DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E CULTURA VISUAL: A CRIAÇÃO DE MEMES COMO ARTEFATO DIGITAL CULMINANTE NA TAXONOMIA DE BLOOM REVISADA

DISTANCE EDUCATION AND VISUAL CULTURE: MEME CREATION AS A DIGITAL CULMINATING ARTIFACT IN THE REVISED BLOOM'S TAXONOMY

Bianca Carneiro Ribeiro[1]

Marcelo Sabbatini[2]

RESUMO:
A Cultura Visual se destaca como um campo de estudo que valoriza as imagens não apenas como elementos estéticos, mas como ferramentas para a construção crítica e reflexiva do conhecimento. Nesse cenário, os memes, enquanto fenômenos digitais, destacam-se como expressões culturais que combinam humor, crítica social e compartilhamento de experiências coletivas, podendo ser explorados pedagogicamente. No âmbito da Educação a Distância (EaD), onde a interação mediada por tecnologia exige novas abordagens pedagógicas, os memes podem ser ferramentas poderosas para promover uma aprendizagem mais ativa e contextualizada. Dessa forma, o objetivo deste artigo é investigar o impacto da utilização de memes como artefato digital culminante na Taxonomia de Bloom Revisada (TBR), no contexto do ensino superior na EaD. A metodologia envolveu a aplicação de uma estratégia pedagógica baseada na TBR, com atividades progressivas que culminaram na criação de memes por uma turma do 1º período de Licenciatura em Letras a distância, com 139 estudantes, de uma Universidade Federal. Atingindo um índice de 90% de participação discente, os memes criados pelos estudantes revelaram narrativas individuais e coletivas que conectaram o cotidiano dos discentes aos conteúdos acadêmicos. Os resultados obtidos revelaram o potencial da criação de memes como recurso didático, sua relevância para o engajamento discente e também forneceu subsídios para um processo de ensino aprendizagem mais empático, ativo e adaptado ao contexto da realidade dos estudantes da EaD.

Palavras-chave: Educação a Distância; Cultura Visual; Taxonomia de Bloom Revisada; Memes.

ABSTRACT:
Visual Culture stands out as a field of study that values images not only as aesthetic elements but also as tools for critical and reflective knowledge construction. In this context, memes—digital phenomena—emerge as cultural expressions that blend humor, social critique, and shared collective experiences, making them pedagogically exploitable. Within the scope of Distance Education (DE), where interaction is mediated by technology and demands new pedagogical approaches, memes can serve as powerful tools to foster more active and contextualized learning. Thus, the objective of this

[1] Professora da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Doutorado em Educação Tecnológica, Mestrado em Ciências da Saúde e Graduação em Sistemas de Informação. Atua na gestão e docência na Educação a Distância desde 2006. Orcid: https://orcid.org/0009-0009-9418-9994. E-mail: bianca.ribeiro@ufrpe.br

[2] Marcelo Sabbatini é doutor em Teoria e História da Educação - Universidad de Salamanca (Espanha) em 2004. Pós-doutorado realizado no Programa de Extensão Rural e Desenvolvimento Local - POSMEX da Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2006. Mestre em Comunicação Social, modalidade Comunicação Científica e Tecnológica, Universidade Metodista de São Paulo, 2000. Especialista em Comunicação e Cultura Científica, Universidad de Salamanca, 1999. Bacharel em Educação Física (Uninter, 2022). Atualmente é Professor Associado IV do Departamento de Fundamentos Sócio-Filosóficos da Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Orcid: http://orcid.org/0000-0001-7040-2310. E-mail: marcelo.sabbatini@ufpe.br.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

article is to investigate the impact of using memes as a culminating digital artifact within the Revised Bloom's Taxonomy (RBT) in the context of higher education in DE. The methodology involved implementing a pedagogical strategy based on the RBT, with progressive activities culminating in the creation of memes by a first-semester Distance Learning Language and Literature undergraduate class, composed of 139 students at a Federal University. With a 90% student participation rate, the memes created revealed both individual and collective narratives that connected students' everyday experiences to academic content. The results demonstrated the potential of meme creation as a didactic resource, its relevance for student engagement, and its capacity to support a more empathetic, active, and context-aware teaching and learning process in DE.

Keywords: Distance Education; Visual Culture; Revised Bloom's Taxonomy; Memes.

INTRODUÇÃO

A linguagem manifesta-se de forma plural na sociedade, adaptando-se a diferentes contextos e combinando múltiplas modalidades, como o texto escrito, as imagens e os sons. Nesse cenário, a imagem tem se tornado uma forma de linguagem cada vez mais relevante, especialmente no ambiente digital, onde o compartilhamento de fotos, memes e outros elementos visuais tornou-se essencial na construção de significados e na mediação de interações.

No entanto, no contexto educacional, o uso de tais recursos ainda é limitado, especialmente no ensino superior, onde a predominância de textos escritos e instruções orais tende a restringir as possibilidades de um letramento visual mais amplo (Kedra; Zakeviciute, 2019).

Nesse cenário, a Cultura Visual se destaca ao reconhecer as imagens como um recurso estratégico para colaborar na construção do conhecimento e para promover o engajamento dos estudantes. A Cultura Visual, ao considerar a produção e interpretação de significados a partir de imagens, não se limita à apreciação estética, mas envolve a compreensão crítica e reflexiva do mundo visual em que estamos inseridos.

