



## OS EMOJIS COMO PROPULSORES DE DIÁLOGOS NO CIBERESPAÇO: EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>

Graça Regina Armond Matias Ferreira<sup>2</sup>; Lorena Andrade Matias<sup>3</sup>

### Resumo

A temática proposta buscou referenciar no contexto de ciber cultura, um relato com uma proposta envolvendo a comunicação a partir dos *emojis*, partindo das vivências dos estudantes no que tange as suas representações sobre a discussão da evolução das tecnologias de comunicação e das diferentes formas de expressar as emoções. O objetivo deste artigo foi relatar essa experiência através do planejamento, execução e análise de uma sequência didática, com os alunos do ensino fundamental de duas escolas com contextos diferenciados. A metodologia foi de pesquisa-ação, através de leitura interativa do conteúdo, a partir de desenhos representativos e de roda de conversas. Os resultados foram diversificados nos dois contextos estudados, tendo os *emojis* como propulsores de diálogo, alcançando o objetivo proposto com a sequência didática.

### Palavras-chave:

Ciber cultura; comunicação; educação; *Emojis*; narrativas.

### Um breve panorama da comunicação como objeto de cultura ao longo da história

A cultura é parte do que somos; nela está o que regula nossa convivência e nossa comunicação em sociedade. A palavra cultura abrange várias formas artísticas, mas define tudo aquilo que é produzido a partir da inteligência humana. Ela está presente desde os povos considerados primitivos (no sentido dos primeiros), representado em seus costumes, sistemas,

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado ao Eixo Temático 1: Educação e Comunicação na Ciber cultura do II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber.

<sup>2</sup>Professora de Biologia do Programa EMITec/SEC/BA. Licenciado em Ciências Biológicas (UCSAL). Especialista em Tecnologias Educacionais (PUC-RJ).MBA em Gestão Ambiental (FACCEBA). Especialista em Mídias Educacionais (UESC). Mestre em Engenharia Ambiental e Urbana (UFBA) e Doutoranda em História, Filosofia e Ensino de Ciências – (UFBA). Integrante do grupo de estudo RIZOMA (UEFS/UFBA). E-mail: ginamatias@gmail.com.

<sup>3</sup>Licenciada em Pedagogia (UNIRIO). Especialista em Gestão da Educação Básica (UERJ). Professora da Escola Gênesis, Bahia, atuando como coordenadora de projetos baseados na metodologia STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) em uma Sala Maker e Professora particular, atuando na alfabetização e acompanhamento pedagógico individualizado. E-mail: lorenamatias1210@gmail.com



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

leis, religião, em suas artes, ciências, crenças, mitos, valores morais e, em tudo aquilo que compromete o sentir, o pensar e o agir das pessoas (HALL, 2006).

Até mesmo a nossa forma de vestir está ligada à nossa cultura, que o ser humano, em contato social, adquire ao longo de sua convivência. Esses aspectos, compartilhados entre os indivíduos que fazem parte deste grupo de convívio específico, refletem especificamente a realidade social desses sujeitos. Características como a linguagem, modo de se vestir em ocasiões específicas são algumas características que podem ser determinadas por uma cultura que acaba por ter como função de possibilitar a cooperação e a comunicação entre aqueles que dela fazem parte.

A cultura possui tanto aspectos tangíveis - objetos ou símbolos que fazem parte do seu contexto - quanto intangíveis - ideias, normas que regulam o comportamento, formas de religiosidade. Esses aspectos constroem a realidade social dividida por aqueles que a integram, dando forma a relações e estabelecendo valores e normas. Esses valores são características que são consideradas desejáveis ou indesejáveis no comportamento dos indivíduos que fazem parte de uma cultura, como por exemplo, o princípio da honestidade que é visto como característica extremamente desejável em nossa sociedade. As normas são um conjunto de regras formadas a partir dos valores de uma cultura, que servem para regular o comportamento daqueles que dela fazem parte (GEERTZ, 1989).

Mesmo dentro de uma mesma sociedade podem existir divergências culturais. Alguns grupos, ou pessoas, podem ter fortes valores baseados em crenças religiosas, enquanto outras preferem a lógica do progresso científico para compreender o mundo. A diversidade cultural é um fato em nossa realidade globalizada, onde o contato entre o que consideramos familiar e o que consideramos estranho tornam-se comum. Ideias diferentes, comportamento, contato com línguas estrangeiras ou com a culinária de outras culturas tornou-se tão corriqueiro em nosso dia a dia que mal paramos para pensar no impacto que sofremos diariamente, seja na adoção de expressões de línguas estrangeiras ou na incorporação de alimentos exóticos em nossa rotina alimentar cotidiana.

