	51
2.3 Os tipos de meme	53
2.3.1 O meme de humor	53
2.3.2 O meme político	54
2.3.3 O meme histórico	56
2.4 A relação meme-usuário ou quem manipula quem?	59
CAPÍTULO 3: OS MEMES NO ENSINO DE HISTÓRIA: ESTRATÉGIAS E POSSIBILIDADES	60
3.1 Os memes históricos e o ensino de história	60
3.1.1 O meme como fonte histórica	65
3.1.2 Letramento midiático, literacia histórica e a interpretação dos memes	67
3.2 Procedimentos para a leitura e interpretação de memes históricos pelos alunos	71
3.2.1 A importância do contexto histórico	74
3.2.2 Identificando anacronismo, estereótipos e preconceitos nos memes	75
3.3. Procedimentos para a produção de memes históricos pelos alunos	76

3.3.1 Como produzir um meme	76
3.3.2 Sites e aplicativos para a produção dos memes	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
REFERÊNCIAS	81

INTRODUÇÃO

Ser professor no século XXI parece, à primeira vista, algo relativamente simples - devido aos inúmeros instrumentos tecnológicos que dispusemos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Mas isso não passa de uma ilusão, pois, na prática, as coisas são bem diferentes. Na verdade, basta uma simples conversa com um professor (a) ou mesmo com algum aluno (a) para constatar que a grande maioria dos docentes em atividade possuem enormes dificuldade no uso e assimilação das novas tecnologias e suas linguagens. Segundo Marc Prensky (2010), ao analisarmos o perfil da sociedade atual podemos identificar dois grupos de indivíduos: aqueles que são nativos digitais, ou seja, já nasceram e foram socializados neste mundo tecnológico; e aqueles que são migrantes digitais, isto é, os que estão procurando se adaptar à realidade cibernética. E nós, professores, onde nos encaixamos nessa classificação? Certamente não somos estes que Prensky afirma terem praticamente nascido com celulares em mãos. Portanto, ainda lutamos para nos adaptarmos ao uso dessas novas tecnologias e linguagens, seja em nosso cotidiano, seja em nossa profissão.

Certamente também que as categorias desenvolvidas por Prensky são questionáveis. Desmurget (2021) questiona estas aptidões naturais dos “nativos digitais”. Esta geração é hábil na utilização de redes sociais e em games diversos, porém demonstram grandes dificuldades no uso de elementos que fogem do entretenimento.

Mas este parece ser um caminho sem volta, pois as novas tecnologias estão cada vez mais imbricadas em nossas rotinas. Mas, embora muitas das inovações tecnológicas tenham se disseminado pela sociedade, parece que este processo ainda é muito lento no que se refere ao campo escolar e, sobretudo, em relação à prática docente. Por outras palavras, a escola e, por conseguinte, os professores continuam se valendo de metodologias antigas para ensinar seus alunos (as). Ainda de acordo com Marc Prensky,

Atualmente, a maioria dos professores sabe pouco ou nada sobre o mundo digital de seus alunos – desde os jogos *on line* até seus recursos de troca, compartilhamento, agrupamento, avaliação, coordenação, programação, busca, personalização e socialização. Em consequência, apesar de seus grandes esforços, é quase impossível, para esses adultos, planejar um aprendizado nos moldes que seus alunos precisam e apreciam (PRENSKY: 2010, p.38).

Apesar de concordarmos com a onipresença das mídias digitais, destacamos que as mesmas devem ser tratadas com a crítica necessária. Mesmo que autores como Prensky insistam em informar que os professores são antiquados em relação a essas novidades tecnológicas, aqui destacaremos que também que os docentes são mediadores importantes e necessários para que estas mesmas inovações não se tornem um “cavalo de Tróia” dentro das escolas, pois:

De acordo com um grande *corpus* de observação científica, eles mostram que a utilização escolar das telas (tanto em casa quanto na escola) debilita a performance escolar: quanto mais os alunos são entupidos de TIC, mais as notas caem. Isso é frustrante e provoca um pouco de desordem no momento em que a digitalização do sistema escolar avança vigorosamente. (DESMURGET: 2021, p. 109).

Além disso, o ensino dito “tradicional” é largamente criticado por acreditar que o aluno não tem muito a contribuir na relação de ensino/aprendizagem. A simples transposição didática (CHEVALLARD: 2000), embora importante e necessária, não é suficiente para garantir a qualidade e a aprendizagem do aluno no processo educativo. Também é fundamental ter em mente que os discentes devem ser considerados como sujeitos ativos e que a relação professor-aluno precisa ocorrer de forma dialógica (FREIRE: 2015).

Pois bem, se o problema é a continuidade do ensino nos moldes tradicionais, muitos professores têm-se engajado na ruptura das antigas metodologias. Uns estão utilizando jogos, outros filmes ou séries, alguns repensam o espaço, etc. Foi pensando em tornar minhas aulas mais atrativas e cativantes que resolvi buscar experimentar diferentes estratégias didáticas. Nesse sentido, de cara, logo percebi o enorme potencial das novas tecnologias; afinal, meus alunos são nativos digitais. Foi assim que cheguei ao recurso do “meme”, objeto da presente dissertação.

A partir de fevereiro de 2017 iniciei uma prática pedagógica tentando aliar tecnologia e aprendizado. Os memes me pareceram ser a ferramenta apropriada. Primeiro porque é uma linguagem com muita aceitação entre os jovens. Criado em programas de edição de imagem e vídeo encontrados em computadores ou *smartphones*, é também uma ferramenta altamente acessível, pois mesmo quem não possui esses dispositivos tecnológicos tem acesso aos memes através de familiares e amigos. Portanto, os memes são amplamente populares e estão plenamente difundidos na sociedade brasileira.

O “meme” é reconhecido como um tipo de linguagem que envolve a produção textual, imagética, e por vezes sonora, que faz da sátira ou do humor um poderoso veículo de

transmissão de mensagens. Linguagem emprestada da biologia, o meme possui no momento grande popularidade devido ao seu caráter cômico. Ele é caracterizado por se apresentar por meio de mensagens curtas, replicadoras de informação e facilmente modificáveis. As redes sociais fervem com os memes. Basta algo acontecer na TV, no rádio, ou na própria internet, que o fato viraliza instantaneamente e toma novas formas, sempre cômicas, evidentemente, como na sátira a seguir.

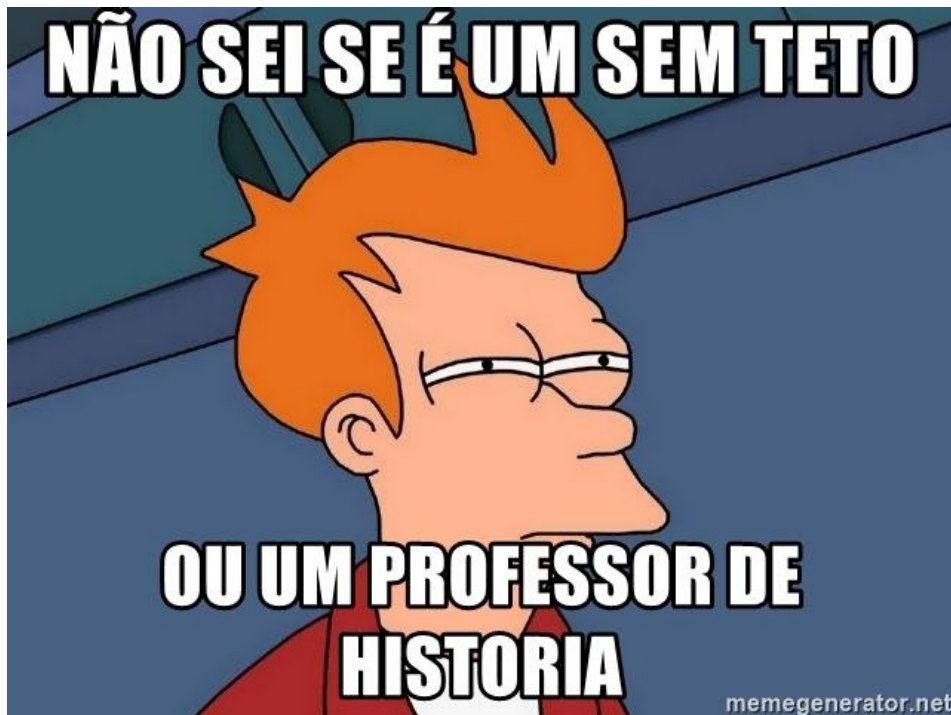


Figura 01. Meme Professor de História. Fonte:

<https://memegenerator.net/instance/56999638/futurama-fry-no-sei-se-um-sem-teto-ou-um-professor-de-historia>

Ao buscar me aprofundar sobre as experiências pedagógicas sobre o uso dessa linguagem no ensino, percebi que havia poucas produções acadêmicas sobre o tema, especialmente na área de História. Além disso, no intuito de selecionar um conjunto de memes que servissem para a elaboração de minhas aulas notei que na rede haviam muitas produções, cujo conteúdo, estavam carregadas de anacronismos, ódios, violências e preconceitos de todos os tipos – fato constatado também por outros pesquisadores (VITÓRIA: 2019; ARAÚJO: 2020; SELLA BUSS: 2020). Tal fato reforçou ainda mais minhas convicções acerca da importância de problematizar essa linguagem para a sala de aula, posto que é fundamental que as novas gerações sejam educadas para lidar com as informações que circulam no ambiente virtual. Nesse sentido, esta pesquisa visa contribuir para o letramento midiático e a literacia histórica dos jovens na medida em que almeja evidenciar a importância

do uso consciente das mídias digitais por parte das novas gerações. Acredito que a escola tem um importante papel a desempenhar nessa tarefa, posto que o acesso às tecnologias é cada vez mais abrangente em nossa sociedade – embora a formação para lidar com o ambiente da internet e os conteúdos ali vinculados seja ainda muito incipiente no universo escolar.

Para a realização da pesquisa utilizei como fonte primária os memes produzidos e veiculados pelos usuários da internet, em redes sociais como o *Twitter*, *Instagram* e *Facebook*, etc. Além disso, recorri a sites especializados, como a página do museu do meme, criada por pesquisadores vinculados à Universidade Federal Fluminense (UFF) para registrar a memória desta nova linguagem.¹ Muito úteis também foram os aplicativos nos quais são disponibilizadas as ferramentas para a criação dos memes, como o *Gerar Memes*, o *Meme Generator Free*, o *Picsart* e o *Ingur*, etc. A partir da análise dos memes busco responder questões como: de que forma os adolescentes e jovens compreendem as mensagens veiculadas nos memes? Será que estes possuem consciência de que estas produções são portadores de valores culturais, políticos e ideológicos? É possível utilizar os memes como ferramenta educativa no combate à disseminação de falsas narrativas nas redes sociais?

Para melhor problematizarmos as questões acima levantadas, busco suporte nos trabalhos vinculados à chamada História Cultural.² Segundo o historiador Peter Burke (2005: p.10), “o terreno comum dos historiadores culturais pode ser descrito como a preocupação com o simbólico e suas interpretações” (2005: p. 10). Ou seja, estes buscam analisar o campo da produção de sentidos pelos homens em suas experiências cotidianas, como no caso dos memes de internet.

O trabalho final ficou estruturado em três capítulos. No primeiro, discuto o impacto das transformações provocadas pelo fenômeno da globalização na socialização e educação das novas gerações, em especial o avanço das novas tecnologias da informação e comunicação – que tem na internet seu símbolo mais evidente. Em especial, problematizo o surgimento de uma nova geração de crianças e jovens que aprenderam desde cedo a lidar com estas tecnologias e como isso tem impactado a relação destes com a escola e a aprendizagem. Nesse sentido, diversos autores apontam para a necessidade de a escola incorporar urgentemente as inovações decorrentes das novas tecnologias de informação e comunicação, sobretudo no que concerne às novas formas de sociabilidade e padrões culturais de sua clientela.

¹ Ver : <https://museudememes.com.br/> .

² Sobre a História Cultural ver, PESAVENTO, Sandra Jatahy, *História e História Cultural*. 2ª ed., Belo Horizonte, Autêntica, 2005.

No segundo capítulo, busco apresentar ao leitor as origens, os tipos e as principais características dos memes. Para tanto, abordo o advento do termo, desde a sua criação pelo biólogo britânico Richard Dawkins (2007), até as análises desenvolvidas a partir de sua obra. O objetivo principal é discutir a natureza dessa nova linguagem que caracteriza os memes de internet e seu poder de disseminar ideologias e valores. Aqui também faço uma classificação dos tipos de memes com vistas a destacar o meme histórico, cujas características permitem um trabalho mais próximo à disciplina de História.

No terceiro e último capítulo, apresento algumas estratégias para o uso de memes na aprendizagem histórica. Parto da minha experiência como professor da educação básica atuando em uma escola particular da cidade de Paranaíba-Pr, bem como da análise das produções decorrentes de pesquisas de outros colegas professores (as), em especial daquelas desenvolvidas no âmbito do Profhistória, para propor caminhos para a problematização crítica dos memes. Espero que as sugestões aqui apresentadas possam contribuir para que outros docentes se disponham a incorporar as novas tecnologias e suas linguagens em sua prática cotidiana, contribuindo assim para o letramento digital e histórico das novas gerações.

CAPÍTULO 1

A EDUCAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA NA ERA DIGITAL

Uma das maiores características da contemporaneidade, senão a maior, é a globalização ou a ideia de que o mundo caminha para uma espécie de unificação econômica, política e cultural. Fenômeno complexo e alvo de intensas polêmicas, este processo também conhecido e designado por mundialização tem sido caracterizado por importantes transformações no campo da economia, da sociedade, da comunicação e da cultura.³ Por isso, diversos teóricos têm sustentado que a globalização está reestruturando nossas formas de viver sob diversos aspectos: desde o econômico, com os avanços tecnológicos, a unificação dos mercados, e a reorganização no mundo do trabalho; passando pelo campo político, com a crise do estado-nação; até o social e cultural, com a mudança nos padrões familiares e identitários, etc. (BAUMAN: 1999; HARVEY: 1999; GIDDENS: 2000; HOBSBAWM: 2019).

Para o sociólogo espanhol Manuel Castells (1999), uma nova economia surgiu em escala global no último quartel do século XX, tendo por características principais o fato de ser *informacional, global e em rede*. Ainda de acordo com este autor,

É *informacional* porque a produtividade e a competitividade de unidades ou agentes nessa economia (sejam empresas, regiões ou nações) dependem basicamente de sua capacidade de gerar, processar e aplicar de forma eficiente a informação baseada em conhecimentos. É *global* porque as principais atividades produtivas, o consumo e a circulação, assim como seus componentes (capital, trabalho, matéria-prima, administração, informação, tecnologia e mercados) estão organizados em escala global, diretamente ou mediante uma rede de conexões entre agentes econômicos. É *rede* porque, nas novas condições históricas, a produtividade é gerada, e a concorrência é feita em uma rede global de interação entre redes empresariais. (CASTELLS: 1999, p. 119).

Em suma, para Castells (1999), o advento da sociedade em rede teve por base a revolução operada a partir da tecnologia da informação, ou da “bomba informática”, segundo a visão nada otimista de Paul Virilio (1999).⁴ No que se refere às transformações sociais e culturais, nos interessa em particular explorar o conjunto de mudanças originadas em escala

³ Para um balanço das diferentes teorias acerca da globalização ver, dentre outros, Scholte, Jan Aart. *Globalization. A critical introduction*. 2005; Beck, Ulrich. *O que é Globalização?* São Paulo: Paz e Terra, 1999.

⁴ Para uma crítica a este novo modelo de organização social ver, também, MATTELART, Armand. *História da sociedade de informação*. São Paulo: Loyola, 2002.

mundial a partir do advento da rede mundial de computadores: a internet.⁵ De acordo com Raquel Recuero, o surgimento da internet trouxe diversas mudanças para a sociedade, dentre elas

a possibilidade de expressão e sociabilização através de ferramentas de comunicação mediada pelo computador (CMC). Essas ferramentas proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais (RECUERO: 2020, p.24)

Segundo o pensador francês Pierre Levy, o advento desta poderosa rede de comunicação criou o que ele denomina de “ciberespaço”, termo que “especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVY: 1999, p.17).⁶ Ainda de acordo com este sociólogo, este movimento criou a “cibercultura”, que por sua vez pode ser entendida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY: 1999, p.17). Assim, para Pierre Levy,

o ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a ter uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e a distância. Contudo, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humanos (que podem ser tantos quantos se quiser se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários (LEVY: 1999, p. 51).

Por sua vez, esta nova forma interação tem provocado o aceleração das relações econômicas e sociais, causando uma verdadeira revolução em diversas áreas. Nos dias de hoje, é cada vez mais frequente o número de indivíduos que, de alguma forma, se comunicam

⁵ Sobre as origens da internet ver CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Vol. I., p. 82-89.

⁶ Para o autor, o ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização” (LEVY: 1999, pp.94-95).

por meio da internet. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2019, 82,7% dos domicílios nacionais possuíam acesso à internet - um aumento de 3,6 pontos percentuais em relação a 2018. Ainda de acordo com o levantamento, o equipamento mais usado para acessar a internet foi o celular, encontrado em 99,5% dos domicílios; seguido pelo computador (45,1%), pela televisão (31,7%) e pelo tablet (12,0%).⁷

Um estudo mais recente, realizado pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada (FGVcia) da Escola de Administração de Empresas de São Paulo, da Fundação Getúlio Vargas (FGV EAESP), revela que há 424 milhões de dispositivos digitais – tais como computadores, notebooks, tablets e smartphones - em uso no Brasil. Em se tratando dos celulares inteligentes, os smartphones, os dados indicam que estes já somam cerca de 234 milhões, média é superior a 1 (um) aparelho por habitante.⁸

Ainda que este expressivo volume de dispositivos não esteja distribuído de forma equitativa em nossa sociedade – dadas as graves desigualdades sociais e econômicas existentes em nosso país -, o fato de termos quase o dobro de dispositivos digitais em relação à população brasileira é forte indicativo que tal processo veio para ficar. Com o advento da pandemia de covid-19, os smartphones passaram mais do que nunca a serem empregados pelos brasileiros para se comunicar, trabalhar, se divertir e, sobretudo, para estudar. De acordo com pesquisa realizada Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), o celular tornou-se o dispositivo mais utilizado por alunos e trabalhadores durante a pandemia. Em relação aos estudantes, 37% - (a maior parte) afirmaram utilizar o celular para acompanhar as aulas e fazer as atividades, enquanto 29% disseram usar o notebook e apenas 11% relataram estudar em desktops. Ainda de acordo com a referida pesquisa, é possível constatar uma importante diferença quando se examina o uso dos dispositivos digitais entre as classes sociais. Enquanto o celular passou a ser a ferramenta de estudo mais usada por pessoas das classes D e E - os estudantes de classes mais baixas usam mais celular (54%) do que notebooks (10%) - nas classes A e B o uso de celular cai para 22% e o de notebooks sobe para 45%.⁹ Em estudo sobre a relação entre o ensino de História, a juventude e os memes, tomando como base os alunos (as) de uma escola estadual de uma pequena cidade do interior

⁷ Contudo, ainda existem cerca de 12,6 milhões de domicílios sem acesso à internet. Ver <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/30521-pnad-continua-tic-2019-internet-chega-a-82-7-dos-domicilios-do-pais> .

⁸ O estudo foi feito no ano de 2020. Ver a respeito em: <https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia> .