É nesse contexto da Cultura Visual que os memes, como fenômeno digital, se tornam particularmente relevantes. Os memes não são apenas formas de entretenimento, mas possuem camadas de significação que envolvem humor, crítica social e compartilhamento de experiências coletivas. Eles atuam como um veículo da Cultura Visual, oferecendo uma forma acessível e dinâmica de expressão cultural que pode ser explorada no contexto educacional.

No âmbito da Educação a Distância (EaD), onde a interação mediada por tecnologia exige novas abordagens pedagógicas, os memes podem ser ferramentas poderosas para promover uma aprendizagem mais ativa e contextualizada. No entanto, para que esses recursos sejam eficazes, é fundamental alinhá-los a uma estrutura pedagógica bem definida.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Nesse ponto, a Taxonomia de Bloom Revisada (TBR) se apresenta como um referencial teórico essencial. Desenvolvida originalmente por Benjamin Bloom em 1956 e revisada em 2001 por Anderson e Krathwohl, a TBR organiza os processos cognitivos em níveis progressivos, que vão desde a compreensão básica de um conceito até sua aplicação, análise, avaliação e criação. Essa estrutura hierárquica permite que os educadores planejem atividades que estimulem não apenas a memorização, mas também a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes.

A TBR é particularmente relevante no contexto da Cultura Visual, pois oferece um *framework* para integrar elementos visuais, como memes, ao processo de ensino-aprendizagem. Ao utilizar a taxonomia, é possível planejar atividades que vão desde a simples identificação e compreensão de imagens até a criação de artefatos visuais originais, como memes, que exigem a síntese de conhecimentos e a aplicação prática de conceitos. Essa abordagem não apenas enriquece o processo educacional, mas também pode promover um engajamento mais profundo dos estudantes, especialmente na EaD, onde a autonomia e a motivação são fatores críticos para o sucesso.

Portanto, torna-se primordial investigar as concepções que permeiam o estudo da Cultura Visual na colaboração para a construção de uma aprendizagem que leve em consideração as experiências dos estudantes, unindo a essas discussões, saberes que caracterizam e conceituam a EaD como espaço de formação (Castro; Oliveira, 2020).

Diante disso, este estudo busca investigar o impacto da utilização de memes como artefato digital culminante na TBR, no contexto do ensino superior na EaD. Assim, esse estudo parte da hipótese que a criação de memes como recurso pedagógico na EaD, fundamentada na Cultura Visual, contribui para a construção de conhecimentos significativos, promovendo uma aprendizagem ativa e contextualizada. Este estudo, portanto, visa não apenas explorar o potencial dos memes, mas também fornecer subsídios para um processo de ensino aprendizagem mais empático, ativo e adaptado ao contexto da realidade dos estudantes da EaD.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Cultura Visual

As imagens provenientes da televisão, do computador, da publicidade, do design e de inúmeras outras fontes visuais permeiam a experiência cotidiana, proporcionando uma imersão visual que contribui tanto para a transmissão de informações quanto para a

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

construção de novos conceitos culturais, e é a partir dessa conjuntura que surge o campo de estudos da Cultura Visual (Cardoso, 2010).

Barnard (2001) apresenta duas perspectivas fundamentais no estudo da Cultura Visual. A primeira enfatiza o campo do visual em si, considerando como objetos de análise, diversas manifestações sociais, como a arte, a tatuagem, as expressões faciais, a moda e o design, entre outras formas de produção imagética. A segunda perspectiva focaliza a cultura, compreendendo-a como um conjunto de valores e identidades construídos e comunicados por meio da mediação visual.

Para Mirzoeff (2003), a Cultura Visual se interessa por situações em que o sujeito busca informação, significado ou prazer por meio da tecnologia visual. No contexto educacional, essa abordagem extrapola os limites acadêmicos tradicionais, interagindo diretamente com a vida cotidiana e os processos de construção de conhecimento que faça sentido para os indivíduos.

Hernandez (2005), por sua vez, alerta para a diversidade de abordagens sobre a Cultura Visual, destacando que essa multiplicidade deve ser valorizada como um indicativo do interesse que o tema desperta em diferentes áreas do conhecimento. Em uma reflexão posterior, Hernandez (2011) argumenta que a falta de delimitação disciplinar da Cultura Visual não deve ser vista como uma limitação, mas sim como uma oportunidade de explorar novas formas de compreender como nos relacionamos e aprendemos a partir do que vemos e de como somos vistos.

Do ponto de vista pedagógico, Hernandez (2011) propõe três possíveis sentidos para a Cultura Visual. Primeiro, como um campo transdisciplinar, que enfatiza a leitura das imagens e a construção de subjetividades, reconhecendo-as como mediadoras de significados e reflexões sobre o mundo e sobre nós mesmos. Segundo, como um espaço abrangente que engloba artefatos visuais do presente e do passado, permitindo debates e abordagens metodológicas não apenas sobre a visão e a imagem, mas também sobre a cultura e a história da visualidade. E, por fim, como uma condição cultural, em que a Cultura Visual está intrinsecamente relacionada às tecnologias de aprendizagem e comunicação, influenciando nossa percepção do mundo e de nós mesmos. Dessa forma, a relação do sujeito com a imagem é moldada pela interação com outras mídias, pela forma como essas imagens são apresentadas e pelas experiências individuais que cada pessoa carrega.