Também é preciso refletir que uma cultura não é estática, ela está em constante mudança de acordo com os acontecimentos vividos por seus integrantes (CANCLINI, 1997). Valores que possuíam força no passado se enfraquecem no novo contexto vivido pelas novas gerações, a depender das novas necessidades que surgem, já que o mundo social também não



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

é estático. Movimentos contra culturais, como o punk ou o rock, são exemplos claros do processo de mudança de valores culturais que algumas sociedades viveram de forma generalizada. O contato com culturas diferentes também modifica alguns aspectos de nossa cultura. O processo de aculturação, onde uma cultura absorve ou adota certos aspectos de outra a partir do seu convívio, é comum em nossa realidade globalizada, onde temos contato quase perpétuo com culturas de todas as formas e lugares possíveis.

Em se tratando da perspectiva educacional, a pluralidade cultural está contemplada como tema transversal dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), o principal norteador dos ensinos Fundamental e Médio. Os temas incluem Ética, Meio ambiente, Saúde, Pluralidade cultural e Orientação sexual, na qual essa Pluralidade pode ser trabalhada de diferentes modos, incluindo o que se refere essa proposta no uso e evolução da linguagem na cibercultura (BRASIL, 1998).

Ao voltarmos nosso olhar para a legislação atual percebemos que a Base Comum Curricular (BNCC) contempla o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais, como incita a competência geral 5:

“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.” (BNCC, 2018)

Nesse contexto é de suma importância que a cultura midiática seja incorporada à educação não somente utilizando as tecnologias digitais como meio ou ferramenta para construção de conhecimentos, mas também de criar situações para que os estudantes construam conhecimentos utilizando em suas práticas escolares as linguagens específicas e sendo protagonistas na medida em que também constroem suas próprias conclusões sobre o uso dessas tecnologias.

A cultura midiática contemporânea, quando experimentamos mediações que reorganizam as concepções entre o real e o virtual, em função do outro, para que daí surjam novas formas de organizar e estruturar o tempo, os novos entendimentos conceituais e distintas articulações comunicacionais ao longo da história da comunicação (MUSSE, VARGAS, NICOLAU, 2017).



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

A língua, em seus estudos de linguagem, como todo sistema complexo, está sempre em transformação. Paiva (2016) destaca que as imagens aparecem na comunicação humana desde a pré-história, como forma de comunicação e foi evoluindo ao longo dos séculos, relacionados com as tecnologias da época. Ou seja, a evolução da língua tem também a ver com sua interação com a tecnologia (SILVA, 2016; MORO, 2016). Uma dessas mudanças se dá na introdução de novas palavras e a resignificação de palavras velhas (ex. amigo e curti (like), dentre outras, nas redes sociais como *Facebook*) e as novas formas de comunicação como os acrônimos e as abreviações (PAIVA, 2016).

Ao lado de todas essas novidades na comunicação escrita, utilizamos três tipos de figuras (PAIVA, 2016): Os emoticons, que são representações tipográficas de expressões faciais, como :) que se transforma automaticamente em ☺ pelo editor de texto Microsoft Word; Os emojis, que são gravuras produzidas com a tecnologia criada por um grupo sem fins lucrativos denominado Consórcio UNICODE e; os *Stickers*, figurinhas disponíveis em algumas plataformas como o *Facebook* e *Whatsapp*, por exemplo, que se multiplicam pelas redes sociais buscando diferentes formas de se expressar na concepção dos usuários não mais restritos ao público jovem mas que são utilizados e interpretados como objeto de cultura por todos os seus usuários.

Assim, as mídias, das mais antigas às mais recentes podem ser pensadas como artefatos que auxiliam e mediam a nossa vida diária, construindo e mediando registros, estabelecendo processos comunicacionais que engendram diferentes percepções em sua maneira peculiar conforme o símbolo que a sociedade faz com essa mediação.

Neste sentido, este trabalho buscou, através dessa nova forma de comunicação utilizada na sociedade, relacionar com o contexto educacional, relatando a experiência com o uso dos *emojis* através de uma sequência didática, a seguir descrita.

#### **Os *emojis* como objetos de análise na sequência didática**

Segundo Paiva (2016), os *emojis* não têm um nome oficial- são apelidados pelos usuários. Os *emojis* surgiram na década de 1990 no Japão e possuem representações “prontas”, ou seja, não apenas traços, dois pontos, entre outro, são de fato desenhos. Silva (2016) afirma que os egípcios antigos tinham os hieróglifos e o homem moderno tem os



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

*emojis*. Neste sentido percebemos uma linguagem escrita informal cada vez mais multimodal com a inserção dessas representações visuais, no contexto da cibercultura. Cada vez mais se aprende a incluir e conectar diferentes fontes de informação, visto que as mídias sociais favorecem a capacidade de criação e compartilhamento de ideias, exigindo para isso, o aprendizado contínuo e formação de comunidades de aprendizagens (GOSCIOLA, VERSUTTI, 2012; LIMA, MERCARO, VERSUTTI, 2017).