⁹ A pesquisa foi realizada entre os dias 10 de setembro e 1º de outubro de 2020 e entrevistou, por telefone, 2.728 usuários de internet com 16 anos ou mais. Ver: <https://olhardigital.com.br/2020/11/05/coronavirus/celular-e-ferramenta-de-trabalho-e-estudo-mais-usada-durante-pandemia/> .

do Paraná, a historiadora Danielle Aparecida Barbosa Sella Buss constatou que estes estudantes

mesmo em condições socioeconômicas impeditivas, quase sempre possuem aparelho celular e visitam diariamente sites de redes sociais como o mencionado *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, entre outros, muitas vezes trazendo para os momentos da aula, falas como “eu vi isso no face” ou “tem um vídeo no *YouTube* sobre isso” (SELLA BUSS: 2020, p.28).¹⁰

Embora o incremento do uso das novas tecnologias de comunicação e informação tenha se acelerado com o forte impacto das mudanças provocadas pela pandemia de covid-19, o processo de expansão da cultura digital já vinha ocorrendo no país e em outras partes do mundo há pelo menos duas décadas. O advento da chamada “era digital” tem trazido consigo uma série de inovações tecnológicas que estão modificando, para melhor e também para pior, diversos aspectos do nosso cotidiano (BAUMAN: 1999). Tais mudanças têm imposto uma série de desafios à sociedade, que por sua vez é obrigada a se adaptar aos novos tempos. Como veremos a seguir, uma das áreas em que as transformações tecnológicas mais têm impactado é a educação.

1.1. A educação na era digital

Os avanços proporcionados pelas novas tecnologias da informação e comunicação inicialmente se fizeram notar no campo dos sistemas que regulavam a burocracia, como as secretarias e bibliotecas, e nos suportes didáticos aos professores, como os laboratórios e equipamentos de projeção, a exemplo do *datashow*, a partir de então muito usado na projeção slides e imagens nas aulas. Contudo, ainda que tais inovações tenham propiciado mais agilidade nos processos e rotinas bem como na dinâmica das aulas, não chegaram a revolucionar a aprendizagem. Na verdade, o que vem impactando a escola na chamada “era digital” diz respeito ao modo como os alunos passaram a ter acesso ao conhecimento e à informação após a disseminação do celular e do acesso à internet. Foi a partir da facilidade de acessar e partilhar informações variadas de forma cada vez mais rápida e dinâmica que as coisas mudaram e continuam mudando.

Até os anos 1990, era comum encontrar o saber escolar e os conhecimentos científicos num campo relativamente restrito às escolas, universidade e bibliotecas. Nesse sentido, os alunos tinham esses locais como referencial principal - senão a única - para buscar as

¹⁰ Outras dissertações de Mestrado que tiveram por temática os memes também constataram a difusão dos celulares entre alunos de escolas públicas brasileiras. Ver, ANDRADE (2018: p. 48); ARAÚJO (2020: p. 68).

respostas às questões que lhes eram apresentadas no dia a dia e no próprio universo escolar. Até então, a figura do educador (a) se fazia essencial para a boa apreensão dos conhecimentos, pois os alunos necessitavam de tal mediação para compreender e assimilar mais facilmente os conteúdos disciplinares. Mas isso vem a cada dia mudando. Nos dias de hoje, basta um click no *Google* para que qualquer pessoa minimamente alfabetizada tenha acesso a uma enorme variedade de informações sobre os mais variados assuntos – inclusive os que dizem respeito ao conhecimento escolar e científico. De acordo com o educador espanhol Ángel I. Pérez Gómez,

Na era globalizada da informação digitalizada, o acesso ao conhecimento é relativamente fácil, imediato, onipresente e acessível. Uma pessoa pode acessar na rede a informação necessária, o debate correspondente, seguir a linha de pesquisa que lhe pareça mais oportuna, sem o controle de alguém denominado professor; e, se quiser, pode criar ou participar de várias redes de pessoas e grupos que compartilham interesses, informações, projetos e atividades, sem restrições temporais, institucionais ou geográficas (PÉREZ GÓMEZ: 2015, p.14)

Assim, por meio da internet, é possível aprender a consertar o motor de um carro, instalar um software no computador ou celular, produzir detergente, sabão, cultivar uma horta e uma infinidade de outras coisas. Em se tratando dos conteúdos escolares, também são variadas as possibilidades de se aprender História, Geografia, Matemática, Física, Química, etc. Aliás, existem centenas de canais no *YouTube* onde estudantes, professores e até leigos se dispõem a ensinar diversas matérias escolares. Para acessá-los, basta digitar algumas palavras ou o título de um tema ou assunto para que então apareçam páginas e mais páginas contendo aulas, palestras e similares. Além disso, também podemos facilmente encontrar na rede uma infinidade de apresentação na forma de slides (*PowerPoint*) e de artigos que são disponibilizados em blogs e sites. Dessa forma, o universo de informações disponíveis na rede ampliou de modo nunca antes visto o acesso à informação e aos conhecimentos produzidos ao longo da história da humanidade.

Se por um lado o acesso à informação foi facilitado como nunca antes se viu, possibilitando assim o acesso quase que instantâneo aos conhecimentos, por outro lado isso trouxe consigo um importante problema: o da superinformação ou a saturação de informações. Por outras palavras, a facilidade de acessar centenas e até milhares de conteúdos acerca dos mais variados assuntos trouxe consigo o desafio de saber selecionar o que é relevante e cientificamente aceito e assim distinguir o que é falso do verdadeiro, o que é informação do que é ideologia, etc. Nesse sentido,

é possível afirmar que o déficit das novas gerações, de modo geral, não se deve à carência de informações e de dados, **mas de organização significativa e relevante das informações fragmentadas e tendenciosas que recebem nos seus contatos espontâneos com múltiplas telas e diversas**. Frequentemente, o indivíduo não pode processar a quantidade de informação que recebe e conseqüentemente se enche de “ruídos”, de elementos isolados, de maior ou menor destaque, que não podem integrar os esquemas de pensamento para compreender melhor a realidade e a sua atuação sobre ela (PÉREZ GÓMEZ: 2015, p. 27-28).

Sendo assim,

É preciso desenvolver as competências para navegar criticamente e efetivamente avaliar, criar e filtrar informações utilizando as tecnologias hoje disponíveis. O desejável letramento *crítico* digital, portanto, não se limita à habilidade técnica de manusear dispositivos e programas informáticos digitais, mas se define pela busca da compreensão da experiência social inscrita na cultura digital (COSTA; LUCCHESI: 2016: p. 337).

Como se pode perceber a partir das considerações dos autores acima citados, uma das importantes tarefas da escola na era digital é justamente a de auxiliar os alunos a suprir essas carências de orientação e organização, de modo a saber filtrar e interpretar criticamente as informações que recebem. Como destaca Eucídio Pimenta Arruda,

O reconhecimento de que o ciberespaço e as redes sociais não possibilitam a formação cidadã sozinhos incorre em pensar na escola como um local privilegiado para, de um lado, reconhecer as dimensões socioeconômico-culturais das tecnologias de informação e comunicação e, de outro, entender que é o lócus principal para a formação crítica do aluno. Ultrapassar o aspecto técnico do ciberespaço e das redes sociais é minimizar a discussão técnica e valorizar as mudanças nas maneiras como as informações são transmitidas e recebidas, como o conhecimento é produzido e divulgado, as estratégias de autoria e autonomia restritas no âmbito do consumo e as maneiras como a escola pode potencializá-las para tornar o aluno um cidadão analítico, que utiliza, se apropria e argumenta a respeito de suas escolhas (ARRUDA: 2013, p.45).

Como veremos mais adiante, estas observações do autor coadunam com os pressupostos de Jörn Rüsen (2011) quanto à função da história como disciplina escolar - cuja finalidade é aprimorar a consciência histórica dos alunos, orientando-os a agir criticamente. Isso leva em consideração realizar críticas contundentes a estas novas tecnologias no âmbito da educação, não apenas por seu uso e/ou suas limitações, mas também ao apelo que é feito para que sejam inseridas sem a devida análise científica sobre seus efeitos. Portanto, aqui

nessa pesquisa, ao analisar a inserção destas tecnologias o fizemos com ressalvas, que vão desde o uso exagerado destas tecnologias digitais até os efeitos de sua massificação.

Como é sabido, um dos fenômenos advindos da massificação dos novos meios de comunicação é a disseminação de informações falsas, as chamadas *fake news*.¹¹ Difundidas principalmente por meio das redes sociais – tais como o *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram*, *TikTok* e *Twitter* etc. – as notícias falsas têm sido responsáveis pela disseminação preconceitos, ódios e negacionismos de todos os tipos – particularmente em relação à ciência. Conforme demonstraremos no segundo capítulo, os memes não estão isentos de portar tais informações e valores – e por isso necessitam ser problematizados no ambiente escolar (VITÓRIA: 2019).

1.2. O aluno da era digital

Um outro efeito não menos importante da difusão das novas tecnologias da informação e comunicação foi a forja de uma nova geração de indivíduos que em muito se diferencia daquelas representadas por seus pais e avós. Denominada de geração Y ou Z, *Homo zappiens* (VEEN E VRAKING: 2009), ou ainda de nativos digitais (PRENSKY: 2010), esta nova geração tem como principal característica o fato de já ter nascido sob o signo das novas tecnologias ou, como afirma Marc Prensky, com os celulares em mãos. Segundo os pesquisadores holandeses Win Veen e Ben Vrakking:

Essa geração, que chamamos geração *Homo Zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o *mouse* do computador, o *minidisc* e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades (VEEN & VRAKING: 2009, p.12).

Ou seja, trata-se de uma geração que nasceu imersa no universo das novas tecnologias. A principal consequência disso é o fato destes indivíduos manejarem estes recursos de forma natural, de modo a considerar tais ferramentas como aliadas na execução de suas atividades cotidianas – algo que não esteve presente na socialização das gerações anteriores, e que por

¹¹ As chamadas *fake news* são, como indicam o termo em inglês, notícias falsas que são veiculadas propositalmente com o intuito de enganar ou confundir a opinião pública. Embora tal prática seja relativamente antiga – desde o século XIX, pelo menos - a expressão se popularizou e ganhou notoriedade com o advento das redes sociais devido à forma rápida como se propagam. Em especial, a divulgação das *fake news* marcaram a eleição presidencial dos Estados Unidos no ano de 2016, quando foi eleito o republicano Donald Trump.

isso tende a apresentar dificuldades e/ou resistências na adaptação e manejo das novas tecnologias.¹²

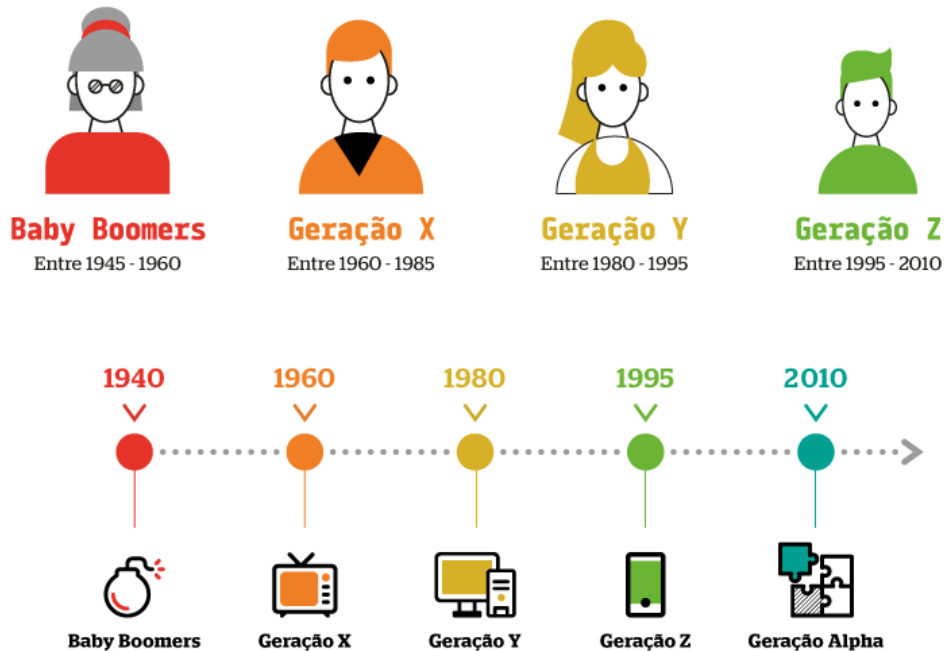


Figura 02: As diferentes gerações. Fonte: <<https://medium.com/fosbury-report/o-comportamento-financeiro-das-diferentes-geracoes-a5441fd2101b>>

Dentre as diversas características apontadas pelos especialistas para caracterizar essa nova geração, estão: a rapidez e a agilidade na execução de tarefas variadas ao mesmo tempo; a afeição pelas imagens, as quais valorizam muito mais que os textos; são mais nômades e menos vinculados aos padrões tradicionais de família, nacionalidade, etc.

Autores como Marc Prensky (2012) defendem que existe uma “diferença cognitiva” significativa entre os nativos digitais e as gerações anteriores. Segundo o autor, o impacto psíquico e social decorrente do contato diário e intenso com novas tecnologias imprimiu importantes mudanças no modo como o cérebro desta nova geração opera para e, portanto, aprende. Ou seja, as crianças, os adolescentes e os jovens de hoje realmente aprendem de forma diferente de seus pais, avós, etc. Nesse sentido, Prensky destaca 10 (dez) das principais diferenças no estilo cognitivo na “geração dos jogos” em relação às gerações precedentes, conforme demonstrado na tabela a seguir:

¹² Para uma visão geral acerca da relação das últimas gerações com as tecnologias ver TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Trad. Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

	Nativos digitais	Gerações anteriores
1	Velocidade <i>twitch</i>	Velocidade convencional
2	Processamento paralelo	Processamento linear
3	Primeiro os gráficos	Primeiro o texto
4	Acesso aleatório	Passo a passo
5	Conectado	Autônomo
6	Ativo	Passivo
7	Brincar	Trabalhar
8	Recompensa	Paciência
9	Fantasia	Realidade
10	Tecnologia como amiga	Tecnologia como inimiga

Tabela 01: Diferenças entre os nativos digitais e as gerações anteriores.
Fonte: PRENSKY (2010).

Ainda de acordo com Marc Prensky, as “alterações mentais ou mudanças cognitivas” causadas pelas novas mídias digitais “levaram a uma grande variedade de novas necessidades e preferências por parte da geração mais jovem, especialmente na área de aprendizagem, embora não se limite a ela” (PRENSKY: 2010, p. 65). Nesse sentido, dentre os comportamentos típicos dessa nova geração em relação à escola destacam-se:

a) reconhece a escola como um dos seus interesses, entre muitos outros, como redes de amigos, trabalho de meio turno, encontro sociais; b) considera a escola desconectada de seu mundo e da vida cotidiana; c) demonstra comportamento ativo, em alguns casos hiperativo; d) concede atenção ao professor por pequenos intervalos de tempo; e) quer estar no controle daquilo com que se envolve e não aceita explicações do mundo apenas segundo as convicções do professor; f) aprende por meio dos jogos, de atividades de descoberta e investigação, de maneira colaborativa e criativa (CAIMI: 2001, p.167)

Conforme se depreende do enunciado acima, para as novas gerações a escola é apenas um dos locais em torno dos quais gravitam seus interesses, sendo que em muitos casos esta é vista mais como um espaço de socialização do que propriamente de aprendizado significativo. Além disso, consideram a instituição desconectada da realidade em que vivem e por isso demonstram pouco interesse nas aulas baseadas apenas na transmissão de informações pelo professor (aulas expositivas). Não à toa, esta é uma das principais queixas dos docentes ao se referirem aos alunos de hoje: apáticos em relação às explicações, sem curiosidade, inquietos, desinteressados, desatentos, etc. (CAIMI: 2007; VEEN & VRAKKING: 2009). Por fim, há que se destacar um dado que muitos professores não levam em conta em sua prática cotidiana o fato de que estes mesmos alunos são ativos, curiosos, gostam de investigar, colaboram e trabalham em grupo quando o assunto está relacionado ao que lhes interessa, ou seja, ao

mundo dos jogos digitais. É preciso então, que isto seja levado em conta pelos docentes com vistas a potencializar o trabalho de formação das novas gerações.

Em linhas gerais, os defensores da incorporação das novas tecnologias no universo escolar partilham da ideia segundo a qual a escola, da forma como a conhecemos, está ficando ultrapassada e por isso precisa ser radicalmente transformada (PÉREZ GÓMEZ: 2015; PRENSKY: 2012; TAPSCOTT: 2010; VEEN & VRAKING: 2009). Para o pesquisador Don Tapscott,

Os jovens da Geração Internet cresceram em um ambiente digital e estão vivendo no século XXI, mas o sistema educacional em muitos lugares está pelo menos cem anos atrasado. O modelo de educação que ainda prevalece hoje foi projetado para a Era Industrial. (TAPSCOTT, 2010, p. 149).

Cabe destacar que

Esse modelo escolar priorizava a uniformidade e a homogeneidade didáticas, uma abordagem única para todos e um currículo disciplinar enciclopédico, que foi engordando sem limites de quilômetros de extensão e de milímetros de profundidade, uma aprendizagem apoiada na memorização de dados, fatos e informações que devem ser reproduzidas fielmente nas provas, um modo de ensinar baseado na transmissão oral, verbal, de informação e uma maneira de avaliar centrada na mera reprodução de dados e na aplicação mecânica de algoritmos (PÉREZ GÓMEZ: 2015, p.38).

Em suma, podemos inferir, de acordo com o pensamento dos autores acima mencionados, que a escola tradicional, voltada para a aquisição de conteúdos e organizadas por meio disciplinas individuais e compartimentadas, onde os professores transmitem informações a um grupo de alunos numa relação hierárquica, e na qual, na grande maioria das vezes, o aluno é um sujeito passivo, está com os dias contados. Por sua vez, e em sentido oposto,

O homo zappiens aprende muito cedo que há muitas fontes de informação e que essas fontes podem defender verdades diferentes. Filtra as informações e aprende a fazer seus conceitos em rede de amigos/parceiros com que se comunica com frequência. A escola não parece ter muita influência em suas atitudes e valores (VEEN & WRAKING: 2009, p.30).

Enquanto as escolas parecem persistir num modelo de aprendizagem linear, os nativos digitais avançam na aprendizagem ativa e dinâmica do universo digital. Para utilizar uma

expressão de Marc Prensky (2012), a escola opera segundo o modelo analógico, enquanto as novas gerações funcionam no modo digital.

Cabde destacar que a visão de Prensky sobre a relação sobre as mídias digitais e a educação, não é compartilhada de forma unânime. Desmurget (2021, p. 21), ao referir-se sobre a literatura dos nativos digitais, denuncia “uma clara incompatibilidade entre a confiança com que as alegações são feitas e a evidência dessas reivindicações”. O autor destaca que os chamados nativos digitais, na verdade, são usuários, meros manuseadores das novas tecnologias digitais. Seu contato com estas tecnologias se limita a utilização de *notebooks*, *smartphones* e videogames, realizando diariamente e exageradamente tarefas mecânicas que nada colaboram com o aprendizado do aluno; pelo contrário, podendo até mesmo atrapalhar.

Para Michel Dermurget (2021: p. 25-26), os alunos dedicam mais tempo em suas telas digitais se divertindo do que estudando e, portanto, não possuem habilidades cognitivas tão surpreendentes, como afirma Prensky. O excesso de horas dedicadas ao digital equivale para os jovens a 7h 22min por dia, ou seja, um terço do dia, e quase a totalidade deste tempo com entretenimento, como redes sociais e games (Dermurget: 2021: p. 52).

Evidentemente que Desmurget não diz que as novas tecnologias digitais são inúteis para o cotidiano e nem tampouco para a educação, mas afirma que seu uso também não é a solução definitiva para o processo educativo. Uma de suas observações é que “quanto mais tempo as crianças, adolescentes e estudantes passam com seus brinquedos digitais, mais as notas despencam” (DESMURGET: 2021). A análise do autor vai totalmente na contramão das conclusões de Marc Prensky, por exemplo.