Diante dos prismas relevantes levantados pelos autores acima indicados, consideramos neste estudo que a Cultura Visual busca abordar nas imagens aspectos relacionados ao

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

cotidiano do sujeito, promovendo no processo de leitura e criação de imagens, um cruzamento de significações e construção de conhecimentos através da interação e comunicação.

Taxonomia Revisada de Bloom

A atenção ao processo metodológico é um aspecto crucial no contexto da EaD, pois envolve a definição dos objetivos educacionais, das habilidades e competências a serem desenvolvidas pelos estudantes, assim como dos materiais a serem disponibilizados.

Nesse sentido, as metodologias ativas de ensino têm se destacado como estratégias eficazes para tornar o estudante protagonista do próprio aprendizado, estimulando sua autonomia, participação e engajamento (Moran, 2015). Essas metodologias deslocam o foco da transmissão passiva de conhecimento para a construção ativa do saber, incentivando a resolução de problemas, a interação social e a aplicação prática dos conteúdos.

Nesse sentido, a Taxonomia de Bloom, revisada em 2001, oferece um referencial teórico fundamental para estruturar as atividades propostas em metodologias ativas, pois organiza os processos cognitivos em níveis progressivos, que vão desde a compreensão básica de um conceito até sua aplicação, análise, avaliação e criação (Bloom, 1988; Anderson; Krathwohl, 2001).

Dividida em três domínios – afetivo, psicomotor e cognitivo –, a Taxonomia de Bloom Revisada (TBR) foca no desenvolvimento cognitivo, e foi definida como uma classificação sistemática e hierárquica dos objetivos instrucionais, organizados em seis níveis, em uma escala ascendente em que na base da pirâmide encontram-se habilidades de baixo nível de complexidade, e no topo, habilidades mais avançadas (Carneiro, 2018). Nessa construção, os níveis apresentados por Anderson e Krathwohl (2001) e seus respectivos significados encontram-se dispostos na figura 1.

Figura 1 – Taxonomia de Bloom Revisada



Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Fonte: Elaborado pelos autores - adaptado de Ferraz e Belhot (2010)

Entre esses seis níveis da TBR, o mais avançado é o nível "criar", que se caracteriza pela capacidade de produzir algo novo com base no aprendizado consolidado. Nesse nível, espera-se que os discentes combinem conhecimentos, habilidades e atitudes adquiridos para gerar soluções inovadoras, artefatos originais ou expressões criativas que transcendam a mera reprodução do conteúdo aprendido (Anderson; Krathwohl, 2001). No nível “criar” é estimulado nos discentes a habilidade de criticar, sintetizar e transformar o conhecimento em produtos concretos, alinhados a objetivos educacionais específicos e ao contexto sociocultural em que estão inseridos.

No âmbito da Cultura Visual, uma área que valoriza as dimensões simbólicas e comunicativas das imagens, a aplicação da TBR ganha ainda mais relevância. Elementos visuais como charges, memes, infográficos e outras formas de representação visual não apenas enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, mas também servem como veículos para a integração de metodologias ativas. Ao integrar os princípios da Cultura Visual a essa taxonomia, o docente pode planejar atividades que estimulem não apenas a memorização e a compreensão, mas também criação e a análise crítica das imagens e sua relação com contextos culturais e sociais.

Nesse sentido, especificamente no nível "criar", a produção de artefatos visuais é um exemplo claro de ação que atende aos critérios mais elevados de complexidade cognitiva. A criação de memes, por exemplo, exige que os discentes combinem elementos culturais, conhecimentos prévios, criatividade e habilidades técnicas para produzir conteúdos que dialoguem com contextos específicos e provoquem reflexões ou emoções.

Memes

O termo meme foi criado pelo biólogo Richard Dawkins em 1976 no seu livro “O gene egoísta”, estabelecendo uma analogia com o conceito de gene. Enquanto o gene é um replicador biológico, o meme é descrito como um replicador cultural (Dawkins, 2007). Com o tempo, o conceito de meme foi incorporado por outras áreas do conhecimento, transitando pela filosofia e pela psicologia cognitiva até se consolidar, mais recentemente, nos estudos de comunicação e ciências sociais. Posteriormente, ocorreu um segundo movimento, no qual o conceito original foi gradualmente delimitado com mais clareza no âmbito acadêmico, para descrever um fenômeno emergente nas práticas de comunicação e educacionais mediada por computador (Chagas, 2021).

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Com o avanço da tecnologia e a popularização da internet, especialmente das redes sociais, o conceito de meme evoluiu para descrever fenômenos específicos da cultura digital. No estudo da cultura digital, os memes são uma forma importante de expressão dentro da cultura participativa (Rogers; Giorgi, 2023). Nesse sentido, um meme pode ser definido como uma ideia, que geralmente tem caráter humorístico ou irônico, que se dissemina rapidamente. Sua estrutura é flexível e pode assumir diversos formatos, como imagens, vídeos, áudios ou até mesmo palavras ou frases.

De acordo com Candido e Gomes (2015) o meme é um transmissor de informações, que leva em consideração informações culturais, replicadas e compartilhadas entre indivíduos. Os autores ainda destacam que o meme trata-se de um resumo de algum conceito, propagado através do virtual, sendo considerado uma expressão cultural típica da cibercultura. Essa definição vai ao encontro da perspectiva de Lima e Castro (2016) que consideram o meme como um artefato da (ciber)cultura.