As novas propostas educativas associadas à inovação pedagógica em sala de aula devem estar inseridas no universo da cibercultura através de redes educacionais, diante das facilidades encontradas na elaboração destas e, permitindo assim, uma maior expansão e interação das ações de forma inovadora, formativa e inventiva.

Diariamente vemos no contexto educativo, principalmente em se tratando de uma educação básica, uma tímida utilização de estratégias inovadoras que, atrelados a inventividade nas práticas pedagógicas, proporcionem um diálogo, uma interação mais aprofundada, permitindo uma discussão temática de forma ampla, na qual os alunos possam ampliar o conceito apresentado de forma a articular com os saberes populares, proporcionando trocas (ABED, 2019).

Como consequência dessas ações, os modos de comunicação também devem se estabelecer de forma a proporcionar esse dialogismo, permitindo uma maior integração entre as cidades no contexto da cibercultura, ampliando ainda mais o universo de informações presentes no ciberespaço. Neste sentido, coadunamos com Alves e Porto, quando afirmam que “o ciberespaço possibilita que os indivíduos naveguem-alimentem o seu universo de informações; a partir dessa nova relação entre os processos comunicacionais sociais, a cultura e as tecnologias digitais” (ALVES, PORTO, 2019, p. 35).

Ao pensarmos a sala de aula como um espaço dialógico que permite a expressão de estudantes imersos na cibercultura (LEVY, 1999), aproximamos escola e a realidade do educando, favorecendo assim um ambiente potencializador capaz de ampliar e enriquecer uma experiência narrativa, através de mídias diversificadas, neste caso no ensino fundamental, narradas através dos desenhos que expressam seus sentimentos, a partir dessa nova linguagem comunicacional, os *emojis*.

Conforme apontado por Cabral-Filho e Oliveira “a garantia do pluralismo e a busca pelo equilíbrio de vozes sobre os mais diversos temas representam caminhos a serem



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

continuamente construídos para afiançar a democratização dos processos comunicacionais” (2017, p. 184). Neste sentido buscou oportunizar, esse pluralismo de vozes de modo a conduzir um ambiente propício às novas formas de negociação e o convívio com as tecnologias móveis que se configuram em novos fluxos comunicacionais.

Coadunamos com Renó, quando afirma que é um desafio definir uma linguagem de interface que oferece não somente a estrutura do roteiro rizomático para navegar pelo conteúdo, mas que também possibilite ao usuário uma navegação de forma natural e cognitiva (RENÓ, 2011).

O contexto atual de interação e colaboração entre os sujeitos culturais contempla também o novo conceito de Narrativas (GOSCIOLA, VERSUTTI, 2012; LIMA, MERCARO, VERSUTTI, 2017); como a arte de criação, distribuição e exibição de um novo universo narrativo capaz de ampliar e enriquecer uma experiência narrativa, através de mídias diversificadas, neste caso na educação infantil, narradas através dos desenhos que expressam seus sentimentos, a partir dessa nova linguagem comunicacional, os *emojis*.

Sendo assim, o objetivo deste relato foi o de descrever uma estratégia didática, utilizando os “*emojis*” como propulsores de diálogos, dentre eles o de mobilizar as emoções, de forma a favorecer uma comunicação dialógica entre os pares, na educação básica, no ensino fundamental.

Buscamos também, através dessa atividade, promover uma reflexão e problematização sobre a forma como expressamos nossos sentimentos e emoções, observando como as pessoas transmitem informações através da relação entre cultura e meios de comunicação e como influenciam o nosso comportamento.

A temática proposta buscou referenciar o contexto de cibercultura com uma proposta envolvendo a comunicação a partir dos *emojis*, partindo das vivências dos estudantes no que tange as suas representações sobre a discussão da evolução das tecnologias de comunicação e das diferentes formas de expressar as emoções, através das narrativas, que podem ser entendidas como testemunhos singulares de saberes e fazeres de gerações que materializadas em meios impressos, eletrônicos ou digitais permitem preservar a memória e construir histórias (SOBRAL, 2014; LINHARES, PORTO, FREIRE, 2014).