O autor apresenta dados relevantes para tecer suas duras críticas ao uso de *smartphones*. Segundo Desmurget, recentemente alguns pesquisadores

Começaram a se interessar pelos aparelhos portáteis, entre os quais, é claro, o onipresente *smartphone*. Essa plataforma de distração em massa concentra a integralidade (ou quase) das funções digitais recreativas. Ela permite acessar todos os tipos de conteúdos audiovisuais, jogar videogames, surfar na internet, trocar fotos, imagens e mensagens, conectar-se às redes sociais, etc.; e permite tudo isso sem a menor restrição de tempo ou lugar. O *smartphone* nos segue o tempo todo, sem fraquejar nem nos dar trégua. Ele é o graal dos sugadores de cérebros. Quanto mais os aplicativos se tornam ‘inteligentes’ mais eles substituem nossa reflexão e mais nos ajudam a nos tornar idiotas. (DESMURGET: 2021, p. 88-89).

Nada econômico em suas críticas, Michel Dermurget defende que o uso excessivo de *smartphones* distrai, atrapalha e, em suas palavras, idiotiza os estudantes, quase que o tempo

todo e em todo lugar. Assim, quanto mais tempo dedicado a ele, mas o desempenho escolar diminui. E não apenas isso, o autor ainda alerta que várias afirmações sobre o benéfico uso de *smartphones* e outras tecnologias digitais são fábulas sustentadas por dados inconsistentes para atender o mercado destas tecnologias. Como se pode perceber, sua visão é totalmente oposta à análise de Prensky - que afirma que os nativos digitais comunicam-se, compartilham, compram e vendem, trocam, criam, encontram-se, coordenam, avaliam, jogam, aprendem, desenvolvem-se, buscam, analisam, informam, programam, socializam-se e crescem de forma diferente (PRENSKY: 2010). Se existe alguma verdade nesta afirmação de Prensky, para Desmurget com certeza isso não envolve o aprendizado.

O fato é que a pesquisa de Micahel Desmurget confronta diretamente a ideia de que as inovações tecnológicas digitais utilizadas na educação seriam salvadoras. Suas severas críticas são recentes, já as análises que estimulam essas TIC¹³ e TDIC¹⁴ são mais antigas e prevalecem na discussão acadêmica e popular. A escola brasileira tem sido incentivada a agregar essas TDIC em sala de aula, inclusive através da BNCC (2018).

1.3. A escola brasileira e as novas tecnologias

No Brasil, o incentivo ao uso de novas tecnologias no ensino não é exatamente uma novidade. No final dos anos 1990, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Brasil, 1998) já apontava esta necessidade em face das transformações ocorridas no sistema capitalista:

o perfil do trabalhador vem sofrendo alterações, e em pouco tempo a sobrevivência no mercado de trabalho dependerá da aquisição de novas qualificações profissionais. Cada vez mais torna-se necessário que o trabalhador tenha conhecimentos atualizados, iniciativa, flexibilidade mental, atitude crítica, competência técnica, **capacidade para criar novas soluções e para lidar com a quantidade crescente de novas informações, em novos formatos e com novas formas de acesso**. A tendência mundial é a de que tarefas mecânicas sejam realizadas por máquinas. (BRASIL, PCN: 1998, p.138)

Como se depreende da citação acima, as mudanças ocorridas a partir da reestruturação do capital, aceleradas nos anos 1990, estão demandando um novo tipo de trabalhador - do qual é cada vez mais exigido o domínio de novas habilidades cognitivas em detrimento das funções mecânicas e manuais. Em função disso, os currículos escolares estão sendo frequentemente remodelados e adaptados para adequar a escola a tais exigências - processo

¹³ TIC: Tecnologia da Informação e Comunicação, como televisão, telefone fixo e videocassetes

¹⁴ TDIC: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, como smartphones.

este na maioria das vezes sem levar em conta as preocupações com uma formação humanística e cidadã das novas gerações (MÉSZÁROS: 2005).

Mais recentemente, a valorização do emprego de novas tecnologias de comunicação e informação na escola mereceu ainda mais destaque com a aprovação da nova Base Nacional Curricular Comum – BNCC (Brasil, 2018). Nesse sentido, dentre as competências gerais do documento, duas merecem destaque. A competência 4, por exemplo, valoriza o uso de diferentes linguagens – inclusive a digital, na qual se enquadram os memes:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BRASIL, BNCC, 2018, p. 09).

Por sua vez, a competência 5, enfatiza a importância do aluno (a):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, BNCC, 2018, p. 09)

Aqui, cabe destaque à preocupação com uma formação que desenvolva no aluno a capacidade de se comunicar por meio das novas tecnologias de forma crítica, reflexiva e ética; ou seja, habilitá-los para saber ler, interpretar, criar e compartilhar conscientemente e responsabilmente as informações na rede mundial de computadores. Nesse sentido, a disciplina de História tem um importante papel a desempenhar. Para tanto, contudo, é fundamental que os professores (as) estejam abertos a conhecer e utilizar o universo das novas tecnologias.

Em linhas gerais, nova Base Nacional Curricular Comum (BNCC), aconselha o uso das TIC de forma crítica, reflexiva e ética, e concorda que elas podem ser benéficas para a educação. Durante as restrições de isolamento criadas durante a pandemia de Covid-19 no Brasil entre os anos de 2020 e 2021, as aulas tiveram que adotar a modalidade remota e assim alunos e professores, enclausurados em suas casas, se conectavam através de tecnologias digitais apropriadas para a educação. Os resultados de tal experiência foram desastrosos. Segundo dados do Insper, em parceria com o Instituto Unibanco, os alunos aprenderam

apenas 17% do esperado do conteúdo de matemática e 38% do esperado do conteúdo de língua portuguesa.¹⁵ Assim, não houve tecnologia digital que solucionasse o problema.

Os resultados da pandemia confrontam com as promessas destas inovações tecnológicas utilizadas na educação. Mesmo assim, muitos especialistas continuam a defender a inserção destas novas tecnologias na educação. No início do século XX se afirmava que os livros se tornariam obsoletos com a chegada do cinema e que este deveria ser utilizado na educação. Certamente que os filmes são eficientes como estratégia pedagógica em sala de aula, mas não houve uma revolução com o seu uso. Assim também ocorreu com o surgimento do rádio (década de 1930) e da televisão (1950/1960) e, claro, com as TIC's e TDIC's não está sendo diferente. Esta revolução, como afirmam, acontece antes mesmo da pandemia, pois desde 2012 notícias já anunciavam as escolas particulares estavam substituindo os livros por *tablets*.

Evidentemente que estas tecnologias são altamente eficientes, pois não é possível pensar a escola sem computadores que agilizam o processo burocrático, que facilitam a preparação da aula através de ferramentas como o Word, Power Point ou Canvas. A questão não é a inserção destas tecnologias, mas como espera-se que a utilizemos. Afinal, desde os anos 1990 as escolas públicas brasileiras vêm recebendo computadores e acesso à internet, e os índices educacionais continuam baixos.

Michel Desmurget, compara dois estudos, um sobre o efeito de softwares educativos na pré-escola na educação dos alunos e outro sobre o efeito de cinquenta horas de formação pedagógica de professores. No primeiro, o resultado:

embora todos os professores tenham sido treinados na utilização desses programas [softwares educativos] – de maneira satisfatória, em suas próprias palavras –, nenhuma influência positiva sobre os alunos pôde ser detectada. No segundo estudo, analisaram o efeito de cerca de cinquenta horas de formação pedagógica de professores [...]. Resultado: um impacto expressivamente positivo, representado para os alunos, uma melhora de desempenho de pouco mais de 20%. Isso significa que se um aluno se revela ‘médio’ e for colocado diante de qualquer software ‘educativo’, no melhor dos casos, ele continuará médio; no pior, sua performance será fragilizada. Agora, se você colocar este mesmo aluno diante de professores competentes, com sólida formação, ele progredirá significativamente e terminará entre os primeiros de sua sala. Este fator ‘professor’ não chega ser uma surpresa. [...] (DESMURGET: 2021, p. 119).

¹⁵ Pesquisado em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/07/pandemia-acentua-deficit-educacional-e-exige-aco-es-do-poder-publico>.

O autor destaca que professores mais bem instruídos e treinados são mais eficientes para o aprendizado dos alunos que *softwares* educativos. Os docentes são o mais importante recurso pedagógico. Assim, as TDIC jamais poderão ser eficientes como o esperado sem professores bem preparados. No Brasil, ao mesmo tempo que se investe nessas tecnologias nas escolas, desvaloriza-se o professor. Cada vez mais os cursos de licenciatura vêm ganhando descrédito nas escolhas dos alunos na hora de realização dos vestibulares. Assim, os alunos com melhor desempenho ao fim do ensino médio preferem carreiras que lhes deem maior retorno salarial, e a docência, no Brasil, não é uma delas.

Não obstante, é sobre professoras e professores que se deposita a culpa dos problemas da educação no Brasil. Os alunos, considerados nativos digitais, estariam muito à frente dos migrantes digitais, destes antigos professores que não conseguem utilizar uma rede social. Portanto, esta professora, este professor, é o responsável por não conseguir mediar bem o processo ensino/aprendizagem, pois desconhece os novos recursos digitais. Estes professores estariam “ancorados na naftalina do passado, inaptos para novas tecnologias, adeptos de um saber rígido frontalmente ministrado, esses fósseis ultrapassados utilizariam tão mal as ferramentas do novo mundo que toda esperança de ganho se tornaria ilusória.” (DESMURGET: 2021, p. 120). Independente se muitos professores dominem as TDIC, é assim que muitos pensam sobre educadoras e educadores do século XXI.

1.4. A pesquisa histórica e o ensino de história na era digital

A relação dos historiadores e da história, enquanto campo do saber científico, com as novas tecnologias da informação e comunicação, não é algo que se possa chamar de novidade – embora só recentemente esta ligação venha se estreitando. Desde pelo menos os anos 1960/70, quando da invenção dos primeiros computadores, historiadores de diversos países, como França e Estados Unidos, já aventavam os avanços que o emprego da informática traria para as pesquisas históricas com a possibilidade de potencializar a quantificação e o processamento de dados de diversas séries documentais como inventários, testamentos, preços, etc. A chamada história quantitativa, também apelidada de *Cliometria*, animava os historiadores dos *Annales* com a possibilidade de análises cada vez mais sofisticadas, produzidas pelos computadores (CARDOSO; BRIGNOLI: 1979; FIGUEIREDO: 1997; BARROS: 2012; TAVARES: 2012).¹⁶ A partir dos anos 1980, com a invenção de máquinas

¹⁶ Para uma breve visão acerca da adoção dos computadores na pesquisa histórica brasileira ver CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. *Faça aqui o seu login: os historiadores, os computadores e as redes sociais online*. *Revista História Hoje*, v. 3, n.º. 5, pp. 170-173.

mais compactas como o *personal computer* (PC) e o notebook, os computadores – antes restritos às grandes empresas e universidades – ganham os lares de milhares de pessoas e, a partir de então provocaram “muitas alterações na socialização cotidiana e também nas práticas de pesquisa, ensino e aprendizagem (SILVA; FONSECA: 2012, p.111).

Ainda nos anos 1980, Adam Schaff, um dos mais importantes teóricos marxistas de sua geração, preocupado com o impacto das novas tecnologias sobre o conjunto da vida social e do futuro da humanidade, publicou o livro *A sociedade informática* (1990). Nele, o historiador polonês antevê que as transformações processadas no campo da informática, da microeletrônica e da biotecnologia provocarão importantes modificações na produção e nos serviços, bem como nas relações sociais – mudanças estas na formação política, social, econômica e cultural da sociedade. De fato, o crescimento progressivo do uso das novas tecnologias no campo da produção implicou importantes transformações no âmbito da produção e, conseqüentemente, no mundo do trabalho – tendo por resultado mais evidente a precarização do trabalhador (ANTUNES: 2018).

No que se refere às relações sociais, foi sobretudo a partir do advento da rede mundial de computadores – a internet –, nos anos 1990, que as transformações sociais e culturais provocadas pela revolução tecnológica se tornam mais evidentes e passam a chamar cada vez mais a atenção dos historiadores. A interligação dos computadores numa rede global revolucionou a troca de informação e dados e criou novas formas de sociabilidade ao conectar pessoas a partir da formação de comunidades e redes como o *Orkut*, *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, *Twitter*, *WhatsApp*, etc. Desde então, as redes sociais passaram a se constituir não somente uma ferramenta poderosa de comunicação como também uma fonte valiosa para a compreensão dos novos padrões culturais derivados destas novas formas de sociabilidade.¹⁷ Além disso, como destacou o historiador Bruno Leal Pastor de Carvalho, as redes também passaram a funcionar “como importantes plataformas de divulgação da história”, seja por parte de professores, seja por parte das instituições:

Muitos programas de pós-graduação, arquivos, museus, bibliotecas, faculdades, memoriais e institutos já perceberam a importância de manterem perfis em redes sociais na internet. É através desses canais que essas instituições vão travar o contato com o grosso de seu público, principalmente os mais jovens (CARVALHO: 2014, p.174).

¹⁷ Segundo RECUERO (2020, p. 24), “uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais).

Conforme mencionado anteriormente, não só os professores das universidades estão se conectando às redes para divulgar suas pesquisas e atividades. Por se tratar de um espaço relativamente democrático, a internet tem possibilitado a qualquer indivíduo falar do que quiser – inclusive de História. Essa liberdade, por sua vez, põe em xeque o problema da autoridade de historiador e do professor de história, como nos adverte o historiador Jurandir Malerba:

O antigo **status** de historiadores como os produtores, e de “leigos” como o público consumidor da história, é agora posto em questão. Esse é um aspecto central: mais e mais pessoas comuns estão usando tecnologias **online** para acionar o passado (e também falar de história), e os historiadores devem estar alertas a essas mudanças. Tal constatação pode ser comprovada pela onda de trabalhos históricos que jorram do ciberespaço (MALERBA: 2017, p.143).

A ampliação do público consumidor de história nos últimos anos fez com que também se alargasse o rol de indivíduos dispostos a escrever sobre o passado:

hoje a vocalização da história deixou de ser prerrogativa do historiador formado, profissional. Jornalistas e antiquários, genealogistas e ativistas sociais, estudantes secundaristas, ou mesmo o velho médico, advogado, jornalista ou professor aposentado diletantes juntaram-se ao coro dos cronistas da “história viva” (MALERBA: 2017, p.143).

Embora a princípio este movimento não seja por si só algo negativo, o fato é que a ampliação das possibilidades de uma gama variada de profissionais e de leigos falar e escrever sobre a história traz seus riscos:

A disponibilidade de uma ampla rede de difusão de conhecimento histórico, como os canais e livros populares de história, biografias, exposições, **websites**, documentários, filmes e séries de fundo histórico veiculados em televisão e cinema, para nomear só alguns, muitas vezes implica que **qualquer um** detém autoridade e é responsável – o que significa, de modo inverso, que **ninguém** é responsável e detém a autoridade sobre o conhecimento histórico. O sucesso de mercado, as tiragens, as cifras de venda e o reconhecimento do público (consumidor) passam a ser as bitolas com que se mede a qualidade do conhecimento, em detrimento das tradicionais instâncias de legitimação do saber acadêmico como as conhecíamos desde a estruturação da moderna universidade: as bancas, os **peer reviewers** das revistas e editoras, os congressos, consultores *ad hoc* e assim por diante. (MALERBA: 2017, p.143).

Aliás, os efeitos dessa nova possibilidade de divulgação da história já podem ser sentidos nas salas de aula. Não raro, é comum ouvir relatos de professores se queixando de que os alunos (os) estão cada vez mais contestadores das informações disponíveis nos livros didáticos bem como nas explicações dadas pelos docentes – sendo que estes não raro acabam sendo acusados de “comunistas” e “doutrinadores”. O mais interessante nessas manifestações é que as fontes de informação dos alunos (as) é justamente a internet (blogs e sites) e as redes sociais, como o *Facebook*, o *Instagram* e o *WhatsApp* (SELLA BUSS: 2020). Ademais, é por meio deste último aplicativo que os memes circulam com mais força, difundindo inverdades históricas, estereótipos e preconceitos.

Todas essas manifestações acerca da História presentes na internet e nas redes sociais só reforçam a necessidade de nós, professores (as), tentarmos compreender estes fenômenos e buscar integrá-los em nossas práticas educativas. Não é condenando ou negando a cultura juvenil e as novas tecnologias que faremos nossas crianças e adolescentes gostarem de estudar História. Conforme destaca Flávia Heloísa Caimi (2014: p. 174) diversos estudos “têm demonstrado – e nossas vivências empíricas também – certo descompasso entre o ritmo com que as tecnologias avançam em diversas atividades sociais, econômicas ou mesmo na vida cotidiana e sua penetração no âmbito educativo”. É claro que muitos fatores influenciam para que isto aconteça, tais como a falta de investimentos em infraestrutura nas escolas, principalmente em computadores, tablets e internet de boa velocidade; falta de capacitação de professores(as) para lidar com as novas tecnologias da informação e comunicação; melhor remuneração aos docentes para que tenham acesso aos equipamentos tecnológicos de ponta e ao consumo de bens culturais, etc.

Entretanto, o problema maior talvez seja a recusa dos docentes em modificar suas rotinas metodológicas. Acomodados ao ensino dito “tradicional”, muitas escolas e seus professores (as) se negam a conhecer e adotar as novas tecnologias e, sobretudo, os novos hábitos culturais de seus alunos como pressupostos para estruturar suas práticas educativas:

A relação dos jovens com as redes digitais permanece uma dificuldade para as instituições escolares, gerando tensões entre o estudante real – influenciado pelo processo de mídiatização da cultura, que se expressa, constrói laços sociais, identidades (individuais e coletivas) e interações (familiares, políticas e escolares, entre outras) em um ambiente digital – e o estudante idealizado pela escola, aquele que aceita passivamente o papel naturalizado de aluno, percebendo-se invisível e irrelevante frente aos currículos, propostas educacionais e práticas pedagógicas (SELLA BUSS: 2020, pp. 69-70).

Felizmente, essas resistências têm a cada dia sido superadas, seja pela mudança de olhar dos professores com mais tempo no magistério – muitas vezes propiciadas por iniciativas como o ProfHistória -, seja pelo ingresso de uma nova geração de educadores (as) mais afetos às novas tecnologias de informação e comunicação. Esse processo também se faz notar no ensino de História.