Nesse contexto, a criação de memes não é apenas a produção de uma imagem humorística. Na verdade, são pequenas histórias que funcionam como uma ótima oportunidade dos estudantes adquirirem conhecimento sobre um conteúdo, colocando em prática todos os processos da Taxonomia de Bloom.

Nesse sentido, no contexto educacional, os memes também têm demonstrado cada vez mais seu potencial como recursos didáticos no ensino e desta forma se consolidado como importante recurso na prática docente (Alves et al, 2021). Esse ponto é corroborado por Santos e Souza (2019) que afirmam em seu estudo que o uso de memes nas práticas educacionais favorece o desenvolvimento de habilidades de reconhecimento e interpretação. Além disso, as autoras afirmam que essa abordagem é ainda mais eficaz por permitir a contextualização com o cotidiano, preferências e ideias dos próprios estudantes. Dessa forma, o docente consegue conhecer melhor seus estudantes e, consequentemente, atuar de maneira mais eficiente para sanar as dificuldades no aprendizado e aprimorar as capacidades cognitivas dos discentes (Santos; Souza, 2019).

Portanto, a partir de aulas bem planejadas, com objetivos bem definidos, é possível o docente mobilizar recursos relacionados ao cotidiano, experiência ou situações conhecidas do estudante, com vista na abordagem de conteúdos educacionais levando os participantes a discutir, problematizar, compreender e criar, de forma crítica e consciente, temas da atualidade, fazendo uso do desenvolvimento, da leitura e da linguagem científica (Lopes; Leite, 2023).

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

METODOLOGIA

Para investigar o impacto da utilização de memes, primeiramente definiu-se qual estratégia metodológica seria aplicada com os estudantes. Estabeleceu-se uma estratégia metodológica apoiada na Taxonomia de Bloom Revisada (TBR), onde foram adotados métodos de aprendizagem combinados promovendo uma participação ativa durante cada nível da TBR, conforme pode ser visualizado no quadro 1.

Quadro 1 – Estratégia metodológica baseada na TBR

Nível	Atividades
LEMBRAR	Elaboração de um **infográfico** para recuperar conceitos prévios sobre EaD, como definição, vantagens, desvantagens e diferenças em relação ao ensino presencial.
COMPREENDER	Pesquisa sobre tecnologias aplicadas na EaD, elaboração de categorias para classificação de imagens representativas dessas tecnologias e desenvolvimento de um resumo explicativo com exemplos que ilustram o **impacto** dessas tecnologias **no cotidiano** dos estudantes e na sociedade.
APLICAR	Desenvolvimento de um projeto baseado em **PBL** (*Problem-Based Learning*), com foco em Cultura Digital e Letramento Digital, para propor problemas reais e possíveis soluções.
ANALISAR	Construção de um **mapa mental** abordando conceitos sobre gerações da EAD, vantagens e desvantagens, regulamentação, e os papéis desempenhados pelos diferentes atores envolvidos.
AVALIAR	Criação de **murais colaborativos** por polo contendo estratégias de estudo à distância definidas pelos estudantes, seguido de uma **avaliação por pares** em que os murais de outros polos foram analisados criticamente pelos próprios estudantes.
CRIAR	Criação de **memes** como **storytelling**, aplicando letramento visual para narrar conceitos e conteúdos estudados durante toda a disciplina.

Fonte: Elaborado pelos autores

Para cada nível da taxonomia foram realizadas atividades específicas que incentivaram e favoreceram o processo de aprendizagem, promovendo uma participação ativa, visando a criação de memes como artefato digital culminante dessa estratégia metodológica.

Sabendo do desafio para manter discentes do 1º período engajados, decidiu-se aplicar essa estratégia na disciplina "Tecnologia Aplicada à Educação a Distância" oferecida para a turma do 1º período do curso de Licenciatura em Letras na modalidade a distância da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), com estudantes distribuídos em polos nos municípios de Carpina, Garanhuns, Pesqueira, Recife e Surubim, todos situados no estado de Pernambuco. A turma contou com 162 matriculados, dos quais 23 estudantes nunca acessaram o AVA, ou tiveram validação de dispensa da disciplina, sendo, portanto, desconsiderados para as análises. Dessa forma, nossa análise contemplou um total de 139 estudantes que iniciaram a disciplina.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

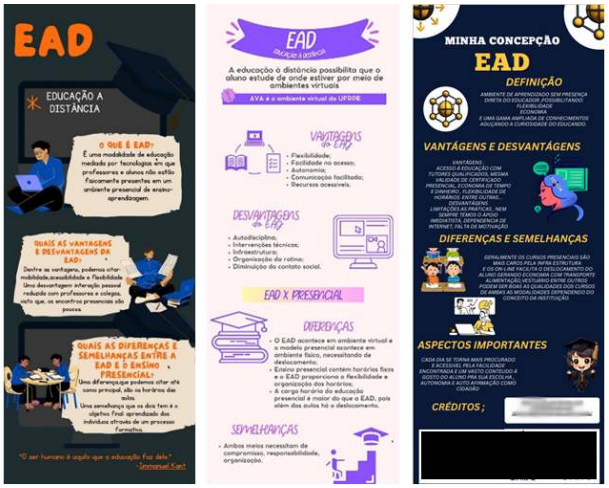
DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao longo das atividades desenvolvidas, foi possível observar a produção de diversos artefatos acadêmicos e visuais que evidenciam a criatividade e o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem. Entre as atividades propostas na TBR, destacam-se como principais resultados os infográficos, os mapas mentais, os murais colaborativos e os memes que ilustram diferentes níveis de compreensão, análise e colaboração no contexto da EaD.