A metodologia utilizada foi uma pesquisa-ação, com alunos do ensino fundamental, de uma escola particular e uma escola municipal na Bahia, ambos que envolvem alunos do



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

ensino fundamental. Partimos do diálogo e análise e das imagens dos alunos, frente às impressões dos sentimentos e emoções, bem como análise da percepção do outro diante dessa forma de comunicação, proporcionando uma leitura interativa do conteúdo, a partir de desenhos representativos e de roda de conversas, coadunando com uma justificativa que proporciona uma relevância da realização deste trabalho.

#### **Descrevendo a Sequência Didática: “Meios de Comunicação e Cultura Digital”**

Sequência didática é definida por Oliveira (2013), como um conjunto de atividades articuladas entre si, devidamente planejadas com a intenção de favorecer o processo de ensino aprendizagem. A construção e o planejamento desta sequência didática foi pensada, como atividade final da disciplina “Pluralismo Cultural e Ensino de Ciências”, sob orientação da professora Rosiléia Santos Oliveira, de forma conjunta, envolvendo alunos do Programa de Pós-graduação em História, Filosofia e Ensino de Ciências, bem como no Programa de Pós-Graduação em Educação, ambos da Universidade Federal da Bahia, cuja proposta era construir e validar uma sequência didática envolvendo o pluralismo cultural.

Assim, antes de aplicar a atividade, ela passou por um processo de validação, realizada com professores da área e estudantes de pós-graduação, ex-alunos da disciplina, bem como com algumas mães de alunos<sup>4</sup> (sugestões pertinentes).

Buscou-se a aplicação da proposta em contextos socioculturais diferenciados em 2018: uma Escola Municipal em Lauro de Freitas, que funciona em Tempo Integral/Ensino Fundamental II com educação inclusiva, atende em sua grande parte alunos carentes, em um bairro periférico no município de Lauro de Freitas, região metropolitana de Salvador; em seu entorno, existem muitos índices de violência e envoltos pelo domínio de diferentes facções de drogas, sendo um dos bairros mais perigosos da região. A outra, uma Escola Particular em Salvador (na qual realizamos a atividade com o Ensino Fundamental I)<sup>5</sup>, que funciona em um

---

<sup>4</sup>Durante reuniões de pais e mestres, foram apresentadas as atividades que envolviam a sequência didática a serem aplicadas e algumas mães presentes, pois só tinham representantes do sexo feminino, deram algumas sugestões que foram analisadas e constituíram a versão a ser aplicada.

<sup>5</sup>Escolhemos não divulgar os nomes das instituições na qual realizamos a atividade, de modo a manter sigilo, mesmo que os resultados não comprometam, muito pelo contrário valorizem os espaços utilizados na forma de



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

bairro de classe média alta no município, que possui uma excelente infraestrutura física e pedagógica, bem como equipamentos e material disponível para a realização da atividade. As salas de aula possuem computador e projetor, além de internet banda larga. Vale ressaltar que todos os alunos da turma possuem celular, inclusive tendo um grupo de *WhatsApp* da turma para troca de informações e atividades.

Também é preciso ressaltar que, em ambas as escolas, o tema comunicação estava sendo trabalhado de forma transversal, e tendo a sequência didática emergido das propostas levantadas e do uso dos *emojis* pelos alunos em suas interações com os pares. O tema cultura digital estava sendo dialogadas com os alunos ao longo da unidade letiva, desta forma as atividades aqui apresentadas foram aplicadas depois de uma discussão em sala sobre a evolução das comunicações e a diversificação das culturas através do multiculturalismo.

A atividade consistiu em realizar uma discussão do tema “Meios de comunicação e Cultura Digital”, através das questões problematizadoras: O que é *Emoji*? Vocês fazem uso de *Emoji*? Se sim, sabem usar? Para que vocês usam os *Emojis*? Qual gosta mais? Os *Emojis* conseguem representar seus sentimentos? O que são os sentimentos? O que são as emoções? Onde os sentimos? De onde vêm as emoções? Vocês conseguem perceber a questão de raça e gênero nos *Emojis*? E como essas questões aparecem na sociedade? Os *Emojis* conseguem expressar as mudanças na sociedade e criar uma linguagem universal?.

Essas questões foram realizadas na Roda de Conversa e após foram solicitados que desenhassem um *Emoji* que represente seus sentimentos naquele momento. Após, foram feitas exposição (Roda de Conversa ou Varal) com os desenhos realizados, dialogando sobre as emoções e sentimentos e a dificuldade ou não de expressá-los.