1.4.1. O ensino de História, as tecnologias e os jogos digitais

Embora as resistências ao uso de metodologias de ensino ligadas às novas tecnologias de comunicação e informação ainda façam parte do cotidiano da maioria das escolas brasileiras, inclusive na disciplina de História, já podemos notar o surgimento de iniciativas em sentido contrário. De um modo geral, podemos dizer que o ensino de história sempre foi receptivo à incorporação de diferentes linguagens e tecnologias em suas práticas, como nos lembra Circe Bittencourt:

Jonathas Serrano, professor do Colégio Pedro II e conhecido autor de livros didáticos, procurava desde 1912 incentivar seus colegas a recorrer a filmes de ficção ou documentários para facilitar o aprendizado da disciplina. Segundo esse educador, os professores teriam condições, pelos filmes, de abandonar o tradicional método de memorização, mediante o qual os alunos se limitavam a decorar páginas de insuportável sequência de eventos. (BITTENCOURT: 2011, p. 371)

No que se refere ao computador, desde pelo menos o início deste novo milênio, muitos professores(as) de História já faziam uso dos laboratórios de informática para realizarem avaliações e pesquisas na internet com suas turmas. Contudo, a popularização dos computadores pessoais, dos celulares e, principalmente, da internet, fez com que a necessidade da incorporação das novas tecnologias fosse além do uso de equipamentos como computadores, notebooks e projetores. Neste novo cenário, são as informações veiculadas nas redes sociais e acessadas facilmente pelos alunos(as) que demandam conhecimento e diálogo por parte dos professores(as). Vale lembrar que, quando os aparelhos celulares se popularizaram e adentraram o ambiente escolar, a reação de professores, coordenadores e gestores das escolas e do Estado foi a de reprimir e proibir os alunos(as) de adentrar as salas de aula com estes objetos. Em parte, tal proibição advinha da constatação de que os alunos estavam se distraíndo com os aparelhos eletrônicos durante as aulas, deixando de prestar atenção nas explicações dos conteúdos. Por outro lado, o fato destes terem a possibilidade de fotografar os esquemas explicativos e textos escritos na lousa pelos professores(as) fez com

que os docentes fossem obrigados a mudar a velha estratégia de pedir aos alunos para copiarem tais apontamento como uma forma de passar o tempo da aula.¹⁸

Entretanto, depois de decorrido mais de uma década da popularização dos celulares e após o advento de novas ferramentas e aplicativos, em especial as redes sociais focadas na troca de mensagens de áudio, texto e vídeo como o *WhatsApp*, já não se tem tanta resistência ao aproveitamento de seus recursos no ambiente escolar. Aliás, com as restrições impostas pela pandemia, os smartphones se tornaram essenciais para o funcionamento das aulas e demais atividades remotas, seja na educação básica, seja no ensino superior. Nesse sentido, concordamos com Selva Guimarães Fonseca quando afirma que:

O professor, no exercício cotidiano de seu ofício, incorpora noções, representações, linguagens do mundo vivido fora da escola, na família, no trabalho, nos espaços de lazer, na mídia, etc. A formação do aluno/cidadão se inicia e se processa ao longo de sua vida nos diversos espaços de vivência. Logo, todas as linguagens, todos os veículos e materiais, fruto de múltiplas experiências culturais, contribuem com a produção/difusão de saberes históricos, responsáveis pela formação do pensamento, tais como os meios de comunicação de massa – rádio, TV, imprensa em geral -, literatura, cinema, tradição oral, monumentos, museus etc. (FONSECA: 2003, p. 164).

E uma das estratégias que mais tem sido mais empregadas para aproximar a cultura das novas gerações ao ensino escolar são os games ou jogos digitais. Dada a familiaridade das crianças e adolescentes com os jogos presentes em celulares, tablets, notebooks e PC's, diversos educadores tem defendido o uso desta ferramenta e seu potencial educativo no desenvolvimento emocional e cognitivo das novas gerações (PRENSKY: 2012; MATTAR: 2010). No que se refere à disciplina de História, a incorporação dos games nas aulas tem sido objeto de estudos de diversos pesquisadores (ARRUDA: 2001; COSTA: 2017). Contribui para isto, o fato de muitos jogos serem ambientados em diferentes contextos históricos do passado, como por exemplo dos games *Assassin's Creed*, *God of War*, *Call of Duty*, *Red Dead Redemption*, *Age of Empires*, dentre muitos outros.

Na obra *Aprendizagem e jogos digitais* (2011) o historiador Eucídio Pimenta Arruda analisa as possibilidades de aprendizagem de raciocínios históricos a partir do jogo *Age Of Empires III*. O autor enfatiza que noções essenciais para a aprendizagem histórica como tempo, espaço, narrativa e analogia estão fortemente presentes neste jogo e podem

¹⁸ Várias leis foram publicadas em âmbito federal, estadual e municipal proibindo o uso de aparelhos celulares e similares em sala de aula nas escolas públicas. No Paraná esta proibição foi feita através da lei Estadual n 18.118/2014-PR, de 24 de junho de 2014. Em seu parágrafo único, contudo, a norma “permite a utilização dos aparelhos/equipamentos mencionados no *caput* deste artigo, “desde que para fins pedagógicos, sob orientação e supervisão do profissional de ensino”.

perfeitamente serem aproveitados na compreensão do passado. Além disso, o game possui um enorme potencial para fazer com que o jogador se sinta sujeito da história na medida em que assume o protagonismo das ações dos personagens que incorpora nas tramas (ARRUDA: 2011). Quem também explorou as possibilidades educativas dos games foi a historiadora Marcela Albaine Farias da Costa. Em *Ensino de História e games*, a autora se propõe a refletir de que forma os games podem ser utilizados na aprendizagem histórica. Nesse sentido, destaca que “muitos games utilizam fontes históricas em seu enredo, possibilitando também a construção de ambientações e simulações de contextos históricos” (COSTA: 2017, p.37).

Para além destes estudos, existem em andamento diversas pesquisas em diferentes instituições, muitas das quais possuem laboratórios nos quais são criados jogos pedagógicos para o ensino de História. Nesse sentido, destacam instituições como a Universidade Estadual da Bahia (UNEB); a Universidade Federal do Pará (UFPA). No âmbito do Profhistória também já existem diversas dissertações que tem como temática central os jogos digitais e o ensino de História.¹⁹

Conforme salientam Bergson Luan Santos e Eucídio Pimenta Arruda (2016), ao chamarmos atenção para a importância da incorporação dos jogos digitais na dinâmica escolar não estamos defendendo que os games, por si só, venham a exercer o papel de educar nossas crianças e jovens. Assim como outras produções da indústria cultural, os jogos digitais não estão isentos de portar problemas de ordem historiográfica:

Os jogos produzem olhares enviesados sobre o outro, envolvem o jogador em interpretações eurocêntricas ou de predomínio cultural norte-americano, inscrevem-no em atividades de colaboração que privilegiam as relações de consumo. Assim também são outras atividades culturais. O cinema, a música e as artes plásticas não se encontram isoladas destas questões, mas foram inscritos nas discussões sobre o ensino e aprendizagem por meio delas já há algum tempo. (ARRUDA: 2014, p.247)

Portanto, ao invés de simplesmente desprezá-los,

O que devemos fazer é problematiza-los entre os alunos, dialogar com eles sobre os usos e as práticas, sobre o impacto desses objetos na vida cotidiana, sobre a importância em lidar com eles de forma crítica e mesmo seletiva, analisar as interpretações dos alunos sobre esses meios, entendendo que os alunos são sujeitos diante desses objetos e atual com eles (ARRUDA; SANTOS: 2016, p. 315)

¹⁹ Para consultar os trabalhos basta acessar o site do programa em https://profhistoria.ufrj.br/banco_tese, e realizar a pesquisa por meio de palavras chave como jogos digitais, games, etc.

Afinal, gostemos ou não, os games fazem parte da vida de milhares de crianças, adolescentes, jovens e adultos em nosso país e recusar esse fato é negar a importância das práticas culturais na mediação educativa. Segundo projeções realizadas pela Newzoo, o Brasil possui cerca de 94,7 milhões de jogadores, sendo o maior mercado de receitas da América Latina e o 12º no mundo, com uma receita de cerca de 2,3 bilhões de dólares.²⁰ Por isso, todo educador(a) consciente do seu ofício deveria envidar esforços para entender o universo cultural de seus alunos, seus hábitos cotidianos, gostos musicais, formas de sociabilidade, etc. O fato de buscar se aproximar desse universo não implica que o professor deva adotar o estilo de vida ou a visão de mundo de seus alunos(as), mas sinaliza a estes que os considera enquanto sujeitos dotados de autonomia, vontade e opinião.

Assim como como os jogos digitais, acreditamos que os memes são uma ferramenta interessante no diálogo entre a cultura das novas gerações e a escola, em especial na disciplina de História. Como aconteceu com outras linguagens e ferramentas tecnológicas, muitos professores(as) tem aproveitado a força e a aceitação dessa nova linguagem como um importante recurso para a estruturação de suas aulas. (ANDRADE: 2018; VITÓRIA: 2019; ARAÚJO: 2020; SELLA BUSS: 2020). É sobre a natureza e as características dessa nova forma de comunicação e as potencialidades de seu emprego no ensino de História que trataremos no próximo capítulo.

²⁰ A Newzoo é uma empresa especializada no universo dos games. Para mais dados da pesquisa com as projeções do mercado de games no Brasil ver: <https://newzoo.com/insights/articles/brazilian-games-market-consumer-insights-brazils-mobile-players-are-likelier-to-play-competitive-midcore-games/> .

CAPÍTULO 2

A LINGUAGEM DOS MEMES

Os memes podem ser considerados um dos estilos de linguagem que ganharam muita força com o advento da Web 2.0.²¹ Assim, eles fazem parte do dia a dia de quem está conectado à internet, mas também daqueles que estão ligados à TV, pois a linguagem da televisão já utiliza os memes em sua programação. Essa viralização absurda alcançou um número muito grande de simpatizantes de diversas idades e classes sociais: crianças, adolescentes, adultos e idosos, ricos e pobres – não há quem não tenha, em algum momento, se rendido a um meme da internet!

Os memes são cotidianamente disseminados através da rede mundial de computadores de várias formas, sendo as mais comuns os vídeos, as fotolegendas, imagens, *hashtags*, palavras, montagens, frases, *emojis* e tirinhas como os *rage comics* (HORTA: 2015). Para produzir essas mensagens, seus criadores

usam referências de filmes do momento, personagens de desenhos animados, músicas da moda (caso o meme seja um *gif*), trechos de histórias em quadrinhos, celebridades da internet, jogos de videogame, e mais uma série de ícones facilmente identificáveis por muitos adolescentes. Esses ícones são sobrepostos, colados, remixados e ganham um sentido próprio e mutável (um meme pode mudar de sentido dependendo da situação em que está inserido) se transformando em mensagens híbridas com alta intertextualidade, mas que só são completamente decifradas por quem conhece e decodifica os códigos ali utilizados (VITÓRIA: 2019, pp. 19-20)

Como se pode perceber, os memes são elaborados a partir de referência culturais que, de algum modo e em determinado momento, tiveram ampla repercussão na sociedade. Por isso, ao receber um meme alusivo a algo que nos é familiar imediatamente nos identificamos com a mensagem que o mesmo quer transmitir. Essa identificação é o que faz com que a gente o compartilhe para nossos contatos, gerando um efeito cascata que provoca o efeito imitação, também chamado de viralização.

Diante de tamanha popularidade, fica a pergunta: poderiam os memes serem utilizados em sala de aula? Muito professores e educadores, como eu, acreditam que sim. Para além da

²¹ Termo empregado para referir-se à segunda geração de serviços ofertados pela internet, cuja característica principal é a de possibilitar a troca de informações online (PRIMO: 2007).

popularidade e difusão dos memes entre os estudantes, há que se considerar o fato de que as mídias não são neutras e, portanto, veiculam valores, ideologias e discursos perniciosos de cunho racista, homofóbico, xenofóbico, machista, etc. Aliás, em tempos de polarização política em nosso país, os memes têm sido utilizados como uma poderosa ferramenta de difusão de valores antidemocráticos (VITÓRIA: 2019). Por isso, torna-se imperativo abordar essa linguagem na escola. Neste capítulo trataremos de apresentar de forma mais detalhada ao leitor o que são os memes, suas as origens, seus tipos, principais características e formas de disseminação.

2.1. As origens do meme

A palavra "meme" deriva do grego mimema, e significa "algo que é imitado" (BLACKMORE: 1999, p. 06; SHIFMAN: 2014, p. 07). A hoje tão popular expressão “meme” se difundiu através do biólogo britânico Richard Dawkins, na obra intitulada *O Gene Egoísta* (2007). Nela, em seu último capítulo - “Memes: os novos replicadores” – o autor explica o que é para si, memética, ou como prefere chamar, memes. Segundo Dawkins, o gene é uma unidade fundamental da hereditariedade, pois está presente em todas as estruturas biológicas. Por meio dele, são replicadas as informações biológicas responsáveis pela cor dos olhos ou sardas em uma pessoa; ou seja, o gene contém informações vitais sobre nossas características, sendo, portanto, a unidade que transporta informações biológicas de pais para filhos.

Mas Dawkins vai além da discussão do gene como replicador biológico, pois no seu entendimento só o gene não pode responder a tudo:

O argumento que desenvolverei, por mais surpreendente que seja o fato de ele vir do autor dos capítulos anteriores, é que, para compreender a evolução do homem moderno, devemos começar por abandonar a ideia do gene como a única base de nossas ideias a respeito de evolução. Sou um adepto entusiasmado do darwinismo, mas penso que se trata de uma teoria demasiado ampla para ficar confinada ao contexto limitado do gene. O gene entrará em minha teoria como uma analogia, e nada mais. (DAWKINS: 2007, p. 328).

E se o gene não é capaz de tudo explicar sobre a evolução da nossa espécie, outro fator seria responsável: a cultura. Para este autor, as informações culturais são tão importantes no desenvolvimento de uma pessoa quanto as informações biológicas. Isto porque:

[...] Entre os animais, o homem é dominado de maneira singular pela cultura, por influências aprendidas e transmitidas de geração em geração. Alguns diriam que a importância da cultura é tão grande que os genes, egoístas ou

não, são virtualmente irrelevantes para a compreensão da natureza humana. [...] (DAWKINS: 2007, p. 40-41).

Assim, o ser humano se diferencia das demais animais porque possui raciocínio: o que lhe traz a possibilidade de construir ideias, estabelecer estratégias, desenvolver tecnologias, linguagens, códigos, etc. Toda essa produção desenvolvida por nossa espécie é chamada de cultura: “Quase tudo que é incomum no homem pode ser resumido em uma palavra: ‘cultura’”. (DAWKINS, 2007). Para este autor, a transmissão cultural seria semelhante à transmissão genética, podendo, portanto, gerar algum tipo de evolução. Assim como o gene é um replicador que possibilita a existência da vida, pois replica a molécula de DNA, a cultura também seria uma espécie de replicador, ao qual denominou de “meme”:

[...] Precisamos de um nome para o novo replicador, um nome que transmita a ideia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. "Mimeme" provém de uma raiz grega adequada, mas eu procuro uma palavra mais curta que soe mais ou menos como "gene". Espero que os meus amigos classicistas me perdoem se abreviar mimeme para meme. Se isso servir de consolo, podemos pensar, alternativamente, que a palavra “meme” guarda relação com a "memória", ou a palavra francesa mêmme. [...] (DAWKINS, 2007, p. 330).

Ainda segundo Dawkins, da mesma forma que genes se propagam de corpo para corpo através dos espermatozoides ou óvulos, os memes propagam-se pulando de cérebro para cérebro por meio do que chamou de imitação. Desta forma, os memes seriam pequenos replicadores culturais que levariam à frente a memória cultural da humanidade. O comportamento humano, portanto, seria fruto de sua cultura e “a transmissão cultural análoga à transmissão genética” (DAWKINS: 2007, p, 325).

A cultura humana como o novo replicador cultural é o grande destaque trazido por Dawkins para coroar a sua tese. Nesta, a cultura humana está em pé de igualdade com o gene na transmissão de informações. Dessa forma, assim como o gene se replica na transmissão de informações biológicas partindo de corpo para corpo durante as gerações, o meme se replica de cérebro em cérebro através de um processo de imitação.

Ainda de acordo com a teoria de Dawkins, um meme poderia ser qualquer informação cultural, desde ideias a músicas ou tecnologias. Na ciência, o pesquisador transmite suas ideias através de artigos, conferências, aulas, etc., isto é, a ideia está sendo replicada, e se esta ideia se tornar aceita ela se propagará espalhando-se de cérebro em cérebro e a ideia inicial segue adiante:

os memes devem ser considerados estruturas vivas, não apenas metafórica, como também tecnicamente. Quando planta um meme fértil em minha mente, você literalmente parasita o meu cérebro, transformando-o num veículo de propagação do meme, da mesma maneira que um vírus pode parasitar o mecanismo genético de uma célula hospedeira. [...]. (HUMPHREY: 1986, p. 330 apud DAWKINS: 2007, p. 146).

O meme é uma informação cultural com alto potencial de se fixar nas mentes e, uma vez fixado, se propaga rapidamente. Tal como um vírus, em poucos instantes o meme se alastra pela sociedade. Outra característica apontada por Dawkins acerca dos memes é sua capacidade de sobrevivência, pois nem todas as ideias ganham força e relevância e se propagam tão veemente quanto outras: “O valor de sobrevivência do meme Deus [...] resulta do seu grande apelo psicológico” (DAWKINS: 2007, p. 331). Portanto, um meme para tornar-se viral, isto é, altamente replicável, antes é necessário que tenha atração psicológica. A ideia da existência de Deus ou deuses oferece uma resposta para questões perturbadoras da mente humana. O meme de Deus traz explicações para a existência humana, a razão da vida, a vida após morte, as injustiças do mundo e, desta forma, conforta os acreditam nesse meme. E assim o meme de Deus é replicado facilmente diante da necessidade humana de explicar a sua própria existência.

Uma terceira característica apresentada pelo autor é sua pouca fidelidade de cópia ou alto potencial de mutabilidade: “À primeira vista, os memes não são, de forma alguma, replicadores de alta-fidelidade. Cada vez que um cientista ouve uma ideia e a transmite a outra pessoa, provavelmente a modifica em algum grau”. (DAWKINS: 2007, p. 334). Ou seja, os memes são transmitidos de forma alterada. Uma ideia é criada e ao ser replicada ela é modificada de acordo com aquele que leva essa informação. Ainda usando o exemplo de Deus, a ideia de divindade surge nos grupos humanos e se propaga aos filhos e a outros membros do grupo. Esse meme segue e, conforme o tempo e o espaço realizam seu trabalho, o meme se transforma, se altera. Não sabemos onde o ser humano pela primeira vez decidiu explicar suas dúvidas sobre a existência, mas sabemos que o meme Deus surgiu em diferentes lugares e tempos distintos. E conforme o tempo passou ganhou e continua ganhando novas formas, novas composições, novas formulações. Os deuses politeístas, o deus monoteísta ou ainda a impessoalidade da divindade panteístas, são diversas formas de explicar um meme original que viralizou e se modificou diversas vezes. “A transmissão do meme parece estar sujeita à mutação e à mistura contínuas”. (DAWKINS: 2007, p. 334).

Portanto, segundo a teoria de Dawkins, um meme é um replicador de informações culturais que possui três características básicas: capacidade de viralização, de mutação e de atração psicológica. Se uma informação possui estas três características, ela é um meme.

Na atualidade, o meme possui no momento grande popularidade entre crianças, jovens e adultos, devido ao seu caráter cômico. Ele é caracterizado por se apresentar por meio de mensagens curtas, replicadoras de informação e facilmente modificáveis. As redes sociais fervem com os memes. Basta algo acontecer na TV, no rádio ou na própria internet, que o fato “viraliza” instantaneamente e toma novas formas, sempre cômicas, evidentemente.