Os infográficos criados revelaram interpretações únicas dos conceitos fundamentais de EaD, organizando de maneira visual informações como vantagens, desvantagens da EaD e comparações com o ensino presencial, conforme pode ser visualizado na figura 2.

Figura 2 - Exemplos de infográficos desenvolvidos pelos estudantes no nível lembrar

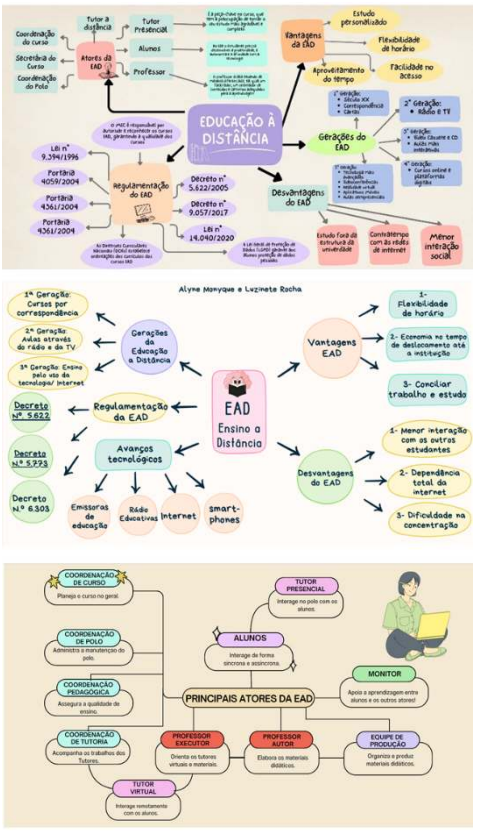


Já os mapas mentais sintetizaram as gerações da EaD, os aspectos regulatórios e os papéis dos atores na EaD, demonstrando uma análise criteriosa e estruturada dos conteúdos, conforme pode ser visualizado na figura 3.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

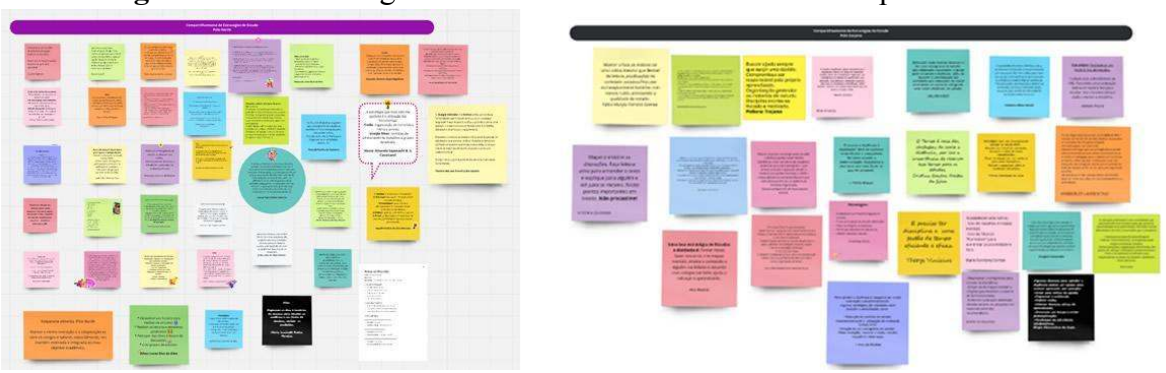
DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Figura 3 - Exemplo de Mapas Mentais produzidos pelos estudantes no nível analisar



Por sua vez, os murais colaborativos, fruto de um trabalho conjunto entre os polos, trouxeram estratégias personalizadas para o estudo a distância, promovendo um espaço de troca de ideias e avaliação crítica entre os participantes, conforme pode ser visualizado na figura 4.

Figura 4 - Print de alguns murais colaborativos construídos pelos discentes



Considerando que esse trabalho visou a criação de memes como artefato digital culminante da estratégia metodológica, criamos uma subseção específica (a ser apresentada a seguir), contendo os resultados alcançados no nível **Criar** da TBR, destacando e detalhando as produções desenvolvidas pelos estudantes.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

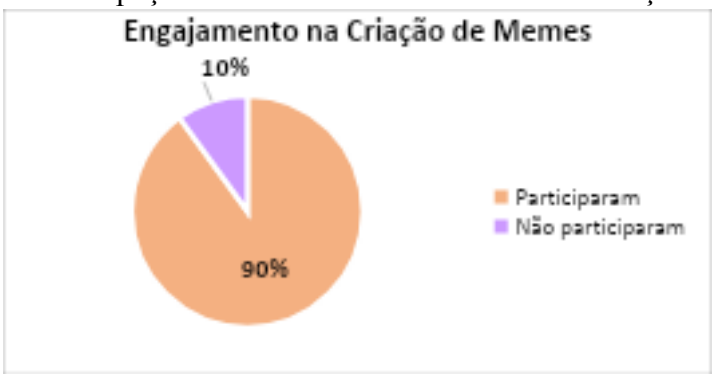
Criação de Memes

A criação de memes, como parte integrante das atividades propostas, destacou-se como uma abordagem contemporânea para engajar a participação dos estudantes promovendo um letramento visual e crítico.