Como artefato disparador das discussões, foi utilizado a versão dublada do vídeo de “*EMOJI: o Filme (2017)*”, uma animação de comédia, aventura e ficção científica, produzido pela *Sony Pictures Animation*, que tem como sinopse:

Gene, um *emoji* pode mostrar diversas expressões. Apesar de nem todo mundo aceitar isso. Ele e outros *emojis* vivem em um *smartphone* de um garoto chamado Alex, quando Alex manda uma mensagem para Addie, a sua colega no qual tem uma queda e Gene faz um *emoji* inadequado, o celular corre risco de ser reiniciado. Para impedir isso, Gene sai numa aventura com Bate Aqui, um *emoji* de mão e

---

permitir a inovação e proporcionar esse momento de diálogo com os alunos. Porém, por se tratar de menores, preferimos omitir os nomes das instituições.





### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Rebelde, uma *emoji hacker* grosseira. Para Gene ser um *emoji* normal terá que atravessar vários aplicativos antes que o celular seja apagado. (WIKIPEDIA, 2020)

A sequência didática foi organizada em 3 (três) horas/aulas geminadas, com 120 minutos cada, distribuídas em 5 (cinco) momentos. Os resultados serão apresentados no próximo item na ordem das aulas, indicando as atividades realizadas, bem como as considerações sobre as mesmas. Nesta seção apresentaremos um pouco do que foi realizado em cada aula, onde dividimos estas em momentos, pois muitas vezes utilizamos na mesma aula, mais de um momento.

Aula 01 - 1º momento: envolvendo o multiculturalismo crítico, a partir do filme “Emoji (2017)” e suas representações sobre a discussão da evolução das tecnologias de comunicação e das diferentes formas de expressar as emoções. Então a primeira atividade envolveu assistir ao filme *Emoji* na escola.

Aula 01 - 2º momento: discussão sobre o filme, obtendo alguns pontos para posterior investigação e questionamentos.

Aula 02 - 3º momento: foi solicitado aos alunos que desenhassem um emoji, que representasse seu sentimento naquele momento, foi fornecido papel A4 para os alunos que deveriam pendurar o seu desenho em um varal confeccionado na sala.

Aula 02 - 4º momento: após foi solicitado aos alunos que desenhassem um emoji que representasse o sentimento do seu colega mais próximo, mas que o mesmo não fosse identificado.

Aula 03 - 5º momento: Foi realizado uma roda de conversa, a partir do entendimento sobre o filme e os desenhos por eles representados, bem como a utilização dos emojis no cotidiano, a partir das perguntas problematizadoras (apresentadas acima), que serviram como um roteiro, mas que dessas questões pudessem emergir outras caso necessário, fechando assim a sequência didática. Vale ressaltar que essa atividade foi registrada em áudio e vídeo para posterior análise.

Vale ressaltar que essas etapas podem ser utilizadas de forma isolada, ou mesmo de forma conjunta, como foi o caso desse trabalho. Recomenda-se um diálogo sobre respeito às diferenças antes de iniciar os trabalhos, pois apesar de não ter sido encontradas percepções sobre: desrespeitos, racismos ou indícios de bullying nos desenhos ou nas narrativas dos



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

alunos, buscamos propiciar esse diálogo a todo instante, para que os alunos pudessem ficar à vontade para retratar os seus sentimentos nos desenhos por eles produzidos.

No tópico seguinte vamos apresentar alguns dos resultados obtidos com a imersão nos momentos da sequência didática apresentada, não de forma comparativa, mas buscamos uma ampliação e diversificação na expressão dos sentimentos propiciados pelos emojis em diferentes contextos sociais e culturais.

#### **Resultados e Discussões da aplicação da sequência didática**

Dentre os resultados obtidos, percebe-se uma diferenciação entre os alunos da escola municipal e particular, devido aos distintos contextos e realidades que vivenciam; em ambos prevaleceu o respeito às diferenças, percebidos através de roda de conversa. A proposta transdisciplinar e de narrativas interativas (desenhos, carinhas, sentidos) foi bem relacionada com os conteúdos de cultura digital, favorecendo a interação entre as imagens e as narrativas dos alunos, a partir de uma linguagem comunicacional atrativa através dos *emojis*.

No primeiro, na escola pública, que tem uma proposta pedagógica da escola “Acolhimento”, os alunos são de baixa renda; área de risco; alunos especiais; escola municipal com projetos de inclusão: Digital; Inclusão Física; Empoderamento e muitos Projetos Sociais, que observamos claramente na postura dos participantes esses conceitos, que nos remete a postura inclusiva, de resgate à comunicação, mas tendo interesse em aprender. Vale ressaltar que tivemos a presença de 05 (cinco) alunos especiais, que desenvolveram um trabalho diferencial, de forma individual, em conjunto com a psicopedagoga da escola.