O “meme” é reconhecido como um tipo de linguagem que envolve a produção textual, imagética, e por vezes sonora, que faz da sátira ou do humor um poderoso veículo de transmissão de mensagens. Frequentemente confundido com a charge, o “meme” possui elementos próprios, tais como a capacidade de tornar-se um viral disseminado pelas redes sociais e, também, sua constante mutação; ou seja, o “meme” é dinâmico e frequentemente é adaptado e ressignificado.²²

Diferentemente de Dawkins, que entende o meme como uma unidade cultural única que se propagou com sucesso, a pesquisadora israelense Limor Shifman define o meme da Internet a partir de três aspectos, a saber:

(a) um grupo de itens digitais que compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou postura; (b) que foram criados com consciência um do outro; e (c) foram distribuídos, imitados, e/ou transformado via Internet por muitos usuários. (SHIFMAN: 2014, p.07-08).²³

Ainda de acordo com esta autora, os memes da Internet devem ser vistos como *discursos públicos* socialmente construídos nos quais diferentes variantes meméticas representam diversas vozes e perspectivas (SHIFMAN: 2014, p.07-08). Nesse sentido, assim como Rosaria Conte (2000), Limor Shifman atribui à ação humana um papel importante na propagação dos memes. Ao contrário do que afirma Susan Blackmore, autora do clássico *The Meme Machine* (1999), e para quem as pessoas são apenas dispositivos operados pelos inúmeros memes que eles hospedam e espalham constantemente, estas autoras defendem que

²² A charge, por sua vez, é mais estática, primeiro porque não necessita da internet e das redes sociais para existir. Logo, tornar-se um viral não é característica da charge. Esta linguagem também não permite alterações em sua estrutura, portanto, não é mutável. Para saber mais a respeito da charge ver ROMUALDO, Edson C. *Charge jornalística; intertextualidade e polifonia. Um estudo das charges da Folha de São Paulo*. Maringá, Pr: Eduem, 2000.

²³ Tradução livre de I suggest defining an Internet meme as (a) a **group of digital items sharing common characteristics** of content, form, and/or stance; (b) that were created **with awareness of each other**; and (c) were circulated, imitated, and/or transformed **via the Internet by many users**.

as pessoas não podem ser vistas apenas como vetores de transmissão cultural dos memes; pelo contrário, elas também devem ser encaradas como atores por trás desse processo, haja vista que ao difundir os memes fazem escolhas intencionais ligadas às percepções e preferências sociais. (SHIFMAN: 2014, p. 12; CONTE: 2000: p. 115).

Em suma, embora os memes sejam artefatos aparentemente triviais e mundanos, na verdade, eles refletem estruturas sociais e culturais profundas e por isso merecem ser problematizados na escola com vistas a fortalecer o letramentodigital e/ou midiáticos dos estudantes. Vejamos, a seguir, as características mais comuns dos memes.

2.2. As principais características dos memes

Os memes possuem algumas características singulares, tais como a comicidade ou humor; a viralização ou poder de replicação; a atualidade; a mutabilidade; a hipertextualidade e a intertextualidade. Bem combinados, esses atributos garantem que os memes se propaguem rapidamente e com muito sucesso pelas redes sociais.

2.2.1. A comicidade ou o humor

A característica mais imediata de um meme é o seu caráter cômico. Ou seja, ao conceber um meme, seu criador almeja satirizar algum fato, personagem ou situação. É justamente a capacidade de deboche, de fazer humor de forma irônica e irreverente, que tornou o meme um sucesso, como na mensagem a seguir:

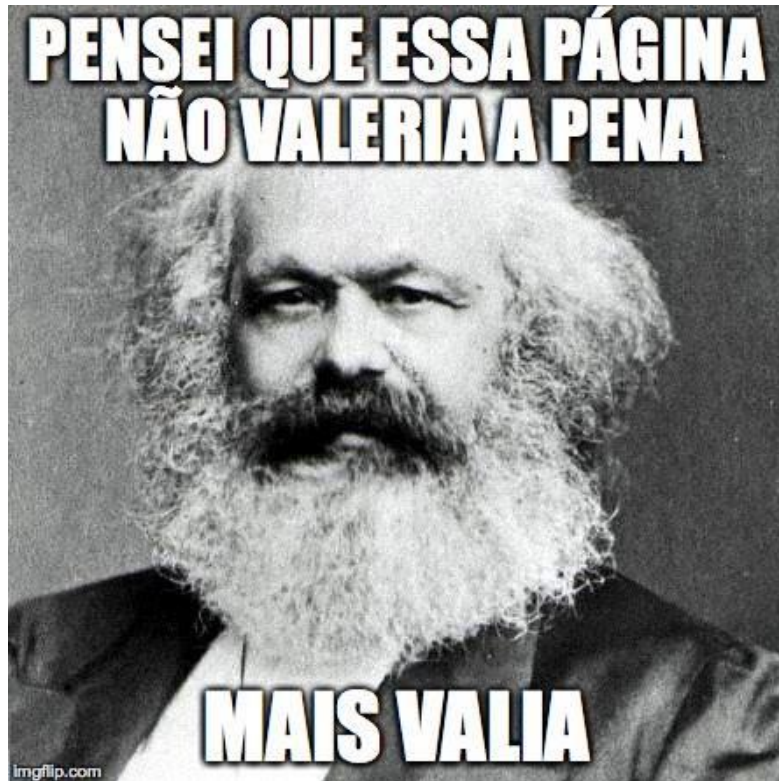


Figura 03: Meme Marx e a mais-valia. Fonte: <https://museudememes.com.br/museudememes-entrevista-memes-historicos>

Nesta figura 03, o criador do meme utiliza a imagem e um dos conceitos mais conhecidos do filósofo alemão Karl Marx (1814-1884), a “mais valia”, para chamar a atenção para a relevância de uma determinada página da internet.

O fato de em geral os memes serem cômicos não significa que as frases, imagens, sons e ideias a eles atrelados sejam desinteressados ou neutros. Pelo contrário, ainda que muitos memes tenham sido criados apenas com o objetivo de fazer rir, algumas produções são feitas intencionalmente para reproduzir preconceitos, negacionismos e ideologias, como no meme exibido a seguir. Aqui, o autor da peça lança mão de uma imagem do filme *Todo Poderoso* (2003), que tem o ator norte americano Morgan Freeman no papel de Deus, para satirizar o comportamento dos negros:

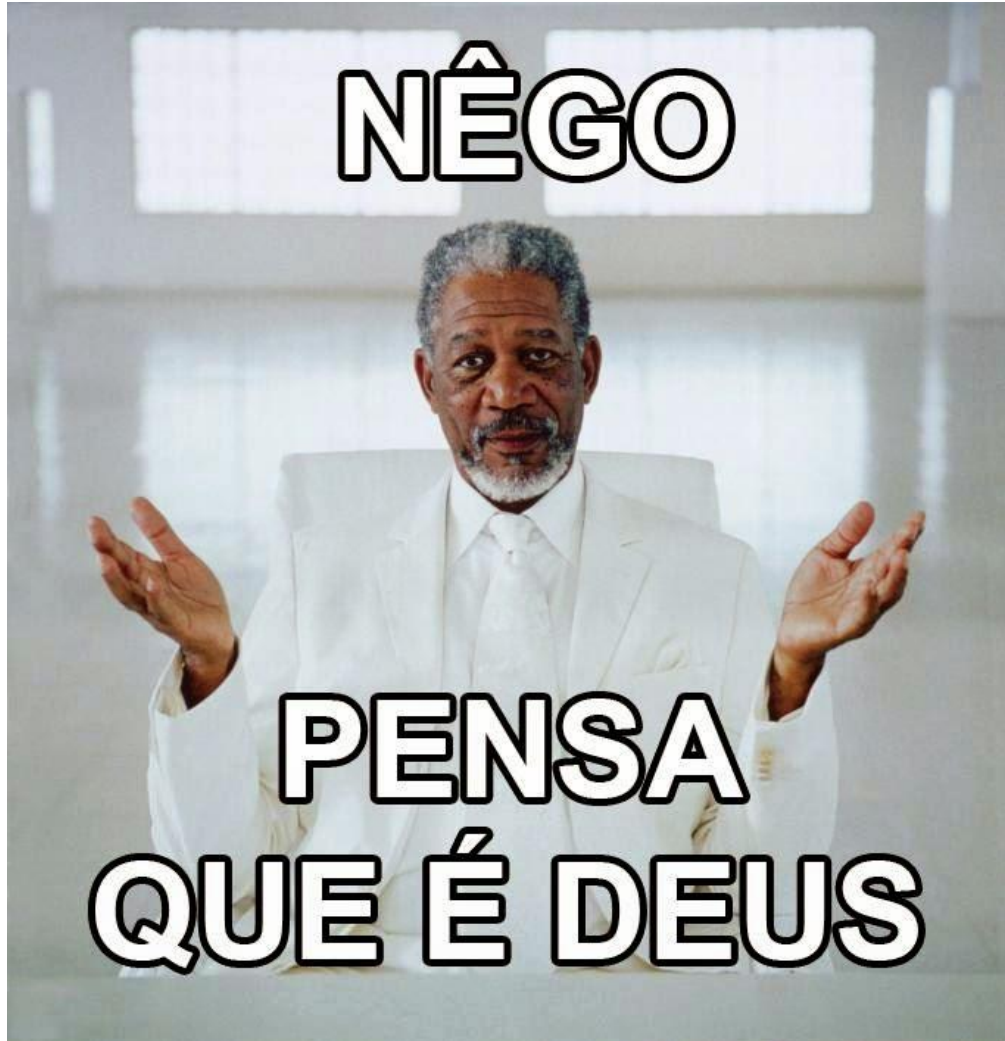


Figura 04: Meme negro pensa que é Deus. Fonte:

<https://www.facebook.com/negowhatsapp/photos/nego-pensa-que-%C3%A9-deus/700389583403106/>

A legenda acrescentada à figura - “nêgo pensa que é Deus” - faz alusão ao comportamento de um indivíduo negro em atitude de altivez diante de outras pessoas, possivelmente brancas. A “graça” pretendida no meme de cunho racista se faz notar pela crença presente na ideologia racial difundida no Brasil segundo a qual os negros são subalternos e incapazes e por isso devem se colocar no seu lugar de inferioridade. Daí a ironia: será que esse negro pensa que é Deus? Trata-se, na verdade, de uma das modalidades do “racismo à brasileira”: o racismo recreativo (MOREIRA: 2019). O “sucesso” desse tipo de meme racista em nosso país aponta para outra característica dos memes: seu poder de viralização.

2.2.2. A viralização ou poder de replicação

De um modo geral, ficamos conhecendo os memes por conta do seu estrondoso sucesso ou, para usar um termo da moda, de sua viralização. Assim como o termo meme, o

viral foi adaptado da biologia para se referir à notícia que se dissemina de forma rápida, como um vírus.

2.2.3. A atualidade

O fato de os memes se multiplicarem de forma viral aponta para outra importante característica: a vinculação com acontecimentos recentes ou fatos relacionados com as práticas sócio culturais vigentes na sociedade. Ou seja, os memes só se tornam virais porque os indivíduos os associam a algo que ainda está “fresco” na memória, seja porque remete a algo que acabou de acontecer, seja porque faz referência a um traço cultural da sociedade, como por exemplo o racismo, o machismo, a homofobia, etc. Assim, uma característica do meme é seu caráter imediatista. Por isso, a grande maioria dos memes perde o significado em um curto espaço temporal, sendo muito rapidamente substituídos por novas criações.

Entretanto, há também um conjunto de memes que se mantêm em circulação devido à ligação do assunto disseminado com as estruturas culturais da sociedade – como é o caso do meme “nêgo”, de cunho racista, citado no exemplo anterior. Nesse caso, são as permanências de determinados valores culturais que dão perenidade às mensagens presentes nos memes, fazendo com que estes atuem para retroalimentar estes padrões de comportamento. Por isso, este tipo de meme necessita ser problematizado na escola, como veremos mais adiante.

2.2.4. A mutabilidade e adaptabilidade

Sendo o meme, originalmente, um replicador cultural, não é passível de replicações imutáveis. Desta forma, além de seu caráter viral, o meme é caracterizado por sua capacidade de mutação ou *remix*. Para que compreendamos melhor, cito como exemplo o meme da canção “Caneta azul/azul caneta”.²⁴ Ao fazer sucesso nas redes sociais, a canção se replicou ao ponto de ganhar um processo de mutação, como por exemplo a campanha da marca de canetas Bic, que criou uma versão do hit onde o cantor da famosa música canta “Caneta azul/Bic caneta/Mas para o ENEM é só caneta preta”. Temos então um meme. São muitos os exemplos de memes que já se tornaram clássicos, servindo para os mais variados tipos de adaptação.

²⁴ A música foi composta e interpretada pelo maranhense Manoel Gomes e postada no *YouTube* em 18 de outubro 2019. Em pouco mais de um mês, o vídeo já possuía mais de 8 milhões de visualizações.



Figura 05. Meme Willy Wonka irônico. Fonte: <https://ofelm.com.br/willy-wonka-ironico-meme-5/>

Na figura 05, temos o meme criado a partir da imagem de Willy Wonka, personagem principal do filme *A fantástica fábrica de chocolate* (1971), interpretado pelo ator Gene Wilder. Dotado de personalidade excêntrica, a figura de Wonka é mobilizada para indicar uma fina ironia ao indagar o leitor do meme acerca de seu comportamento contraditório. A partir do bordão “Conte-me mais como...” a imagem de Willy Wonka passou a sofrer as mais diversas adaptações com vistas a ironizar uma série de atitudes e comportamentos humanos – o que faz deste meme um dos mais clássicos da rede.

2.2.5. Hipertextualidade e intertextualidade

Outra característica importante nos memes é que estes podem ser compreendidos a partir da ideia de hipertexto: a “nova forma de escrita e de comunicação da sociedade informático-mediática” (RAMAL: 2002, p.83). De acordo com a pesquisadora Andrea Ramal,

Enquanto nas sociedades de oralidade primária os interlocutores partilhavam o mesmo contexto, e na era da escrita surgia a possibilidade do distanciamento entre a produção do texto e o momento da recepção nos mais diversos contextos, situações ou épocas, hoje temos atores de comunicação conectados a uma rede, dividindo um mesmo hipertexto, numa relação totalmente nova com os conceitos de contexto, de espaço e de tempo das mensagens (RAMAL: 2002, p.81).

Dessa forma, o hipertexto pode ser compreendido como “algo que está numa posição superior à do texto, que vai além dele”, ou, de forma mais enfática, “a apresentação de informações através de uma rede de nós interconectados por *links* que pode ser navegada livremente pelo leitor de um modo não linear” (RAMAL: 2002, p.87). Assim como acontece quando acessamos um *link* e somos direcionados a uma nova página, que por sua vez tem uma diagramação própria, conteúdos novos e sugestões de outros sites, ao curtirmos e compartilharmos determinados memes somos apresentados a criações similares, que por sua

vez remetem a uma infinidade de possibilidades – de modo que construímos a nossa própria trajetória de leitura. Ainda segundo Andrea Ramal, o hipertexto

se caracteriza pela efemeridade de suas manifestações e representações, decorrentes da própria maleabilidade do digital; pela ausência de limites ou partes bem-definidas; pela interconexão multilinear de suas partes (*nós*) formando redes; pela fragmentação das leituras sucessivas que provoca, por ser constituído por grande quantidade de textos não-verbais que se articulam com as palavras; e pela disponibilidade de diversos fragmentos, sejam eles imagens, informações relacionadas, ou mesmo componentes de outros textos, para acesso quase imediato (RAMAL: 2002, p.87).

Além de se constituir como hipertexto, os memes também estão repletos de intertextos, na medida em que tomam emprestado de outras imagens, palavras, sons e textos para potencializar suas mensagens, como no exemplo a seguir:

As Etapas da Quarentena



Figura 06. Meme Monalisa. As etapas da quarentena. Fonte: <https://ar.pinterest.com/pin/826903181573379215/>

Na figura 06 vemos uma montagem realizada a partir da pintura Gioconda, a famosa Mona Lisa, de Leonardo da Vinci (1452-1519). Ao acompanharmos a sequência de quadros, vemos como a fisionomia e a expressão da retratada se modifica conforme o transcorrer da pandemia de Covid-19. A intertextualidade acontece justamente a partir do momento em que a pintura é modificada para narrar uma outra situação diferente do contexto original – neste caso as reações da personagem diante da pandemia do coronavírus.

Conhecidas as principais características dos memes de internet, é hora de discutirmos sobre as possibilidades de sua classificação.

2.3. Os tipos de meme

Definir ou classificar os tipos de memes não é tarefa das mais simples. Dada a variedade de características presentes nestas criações, por vezes é difícil apresentar uma classificação precisa. Em todo caso, e visando uma maior adequação dos memes ao ensino de História, classificamos os memes segundo três tipos, a saber: humor, políticos e históricos. Destes, apenas o primeiro, em sua definição restrita, não se aplica ao ensino de História; sendo os demais apropriados a tal prática, seja por abordar um contexto histórico ou temática histórica específica, seja por envolver questões sociais que tem suas raízes fundadas nas contradições sociais e nos jogos de poder.

2.3.1. O meme de humor

Como mencionado anteriormente, um dos traços constituintes dos memes é o humor. Entretanto, existem várias formas com que o humor se expressa e nesse sentido podemos destacar os memes de humor desprovidos de politização e preconceitos daqueles feitos com tais intencionalidades, como no exemplo a seguir:

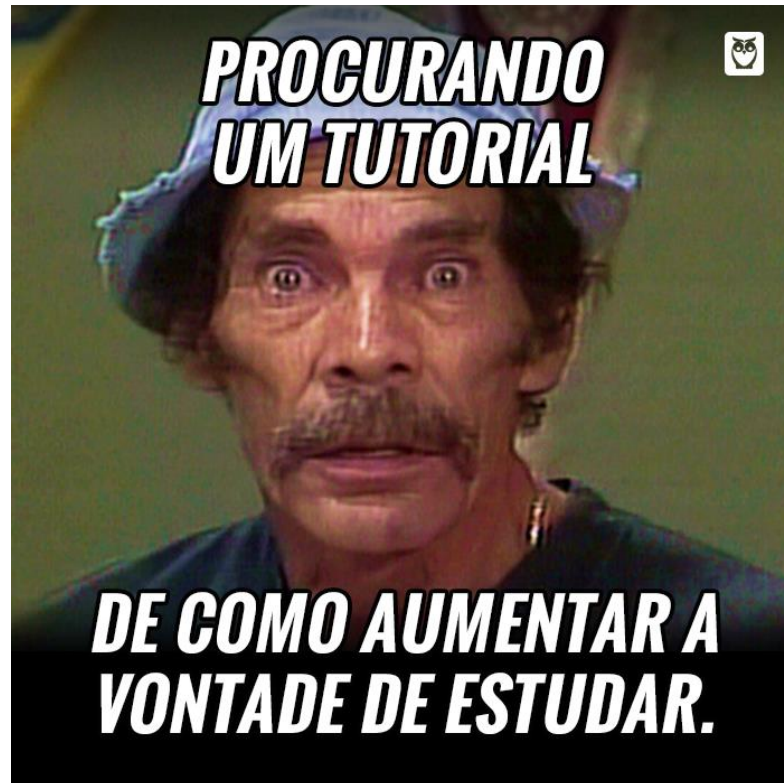


Figura 07. Meme Seu Madruga. Fonte: <https://ar.pinterest.com/pin/826903181573379215/>

Na figura 07, vemos a figura do personagem *Seu Madruga*, do seriado mexicano Chaves, conhecido por sua rabugice e malandragem ante às mais diversas situações cotidianas. Aqui, sua imagem é mobilizada para ironizar o fato de alguém não gostar de estudar, algo comum entre os jovens quando se pensa no cumprimento de atividades tais como provas, trabalhos e outras tarefas escolares. Trata-se de uma sátira acerca de uma situação do cotidiano cujo objetivo principal é a identificação e a risada sobre uma situação que muitas pessoas vivenciam ao longo de sua trajetória escolar. Não há, portanto, outra intencionalidade a não ser a de fazer uma piada sobre o cotidiano. O mesmo não acontece quando, por exemplo, para além de fazer rir, se quer problematizar aspectos ligados às relações de poder – como acontece no meme político.