No nível Criar da TBR, os estudantes foram desafiados a sintetizar os conhecimentos adquiridos ao longo das semanas por meio da criação de memes, representados como artefatos digitais. Essa atividade utilizou a metodologia ativa de *storytelling*, que valoriza narrativas criativas como forma de transmitir e produzir conhecimentos.

Como resultado, tivemos 90% de engajamento, em que 125 estudantes participaram dessa ação, conforme ilustrado no gráfico 1.

Gráfico 1 - Participação dos estudantes na atividade de criação dos memes



Fonte: Elaborado pelos autores

A ação incluiu a elaboração de dois memes por grupo ou dupla:

- Criação de um meme utilizando imagens disponíveis nos geradores de memes.
- Criação de um meme com imagens criadas do zero, empregando ferramentas de Inteligência Artificial (IA) Generativa para a construção dessas imagens.

Ressalta-se que, em ambos os casos, os textos inseridos nos memes deveriam ser de autoria dos estudantes, sendo as ferramentas utilizadas apenas para a construção dos elementos visuais. A criação do meme deveria estar atrelada a algum conteúdo abordado na disciplina.

Essa abordagem promoveu o letramento visual, integrando conceitos culturais e educacionais, além de incentivar o protagonismo discente, a criatividade e a habilidade de comunicação em formatos multimodais. Além disso, ao fornecer aos estudantes a possibilidade de criação de memes, a atividade fomentou a reflexão crítica sobre o uso das imagens e o seu papel na comunicação moderna, engajando-os com a dinâmica visual que permeia o cotidiano digital.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Como resultado, destacamos alguns dos memes criados pelos estudantes, conforme pode ser visualizado nas figuras 5 a 9. Nas figuras é possível visualizar a relação dos memes com a indicação dos conteúdos estudados na disciplina.

É relevante destacar que o meme, isoladamente, pode a princípio, aparentar não possuir valor significativo, mas ao ser atrelado ao conteúdo abordado na disciplina e ao contexto a que os estudantes se referiam na criação, revelou-se uma poderosa ferramenta pedagógica, permitindo que os estudantes expressassem seus pontos de vista sobre o conteúdo, narrativas pessoais e até mesmo emoções, de forma sintetizada e criativa por meio das imagens, utilizando reflexões, crítica, humor ou sarcasmo.

O meme da figura 5 reflete uma comparação entre diferentes épocas no contexto do letramento digital, relacionando-se diretamente com os conceitos abordados na disciplina sobre Cultura Digital e Letramento Digital.

Figura 5 - Exemplo de meme criado pelos estudantes, indicação do conteúdo da disciplina e ferramenta utilizada



É possível observar que a imagem aborda a transformação cultural e tecnológica no uso de dispositivos digitais, remetendo à cibercultura, em que a multiplicidade de informações disponíveis desafia o usuário a filtrar, interpretar e priorizar aquilo que é relevante. No primeiro cenário, o letramento digital era essencialmente operacional, focado em entender os comandos básicos do sistema. Já no segundo cenário, o letramento digital abrange habilidades mais sofisticadas, como análise crítica e tomada de decisão informada. Nesse sentido, é possível observar que o meme criado evidencia uma evolução paradigmática no letramento digital, deixando de ser meramente técnico para se tornar crítico e estratégico.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Vale destacar que esse meme foi desenvolvido por uma dupla de estudantes com idades distintas (mais de 20 anos de diferença), o que torna ainda mais relevante, uma vez que incorpora e reflete experiências digitais relacionadas à realidade de vida desses estudantes.

Na figura 6, encontramos um meme que contém uma análise extremamente pertinente em relação às transformações no uso da tecnologia e seus efeitos nas interações sociais e culturais.

Figura 6 - Exemplo de meme criado pelos estudantes, indicação do conteúdo da disciplina e ferramenta utilizada



O meme reflete uma realidade atual, em que a maioria dos jovens está imersa em seus celulares, enquanto o uso dos computadores está diminuindo gradativamente. Este contraste revela uma mudança no uso das tecnologias, com os celulares se tornando os dispositivos principais para comunicação, entretenimento e até mesmo educação.

Criado por uma dupla de estudantes que são pedagogos com mais de 15 anos de experiência na rede pública de ensino, esse meme (figura 6) traz uma camada adicional de profundidade à análise, pois os criadores têm uma perspectiva madura sobre as transformações educacionais e sociais. Suas experiências com a educação contribuíram para uma visão crítica e reflexiva sobre como a tecnologia está remodelando não apenas a educação, mas também as interações sociais, especialmente nas gerações mais jovens, revelando uma mudança no uso das tecnologias, com os celulares se tornando os dispositivos principais para comunicação, entretenimento e até mesmo educação.

O meme questiona o futuro da sociedade digital ao observar como as gerações mais jovens se distanciaram dos computadores tradicionais. A frase "sociedade dos computadores mortos" sugere uma reflexão crítica sobre o papel dos computadores tradicionais na vida cotidiana, fazendo também alusão ao filme Sociedade dos Poetas Mortos.