No contexto da escola particular, vimos uma postura animada, seguindo a proposta da escola “Neurociência na educação”, os alunos são de classe média-alta; a escola possui muitos recursos interativos na sala de aula, além de espaços lúdicos, para a realização de exposição de vídeos, internet, dentre outros recursos que permitem explorar de forma positiva as atividades propostas; universo deles, já que os alunos tem grupo de *WhatsApp*. O uso diverso para os *Emojis*: como bandeiras, esportes, ações, e não somente os de emoção, foram discutidos com os alunos em roda de conversa, mostrando que a comunicação nessa perspectiva contemporânea vai além da proposta aqui apresentada.



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Na primeira aula (momento 01), o filme, trouxe muitas reflexões e mudanças de opinião sobre como a comunicação pode ser expressiva através das redes sociais, onde de forma lúdica, podemos envolver os alunos no universo dos aplicativos de celular, em especial levantar a expressão quanto ao aspecto emocional através do uso dos *emojis*. Apesar dos alunos da escola particular já terem visto o filme, muitos deles no cinema inclusive, isso não atrapalhou a realização da atividade. Os alunos da escola pública não tinham visto o filme, e mesmo com o ar condicionado com defeito, não atrapalhou a motivação em assistir ao filme, com muita atenção e entusiasmo.

No momento 02, as narrativas dos alunos quanto ao filme foram bem interessantes: “gostei da Rebelde, pois me identifiquei com ela” (menina, 6º ano, escola pública); “entendi melhor como funciona um celular por dentro, mesmo sabendo que é desenho achei bem legal conhecer os aplicativos do celular (menino, 7º ano, escola pública).

Em relação aos desenhos, encontramos muitas questões interessantes e que valem a pena serem registradas e que comprovam a utilização dos *emojis* como propulsores de diálogos na cibercultura.

Salientando que a nossa intenção não foi realizar uma análise dos desenhos, mas sim utilizados como estratégia para mobilizar o diálogo, nos chamou a atenção que muitos dos alunos não fizeram a representação do que estavam sentindo, pelo menos não de forma principal, pois buscaram retratar algumas características físicas, como uso de óculos, aparelho, cores e formas do cabelo, até mesmo os gostos foram representados, principalmente na escola particular. A possibilidade dos recursos disponíveis, como lápis de cores em muitas cores, de forma individualizada, permitiu que os mesmos pudessem se ater nos detalhes de forma a criar um *emoji* personalizado, que o retratasse fisicamente, pois em todos os *emojis* encontrados eles estavam felizes, sorrindo e pintados de amarelo, mesmo em se tratando de cores da pele diversificados, tendo essa possibilidade de recursos em seus estojos!

Já no contexto da escola pública, os alunos realmente retrataram as condições sociais que vivenciam em seu cotidiano: tristeza, fome, violência, uma tímida alegria, olhos com lágrimas, e muitos pintaram os seus *emojis* com riscos de lápis, indicando que ele era um *emoji* negro (confirmado em sua fala, quando questionado na roda de conversa). O mesmo ocorreu quando foi solicitado desenhar a/o colega onde as expressões físicas também foram observadas em menor número do que as expressões de sentimentos.



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Casos especiais devem ser registrados com os alunos especiais, pois os mesmos se retrataram com várias imagens, e quando fomos questionar o que representava o desenho, o mesmo disse que as vezes estava triste, feliz, sorrindo, chorando e que era “tudo muito misturado” que ele não conseguiu colocar em uma mesma figura, então ele representou em várias, o que nos leva a configurar um aprendizado de que as emoções não são únicas e que usamos de expressões diversas para demonstrar os nossos sentimentos. Um desenho em particular também nos chamou a atenção, pois o/a aluno/a se desenhou como uma figura demoníaca (com chifres, cajado e uma risada digamos incômoda), juntamente com a psicopedagoga da escola, procuramos entender o porquê do desenho, e ele/a nos informou que era com os pais diziam que ela era, assim, ela também se enxergava dessa maneira. Mais uma vez os sentimentos se misturam e todo um trabalho de acompanhamento familiar pode ser realizado a partir dessa atividade proposta.

Na roda de conversa, como momento final, houve muita integração com os alunos, principalmente nos alunos da escola particular que trouxeram diálogos interessantes: “Muitos preferem utilizar os *Emojis* como recurso para vencer a timidez” (menina, 4º ano, escola particular); “Nem sempre agente faz a carinha do jeito que estamos sentindo” (4º ano, menino, escola particular); “As vezes as pessoas não conhecem o que significa certo de cada emoji. E mandam errado! Uma vez minha mãe mandou uma carinha morrendo de rir para notícia de que alguém morreu” (menina, 4º ano, escola particular); “Eu acho muito interessante, pois ao invés de escrever um textão eu uso um Emoji para representar” (menino, 4º ano, escola particular). Os estudantes demonstraram tanto entusiasmo que começaram a sugerir a alguns colegas atitudes para controlar as emoções e resolver conflitos. Além disso, o universo lúdico se mostrou presente no universo dos estudantes do Ensino Fundamental I quando alguns estudantes começaram a criar brincadeiras como falar um sentimento para que o outro o representasse através do movimento facial.