2.3.2. O meme político

O meme de cunho político satiriza com maior grau de ironia e acidez o universo da política, explorando as polarizações do tipo direita *versus* esquerda, comunismo *versus* capitalismo; as diferentes visões de mundo, como as diferenças culturais; e também os próprios representantes políticos, tal como na figura 08:

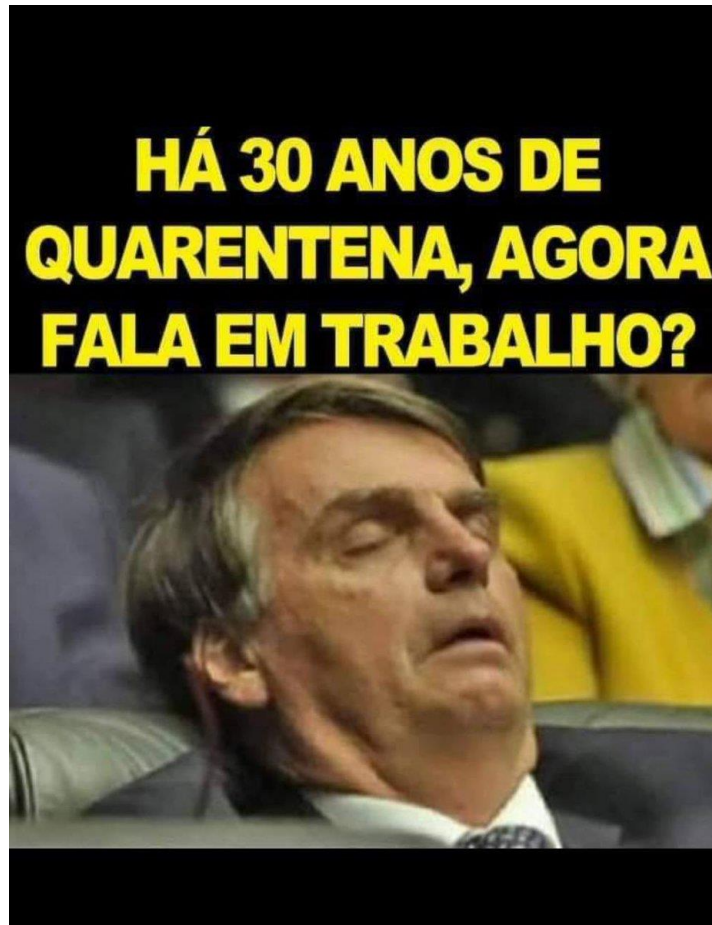


Figura 08. Meme sobre o presidente da República Jair Messias Bolsonaro. Fonte: <https://twitter.com/raysanunesf/status/1264570128819269632>

No meme em questão, o atual mandatário da República brasileira, o presidente Jair Bolsonaro aparece cochilando. Na legenda, uma crítica ácida remete à longa carreira parlamentar de deputado federal a qual, segundo a imprensa especializada, foi caracterizada pela inexpressividade. Tido como um parlamentar pouco atuante, que pouco fez durante seus mandatos, o mesmo não teria “moral” para defender o fim da quarentena decretada pelo advento da pandemia de Covid-19 e a consequente volta ao trabalho. Como se pode perceber, o meme tem o claro intuito de desgastar a imagem do político, chamando atenção para o seu passado como deputado pouco atuante.²⁵

São também de natureza política os memes que apelam para situações do cotidiano que envolvem as diferenças de classe, gênero e raça, dentre outras.

²⁵ Jair Messias Bolsonaro foi eleito consecutivamente Deputado federal de 1991 a 2015, deixando de completar seu último mandato para assumir a presidência da República em 2018. Atualmente sem partido, já pertenceu a 9 siglas diferentes: PSC, PP, PPR, PPB, PTB, PFL, PP, PSC e PSL. Dos 172 projetos que apresentou durante sua longa carreira parlamentar, apenas dois foram aprovados.



Figura 09. O “meme do palhaço Gay”. Fonte:
<https://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2017/04/palhaco-gay-conheca-o-meme-de-putin-proibido-na-russia.html>

A figura acima retrata o presidente russo Wladimir Putin maquiado, tendo como pano de fundo uma bandeira com as cores do movimento LGBTQIA+. A peça satiriza a figura viril com que Putin gosta de ser associado. Em pouco tempo, este meme se tornou um dos principais símbolos da resistência de lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e transgêneros na Rússia e por isso foi proibido de ser compartilhado naquele país sob pena de prisão e multa. Neste caso, o meme em questão é utilizado como forma de protesto à política repressora do governo russo em relação à comunidade LGBTQIA+. Tal fato demonstra que os memes podem ser criados tanto para reforçar preconceitos e ideologias como para combatê-los – o que evidencia que a produção destas peças é carregada de intencionalidade.

Como se pode notar, os memes de cunho político também apresentam subdivisões, sendo a mais importante delas as que remetem às questões históricas. Daí elegermos o meme histórico como uma modalidade particularmente interessante para o ensino de História.

2.3.3. *O meme histórico*

Os memes históricos se caracterizam por difundir visões históricas por meio da referência a fatos ou personagens históricos. Baseado nas ideias do historiador ucraniano Mykola Markhortikh, a professora Bárbara Zacher Vitória afirma que

[...] os memes históricos são um subconjunto dos memes políticos, e trazem uma combinação de politização e memorialização dos espaços digitais, propagando visões históricas *online* que contribuem para delinear identidades culturais e políticas por onde circulam. [...]. (VITÓRIA, 2019, p. 38).

Um meme histórico é, assim como os demais memes, um fenômeno virtual, só que carregado de memória e politização, como na figura a seguir:



Figura 10. Meme Os dias eram assim. Fonte:

<https://www.bol.uol.com.br/memes/noticias/2017/04/27/os-dias-eram-assim-memes-ironizam-crimes-da-ditadura.htm>

Nela, vemos os artistas Caetano Velo, Gal Costa, Maria Bethânia e Gilberto Gil na praia, numa cena de descontração. Já a legenda que acompanha o texto faz ironia com a situação ao sugerir que essa era a forma de opressão existente no regime militar (1964-1985). A mensagem política que o meme busca transmitir é a de que a imagem da ditadura como um período violento na nossa história não passou de uma invenção da esquerda. Ao insinuar essa interpretação, busca-se influenciar o leitor a reforçar o discurso segundo o qual nessa época a liberdade existia no país – algo que contaria as narrativas presentes nos livros de história,

onde são mostradas a presença da censura e o cerceamento da liberdade de imprensa, dentre outros fatos característicos dos regimes autoritários.²⁶

A imagem seguinte retrata um meme sobre o caráter nada revolucionário da independência do Brasil. Nela, duas fotos do cantor Chico Buarque de Holanda são utilizadas para ironizar o fato de que o ato político consagrado em 7 de setembro de 1822 pouco mudou na vida do país, que continuou a ser governado por um monarca português – no caso, Dom Pedro I.



Figura 11. Meme Chico Buarque e a independência do Brasil. Fonte: <https://www.memecreator.org/meme/independencia-do-brasil-finalmente-livres-de-portugal-o-rei-ainda-portugus/>

Como se pode inferir das criações apresentadas até aqui, a produção dos memes é dotada de intencionalidade, sendo que em muitas situações tais intenções possuem fins políticos e ideológicos que nem sempre coadunam com os valores de uma sociedade democrática e plural. Tal fato, nos remete à questão da relação entre emissores e receptores dessas mensagens, ou seja, até que ponto os memes são assimilados passivamente pelos usuários da internet.

²⁶ Para uma visão historiográfica acerca deste período ver FICO, Carlos. *Além do golpe: versões e controvérsias sobre 1964 e a Ditadura Militar*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

2.4. A relação meme-usuário ou quem manipula quem?

Um dos temas mais controversos em relação aos memes diz respeito à relação destes como os usuários da internet. De acordo com alguns teóricos, o papel dos internautas em relação aos memes seria o de simples transmissor ou replicador das mensagens presentes nas peças, ou seja, uma relação completamente passiva (DAWKINS: 1976; BLACKMORE: 1999). Nesse sentido, estes seriam meros replicadores de valores e ideias concebidas e veiculadas por terceiros sendo, portanto, incapazes de fazer juízo crítico daquilo que propagam. Entretanto, para outros intelectuais, como SHIFMAN (2014) e CONTE (2000), esta relação seria um pouco mais complexa. Isto porque estes consideram os usuários como sujeitos ativos e, portanto, dotados de capacidade crítica para atuar conscientemente no sentido de selecionar o que propagam em suas redes. Além disso, em muitas situações, estes, por si próprios reelaboram os memes, adaptando-os conforme sua visão particular ou preferências estéticas. Nessa mesma linha de pensamento, a pesquisadora Raquel Recuero, salienta que a presença e a divulgação dos memes nas redes sociais dos usuários está relacionada ao capital social que estes estão interessados em construir e/ou solidificar. Segundo a autora,

há intencionalidade na construção/aprofundamento de um laço social, que é ultimamente explicado pela necessidade de capital social. Do mesmo modo, muitas pessoas que espalham mensagens de vírus e informações o fazem com a intenção de auxiliar e mostrar-se bem informadas, o que também pode ser associado à construção de capital social (RECUERO: 2009, p.130).

Ou seja, os usuários da internet devem ser considerados como atores sociais, pois são capazes de perceber os valores que estão embutidos nas mensagens que disseminam através dos memes e de outras linguagens. Por outro lado, isso não significa que as pessoas compartilhem memes sob influência de pessoas que admiram nas redes – os chamados *influencers*. Em todo caso, há um desejo ou vontade do usuário em compartilhar daquela postagem e assim se associar à mensagem que o meme traz consigo e isso não deixa de ter uma certa dose de intencionalidade.

De tudo isso, podemos inferir que os memes são portadores de valores, ideologias e preconceitos. Tal fato, justifica a necessidade de problematização desta linguagem perante àqueles que estão inseridos no universo digital, em especial daqueles que estão na escola.

No próximo capítulo discuto algumas estratégias que têm sido adotadas pelos docentes da disciplina de História no trabalho com os memes como recurso didático em suas aulas.

CAPÍTULO 3

OS MEMES NO ENSINO DE HISTÓRIA: ESTRATÉGIAS E POSSIBILIDADES

3.1. Os memes históricos e o ensino de história

Os memes ainda são pouco estudados e utilizados no ensino de História. Mas, assim como outras linguagens, aos poucos estes vão sendo inseridos nas aulas como ferramenta de ensino. No #MUSEUdeMEMES²⁷ ao pesquisar livros sobre meme relacionados ao ensino, apenas quatro resultados foram encontrados; outros quatro foram encontrados quando mudamos para artigos publicados em periódicos; apenas dois quando pesquisado capítulo de livro, três quando pesquisado tese/dissertação/monografia;²⁸ e outros quatro quando pesquisado artigos publicados em anais. Este museu virtual de produção da Universidade Federal Fluminense (UFF) parece não agregar toda a produção brasileira sobre o assunto, mas é um meio importante para procurar a produção científica sobre o tema.

No repositório EduCapes ao pesquisar em “todo o repositório” por “memes” surgem 1108 resultados. Levando em consideração que este repositório possui centenas e mais centenas de obras, 1108 é um número ainda pequeno. Mesmo no Google quando pesquisado memes e ensino de história na categoria livros 943 resultados e mesmo assim nem todos envolvem realmente o ensino de história. Portanto o tema meme e ensino ainda é novo, assim como os próprios memes, e raros são as obras sobre memes e o ensino de história.

Também dentro do programa de Mestrado Profissional em História (ProfHist) ainda são poucos os trabalhos voltados ao trabalho com os memes. Ao pesquisar no site do Programa em seu banco de dissertações²⁹ encontramos apenas cinco trabalhos sobre o tema, sendo todos de professoras/pesquisadoras. O primeiro deles data de 2018, o segundo é de 2019 e os três últimos são de 2020. Todas as cinco autoras concordam que os memes são ferramentas com potencial de portar uma narrativa histórica capaz de trazer consciência história como também de narrar revisionismos, preconceitos e *fakenews*.

Ao ler as obras destas cinco autoras foi possível perceber que utilizar os memes em sala de aula, reproduzi-los ou produzi-los com auxílio de aplicativos não é o suficiente para que estes possam ser ferramentas úteis na construção da consciência histórica. O contato com

²⁷ Pesquisado em: < <https://museudememes.com.br/referencias> >

²⁸ O #MUSEUdeMEMES não possui em seu agregador de produção científica as obras do ProfHist, por exemplo.

²⁹ Pesquisado a última vez no dia no dia 11 de abril de 2022.

essas obras nos esclareceu sobre o uso inconsequente dos memes nas redes sociais e chamou a atenção para a necessidade desta linguagem ser problematizada pelo educador(a) em sala de aula.

Na obra *Memes históricos: uma ferramenta didática nas aulas de história*, Alessandra Michelle Alvares Andrade (2018) identifica dificuldades na aceitação do livro didático pelos alunos em relação à preferência demonstrada por estes quanto ao uso de *smartphones*, *tablets* e celulares. A linguagem do livro parecia lhes enfadonha e de difícil compreensão. Estas observações são cruciais para que a autora decida utilizar memes para desenvolver os conteúdos relativos à disciplina de história em sua prática docente (ANDRADE, 2018, p. 46). Assim, o uso quase que exclusivo do livro didático como suporte de ensino trouxe a percepção de que esta ferramenta tem se mostrado pouco atrativa e eficaz no processo de aprendizagem de seus alunos. Apesar de ver o livro didático como importante, Andrade (2018) critica tal linguagem por se mostrar distante da linguagem dos educandos. Mesmo não propondo sua substituição, a autora defende a utilização de outras estratégias juntas ao livro para facilitar a compreensão dos alunos (ANDRADE, 2018, p. 53). Em suma, para Andrade (2018, p. 54), a “proposta político-pedagógica das escolas, assim como as aulas ministradas pelos professores, deve estar articulada à realidade do seu alunado relacionando os conteúdos escolares como a vida cotidiana.

Assim como a Alessandra Andrade, a historiadora Cíntia Beñák de Abreu (2021) considera que o ensino tem alguma distância significativa do real interesse dos alunos, sendo esta observação seu ponto de partida para encontrar novas formas de se ensinar e se aprender história:

Aqueles velhas práticas, como memorização ou reprodução, quando associadas a uma concepção histórica linear e de tempo cronológico, estão cada vez mais distantes do real interesse dos jovens, ou sejam, não são práticas significativas e, portanto, não produzem aprendizado de verdade. (ABREU, 2021, p. 52).

Cíntia Abreu afirma que a memorização ou reprodução, além de não serem práticas significativas, também não produzem aprendizado de verdade. Então se as que chamou de “velhas práticas” não alcançar seu objetivo e produzir o aprendizado histórico, um meme o poderia? Para a autora sim, mas antes seria necessário “considerar o potencial destas peças digitais enquanto produtores de narrativas de sentido histórico” (ABREU, 2021, p. 52).

Um meme, ao contrário da memorização, teria sentido para o aluno pois, ao portar uma narrativa histórica através de replicações carregadas de humor, atrairia o aluno. Mas isso deveria ser feito sob orientação do professor (a); sendo que para cada meme replicado é necessário levar em consideração a realidade e contexto em que foram produzidos. Isto porque, além da carga cultural presente na produção daquele meme, também existem escolhas de quem o produz; portanto, a subjetividade é algo que deve ser explorado no ensino com o uso de memes tanto para o receptor quanto para aqueles que o produziram. Isto é, as narrativas históricas em todas as suas diferentes linguagens - e não poderia ser diferente com os memes, os quais são produzidos privilegiando determinados grupos e contextos e excluindo outros (ABREU: 2021).

Em sua dissertação de mestrado, a historiadora Eliete Ribeiro Araújo (2020) salienta o potencial dos memes no trabalho para a educação das relações étnico-raciais. Assim como as duas autoras citadas anteriormente, Araújo notou que os memes presentes nas redes e compartilhados pelos alunos possuíam conotações preconceituosas. Em especial, chamou-lhe atenção as narrativas racistas, como por exemplo o meme “nego”, já citado aqui nesta obra. Apesar das informações racistas presente nestes memes, a autora vê neles uma oportunidade de combater o racismo estrutural através dos mesmos em sala de aula. Utilizando como referência o trabalho de Natália Botelho Horta (2015) - para quem os memes operam, primeiro, na forma de paródia, para depois na forma do excesso, exagero, absurdo e humor – Eliete Araújo demonstra que memes como a série de memes “nego” podem ser considerados humorados por alguns, mas também considerados portadores de uma narrativa absurda e excessiva. Diante dessa constatação, a autora elaborou estratégias para problematizar o racismo estrutural presente nos memes.

Outro trabalho que vê no meme um forte replicador de narrativas políticas e históricas repletos de preconceitos e revisionismos dos mais diversos tipos é a dissertação de Bárbara Zacher Vitória (2019), intitulada “*Sobre memes e mimimi: letramento histórico e midiático no contexto do conservadorismo e intolerância nas redes*”. Logo de início, a autora procura apresentar a distinção entre memes políticos e históricos. Nesse sentido, o meme histórico pode ser entendido como uma variação do meme político presente na internet:

Apoiado nos estudos de Shifman (2014), que diferencia memes políticos de um corpo maior de memes de internet, o pesquisador Mikola Makhortykh (2015) propõe identificar memes históricos como uma categoria separada dentre outros conteúdos da web. (VITÓRIA: 2019, p. 38)

Ainda segundo a autora

Para Shifman, os memes políticos são formados por unidades de conteúdo digital que compartilham traços comuns em relação a sua forma e conteúdo, e são usados para comunicar identidades de grupos. Assim como os memes políticos, na visão de Makhortykh (2015, p. 67), os memes históricos também comunicam identidades sociais e de grupo, porém o fazem por meio da associação a eventos e personalidades históricas. (VITÓRIA: 2019, p. 38)

Assim, os memes políticos e os memes históricos compartilham características em comum, tais como as identidades de grupo. A diferença entre eles, portanto, é temporal: os memes políticos compartilham ideias do presente espaço político; já os memes históricos compartilham eventos do passado. Vejamos um exemplo:

Sensacionalista

**Moro na verdade disse que
continua candidato, mas
ninguém entende o que ele fala**




 jornalsensacionalista

Figura 12. Meme Sensacionalista: Sergio Moro candidato. Fonte:
<https://www.instagram.com/p/Cb2dxtjLhUc/>



Figura 13: Meme História no Paint: ameaça nuclear. Fonte <https://www.instagram.com/p/CaiC4tmFkZ2/>

Os memes acima problematizam de forma cômica a realidade social. Porém, o primeiro satiriza a atual situação política brasileira ao apresentar a dúvida do até então candidato Sergio Moro sobre sua permanência ou não como candidato associado à sua dicção bastante criticada. Já na segunda imagem, a problematização acontece sobre a relação do presente com o passado, uma vez que a Rússia, durante a guerra contra a Ucrânia é acusada, principalmente pelos Estados Unidos, por supostamente ameaçar usar armas nucleares táticas no conflito. Esta alegação em apoio aos EUA não leva, evidentemente, em consideração os ataques nucleares ao Japão ao fim da Segunda Guerra Mundial. Portanto, os memes políticos e históricos objetivam problematizar a realidade social, mas não no mesmo período histórico, sendo os memes históricos um subconjunto dos memes políticos. Para Bárbara Zacher Vitória, para que esses memes revisionistas e conservadores sejam superados é necessário o letramento midiático e letramento histórico dos alunos, tarefa para a qual o ensino de História pode contribuir.

Quem também problematiza o uso dos memes em sala de aula é a historiadora Dianelle Sella Buss (2020). Sua dissertação de Mestrado, intitulada “*Mas eu vi no face*”: *ensino de História, juventude e memes*, vê as redes sociais, em especial o *Facebook*, como replicadores de narrativas históricas carregadas de imprecisões, conservadorismos e revisionismos. Assim como as demais autoras, Sella Buss também vê no meme uma ferramenta para o ensino de história, caso seja problematizado de forma crítica. Para a autora,

as redes sociais carregam as representações dos sujeitos e das conexões estabelecidas por eles, sendo espaços de interações onde estes expressam sua personalidade e identidade (SELLA BUSS: 2020). Como exemplo, afirma que a rede social traz ferramentas como curtir, onde quem é curtido tem uma sensação de aprovação e/ou recompensa, legitimação. Isto é, as redes sociais trazem a sensação de recompensa, vínculo e visibilidade. Ao pedir que seus alunos analisassem memes que diziam respeito à ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985), a autora percebeu que enquanto alguns buscaram informações sobre o tema e alcançaram, em sua visão, observações fundamentadas através da narrativa memética, outros contribuíram com concepções infundadas sobre a ditadura civil-militar brasileira.

3.1.1 O meme como fonte histórica

O advento da internet e da cultura digital levou a todos a pensarem de forma diferente, inclusive os profissionais da História. Novos desafios foram colocados não apenas para o ensino, mas também para a pesquisa histórica – que agora está diante de novas fontes presentes no ciberespaço (ABREU, 2021). Cadena (2018) recorre a Marc Bloch para afirmar que o conhecimento do passado é feito através de vestígios, desde ossadas até os relatos escritos:

Desta forma, os documentos compreendidos como oficiais e sobretudo os escritos, não seriam maneiras exclusivas de chegar ao conhecimento originado no passado. A partir deste pressuposto, sem dúvidas, torna-se possível conceber os memes e demais manifestações da cultura humana como uma fonte para a História (CADENA, 2018, p. 2).

Para além disso, devemos voltar nas origens ao conceito “meme”, que envolve a transmissão de cultura, conseqüentemente também, a transmissão de memória; e, se transmite memória então é possível compreendê-la como fonte para a história. (CADENA: 2018). A memória é transmitida também através da narrativa. Para Rüsen (2010) a narrativa acontece por meio da interpretação da experiência histórica e se expressa através do saber histórico e “o narrar, através da visão do autor, seria como a ‘materialização’ do caráter explicativo, sobretudo, a partir do momento em que conferimos sentido as relações temporais” (CADENA: 2018). Portanto, o meme também é um portador de uma narrativa de caráter explicativo acerca das relações temporais e um transmissor cultural ligado a memória.

Ainda recorrendo a Cadena (2018) em seu artigo para a ANPUH³² o autor constrói uma metodologia em quatro etapas, sendo a primeira verificar as características da página onde ele foi encontrado, na segunda etapa deve-se identificar os elementos imagéticos e textuais e seus possíveis significados, na terceira se deve expor o contexto das imagens e relacioná-los ao tempo presente, como também ao passado a que se referem e na última etapa tratar acerca das discussões historiográficas sobre a temática abordada (ABREU, 2021; CADENA: 2018)

Como vimos até aqui nesta obra, os memes usados em sala de aula devem ser cuidadosamente verificados, criticados, postos sob análise, portanto o aluno ao ter tais cuidados está tendo cuidados semelhantes ao historiador ao analisar as fontes tradicionais.

Se usarmos a obra já citadas aqui como O uso de memes na aprendizagem histórica de Araújo, onde a autoria analisa os memes que na realidade, em suas mãos, são documentos, e percebe que eles representam ideias, conceitos e sentimentos, grupos. Cabe ao pesquisador estar atento àquele meme, pois é uma representação, portanto significados culturais coletivos e que podem ser usados como narrativa histórica.

Portanto, na base de compreensão da linguagem humana em sua relação fundamental e imprescindível com a cultura, podemos dizer que os *memes de internet* são representações e, como tais, portam significações, pois fazem parte de uma comunidade linguística inserida em um contexto cultural, onde concepções sobre o mundo são partilhadas coletivamente, envolvendo alteridade, compartilhamento de interpretações e formas de vida próprias de nosso tempo. (ARAÚJO, 2020, p. 55).

Bárbara Zecher Vitória demonstra grande preocupação sobre qual narrativa histórica está sendo transmitida com o uso dos memes. Quando descreve sua experiência com os memes no ensino de história demonstra sua surpresa com a quantidade de trabalhos carregados com uma narrativa conservadora:

esta experiência demonstrou que fazer uso dos memes enquanto recurso didático é um movimento muito mais complexo do que parece. Produzir um meme envolve um conjunto de saberes relacionado ao manuseio de recursos tecnológicos e nem todos os estudantes possuem estas habilidades. Portanto, ao propor uma atividade deste gênero o educador deve de antemão garantir que os estudantes acessem estes saberes. Pareceu-nos também ser precipitado incentivar a produção de memes antes de fazermos uma discussão mais aprofundada sobre sua linguagem e as possíveis simplificações, anacronismos e produções de sentido que suas mensagens podem veicular. Sendo assim, esta vivência foi fundamental para que em

³² Associação Nacional de História

momentos futuros pudéssemos apurar este tipo ação. (VITÓRIA, 2019, p. 59).

A professora Vitória, diante das pedras no meio do caminho, começa a traçar uma estratégia metodológica para análise e produção desses memes que na verdade exigem o mesmo rigor que os documentos tradicionais. O meme agora escala sua importância diante daquele que o utiliza em sala de aula, passando de um meme ilustrativo do saber histórico para um importante documento, uma fonte cheia de detalhes imperceptíveis se não forem cuidadosamente analisados.

Sella Buss vai ainda além em seu uso do meme como fonte. A mesma aplica um questionário a relação do aluno com o saber histórico em seis categorias: 1) história como passado; 2) relação entre passado e presente; 3) história como conhecimento; 4) história como mudanças e permanências; 5) história como lição e empatia e 6) os que não quiseram responder.

Ela percebeu que os alunos tinham dificuldade em associar o passado com o Brasil, e ainda não conseguiam dizer o que é a história “os alunos não conseguem dar uma explicação abstrata, conceitual, talvez por nunca tenham sido questionados antes sobre sua visão a respeito do papel de uma disciplina no currículo e em suas vidas.” (SELLA BUSS, 2020, p. 114).

3.1.2 *Letramento midiático, literacia história e a interpretação dos memes*

Sendo, portanto, o meme um documento, é necessário que seja lido e interpretado. Mas ele não é uma fonte tradicional, como os documentos manuscritos ou impressos: é um novo tipo de documento e está presente no ciberespaço. Portanto, é necessário que seja lido a partir da realidade do meme, que é um elemento midiático. Para podermos realizar a leitura e interpretação do meme usaremos o conceito de letramento.

Em sua dissertação, a historiadora Bárbara Zacher Vitória (2019) destaca a ambiguidade deste conceito quando empregado aqui e em Portugal. Lá, *literacy* significa literacia e aqui no Brasil o termo é traduzido como alfabetização. Mas não se trata de aprender a ler e escrever simplesmente que estamos falando aqui, porque aquele que lê não decodifica apenas códigos, aquele que lê decodifica o mundo à sua volta. Baseando seu conceito de letramento em Paulo Freire, para quem “a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo, mas por certa forma de ‘escrevê-lo’ ou de ‘reescrevê-lo’, a autora defende a alfabetização não está restrita ao aprendizado da leitura e da escrita, pois para Freire (2018)

ler é um ato político e social e o domínio de seus códigos atua no exercício de pensarmos e opinarmos sobre o mundo em que vivemos.

Agora que definimos que o letramento envolve não apenas a leitura da palavra escrita, mas a leitura do contexto político, social, econômico e cultural à nossa volta, vamos definir o letramento midiático, procedimento necessário para compreender o meme - que é um elemento desse espaço. Recorrendo ao trabalho de Jay Lemke (2010), Bárbara Zacher Vitória define o perfil do sujeito que domina a leitura midiática: 1) usa diferentes mídias; 2) é hábil na utilização e produção de mídias; 3) é crítico em relação ao que produz; 4) consome e transmite através das mídias que produz. Para a autora,

[...] o conceito de letramento se relaciona com a definição de letramento midiático, que envolve o uso concomitante de diferentes mídias (sejam elas tradicionais ou digitais) por um sujeito que além de hábil na utilização e produção de mídias é também crítico em relação ao que produz, consome e transmite mediante elas (VITÓRIA, 2019, p. 64).

Outro conceito – o de letramento histórico – irá aproximar o letramento midiático da participação democrática (ANDRADE, PISCHETOLA, 2016, p. 03; KELLNER; SHARE, 2018, p. 18). A análise de memes é um exemplo de como podemos usar o letramento midiático em consonância como o letramento histórico.

O conceito de letramento histórico foi desenvolvido a partir do século XIX, quando a Didática da História deixa de se preocupar com métodos de ensino e passa a objetivar a consciência histórica. Para Jörn Rüsen a consciência histórica pode ser definida como a

[...] soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo [...] o modo pelo qual a relação dinâmica entre experiência do tempo e intenção no tempo se realiza no processo da vida humana. (RÜSEN, 2010, p. 57)

A consciência histórica ou literacia histórica (PETER LEE, 1990) envolve alcançar essa consciência histórica descrita por Rüsen. A literacia histórica também não pode ser alcançada através do simples acúmulo de informações sobre o passado, mas envolve interpretação de sua própria experiência da evolução do tempo. Ou seja, envolve tal interpretação da passagem do tempo que possa trazer orientação para a vida prática no presente. Em resumo, literacia histórica é o elo entre a passagem do próprio tempo e a vida prática do agente histórico.

Dependemos da narrativa histórica para sermos historicamente letrados, o sujeito precisa ser capaz de orientar-se no tempo a partir da construção de uma imagem do passado e ser hábil em desenvolver explicações e narrativas sobre o passado (VITÓRIA, 2019, p. 68). Outro ponto importante revela que o letramento histórico quer compreender como as afirmações históricas podem ser feitas, e como podem ser mantidas ou desafiadas. Esse ponto contribui para que se compreenda o caráter subjetivo da história desmistificando a ideia de possibilidade de recuperação objetiva do passado.

Os memes, como documentos a serem analisados, também partem do princípio de quem analisa, o faz carregado de concepções de mundo do presente. Os memes, como já vimos, não são somente um meio de motivação para os alunos, os documentos são fontes, portanto carecem de método e interpretação. (VITÓRIA, 2019, p. 69)

Os memes portanto devem ser analisados e interpretados através do uso dos letramentos histórico e midiático. Para essa leitura do meme histórico é necessário possuir o que Peter Lee (2006) chamou de Estrutura Histórica Utilizável formada pelos conhecimentos prévios do leitor e, portanto, quem possui tal Estrutura reúne mais capacidade para estabelecer relações históricas, perceber as diferentes temporalidades presentes no meme.

Memes históricos exigem a literacia histórica para serem analisados. Caso contrário essa leitura virá repleta de equívocos, pois é necessário que quem analisa conheça tenha os saberes históricos associados à sua prática presente. Para além disso o meme é digital, e quem faz o meme tem uma intenção, podendo distorcer as informações propositalmente para enganar o internauta. Só a leitura midiática somada à literacia histórica apodera contribuir para que possa perceber os equívocos presentes nos memes.



Figura 14. Meme conservador Brilhante Ustra. Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/633670610062292933/>

O meme acima mostra imagens em uma camiseta ligadas a militantes socialistas, como Che Guevara e a ex-presidente Dilma Rousseff quando militava em grupos comunistas durante a ditadura civil-militar brasileira. Também vemos uma famosa marca de sabão em pó, “Brilhante” com o nome Ustra logo à frente - uma referência ao ex-coronel do Exército Brasileiro Carlos Alberto Brilhante Ustra. O fator cômico apresentado é dar duplo sentido à palavra “Brilhante”, pois da mesma forma que o sabão em pó “Brilhante” limpa toda a sujeira da roupa o ex-coronel limpou o Brasil de do comunismo. O revisionismo histórico presente no meme não é visível para todos.

Com a literacia histórica é possível analisar, interpretar e apresentar as incoerências históricas deste meme. Com o letramento midiático é possível perceber que provavelmente quem fez o meme acima o fez intencionalmente para transmitir uma ideia revisionada de uma versão histórica que não possui comprovação documental.

O meme acima mencionado foi produzido para espalhar a informação de forma viral de que a ditadura civil-militar brasileira foi benéfica, pois teria espantado o comunismo do Brasil. Evidentemente que a mensagem omite que a “ameaça comunista” não existiu de fato, pois nunca houve na década de 1960 uma ameaça de golpe de Estado comunista, nem mesmo um número relevante de comunistas no Brasil e nem tampouco apoio da população brasileira. Também é omitido o contexto da guerra fria, momento em que os Estados Unidos apoiaram golpes por todo o globo para manter sua hegemonia e distanciar os países da União Soviética.

Além de tudo isso, o meme exalta uma personagem histórica ligada ao comando das torturas durante o período ditatorial. Os letramentos histórico e midiático são fundamentais para analisar esses documentos para que o leitor não caia em revisionismos, *fakenews*, exaltação de torturadores, etc.

3.2. Procedimentos para a leitura e interpretação de memes históricos pelos alunos.

Já destacamos anteriormente que o letramento é importante não apenas para a leitura da palavra escrita, mas para a interpretação do mundo ao qual estamos inseridos. Para nós, tão importante quanto o letramento é a capacidade da realização da leitura midiática e leitura histórica. Já temos aqui a base desses letramentos para podermos compreender os procedimentos para a leitura e interpretação de memes históricos pelos alunos. Usaremos os exemplos das produções do ProfHist aqui citadas para demonstrar as dificuldades encontradas pelos alunos e as possibilidades de vencer estes percalços.

	Vitória	Andrade	Araújo	Abreu	Sella Buss
Prática pedagógica	Análise e produção de memes	Análise e produção de memes	Análise e produção de memes	Análise e produção de memes	Análise de memes
Metodologia	Leitura coletiva e aula expositiva explicando a experiência chilena do uso de memes em sala de aula da professora Bustamante; orientação sobre o uso de gerador de memes disponível na internet; solicitação que os alunos fizessem memes sobre A Ilíada	Textos e links eram postados em um blog criado pela professora para ampliar o conhecimento sobre o tema; o tema era debatido com os alunos nas aulas; apresentação de um meme; realização de cinco questões sobre o meme histórico; livre escolha de memes na internet sobre a temática; seleção dos memes com	Seleção de rélicas do meme nego; problematização dos memes; leituras dos memes; intervenções pedagógicas; reflexões sobre o imaginário do tempo presente e as representações racistas; produção e apresentação dos memes em grupo; elaboração de narrativas finais (relatório de aprendizagem)	Desenvolvimento de duas etapas: 1) diálogos com a linguagem memética a partir de atividades e 2) aulas-oficina; Na primeira etapa foi realizado o diálogo com os memes de internet nas aulas; após houve uma visita ao #MUSEUdeMEM ES no Museu da República e por último uma exposição do #MUSEUdeMEM ES na escola. Na segunda etapa, os alunos produziram memes	aplicação e análise de um questionário sobre a definição de ditadura, democracia, nazismo, comunismo, esquerda e direita; explanação sobre o conteúdo (Ditadura civil-militar brasileira); discussão sobre a proposta e pesquisa de memes sobre o

		<p>auxílio da professora; produção de memes sobre a Primeira Guerra mundial; alimentação do blog com os memes históricos.</p>	.	<p>narrando suas realidade durante a pandemia de Covid-19; realização de um varal de memes; intervenção da professora para o desenvolvimento do pensamento histórico a partir dos memes.</p>	<p>conteúdo contendo suas visões com uma justificativa; em uma segunda aula houve um debate com os estudantes sobre fonte histórica e seu papel no trabalho de produção da escrita da histórica. Após, no laboratório de informática pesquisaram fontes que embasasse ou contrariasse m os memes que escolheram para depois apresentaram aos colegas os dados obtidos; no 3º encontro levaram para a sala de aula memes que contrariavam suas visões sobre a ditadura brasileira.</p>
Público alvo	Cinco turmas de 1º ano do Ensino	9º ano do Ensino	2º ano do Ensino Médio	6º a 8º ano do Ensino	3º ano do Ensino

	Médio.	Fundamental		Fundamental	Médio
Local	Araranguá-SC	Natal-RN	Porto Franco-MA	Nova Iguaçu-RJ	Inajá-PR
Considerações criativas	Uma parcela mínima conseguiu produzir memes que expressavam trechos da narrativa da <i>Ilíada</i> de forma criativa	Não consta	Não consta	Os alunos, após pesquisa no ambiente virtual, desenvolveram maior criatividade. Esta criatividade nem sempre esteve respeitou a diversidade, portanto, em alguns casos preconceitos e inferiorização de grupos minoritários.	Não foram produzidos memes, apenas analisados.
Considerações técnicas da produção dos memes históricos	1) Mesmo com um aplicativo de fácil manuseio vários estudantes não conseguiram utilizá-lo; 2) Alguns apresentaram dificuldades ao enviar os trabalhos porque não sabiam anexar arquivos em mensagens de e-mail. 3) Outros sequer sabiam se possuíam e-mail, apesar de utilizarem algum correio eletrônico para acessar redes sociais como o <i>Facebook</i> com bastante frequência.	Não consta.	Não consta	Na fase de produção dos memes, alguns apresentaram dificuldade de elaborar o material digital sozinhos e optaram por fazer grupos.	Não foram produzidos memes, apenas analisados.
Conclusões	Alguns memes estavam	Contribuição para que o	Somente uma minoria	Surgimento de temos	Percepção de ideias

carregados de preconceitos enraizados no imaginário social e alguns poucos alcançaram o objetivo proposto: a consciência histórica.	interesse dos alunos aumentassem; relação da vida dos alunos com os conteúdos históricos; percepção de concepções preconceituosas e estereotipadas da realidade social; elevação da criticidade.	manifestou ideias históricas com maior complexidade cognitiva; muitos não conseguiram realizar a associação passado-presente; alguns não conseguiram perceber a relação entre escravidão e racismo.	depreciativos como “Zé droguinha”; desenvolvimento da criticidade e da Alfabetização Midiática Informacional (AMI; sucesso no estabelecimento de relação entre a vida do aluno e os conteúdos históricos.	revisionistas de alguns alunos; contribuição para expansão de análise de fontes alternativas; contribuição para que os estudantes se vissem como sujeitos históricos.
---	--	---	---	---

Tabela 02: Resultados das dissertações do ProfHist que envolvem a prática pedagógica com o uso de memes em sala de aula nas aulas de história.³³

Das cinco autoras, quatro produziram memes históricos com alunos em sala de aula e todas analisaram tais produções. As narrativas históricas foram analisadas por alguns alunos dentro de uma visão progressista e outros em uma visão conservadora. Ainda relataram aumento da criticidade, percepção do aluno como sujeito social, associação do passado-presente, aumento do interesse, desenvolvimento da alfabetização midiática informacional e contribuição de fontes alternativas.

Esta foi o procedimento para leitura e interpretação de memes históricos relatados por estas cinco autoras que produziram suas obras através do ProfHist.

3.2.1 A importância do contexto histórico

É fundamental que o professor tenha conhecimento consolidado sobre a forma de produção do meme e a qual fato/contexto histórico ele se refere. Pois, tive problema no sentido dos alunos se confundirem e concluírem que o próprio meme seja o relato do fato. O fato em si. Assim, o professor deve ter esse arcabouço de conhecimento para não cair uma armadilha criada por ele mesmo. (ABREU: 2021, p. 93)

Este é o relato de um professor presente na pesquisa realizada de Abreu demonstrando que o meme para fazer sentido deve antes ter algum significado para o aluno, portanto o

³³ Dissertações disponíveis no repositório de dissertações do ProfHist: <https://www.profhistoria.com.br/articles>

contexto histórico é o elo entre o meme e o aprendizado. Um meme sobre a ditadura no Brasil, por exemplo, sem que o aluno saiba o que foi a ditadura civil-militar brasileira (1964-1985), será vazio de sentido, portanto, de pouca ou nenhuma utilidade.

Para além do contexto histórico do tema do meme, também é importante o contexto histórico de produção do meme (VITÓRIA, p. 55). Quem o produziu? Quando? Quais os objetivos? Qual sua visão de mundo? Pensar o meme dentro dessa lógica auxilia na compreensão do meme e porque ele existe. Os memes não são tão inocentes quanto aparentam, pois podem ser usados como ferramentas por ideólogos bem ou mal-intencionados. Os memes podem tentar passar uma informação histórica ou realizar um revisionismo.

3.2.2 *Identificando anacronismos, estereótipos e preconceitos nos memes*

Se um meme não é ingênuo ou tão pouco inocente eles possuem objetivos claros para quem o produziu. Esses objetivos nem sempre são tão claros para aquele que os visualiza e compartilha nas redes. Portanto, para se utilizar memes em sala de aula é necessário que os alunos compreendam que o meme deve ser analisado para que seus objetivos submersos venham à superfície e fiquem visíveis.

Os alunos chegam na escola carregados de uma carga cultural baseada em suas relações sociais primárias junto à sua família, sendo comum visões preconceituosas sobre diversos temas do presente e do passado. Essas ideias, dentro de um ambiente escolar são prevenidas. É comum que em sua produção, o aluno demonstre suas visões de mundo, inclusive seus preconceitos, sendo assim, a identificação destes preconceitos é exercício fundamental no uso dos memes.

Nas produções do Profhistória, todas as cinco autoras mencionam o cuidado com uma carga preconceituosa trazida pelo aluno. A historiadora Bárbara Zacher Vitória tem como temática a presença desses preconceitos nos memes. A identificação, para ela, é importante para que seja feito um trabalho de ressignificação:

Consideramos como pressuposto principal para a análise dos memes e seu estatuto de fonte construída por meio da articulação entre imagem, palavra, som e escrita, que altera a realidade, numa nova configuração. A junção dos elementos que compõem a estrutura do meme, aqui chamados de procedimentos narrativos (imagens utilizadas, elementos gráficos, cores, etc.) produz uma imagem dotada de intencionalidades. A análise destes elementos é complementada, mas não determinada, pela sua articulação com o contexto de realização. É preciso, portanto, partir da fonte para o contexto, para identificar seus mecanismos de ressignificação do meio social

(concepções políticas, ideológicas, configuração social, costumes, condições materiais de produção e subsistência). (VITÓRIA, p. 25).

Ela destaca que os preconceitos nos memes devem ser combatidos, pois além de perpetuar preconceitos historicamente construídos no país, para que eles não venham “pulverizar seu significado histórico” (VITÓRIA, p. 44).

Outro fator complicado podem ser os anacronismos. Esses julgamentos sobre o passado são comuns, pois o aluno vê a história dentro de seu ponto de vista do presente, com uma percepção cultural muito diferente dos aspectos culturais do passado de seu próprio país e as vezes completamente diferente da de outros povos e etnias do passado. Apresentar ao aluno que ele vê de uma forma diferente como outras pessoas no passado viam é mostrar ao aluno que a história é permeada por mudanças e que seu dinamismo deixa um observado desatento confuso e sujeito a erros.

3.3 Procedimentos para a produção de memes históricos pelos alunos

A partir da análise das experiências das autoras ABREU (2021), ANDRADE (2018), ARAUJO (2020), SELLA BUSS (2020) e VITÓRIA (2019) elaboramos os procedimentos para a produção de memes históricos pelos alunos. Estes procedimentos têm como objetivo auxiliar as professoras e professores de história para que possam também utilizar o meme histórico como mais uma ferramenta pedagógica à fim de auxiliar no aprendizado dos educandos.

Estes procedimentos também irão estar presentes em uma cartilha como forma de proposição didática apresentada no programa de mestrado profissional em história da UNESPAR de Campo Mourão.

3.3.1 Como produzir um meme

Aqui relataremos de forma simples e prática para professores e alunos um passo a passo para a produção de memes históricos em sala de aula. O primeiro passo é pedir aos alunos que selecionem e tragam um meme histórico sobre o tema escolhido. Em seguida, no segundo passo, o professor deve identificar se o meme trazido pelo aluno tem relação com o tema escolhido; se é possível compreender o conteúdo histórico com o meme; se ele possui pontos críticos: anacronismos, preconceitos e/ou revisionismos históricos. Ainda no segundo passo o professor, se identificado pontos críticos, deve instruir o aluno sobre o(s) ponto(s) identificados(s).

No terceiro passo, o professor(a) deve apresentar aos alunos alguns exemplos de memes históricos que, de fato, conseguem atender a preocupação didática: aprender história. Páginas do *Instagram* como *História no Paint* e *Memes Históricos* podem ser utilizadas. O professor(a), deve ainda destacar que o meme possui sentido histórico e que o mesmo não tem anacronismos e tampouco preconceitos ou revisionismos (se o aluno não conhecer um desses conceitos o professor deve explicá-los). É necessário também dar destaque que a pessoa que cria o meme sempre tem intenções bem definidas e que elas interferem na produção do meme.

No quarto passo, o professor(a) irá apresentar aos alunos alguns aplicativos geradores de memes. Aqui selecionamos o “meme *generator free*”, realizando as seguintes operações em seu aparelho celular:

- entrar no Play Store;
- digitar na barra de busca “meme *generator free*”;
- clicar em “instalar”;
- clicar em “abrir”
- selecionar um dos memes pré-prontos na página que abrir no app;
- escrever as frases nas caixas de texto do meme escolhido;
- clicar em “guardar”;
- “clique em “salvar no dispositivo”;
- Na janela que surgir substitua o nome do meme, caso ache necessário;
- O meme será salvo automaticamente na galeria de fotos do celular.

No quinto passo os memes devem ser enviados ao professor (a) via *Whatsapp*, e-mail ou outro app de envio mensagem. Após receber os memes, o professor (a) irá analisá-los e verificar se os mesmos não fogem ao tema, se possuem coerência histórica e se não possuem os pontos críticos já verbalizados aos alunos: anacronismos, preconceitos e revisionismos. Este é o passo seis.

No sétimo passo os pontos críticos, se encontrados, devem ser problematizados pelo professor (a), que após as devidas explicações os orientará a modificarem os pontos críticos no meme para que o mesmo se torne um meme histórico.

No último passo, os alunos, a critério do professor(a), podem apresentar os memes diante da turma. Neste caso, é importante que o professor(a) tenha a sensibilidade de não obrigar os alunos mais tímidos e outros que decidam por não apresentá-los. O educador pode

conversar e convencer o aluno a participar da apresentação de seu meme, porém deve ser respeitada a escolha do aluno. A realização desta atividade de forma obrigatória pode gerar o efeito contrário ao esperado.

3.3.2 Sites e aplicativos para a produção dos memes

Em qualquer editor de imagens é possível fazer um meme apenas copiando uma imagem da internet e colocando-a no editor. Porém, existem formas bem mais fáceis, como os aplicativos de celular próprios para a produção dos memes. A seguir, apresentaremos alguns destes aplicativos para que os professores e alunos possam usar em suas atividades em sala.

O primeiro aplicativo que escolhemos para realizar o passo a passo para a produção de memes históricos é o meme *generator free*, que edita imagens e é prático e gratuito. O *Memedroid* possui uma vasta biblioteca de memes que é atualizada diariamente, e que apesar do nome está disponível para *Android* e *IOS*, assim como o meme *generator*. No *ZomboDroid's* os memes estão bem organizados e as imagens são salvas sem marca d'água, sendo que este aplicativo é também totalmente gratuito. No famoso *Tumblr* (*IOS* e *Android*) é possível editar gratuitamente imagens e *gifs* à vontade. Com o *Meme Criador* você pode até mesmo organizar sua própria coleção de memes e utilizar para a edição destas mais de 20 fontes para formatar seus textos. Sua única desvantagem é que está disponível apenas para *Android*.

Cabe destacar ainda a utilidade de algumas páginas sobre memes históricos para análise desta linguagem. Elas estão disponíveis no *Instagram* e/ou *Facebook*, como História no *paint*³⁴, Memes históricos³⁵ e Cantadas históricas³⁶ - páginas que podem ser úteis para apresentar exemplos de memes históricos aos alunos.

³⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/historianopaintoficial/>

³⁵ Disponível em: https://www.instagram.com/memes_historicos/

³⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/CantadasHistoricasCH>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As dificuldades em sala de aula, sobretudo nas aulas de história, podem ser minimizadas pela atuação do professor(a). Os nativos digitais (PRENSKY: 2010) estão inseridos em uma realidade que a maior parte dos professores(as) não estão. Entretanto, os professores em sala, ao desenvolverem recursos com apoio das tecnologias digitais, conseguem superar estas diferenças geracionais em relação ao mundo digital.

Com as tecnologias cada vez mais presentes no dia a dia de todos, a escola tem procurado se adaptar a estas inovações. Assim, as metodologias “antigas” ou “tradicionais” estão, ainda que lentamente, sendo substituídas por outras mais afetas às inovações tecnológicas. Estas, por sua vez, têm como tônica a valorização do protagonismo dos alunos, os quais são vistos como sujeitos ativos na relação ensino/aprendizagem.

A era digital trouxe inovações no trabalho e no lazer das pessoas e muitos professores (as) vêm se adequando a essa realidade inserindo em suas aulas, jogos, filmes, séries, etc. Os recursos são muitos para o professor e os memes se mostraram úteis como recurso didático.

Ao selecionar a bibliografia sobre memes e sala de aula, percebi a pequena produção e que as que existiam estavam voltadas para análise para uma análise bastante conservadora dos memes, como ódios, violências e preconceitos (VITÓRIA: 2019; ARAÚJO: 2020; SELLA BUSS: 2020). As obras encontradas sobre o tema foram de grande ajuda para minha análise e contribuíram para que eu pudesse reafirmar a importância do letramento midiático e a literacia histórica desses jovens presentes nas mídias digitais.

Inicialmente, acreditávamos que as novas mídias digitais eram necessárias e essenciais para o processo de ensino e aprendizagem, visto que as mesmas estão presentes em todos os lugares – além do fato de existir um grande apelo para sua inserção dentro das escolas, como é perceptível nas obras de Marc Prensky. Entretanto, durante o decorrer da pesquisa nos deparamos, na qualificação, com uma linha de pensamento mais comedida no que se refere ao uso destas tecnologias digitais na educação. Ao ler a obra de Desmurget *-A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças-*, percebemos que esta pesquisa deveria levar em consideração tal análise para ponderar o “frenesi” pelas novas tecnologias digitais. Assim, com esta nova perspectiva, percebemos que estas TDIC não podem “reinventar a roda” educacional e que, portanto, devem ser compreendidas e assimiladas com o devido cuidado, inclusive no uso dos memes em sala de aula.

Os memes foram utilizados como fonte primária encontrados em redes sociais como *Twitter*, *Instagram* e *Facebook*, e também sites direcionados apenas aos memes, como o Museu de Memes, além de aplicativos de celular geradores de memes.

A pesquisa também demonstrou a importância na realização da classificação dos memes; pois, sendo eles muito complexos, optamos por partir da origem dos memes (DAWKINS: 2007; BLACKMORE: 1999; SHIFMANN: 2014), depois demonstrar suas principais características para enfim demonstrar os tipos de memes, como memes de humor, político e histórico.

Durante a leitura da bibliografia foi possível perceber que os alunos nem sempre compreendiam a mensagem veiculada nos memes. Também não tinham consciência de que os memes portavam valores culturais, políticos e ideológicos. Os alunos são capazes de identificar, compreender e produzir memes com bastante facilidade, mas a presença do professor de história para que a reflexão fosse feita demonstrou-se fundamental.

Concluimos o presente trabalho com a certeza de que é perfeitamente possível – e necessário – utilizar os memes como recurso didático no ensino de história. O meme faz parte da cultura das novas gerações, faz parte da linguagem da juventude e do universo dos adultos. Contudo, para que a compreensão dos valores e ideologias subjacentes ao meme se faz necessária a mediação do professor, pois este é portador da reflexão histórica e pode auxiliar os alunos neste processo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.
- ABREU, C. B. **Também com memes se ensina e se aprende história: uma proposta didático-histórica para o Ensino Fundamental II**. Curitiba: CRV, 2021.
- ANDRADE, A. M. A. **Memes históricos: uma ferramenta didática nas aulas de história**. 2018. (Dissertação em Ensino de História) – Mestrado Profissional em Ensino de História, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.
- ANTUNES, Ricardo. **O Privilégio da Servidão: o novo proletariado de serviços na era digital**. São Paulo: Boitempo, 2018.
- ARAÚJO, E. R. **Usos de memes de internet na aprendizagem histórica: uma proposta de educação étnico-racial no Centro de Ensino Fortunato Moreira Neto, em Porto Franco-MA**. 2020. (Dissertação em Ensino de História) – Mestrado Profissional em Ensino de História, Universidade Federal do Tocantins, Palmas.
- ARAÚJO, J. X. **Memes: a linguagem da diversão na internet. Análise dos aspectos simbólicos e sociais dos Rage Comics**. Monografia final do curso de Comunicação Social/Jornalismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2012.
- ARMSTRONG, Alison, CASEMENT, Charles. **A criança e a máquina: como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco**. Trad. Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.
- BARBERO, Jesús Martín. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.
- BATES, A.w (Tony). **Educar na era digital. Design, ensino e aprendizagem**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.
- BAUMAN, Zigmunt. **Globalização: As conseqüências humanas**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1999.
- BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: história**. Parte IV: Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC/SEF; 1997. p. 12-28.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Base Nacional Comum Curricular**. Ensino Fundamental. Brasília: 2017.

CADENA, S. R. G. Novos objetos para o ensino de história: os memes na sala de aula. In: XII ECONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH-PE, 12., 2018. Recife.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Vol. I.

_____. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CERRI, L. F. **Ensino de História e Consciência histórica**. Rio de Janeiro: FGV, 2011.

CHERVEL, A. **História das disciplinas escolares: reflexões sobre um campo de pesquisa**. Porto Alegre. Teoria & Educação, N° 2, 1990.

CONTE, Rosaria. Memes Through (social) minds. In: AUNGER, Robert (org). Darwinizing culture. **The status of memetics as a science**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

COSTA, Marcela Albaine; LUCCHESI, Anita. Historiografia escolar digital: dúvidas, possibilidades e experimentação. In: Dilton Cândido Santos Maynard; Josefa Eliana Souza. (Org.). **História, Sociedade, Pensamento Educacional: experiências e perspectivas**. 1ed. Rio de Janeiro: Autografia Edição e Comunicação, 2016, v. 1, p. 336-366.

CUBAS, C. J.; RECHIA, K. C. et al. O que faz uma aula? Didática e formação docente inicial. In: 38ª Reunião Nacional da ANPED, 38., 2017, São Luís. **Anais das reuniões nacionais da ANPED**. São Luís: UFMA, 2017. p. 1-15.

DAMIN, M. A. S. **Teorização da prática pedagógica por professores e gestores, em escolas públicas de Campinas, SP**. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

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

DESMURGET, M. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças**. São Paulo, SP. Vestígio: 2021.

ESCALANTE, P. R. P. **O Potencial Comunicativo dos Memes: formas de letramento na rede digital**. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

FONSECA, S. G. **Didática e prática de ensino de História**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

FONSECA, T. N. L. Exaltar a pátria ou formar o cidadão. In: _____. **História e Ensino de História**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p.37 -90.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessária à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Lídia Silva de. “Sociedade de informação no ensino de História: roteiro de uma abordagem crítica”. In: MONTEIRO, Ana Mariaet. al. (Orgs.). **Ensino de História: sujeitos, saberes e práticas**. Rio de Janeiro: Mauad X; FAPERJ, 2007, p.263-270.

FUNES, A. G. La enseñanza de la historia y los problemas sociopolíticos: de la historia reciente / presente al futuro In: PAGÈS, Joan & SANTISTEBAN, Antoni. **Les questions socialment vives i l'ensenuament de les ciències socials**. 1 ed. Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona. 2011.

GUIMARÃES, Selva; SILVA, Marcos. **Ensinar História no século XXI: em busca de do tempo entendido**. 4ª ed. Campinas: Papirus, 2016.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (<https://www.ibge.gov.br/>).

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. 17. ed. São Paulo: Loyola, 1992.

HORTA, Natália Botelho. **O meme como linguagem da internet: uma perspectiva semiótica**. 2015. 191 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

IANNI, Octávio. **A sociedade global**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira. 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Trad. Patrícia Arnaud. São Paulo. Aleph, 2014.

KOSELLECK, R. **Uma História dos Conceitos: problemas teóricos e práticos**. Estudos Históricos. Rio de Janeiro, vol.5, n.10, 1992, p.134-146.

LAMARÃO, L. Q. **O uso de memes nas aulas de história**. Revista Periferia, Rio de Janeiro. v. 11, n. 1, p. 179-192, jan./abr. 2019.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 1998

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

LÉVY, Pierre. 1996. **O Que é o Virtual?** São Paulo, Editora 34, 1996.

LOPES, Cristiano Gomes. **O Ensino de História na palma de mão: o WhatsApp como extensão da sala de aula**. Araguaína. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Tocantins, 2016.

LUCCHESI, Anita; MAYNARD, Dilton C. S. Novas tecnologias. In: **Dicionário do ensino de história**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019.

MATTAR, João. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem**. 2ª. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MATTELART, Armand. **História da sociedade de informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MELZER, E. E. M. et al. O experimento de Rutherford: transposição e estilos de pensamento na história do livro didático de química. In: XVIII Encontro nacional de ensino de química. 18., 2016, Florianópolis. **Anais do XVIII ENEQ**. Florianópolis: UFSC, 2016, p. 1-12.

OROZCO GÓMEZ, G. **Recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. São Paulo: Paulinas, 2014.

PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (org.). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

PÉREZ GÓMES, Angel I. **Educação na era digital: a escola educativa**. Trad. de Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.

PESSI, Bruno Stelmach. **O uso de Internet no aprendizado de História: possibilidades e dificuldades**. Revista do Lhiste, Porto Alegre, num.3, vol.2, jul/dez. 2015.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: Senac-SP, 2012.

PRENSKY, Marc. **"Não me atrapalhe, mãe, eu estou aprendendo!": como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI, e como você pode ajudar**. São Paulo: Phorte, 2010.

PRENSKY, Marc. Disponível em <<https://docplayer.com.br/2203029-Nativos-digitais-imigrantes-digitais.html>> Acesso em 06 jul. 2019 (texto publicado na sua primeira versão em 2001).

RAMAL, Andrea Cecilia. **Educação na Cibercultura: Hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RÜSEN, Jorn. **Razão Histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: UnB, 2001.

SANTOS, Bergston Luan; ARRUDA, Eucidio Pimenta. Juventude e videogames: possibilidades de aprendizagem histórica no ensino médio. In: FONSECA, Selva Guimarães. (Org.). **Ensino de História e cidadania**. 1ª ed. Campinas: Papirus, 2016, v. 1, p. 307-331.

SCHMIDT, Maria A.; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão R. **Jörn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.

SELLA BUSS, D. A. B. **“Mas eu vi no face”**: ensino de história, juventude e memes. 2020. Dissertação (Mestrado em ensino de História) – Mestrado Profissional em Ensino de História, universidade Estadual de Maringá, Maringá.

SILVA, Marcos; FONSECA, Selva. G. **Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Trad. Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

VIRILIO, Paul. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

VITÓRIA, B. Z. **Sobre memes e mimimi: letramento histórico e midiático no contexto do conservadorismo e intolerância nas redes sociais**. 2019. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