Além disso, o meme também apresenta a ausência de interações presenciais humanas, evidenciando o isolamento paradoxal promovido pela tecnologia, onde os dispositivos

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

conectam pessoas globalmente, mas distanciam socialmente os indivíduos que ocupam o mesmo espaço físico. A ironia desse meme aponta para a crescente desconexão social que os estudantes (criadores do meme) presenciam na sua realidade profissional, onde, apesar de estarem mais "conectados" digitalmente, as pessoas têm cada vez mais dificuldades em interagir face a face, trocando a interação física por interações mediadas por tecnologias.

O meme apresentado na figura 7 sintetiza através de uma imagem bastante conhecida no universo dos memes, e em uma simples frase, o conteúdo da disciplina: “vantagens e desvantagens de estudar a distância”.

Figura 7 - Exemplo de meme criado pelos estudantes, indicação do conteúdo da disciplina e ferramenta utilizada



Embora a modalidade ofereça flexibilidade de não precisar se deslocar de sua casa para estudar, o meme ressalta que as condições ideais para o estudo dependem de um ambiente propício, o que nem sempre é viável.

É relevante destacar que esse meme foi criado por estudantes que nunca haviam realizado cursos a distância anteriormente. Isso torna a mensagem ainda mais significativa, pois reflete a experiência de quem, pela primeira vez, se deparou com a realidade das distrações e conflitos que surgem ao estudar em casa. O cenário de caos e distração, simbolizado pela casa pegando fogo, é indicado como uma metáfora das dificuldades inesperadas que esses estudantes enfrentaram ao tentar se concentrar nos estudos no ambiente doméstico.

Na figura 8, destacamos um meme em que os estudantes utilizaram uma imagem que referencia Isaac Newton evidenciando a 1º lei criada por ele, relacionando-se diretamente com os conceitos abordados na disciplina sobre Estratégias para estudar a distância e Aprendizagem Autodirecionada.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Figura 8 - Exemplo de meme criado pelos estudantes, indicação do conteúdo da disciplina e ferramenta utilizada



O meme reflete a tendência à procrastinação, comum na EaD, destacando como prazos, atividades e avaliações estruturadas podem atuar como catalisadores, incentivando os estudantes a iniciarem seus estudos, evitando o acúmulo de conteúdo e a superarem a inércia do adiamento. Nesse sentido, os estudantes utilizaram humor para destacar a importância das atividades virtuais (que são realizadas semanalmente), regularidade e autodisciplina na EaD.

Na figura 9 destacamos um meme que também tem uma imagem bastante conhecida no universo dos memes, provinda de uma cena do filme Em Busca da Terra do Nunca.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Figura 9 - Exemplo de meme criado pelos estudantes, indicação do conteúdo da disciplina e ferramenta utilizada



No diálogo fictício criado pelos estudantes na criação do meme, os personagens abarcam os atuais desafios da EaD comparados ao ensino por correspondência no passado, contemplando o conteúdo sobre as Gerações da EaD, que indica a evolução histórica e tecnológica da modalidade.

Vale destacar que esse meme foi elaborado por um grupo de estudantes com idades distintas, nascidos em décadas diferentes (2 estudantes nascidos no início da década de 80 e 2 estudantes nascidos no século XXI). A diferença de gerações entre os criadores desse meme adiciona uma camada extra de significado, convidando-os a refletir sobre como as mudanças tecnológicas trouxeram não apenas novas possibilidades, mas também maiores demandas. Essa interação entre estudantes de idades variadas — alguns pertencentes a gerações mais jovens, acostumadas com a tecnologia, e outros mais velhos, que vivenciaram métodos de ensino mais tradicionais — refletiu as próprias transformações pelas quais a EaD passou ao longo do tempo. Portanto, a criação desse meme não apenas aborda a transição entre

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

diferentes formas de ensino, mas também serve como uma expressão das experiências e perspectivas diversas dos próprios estudantes do grupo.

Diante dos exemplos dos memes apresentados, é possível perceber que a ação proposta não só fomentou o letramento visual, como também colocou os estudantes em um cenário de prática ativa dentro da Cultura Visual, incentivando o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e comunicativas essenciais para a compreensão e a manipulação das imagens em um mundo cada vez mais visual e digital.

Além disso, percebe-se que a atividade desempenhou um elo de conexão entre os estudantes, ao possibilitar a formação de grupos e o estabelecimento de laços. A criação dos memes demonstrou sua capacidade de integrar-se ao contexto acadêmico, funcionando como uma forma de expressão cultural que reflete a realidade dos estudantes. Com simplicidade e carregados de humor, os memes estabeleceram uma ponte entre os acontecimentos da vida real e o ambiente online, trazendo a cultura para o ciberespaço por meio da narrativa visual.

Assim, a produção dos memes não apenas revelou a criatividade dos estudantes, mas também sua capacidade de utilizar a Cultura Visual para transformar a experiência e conhecimentos acadêmicos em um ato de compartilhamento de saberes, comunicação e crítica social, reforçando a relevância de elementos visuais populares como meio de engajamento e de humanização no processo de ensino-aprendizagem.