Na escola pública também houve muitos relatos, mais relacionados às expressões das emoções voltados à manifestação de ações envolvendo cenas dos filmes. Muitos dos alunos não possuem celular e quando os têm, não possuem muitos recursos de internet disponíveis. Os que tinham comentaram que usavam os *emojis* mais para demonstrar ações, ou sentimentos de saudades, tristeza, alegrias com os colegas e/ou familiares.



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Assim, acreditamos que a sequência didática foi muito bem aproveitada, tendo inclusive surgidos ramificações para futuros trabalhos que envolvem os diálogos com os responsáveis, relações de respeito e uma inteligência emocional coletiva e individualizada que também devem ser trabalhadas na educação básica, principalmente na educação infantil para que as crianças possam crescer sabendo lidar com as emoções de forma assertiva e responsável, tendo essa estratégia com o uso de *emojis*, provado ser eficaz para utilizar em sala de aula, desde que trabalhados de forma contextualizada e sequenciada para obter melhores resultados, conforme esse relato de experiência.

#### Considerações Finais

Podemos perceber com a realização desta atividade que, no contexto da escola municipal: os alunos se envolveram com a atividade proposta, pois para eles era uma novidade; os alunos especiais se mostraram interessados na atividade, chamando atenção nos desenhos elaborados; a atividade poderia ser melhor aproveitada, se a escola possuísse um número de alunos reduzido na sala, maiores recursos (lápiz de cor, mesa apropriada, áudio melhor); as imagens transmitiram emoções diversas: felicidade, tristeza, sono, fome.

Visto que, a modificação na forma de produzir conhecimento foi proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico experimentado pela sociedade contemporânea que, segundo Mill(2013), proporcionou também novas formas de se relacionar com o mundo, antes não experimentadas pela humanidade.

Sugere-se aprofundar os temas identificados pelos alunos em outras aulas/atividades, sinalizado como uma proposta a ser realizada ao longo da unidade, envolvendo a temática e as seus desdobramentos.

Através da realização desta atividade foram elaboradas/acionadas categorias temáticas que sugerem o desenvolvimento de mais atividades, comprovando o caráter transmidiáticos (que envolve várias mídias, como celular, filmes, desenhos) e propulsor de diálogo desta proposta pedagógica, que podem ser exploradas ao longo da unidade letiva, tais como: identidades (cor da pele) e manifestações de cultura, provenientes das representações realizadas nos desenhos; sobre diferenças (física e de comportamento), que podem ser utilizados de forma a contextualizar ou gerar diálogos sobre diversidade e respeito às



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

diferenças; depressão e saúde emocional, tópicos que devem ser tratados desde a educação infantil que os *emojis* provaram ser potentes artefatos para estabelecer e engendrar esse diálogo; questões de gênero e raça, que podem ser motivadores de expressões e modificações dos *emojis* ao longo do tempo, através das atualizações que incluem *emojis* com cores de pele diferentes e mulheres representando profissões antes consideradas masculinas; modificação do comportamento/expressão; aspectos psicológicos fortes (análise individual); problemas visualizados nos desenhos expressos; desejo (Escola Pública) e realidade (Escola Particular).

Também o uso do filme pode ser sugerido de forma a estabelecer pontos de discussão de forma crítica, que busque no aluno, o desenvolvimento de diálogos que permitam estabelecer comparações entre a realidade e a virtualidade, produzida pela animação, que envolve pesquisas, diálogos e conversas que propiciem espaços no ambiente escolar para que os alunos possam trabalhar as questões sócio-emocionais de forma a gerar uma empatia, permitindo o desabafo, respeito às opiniões e desenvolvendo habilidades outras entre o fazer, agir e pensar, nessa sociedade cada vez mais informatizada e dinâmica

#### Referências

ABED. Associação Brasileira de Educação à distância. In: CIAED 2019. Congresso Internacional e Educação a Distância (Mesa Redonda). **Estratégias Pedagógicas no Ensino de Ciências no EMITec**. 2019.

ALVES, A. L.; PORTO, C. (de) M. “**WhatsAula**”: **aprendizagem colaborativa em movimento**. Editora UFPB. João Pessoa. 2019.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação. Brasília. MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em:  
[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_verseofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf). Acesso em: 18out. 2019.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília – DF, 2006.

CABRAL FILHO, A.V.; OLIVEIRA, C.P. **Audiência, Participação e Memória: temporalidade na apropriação dos espaços midiáticos pelos sujeitos sociais**. In: MUSSE, C.F.; VARGAS, H.; NICOLAU, M. (Orgs.). Comunicação, Mídias e Temporalidades. Salvador. EDUFBA. 2017.



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997. p. 283-350, Culturas híbridas, poderes oblíquos.

EMOJI. **O FILME**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AcFSHIKBDuE>. Acesso em 06 de dezembro de 2018.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**, Rio de Janeiro : LTC Editora, 1989.

GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A.. Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta, 2012. Disponível em: [http://oer.kmi.open.ac.uk/?page\\_id=428](http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428). Acesso em: 06 ago. 2019.

HALL, S. **Identidades Culturais na Pós-Modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-8, 2002.

LEVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, Daniella de Jesus Lima.; MERCADO, Luis Paulo Leopoldo.; VERSUTI, Andrea Cristina. A transmídia e sua potência na prática de leitura e produção textual. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. esp. 2, p. 1313-1330, ago./2017. Disponível em: . E-ISSN: 1982-5587.

LINHARES, R.N.; PORTO, C.; FREIRE, V. (Orgs.). **Mídia e Educação: espaços e (co) relações de conhecimentos**. Aracajú. EDUNIT, 2014.

MARIA, C.; OLIVEIRA, B. **Trabalho docente na educação a distância: saberes e práticas**. 1ª edição. Teresina: EDUFPI, Editora gráfica da EDUFPI, 2013

MILL, D. **Das inovações pedagógicas: considerações sobre o uso de tecnologias na Educação a Distância**. In: MILL, D. ; PIMENTEL, N.M. Org(s). Educação a Distância: desafios contemporâneos. EdUFSCar, São Carlos, 2013.

MORO, G. H. M. Emoticons, emojis e ícones como modelo de comunicação e linguagem: relações culturais e tecnológicas. **Rev. Estud. Comun.**, Curitiba, v. 17, n. 43, p. 53-70, set. /dez. 2016.

MUSSE, C. F.; VARGAS, H.; NICOLAU, M. (Orgs.). **Comunicação, Mídias e Temporalidades**. Salvador. EDUFBA. 2017.

OLIVEIRA, M.M de. **Sequência Didática Interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

OLIVEIRA, M. T. de.; CARVALHO, V. F. C. Currículo crítico multicultural: a valorização do “diferente”. **Grau Zero: Revista de Crítica Cultural**, v. 1, n. 1, p. 96-105, 2013.

PAIVA, V. L. M. O. A linguagem dos emojis. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas. n. 55, v. 2, p.379-399, Maio-Agosto, 2016.



### Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

RENÓ, D. **Cinema Interativo e linguagens audiovisuais interativas**. San Diego: Cognella, 2011.

RIBEIRO, J.C; MIRANDA, T.; SOARES, A.T. (Orgs.). **Práticas Interacionais em rede**. Salvador: EDUFBA, 2014.

SANTAELA, L. **Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Palus, 2004.

SANTOS, E. A. A. Cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos, In: FONTOURA, Helena Amaral as; SILVA, Marco (Orgs.). **Práticas Pedagógicas, Linguagem e Mídias: desafios à Pós-Graduação em Educação em suas múltiplas dimensões**. Rio de Janeiro: ANPED Nacional, 2011, p.75-98. Disponível em <<http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>. Acesso em: 16 out. 2019.

SILVA, M. **Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica...** São Paulo. Edições Loyola, 2010.

SILVA, V. R. da. O USO DO EMOJI NA SIGNIFICAÇÃO E EMOÇÃO DA CONVERSA DIGITAL. **Rev. Científica Eletrônica UNISEB**, Ribeirão Preto, v.7, n.7, p.154-172, jan/jun. 2016.

SILVA, Tomaz Tadeu. **A produção social da identidade e da diferença**. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org. e trad.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000

SOBRAL, M.N. Mídias e educação: um percurso do professor Luis Paulo Leopoldo Mercado. In: LINHARES, R.N.; PORTO, C.; FREIRE, V. **Mídia e Educação: espaços e (co) relações de conhecimentos** (Orgs.). Aracajú. EDUNIT, 2014.

TAVARES, D.N. Senadores na rede: reflexões sobre o conceito de interatividade nas redes sociais. In: RIBEIRO, J.C; MIRANDA, T.; SOARES, A.T. (Orgs.). **Práticas Interacionais em rede**. Salvador: EDUFBA, 2014.

WIKIPEDIA, **EMOJI: O FILME**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoji:O\\_Filme](https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoji:O_Filme). Acesso em 19/01/2020.