Considerações Finais

Esse estudo, recorte de uma pesquisa de doutorado, teve como objetivo investigar o impacto da utilização de memes como artefato digital culminante na TBR, no contexto do ensino superior na EaD. Os resultados obtidos apresentam que a estratégia metodológica adotada na disciplina não só fomentou o letramento visual, como também colocou os estudantes em um cenário de prática ativa dentro da Cultura Visual moderna, incentivando o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e comunicativas essenciais para a compreensão e a manipulação das imagens em um mundo cada vez mais visual e digital.

Os memes produzidos pelos estudantes foram expressões autênticas de suas experiências, vivências e perspectivas, incorporando aspectos relacionados à sua realidade de vida. As imagens revelaram narrativas individuais e coletivas que conectaram o cotidiano dos discentes aos conteúdos acadêmicos, evidenciando temas como desafios tecnológicos, contextos familiares, anseios pessoais e reflexões sociais, promovendo um aumento na participação.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

Atingindo um índice de 90% de participação discente, a criação de memes desempenhou um elo de conexão entre os estudantes, onde eles conseguiram estabelecer uma ponte entre os acontecimentos da vida real e o ambiente online, trazendo a cultura para o ciberespaço por meio de suas próprias narrativas visuais.

Essa pesquisa não apenas explorou o potencial dos memes como recurso didático e para o engajamento discente, como também forneceu subsídios para um processo de ensino aprendizagem mais empático, ativo e adaptado ao contexto da realidade dos estudantes da EaD.

Nesse sentido, os resultados reforçam a importância de explorar o potencial da Cultura Visual como mediadora de aprendizagens significativas e como promotora de conexões entre os conteúdos acadêmicos e a realidade sociocultural dos estudantes. Assim, a aplicação dessa estratégia metodológica reafirma o papel da EaD como uma modalidade de ensino em constante evolução, no qual estratégias que priorizam a interação, a criatividade e a contextualização podem transformar a experiência educativa, ampliando seus horizontes e impacto.

REFERÊNCIAS

ALVES, T. R. S.; SANTOS, A. E.; DANTAS, L. F. S.; BRAGA, E. S. de O. Catálogo De Memes: Um Material de Apoio e Incentivo ao Uso Didático de Memes no Ensino de Química. **South American Journal of Basic Education**, **Technical and Technological**, v.8, n. 2, 2021.

ANDERSON, L.W., KRATHWOHL**,**D.R. **A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives**. Nova York: Addison Wesley Longman, 2001.

BARNARD, M. **Approaches to Understanding Visual Culture**. New York: Palgrave, 2001.

BLOOM, B. S. **Taxionomia de objetivos educacionais.** 9. ed. Porto alegre: Globo, 1988.

CANDIDO, E.C.R.; GOMES, N.S. Memes – Uma Linguagem Lúdica. Revista Philologus, Ano 21, N° 63 – Supl.: **Anais do X Congresso Nacional de Linguística e Filosofia**. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2015.

CARDOSO, L. F. P. **Cultura Visual e a Educação Através da Imagem**. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, 2010. Disponível em < https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/3301/1/arquivo25_1.pdf> Acesso em Out de 2021.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

DOI: https://doi.org/10.56579/epistimoniki.v2i2.48

CARNEIRO, J. N. **Aplicação de Learning Analytics para Modelagem do Aluno de acordo com a Taxonomia de Bloom Revisada**. Dissertação (Mestrado em Informática) - Programa de Pós-graduação em Informática, Universidade Federal da Paraíba, 2018.

CASTRO, A. B; OLIVEIRA, V.G.S. Influências das imagens da cultura visual na aprendizagem significativa no contexto da educação a distância. **VI CONEDU** - Vol 3. Campina Grande: Realize Editora, 2020.

CHAGAS, V. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais** – BIB, n. 95. São Paulo, 2021.

DAWKINS, R. **O gene egoísta.**1.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FERRAZ, A.P.C.; BELHOT, R.V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão & Produção**, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010.

HERNANDEZ, F. ¿De Qué Hablamos Cuando Hablamos De Cultura Visual? **Educação & Realidade**, v. 30, n. 2, 2005.

HERNANDEZ, F. A Cultura Visual como um Convite à Deslocalização do Olhar e ao Reposicionamento do Sujeito. In: MARTINS, R., TOURINHO, I. **Educação da Cultura Visual:** Conceitos e Contextos. Editora UFSM, p. 31 -49, 2011.

KEDRA, J; ZAKEVICIUTE, R. Visual literacy practices in higher education: what, why and how? **Journal of Visual Literacy**, v. 38, n. 1, 2019.

LIMA, G.O.S.; CASTRO, L.G.F. Meme Digital: Artefato da (Ciber)Cultura. **Revista (Con)textos Linguísticos**, v. 10, 38-51, 2016.

LOPES, J.A.; LEITE, B. S. **The Presence Of Memes In Nature Science Tests**. SciELO Preprints, 2023. Disponível em: https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5543. Acesso em: 9 mai. 2023.

MIRZOEFF, N. **Una introducción a la cultura visual.** Barcelona: Paidós, 2003.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In.: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania:** aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG, p. 15-33, 2015.

ROGERS, R.; GIORGI, G. What is a meme, technically speaking? **Information, Communication & Society**, v. 27, n. 1, 73–79, 2023.

SANTOS, M. M.; SOUZA, N. N. O uso dos memes como instrumento de ensino para alunos do ensino fundamental. **Revista Porto das Letras**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 78–89, 2019.

Esta obra está sob licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional