



Entre multiletramentos e(m) hipermídias: o edutenimento em Geografia e Educação Ambiental das páginas do *Instagram* @geography.planet e @vovofofuxa

Between multilearning and/in hypermedia: the Geography and Environmental Education edutainment of the Instagram pages @geography.planet and @vovofofuxa

1. Vitor Colleto dos Santos  <https://orcid.org/0000-0003-4964-1733>

1. Universidade Estadual de Londrina  Londrina, Paraná, Brasil

2. Eloiza Cristiane Torres  <https://orcid.org/0000-0003-2526-470X>

2. Universidade Estadual de Londrina  Londrina, Paraná, Brasil

Autor de correspondência: vitor.colleto.santos@uel.br

RESUMO

Estamos inseridos na era das hipermídias. Sabendo disso, verifica-se a necessidade de as práticas educativas aparecerem, também, nos ambientes digitais. Eis que emerge o edutenimento que congrega educação e entretenimento, a fim de atrair “seguidores” interessados na proposta de quem cria conteúdos em redes sociais digitais. Considerados perfis atrelados ao edutenimento, interessa conhecer o impacto dos conteúdos de Geografia e Educação Ambiental divulgados nas páginas do *Instagram* @geography.planet e @vovofofuxa que, respectivamente, abordam os temas de suas áreas do conhecimento através dos memes de internet e da contação de histórias infanto-juvenis. A metodologia do trabalho é qualitativa e orientada a partir da visita “virtual” em ambas as páginas com a busca exploratória das principais postagens e outras modalidades de interação social digital para divulgar conteúdos geográficos e de educação ambiental; os dados são analisados segundo a análise do discurso, além do diálogo com a bibliografia sobre multiletramentos, multimodalidade e hipermídia e a associação ao ensino de Geografia. Por fim, ressalta-se a contribuição das páginas @geography.planet e @vovofofuxa para a popularização e territorialização dos saberes geográficos e de educação ambiental em redes digitais como o *Instagram*, tendo refletido sobre o sentido de multiletrar geograficamente e(m) hipermídias diante do atual contexto (hiper)conectado.

Palavras-chave: Edutenimento. Geografia. Educação Ambiental. Memes de Internet. Contação de Histórias.

ABSTRACT

We are living in the age of hypermedia. Knowing this, there is a need for educational practices to also appear in digital environments. This is when edutainment emerges, bringing together education and entertainment in order to attract “followers” interested in the proposal of those who create content on digital social networks. Considering profiles linked to edutainment, it is interesting to know the impact of the Geography and Environmental Education content published on the Instagram pages @geography.planet and @vovofofuxa, which, respectively, address the themes of their areas of knowledge through internet memes and children’s storytelling. The methodology is qualitative and is based on a “virtual” visit to both pages with an exploratory search for the main posts and

other forms of digital social interaction to disseminate geographical and environmental education content; the data is analyzed according to discourse analysis, in addition to dialogue with the bibliography on multilearning, multimodality and hypermedia and the association with Geography Teaching. Finally, the contribution of the @geography.planet and @vovofofuxa pages to the popularization and territorialization of geographical knowledge and environmental education on digital networks such as Instagram is highlighted, reflecting on the meaning of multilearning geography in hypermedia in the current (hyper)connected context.

Keywords: Edutainment. Geography. Environmental education. Internet memes. Storytelling.

Introdução

Tal como a água ao *aflorar* em uma superfície à montante do curso de um rio, *emergem* novas formas de interação e comunicação sociais e com o mundo na atualidade. Em grande medida, esse contexto de mudanças pode ser explicado pelas redes sociais digitais que, graças à intensificação e ao aprimoramento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, têm se perpetuado de modo cada vez mais frequente e, por vezes, “premature” entre a população de (quase) todo o planeta com suas diferenças em relação a gostos ou preferências geracionais, idade, gênero, “nichos” variados e até a localização geográfica e cultural dos espaços onde habitam.

Com base nisso, autores como Pierre Lévy (1999) e Manuel Castells (2002) dedicam seus estudos, também, para entender as transformações vivenciadas pela sociedade e intensificadas pela globalização. O primeiro, que muito se debruçou na compreensão do ciberespaço e da cibercultura, enuncia que “[...] as redes digitais interativas são fatores potentes de personalização ou de encarnação do conhecimento” (Lévy, 1999, p. 162).

Castells, por sua vez, elucida que o advento da Internet:

[...] permitiu o empacotamento de todos os tipos de mensagens, inclusive de som, imagens e dados, criou-se uma rede que era capaz de comunicar seus nós sem usar centros de controles. A universalidade da linguagem digital e a pura lógica das redes do sistema de comunicação geraram as condições tecnológicas para a comunicação global horizontal (Castells, 2002, p. 82).

Percebe-se, assim, que ambos buscam explicar as mudanças deflagradas em meio à globalização, sobretudo no que cinge às redes digitais e a comunicação social a elas associadas. Embora contenham algumas diferenças conceituais entre si, Lévy dialoga

com a concepção de sociedade baseada no hipertexto devido às inovações tecnológicas e científicas, enquanto que Castells adentra e desenvolve o conceito de sociedade em rede. No entanto, o ponto que permite a aproximação entre os autores é o fato de ambos terem a preocupação acerca dos impactos de um “novo” contexto altamente tecnológico para com os processos de apreensão de conhecimentos e as relações sociais de modo geral.

Avançando as reflexões levantadas pelos sociólogos trazidos acima, é que mais recentemente outros autores e autoras têm se voltado a analisar o papel das linguagens tanto nas formas de comunicação e informação quanto nas de educação em um mundo em rede ou *(hiper)conectado*¹. Para a professora de comunicação e semiótica Lucia Santaella, a hipermídia é “[...] a linguagem constitutiva das redes [...] cujos traços mais imediatamente visíveis se encontram na mistura de linguagens, códigos e mídias” (Santaella, 2021, p. 46). Segundo ela, são essas misturas que convergem na hipermídia que estão hoje, cada vez mais, na palma da mão de uma diversidade de pessoas por meio das redes sociais digitais.

Verificada a onipresença de múltiplas formas de linguagens na atualidade que, especialmente nos ambientes das redes sociais digitais, são assumidas enquanto hipermídias (Santaella, 2021), nasce o “edutenimento” e conseqüentemente a preocupação em tornar o universo digital um meio potente de fazer com que o conhecimento seja acessível entre os seus usuários. Porém, não basta fazer circular de forma despreziosa e de qualquer maneira, faz-se necessário aproveitar a ampla capacidade de contato com as pessoas que as redes digitais angariam para promover um processo educativo combinado com o entretenimento. É isso o que tem sido chamado de “edutenimento”.

Assim, mais do que compartilhar conteúdos capazes de fornecer respostas rápidas para uma demanda do dia a dia ou especular o que há de novo na rotina de personalidades influentes, o edutenimento intenciona oferecer conteúdos que despertem um significado educativo para quem assiste/acompanha, podendo ser utilizado para a circulação em meio digital de conhecimentos de diferentes áreas.

¹ Expressão utilizada com base no livro “Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da Internet”, de Santaella (2021).

Ademais, vale-se do entretenimento para que o que é compartilhado seja atrativo para os interlocutores que costumam interagir nesse ambiente ou que estejam interessados na proposta de quem cria.

Nesse interregno, o presente trabalho analisa o impacto das páginas da rede social digital *Instagram* @geography.planet e @vovofofuxa, desenvolvidas pelo primeiro autor e pela segunda autora respectivamente, entre o público interessado nos assuntos referentes à Geografia e à Educação Ambiental. Desde já, importa enfatizar que ambos os perfis se aproximam da proposta do edutenimento no ambiente digital, pois buscam atrelar, sob diferentes formatos de conteúdos, educação e entretenimento.

Na página @geography.planet, a premissa básica do “edutenimento” é atendida pelo fato de se abordar o amplo conhecimento geográfico a partir de uma linguagem facilmente encontrada nas redes sociais digitais e de interesse da população contemporânea: os memes de internet ou, nesse caso, “(geo)memes” para utilizar uma expressão de Santos *et al.*, 2023. Já a página @vovofofuxa, por sua vez, utiliza a contação de histórias para tratar acerca da Educação Ambiental em uma perspectiva geográfica, além de estar pautada na Geografia da Infância e todo seu repertório literário.

Para tanto, esse texto divide-se em seis seções. Apresenta-se, então, após a introdução, a metodologia adotada na produção, uma breve discussão teórica sobre o conceito de edutenimento e suas possíveis aproximações com a Geografia e a Educação Ambiental. Posteriormente, são colocados em estudo os perfis @geography.planet e @vovofofuxa cada qual em uma seção, além das considerações finais.

Metodologia

Metodologicamente, o trabalho é uma pesquisa qualitativa por ser a abordagem que “[...] trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes” (Minayo, 2002, p. 21-22). Assim, está orientado a partir da visita “virtual” das páginas do *Instagram* @geography.planet e @vovofofuxa e da busca exploratória das principais postagens e outras modalidades de interação no meio digital com o intuito de divulgar algum conteúdo geográfico e de educação ambiental, seja por meio de memes

de internet ou pela literatura infanto-juvenil. De ambos os criadores de conteúdo de edutenimento, serão selecionadas algumas de suas postagens e/ou modalidades de conteúdo digital, preferencialmente em diferentes formatos (trabalhadas por meio de diferentes linguagens), para serem analisadas a maneira como contribuem para o edutenimento geográfico e ambiental.

Os dados coletados, isto é, as postagens e outros materiais de edutenimento dos perfis serão submetidos à análise do discurso. Essa escolha acontece, porque “o processo de análise discursiva tem a pretensão de interrogar os sentidos estabelecidos em diversas formas de produção, que podem ser verbais e não verbais, bastando que sua materialidade produza sentidos para interpretação [...]” (Caregnato e Mutti, 2006, p. 680).

Outrossim, quer se aproximar ambos os perfis de edutenimento da discussão teórica acerca dos multiletramentos, da multimodalidade e da hipermídia, o que será realizado por meio da reflexão com a literatura científica associada. Além disso, assevera-se que será recorrida a uma breve aproximação com a Memética e a potencialidade dos memes no Ensino de Geografia junto à análise do perfil @geography.planet. Já para a análise da @vovofofuxa, por sua vez, serão desenvolvidas interpretações tendo como base a Geografia da Infância e a Educação Ambiental atreladas à contação de histórias.

Educar para entreter e entreter para educar: reflexões sobre o conceito de edutenimento

É sabido que as redes sociais digitais são, cada vez mais, frequentemente utilizadas por grande parte da população, alcançando expressiva popularidade. Nos dias de hoje, o *Instagram* é uma das redes sociais que mais tem ganhado notoriedade e, em consequência, tem aumentado o número de usuários e criadores de conteúdo da plataforma. Em específico com relação aos criadores de conteúdo, há uma diversidade de perfis que buscam conectar-se com o público atendendo aos interesses que este tem ao “seguir” uma página na rede social com conteúdos de diversão, de esportes, da moda, do mundo dos famosos, de reportagens jornalísticas e entre outras possibilidades.

Nessa seara, o *Instagram* pode ser considerado como uma “revista de variedades”, em formato digital, que oferece atualizações de diferentes nichos de conteúdos em tempo real. Uma vez reconhecida a perenidade em que as informações podem ser encontradas nesta rede social e a sua presença diária na vida de quem a utiliza, por que não aproveitar desse potencial para disseminar e divulgar conteúdos de áreas específicas do conhecimento? É, portanto, na tentativa de propagar conteúdos com significados educativos no *Instagram* ou em outras redes, aqui entendidas como hipermídias (Santaella, 2021), que emerge o “edutenimento”.

Como o próprio nome indica, ao combinar educação e entretenimento, as páginas que se aproximam do edutenimento angariam seguidores por meio tanto do que é costumeiramente encontrado e procurado ao se acessar uma rede social digital (o entretenimento) quanto do que é próprio do universo de quem cria (a educação), estando geralmente voltado para a área de formação e/ou atuação do criador do perfil. Ao encontro disso, referindo-se aos jogos e a gamificação nos processos de educação, Ramos e Silva (2011) definem o edutenimento como:

A aproximação entre a educação e a diversão [...] que refere-se a tradução para o português do termo em inglês *edutainment* enquanto junção dos termos educação e entretenimento. Ao congrega a educação - que remete os processos de ensino e aprendizagem, e o entretenimento - que remete ao lazer e a diversão, os jogos configuram-se como um exemplo mais evidente, pois possuem o potencial de ensinar tanto aspectos conceituais, como procedimentais e atitudinais, ao mesmo tempo em que divertem (Ramos; Silva, 2011, p. 415-416).

São várias as páginas e os canais de divulgação científica que utilizam o edutenimento para fazer comunicar o conhecimento que se dedicam a levar aos seus espectadores em redes sociais como o *Facebook*, o *Instagram* e o *YouTube*, seja por meio de jogos, séries e novelas de televisão, animes, memes de internet ou obras literárias e histórias em quadrinhos, por exemplo. Isso faz com que “[...] os espectadores ao utilizarem a internet como ferramenta de novos conhecimentos, estes automaticamente acabam por adquirir um perfil educativo-social” (Mendes; Gonzaga; Moura, 2019, p. 42).

Dessa forma, admite-se os perfis @geography.planet e @vovofofuxa como páginas que estão atreladas às premissas do edutenimento. Isso porque esses perfis abordam temas das áreas de Geografia, Ensino de Geografia e Educação Ambiental. No caso da página @geography.planet, a educação com relação aos conhecimentos geográficos é realizada por meio dos memes de internet, recurso/linguagem que é popularmente difundido entre os usuários da internet para abordar expressões e temas da ordem do dia em geral com o uso do humor e da ironia (Santos *et al.*, 2023). Já na página @vovofofuxa, a educação ambiental é apresentada por meio da contação de histórias de literatura infanto-juvenil que procuram despertar o interesse e a sensibilização para com as temáticas (sócio)ambientais.

No processo de “*educar para entreter e entreter para educar*” verificado nesses perfis, é aproveitado não apenas o potencial de que o *Instagram* possui em fazer com que a informação chegue aos interlocutores, como também as diferentes ferramentas que a rede social oferece aos criadores as quais, por sua vez, requerem inúmeros modos de expressar a informação e/ou conhecimentos. É, então, que aparece a multimodalidade que, em associação com a diversidade e pluralidade cultural, permitem que as práticas sociais manifestadas nesses espaços sejam entendidas como multiletramentos.

Em linhas gerais, o conceito de multiletramentos surge da discussão sobre novas formas de ensino e educação que atendessem às novas necessidades sociais vivificadas por um mundo em constante mudança. Inicialmente, ele se deu como resposta às transformações sofridas na Austrália, nos Estados Unidos e na Inglaterra através de uma rede de pesquisadores que formaram o Grupo de Nova Londres² em 1996 e definiram o que se entenderia por Pedagogia dos Multiletramentos (Rojo, 2012).

Sobre isto, Raquel Bevilaqua (2013) esclarece que essa incipiente pedagogia, também conhecida como “pedagogia do *design*”, desponta a partir da compreensão de dois aspectos: “[...] a **crescente diversidade linguística e cultural** presente nesses países (fruto de uma economia globalizada) e a **multiplicidade de canais e meios (modos**

² Segundo Rojo (2012, p. 11-12), “[...] um grupo de pesquisadores dos letramentos que, reunidos em Nova Londres (daí o nome do grupo), em Connecticut (EUA), após uma semana de discussões, publicou um manifesto intitulado *A Pedagogy of Multiliteracies — Designing Social Futures* (“Uma pedagogia dos multiletramentos — desenhando futuros sociais”).

semióticos) de comunicação (resultado das novas tecnologias)” (Bevilaqua, 2013, p. 102 - grifos da autora).

É desse modo que os multiletramentos, bem como a diversidade de práticas multiletradas e textos multimodais a eles associados, inscrevem-se como possibilidade de inovação pedagógica para o ensino de temas referentes à geografia e à educação ambiental. Isso, pois, quando reconhecidos como práticas sociais, contribuem para a mediação didática dos conteúdos, em ambientes reais e digitais, formais e não formais de educação, além de possibilitar a transformação da realidade (Santos; Batista, 2024). Com o edutenimento não é diferente, os multiletramentos possuem as hipermídias como meio para o desenvolvimento de suas práticas sociais e educativas de fala, leitura e escrita através de diferentes modos semióticos ou linguagens, definindo a sua multimodalidade.

Dessa aproximação entre multimodalidade, multiletramentos e hipermídia, Santaella (2021), que revela estarmos em uma época que denomina de segunda era da internet, considera a hipermídia como “[...] uma nova linguagem, uma nova manifestação híbrida da linguagem escrita” (Santaella, 2021, p. 61). Como linguagem, a hipermídia carrega consigo duas principais características, sendo elas: a alinearidade enquanto uma forma avançada de hipertexto e a interatividade. Nessa perspectiva, como define a autora, a hipermídia é a linguagem própria dos ambientes digitais nos quais, também, pode ocorrer a aprendizagem por meio do edutenimento.

Sabendo de tais características da hipermídia, bem como dos textos multimodais e hipertextuais contemporâneos, típicos dos multiletramentos, fica evidente a razão pela qual as redes sociais digitais alcançam muita popularidade na contemporaneidade e que se revelam enquanto meio profícuo para o edutenimento, especialmente o geográfico e o ambiental das páginas do *Instagram* criadas pelo autor e pela autora. Assim, as duas seções subsequentes são apresentadas com o intuito de revelar aos leitores as intencionalidades das páginas, a aproximação com os seus campos teóricos e a análise de algumas de suas postagens e/ou outras formas de interação no meio digital com vistas ao edutenimento.

Memos de internet e Geografia: o *Instagram @geography.planet*

Leiva Leal (2017, p. 2) sintetiza as mudanças sociais e culturais ocorridas na contemporaneidade a partir da apreensão de que:

[...] vivemos em outro contexto, em que os meios de comunicação ou as mídias e as novas mídias acenam para a necessidade de saber ler e escrever, não em uma sociedade apenas letrada, mas multiletrada e multimodalizada: múltiplas linguagens, múltiplas mídias, diferentes formas de ver o mundo e de conceber a vida (Leal, 2017, p. 2).

Diante dessa realidade, é que refletir e desenvolver propostas baseadas nos multiletramentos torna-se de grande valia para os processos de ensino-aprendizagem que se almeja construir. Sendo a hipermídia o meio pelo qual as diferentes formas de representar essa realidade se aproximam da população, os multiletramentos encontram nos ambientes de redes sociais digitais uma diversidade de (novas) formas de linguagens as quais podem ser, potencialmente, exploradas enquanto um recurso profícuo para a tarefa do edutenimento. Uma destas múltiplas linguagens, reconhecidas como parte do universo dos multiletramentos *e(m)* hipermídias, são os memes de internet.

Tem-se ciência de que a discussão a respeito dos memes remonta ao ano de 1976 quando Richard Dawkins, ao procurar um conceito que pudesse explicar os comportamentos ou as ideias replicados na sociedade por meio da cultura, vê nos genes que transmitem a herança biológica dos seres vivos de geração em geração um conceito análogo aos memes (Chagas, 2021). Nesse ínterim, os memes apresentar-se-iam de modo semelhante aos genes não apenas com relação ao número de sílabas, mas também como sendo um replicador. No entanto, a definição dos memes de Dawkins enquanto comportamentos e/ou ideias inscreve-se como uma primeira possibilidade de se estudar os memes e o seu (incipiente) campo de estudos, a Memética.

Contudo, nos dias de hoje, os memes podem ser também encarados como linguagem e posicionam as redes sociais digitais na condição de espaço para a sua replicação / (re)produção na sociedade. Daí é que se fala dos memes de internet. Para tanto, considerados uma linguagem notadamente encontrada nos ambientes digitais, os memes de internet “[...] passaram a representar e discutir, de modo mais objetivo e

específico, os elementos da cultura popular e da política em ambientes digitais” (Oliveira; Porto; Alves, 2019, p. 2).

Ademais, os memes de internet angariam um potencial tanto comunicativo quanto educativo devido ao fato de se atrelarem às práticas sociais manifestadas no (ciber)espaço geográfico atual e, também, da diversidade de modos semióticos que lhe atribuem sentido. Valendo-se, então, desse potencial dos memes de internet para com a comunicação e a educação na contemporaneidade, a página do *Instagram* @geography.planet desenvolve os memes geográficos ou (geo)memes (Santos *et al.*, 2023) como forma de despertar a atenção dos usuários dessa rede social para os diferentes temas de Geografia, funcionando como uma maneira de edutenimento geográfico.

A página @geography.planet (Figura 01) foi criada no ano de 2018 com o intuito de divulgar e disseminar os conteúdos da Geografia, que são encontrados sobretudo nos currículos das escolas e sistematizados cientificamente, no ambiente digital, contribuindo também para democratização do acesso ao conhecimento geográfico na atualidade. Pouco a pouco, os memes passaram a fazer parte do rol de postagens sobre diferentes assuntos concernentes à Geografia até se consolidarem atualmente como a principal linguagem por meio da qual o perfil comunica a Geografia para os seus seguidores.

Figura 01: A página do *Instagram* @geography.planet.



3.644 publicações **101 mil** seguidores **632** seguindo

GeoPlanet • Geografia com Memes

Educação

Criador: @VitorColleto | Professor de Geografia

 Geograficamente falando

11.12.2018 | Brasil

Fonte: *Instagram* @geography.planet (2024).

Sendo hoje, definitivamente, considerados como a grande marca da @geography.planet, os memes geográficos constituem-se como uma maneira de promover o edutenimento geográfico no ambiente da rede social *Instagram*. Isso se deve pelo fato de que os memes de internet encarados como linguagem comunicam, sob diferentes modos semióticos, informações e/ou conhecimentos, além de se conectarem com discursos, comportamentos, culturas e entre outras manifestações da sociedade na atualidade. Dito de outra forma, o sucesso dos memes na tarefa da educação e do edutenimento, nesse caso em Geografia, é porque “[...] desempenham forte potencial educativo, por meio da intertextualidade, autoria visual online, e da produção colaborativa e discursiva em redes sociais digitais” (Oliveira; Porto; Alves, 2019, p. 3).

Partindo dessas características dos memes de internet que, mais recentemente, Santos *et al.* (2023) as expressam como a “riqueza” e o “superpoder” desses textos contemporâneos. Para eles, a riqueza dos memes seria a sua intertextualidade, enquanto que o superpoder refere-se à capacidade de síntese inerente às composições textuais meméticas ou (me)memoráveis, isto é, significativas. Daí, graças a essas características que somadas à catarse despertam o potencial comunicativo e educativo dos memes, quando inseridos de maneira proposital em situações de ensino-aprendizagem, seja em ambientes reais ou digitais:

[...] o ensino de Geografia através dos memes [...] deve ser pautada na busca pela apreensão de significados concretos dos conhecimentos sistematizados da ciência geográfica nos currículos escolares com a prática cotidiana de cada

sujeito envolvido em situação de ensino e aprendizagem em Geografia (Santos *et al.*, 2023, p. 103).

Desvelado os fatores que asseguram o potencial educativo dos memes de internet e a aproximação com o ensino de Geografia no sentido de possibilidade de inovação pedagógica consagrando-se como (geo)memes multiletrados, acredita-se ser necessário apresentar e, mais do que isso, aprender a conhecer os memes geográficos publicados pelo perfil @geography.planet a fim de despertar a reflexão, crítica e criativa, a respeito dos conteúdos da disciplina de Geografia. Para tanto, será realizada a seguir a interpretação de alguns (geo)memes da @geography.planet e a importância de cada um deles para com a aprendizagem geográfica.

Todavia, cabe salientar que o critério de seleção dos memes se deu conforme o alcance e o engajamento obtidos pela publicação no *Instagram*, bem como se procurou analisar memes em diferentes formatos de conteúdos, isto é, que mobilizam diferentes formas de linguagens. Assevera-se, no entanto, que os memes selecionados não são necessariamente os que obtiveram os melhores resultados nos critérios analisados, sendo escolhidos por imprimirem de forma exemplar as intencionalidades do criador do perfil ao utilizar os memes de internet como linguagem para disseminar a Geografia ciberespaço afora em um processo de edutenimento geográfico.

Desse modo, o Quadro 01 contempla um meme geográfico sobre as feições geomorfológicas do Brasil em específico aos planaltos e às planícies. Os planaltos estão representados no meme pela ilustração da Serra de Maracaju (MS), e as planícies pela planície do Pantanal, a maior em áreas úmidas continentais do planeta. O meme satiriza as características do relevo dessas áreas como resultado da ação de fatores exógenos como a erosão e a sedimentação que esculpem suas paisagens. A “sacada” do meme é tratar a erosão pela denominação “lapada” (gíria popular para choque ou tapa) para se referir às áreas onde “*a lapada é forte*”, isto é, a erosão é mais acentuada, que definem os planaltos. Já nas planícies, onde a sedimentação é maior que a erosão, “*a lapada é fraca*”.

Nesse jogo de intertextualidade e expressão memorável de um conteúdo acerca da Geografia Física do território brasileiro em diálogo com palavras e frases bastante

difundidas na (ciber)cultura desvelando-se, inclusive, virais, o meme conquistou um alcance de 28.582 contas das quais 4.275 houvera algum engajamento (curtidas, comentários, compartilhamentos e salvamentos), o que revela não apenas certo interesse pela temática retratada no meme, mas também a curiosidade por querer conhecer, por exemplo, a classificação do relevo de Aziz Ab'Saber que, ainda na década de 1960, definiu o relevo brasileiro com base em planaltos e planícies, sendo os processos de erosão e sedimentação um dos critérios usados para isso. Daí a efetividade do meme para o ensino-aprendizagem de conhecimentos específicos da Geomorfologia, como defendem Bento e Alves (2021).

Quadro 01: Meme sobre o relevo brasileiro.

| <p>A) Interface do (geo)meme no <i>Instagram</i> (Acesse em: https://www.instagram.com/p/CwdxUICA_QV/?igsh=MXU0emY5bTJqd2N2eA%3D%3D);</p>  | <p>B) <i>Insights</i> do (geo)meme.</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Insights da publicação</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.918</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>656</td> <td>459</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Visão geral</th> </tr> <tr> <td>Contas alcançadas</td> <td>28.582</td> </tr> <tr> <td>Contas com engajamento</td> <td>4.275</td> </tr> <tr> <td>Atividade do perfil</td> <td>303</td> </tr> </tbody> </table> | Insights da publicação | | 3.918 | 18 | 656 | 459 | Visão geral | | Contas alcançadas | 28.582 | Contas com engajamento | 4.275 | Atividade do perfil | 303 |
|--|--|------------------------|--|-------|----|-----|-----|-------------|--|-------------------|--------|------------------------|-------|---------------------|-----|
| Insights da publicação | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3.918 | 18 | | | | | | | | | | | | | | |
| 656 | 459 | | | | | | | | | | | | | | |
| Visão geral | | | | | | | | | | | | | | | |
| Contas alcançadas | 28.582 | | | | | | | | | | | | | | |
| Contas com engajamento | 4.275 | | | | | | | | | | | | | | |
| Atividade do perfil | 303 | | | | | | | | | | | | | | |

Fonte: *Instagram* @geography.planet (ago. 2023).

Além das publicações que podem ser realizadas no chamado “*feed de notícias*” da rede social, podem ser compartilhadas publicações no formato “*reel*” que mobilizam linguagens marcadas pelo movimento como os vídeos. Um exemplo de (geo)meme postado pelo perfil estudado em um “*reel*” é o colocado no Quadro 02. O meme ilustra os processos de modernização e industrialização de Cingapura, Coreia do Sul, Hong Kong e Taiwan por vias do modelo de plataforma de exportações. Devido à implementação desse modelo, essas áreas tiveram na década de 1970 um acelerado crescimento econômico a ponto de passarem a ser denominadas de “*tigres asiáticos*”, diferenciando-

se de outras partes do mundo subdesenvolvido que se industrializaram sob outro modelo e de modo mais lento.

Trata-se, assim, de um meme de comparações no qual, de um lado, é tido um vídeo que representa o cenário anterior dos tigres asiáticos (economias majoritariamente agrárias e pouco desenvolvidas) e, no outro, após a década de 1970 quando se deu a implementação da plataforma de exportações e de políticas que incentivassem a produção de bens de maior valor agregado e o acúmulo de capital interno, estimulando o desenvolvimento econômico e social. O meme angariou um alcance de 78.744 contas e despertou o engajamento de 12.690 usuários da rede social.

Quadro 02: Meme sobre os tigres asiáticos.

C) Interface do (geo)meme no *Instagram* (Acesse em: <https://www.instagram.com/reel/C0rtp8qAjG4/?igsh=cTNmaGpkaGE2bWQz>);



D) *Insights* do (geo)meme.



Fonte: *Instagram* @geography.planet (dez. 2023).

Voltando às publicações no “*feed*”, também se costuma realizar postagens de (geo)memes no formato de *post* carrossel que nada mais é do que vários memes em uma mesma publicação ou, na linguagem dos usuários da plataforma, os famosos “*packs* ou pacotes de memes”. Como exemplo, o Quadro 03 traz uma publicação em alusão ao dia 04 de julho o qual, nos Estados Unidos, é comemorado o dia da Independência (em inglês, “*Independence Day*”). A ideia dos memes é aproveitar a importante data para os cidadãos estadunidenses para abordar de forma bastante

jocosa e sem deixar de lado a crítica com relação à influência dos Estados Unidos para com outros países especialmente nos contextos da América Latina e do Oriente Médio.

Com o intuito de não apenas satirizar, mas despertar a crítica e o raciocínio perante às ações intervencionistas daquele país no Sul global, a fim de consolidar sua hegemonia no mundo, foram publicados memes geográficos sobre essa política como a Doutrina Monroe, o “*Big stick*” e a Doutrina Bush. Os memes totalizaram um alcance de 27.233 contas e engajamento de 4.150 contas.

Quadro 03: *Pack* de memes em referência ao “*Independence Day*”.

E) Interface do (geo)meme no *Instagram* (Acesse em: <https://www.instagram.com/p/CuSOUvLXj7/?igsh=MXFvcWV6YXYzNW54dA%3D%3D>);



F) *Insights* do (geo)meme.



Fonte: *Instagram* @geography.planet (jul. 2023).

Outro (geo)meme do perfil que se quer analisar, agora com relação à transição demográfica, é o apresentado no Quadro 04. O meme em questão satiriza uma situação que tende a acontecer, cedo ou tarde, em grande maioria dos países. Isso é a transição demográfica sobretudo a passagem para a sua quarta fase que, por sua vez, ocorre quando as taxas de natalidade e de mortalidade atingem os mais baixos índices. Em consequência, como há menos nascimentos, acarretará tão logo em um decréscimo considerável da população economicamente ativa em paralelo a um envelhecimento populacional.

Somando-se a essas alterações na estrutura etária de determinada população em vias do quarto estágio da transição demográfica, o meme geográfico aborda também um comportamento social que, por diferentes razões, resulta na redução da taxa de fecundidade o que implica diretamente em baixos valores de natalidade de um mundo em transição. Desafiando os seguidores do perfil a refletirem criticamente sobre tanto as causas quanto as consequências da alteração da famosa pirâmide etária, o que pode ser expresso no meme pela tendência de se ter cada vez menos filhos ou a preferência pela criação de animais, o (geo)meme obteve 34.852 contas alcançadas e 5.567 contas com engajamento.

Quadro 04: Meme sobre a transição demográfica.

G) Interface do (geo)meme no *Instagram* (Acesse em: <https://www.instagram.com/p/C4q5IT2AYBq/?igsh=YTU5anJnYWxsc3Jo>);



H) *Insights* do (geo)meme.



Fonte: *Instagram* @geography.planet (mar. 2024).

Diante das arguições teóricas sobre os multiletramentos, a memética e o ensino de Geografia que se quer construir através dos memes de internet, bem como das análises e interpretações dos (geo)memes veiculados pela página @geography.planet visando o edutenimento geográfico, importa reconhecer a contribuição deste perfil para com as novas formas de ensinar e aprender no contexto hodierno, haja vista que demonstra compromisso não somente com os saberes geográficos que se dedica a

representar memeticamente, mas também com as intencionalidades a que os memes geográficos devem atender.

Além disso, o que se destaca é o empenho em tornar a rede social digital *Instagram* mais do que um veículo de reprodução viral, mas sim de popularização de hipermídias multiletradas e que oferecem um significado educativo aos seus interlocutores. Afinal, educar geograficamente em hipermídias implica, antes de tudo, em compreender a função social dessas novas mídias e suas múltiplas linguagens! Tem-se, então, o edutenimento geográfico por intermédio dos multiletramentos.

Educação Ambiental, Geografia e contação de histórias: o *Instagram* @vovofofuxa

No mesmo contexto das hipermídias multiletradas e também numa perspectiva atenta ao edutenimento para desenvolver os temas e conceitos de Educação Ambiental e Geografia da Infância por meio da Contação de Histórias tem-se que boa qualidade educacional não é realizada apenas com propostas, existe a necessidade de condições políticas, sociais e econômicas para que as mesmas sejam colocadas em prática.

Neste sentido o processo de ensino e aprendizagem da Educação Ambiental e Geografia não pode ser algo estático, é preciso que seja flexível, que seja abrangente, encarado de forma contínua e permanente. Estas atividades precisam estar dentro do centro do programa, pois permite aos alunos desenvolverem sensibilização e respeito diante dos problemas ambientais, buscando maneiras para superar os mesmos, relacionando os fatores ambientais, sociais, políticos, religiosos, culturais [...] neste caso, o professor é um facilitador da exploração do metabolismo urbano e dos processos que ocorrem inseridos no mesmo, que afetam e são afetados pelos alunos (Dias, 1992). “Conhecer o mundo implica conhecer as relações entre os seres humanos e a natureza, e as formas de transformação e utilização de recursos naturais [...]” (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 186).

Assim, não existe uma “aula de Educação Ambiental” com começo, meio e fim. O que existe são conteúdos de Educação Ambiental sendo desenvolvidos com integração com outras disciplinas e dentro do cotidiano da escola, principalmente para a Geografia devido a um conteúdo programático bem próximo a mesma. Trabalha-se o dia a dia,

com perspectivas para o futuro, tendo a realidade mais próxima como ponto de partida e como palco para refletir as ações nela contida. Assim:

[...] o contato com animais e plantas, a participação em práticas que envolvam os cuidados necessários à sua criação, a possibilidade de observá-los, compará-los e estabelecer relações é fundamental para que as crianças possam ampliar seu conhecimento acerca dos seres vivos. O professor pode criar situações para que elas percebam os animais que compartilham o mesmo espaço que elas: 'Quais são esses animais?', 'Onde vivem?', 'Existem épocas em que eles desaparecem?', 'Nas árvores da redondeza vivem muitos bichos?', 'E na ruas, que tipo de animais se encontram?', 'Eles podem ser vistos de noite e de dia?'. Formigas, caracóis, tatus-bolas, borboletas, lagartas etc. podem ser observados no jardim da instituição, pesquisados em livros ou mantidos temporariamente na sala. Oferecer oportunidades para que as crianças possam expor o que sabem sobre os animais que têm em casa, como cachorros, gatos etc., também é uma forma de promover a aprendizagem sobre os seres vivos. O cultivo de plantas também pode ser realizado por meio da manutenção de pequenos vasos na sala ou do cultivo de uma horta no espaço externo da instituição (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 189).

Noções de tempo e espaço ficam visíveis com a evolução dos vegetais e, o registro pode ser diário através de fotos, frases (para os alunos alfabetizados), desenhos, exposições ou outras representações. O professor poderá propor atividades lúdicas como jogos e brincadeiras e contação de histórias que possuam identidade com o tema proposto.

No que tange à Contação de Histórias, trata-se de uma técnica de linguagem que visa apresentar uma dada história a um público-alvo e possui boa aceitação pela faixa etária mais baixa. O importante é que a história seja adequada ao público-alvo e passe uma mensagem condizente com a idade e conteúdo abordado.

No que diz respeito à utilização de cenários e figurinos, tem-se que os mesmos não são necessários, porém agregam elementos a mais para prender a atenção e alcançar o objetivo que é o entendimento da história em si.

Para o desenvolvimento de atividades de Educação Ambiental e Geografia da Infância, tem-se utilizado da personagem Vovó Fofuxa.

A personagem da Vovó Fofuxa foi criada no ano de 2017 em um projeto social de *ballet* que atende crianças em situação de vulnerabilidade social no Bairro União da Vitória, em Londrina (PR), e foi redirecionado para fins educativos no final do mesmo

ano. Assim, inicialmente foram gravados vídeos para a plataforma de vídeos *YouTube* em 2017, e o objetivo maior era de falar de Geografia e Educação Ambiental. O alcance era bastante restrito e a divulgação maior do canal e das atividades se dava em momentos de palestras em escolas públicas em que a personagem falava de temas como resíduos e poluição da água. A temática era bem focada, mas as crianças requisitavam outros temas, como histórias antigas com príncipes e princesas e também atividades manuais.

Para as visitas presenciais às escolas, é feita a contação de história sob demanda (temas que os professores estejam desenvolvendo), acrescido das histórias que estejam em divulgação pela personagem (relacionadas a Geografia e Educação Ambiental). Após a apresentação é feita discussão e pede-se que o professor desenvolva alguma atividade posterior para refletir um pouco mais sobre a mensagem ou mesmo “a vovó” realizava no formato de oficina.

No ano de 2020 foi criado o *Instagram* (Figura 02) para suprir a demanda de uma maior interação com discentes e docentes da educação infantil e também foram agregadas demais histórias (devido demanda do público), pequenos artesanatos com sucatas e indicações de leitura. Iniciou-se neste ano um outro tipo de atendimento para as oficinas de contação, o formato remoto. As atividades eram combinadas previamente, os alunos assistiam as histórias e eram conduzidos a fazer uma arte com rolinho de papel higiênico ou outra sucata, por exemplo. No que diz respeito a abrangência, esta teve um aumento considerável, saindo da esfera local (o município de Londrina e região), passando para atendimento nacional.

Figura 02: A página do *Instagram* @vovofofuxa.



Fonte: *Instagram* @vovofofuxa (2024).

Outra característica é o fato de serem histórias que duram, em média, cinco minutos, a fim de ter certa dinamicidade e não cansar o público. Em se tratando do público, a faixa etária a qual o canal mais tem atendido são crianças com idade até por volta de oito anos. Para este público é importante trazer contos de fadas e histórias que ensinam alguma moral.

No retorno das atividades presenciais nas escolas, a modalidade híbrida foi instalada e as oficinas de contação seguiram por meio de um telão em sala de aula, funcionando e seguindo com o atendimento em esfera nacional.

Como mencionado, além das histórias, vídeos que chamam a atenção e costumam ter bom engajamento, são aqueles em que algum objeto é confeccionado com sucata. Tem-se a preocupação de contar a história e depois fazer o artesanato em si, dando mais sentido e reutilizando algum material que iria diretamente para o lixo.

A maior parte das histórias divulgadas é de autores-professores, sendo os mesmos divulgados na sessão de indicação de leituras, mas também existem histórias autorais que são desenvolvidas com objetivos bem específicos relacionados a Educação Ambiental, Educação Inclusiva e Geografia. Como exemplo, tem-se a obra “Vovó Fofuxa e seu baú de histórias”, de autoria da mesma criadora e intérprete da Vovó Fofuxa, cujo *e-book* pode ser baixado na página inicial do *Instagram* @vovofofuxa (Figura 03).

Figura 03: Capa do e-book “Vovó Fofuxa e seu baú de histórias”.



Fonte: Registro dos autores (2024).

O capítulo 5, por exemplo, fala brevemente sobre o interior da Terra, deixando “uma ponta” para fazer um planeta Terra com suas camadas internas de massinha de modelar ou massa de leite ninho e depois comer com as crianças (Quadro 05).

Quadro 05: Capítulo 5 do livro “Vovó Fofuxa e seu baú de histórias”.

5- Viagem ao centro da Terra

A sopa estava deliciosa, e a noite só começando. As crianças queriam ouvir mais alguma história antes de dormir. De preferência terror, para dar mais emoção ao momento especial que viviam.

Foram contadas duas histórias de vampiro e a vovó achou por bem trocar um pouco o enredo senão ninguém conseguiria dormir. Foi então que ela se direcionou ao baú e retirou de lá um vidrinho com um pozinho acinzentando. Querem mais uma história para fechar a noite?

-Simmmm. Foi a resposta em uníssono.

Fofuxa lembrou as crianças que já havia mostrado aquele vidrinho antes e que ele guardava cinzas de um vulcão muito conhecido na Itália, o Vesúvio. Todos

recordaram de quando ela narrou sua ida até as ruínas de Pompéia e Herculano, só que agora, ela resolveu contar a peripécia da pequena formiga Miga.

-Era uma vez uma linda formiguinha conhecida por Miga. Miga era amiga de todos, estimada e amada. Um dia, ela estava andando com uma grande folha em suas costas indo em direção a seu formigueiro, foi quando um vento forte levou Miga para longe de suas amigas. “Peccato”. De repente, sentiu algo fofinho embaixo de seus pezinhos, era um pozinho acinzentado igual ao do vidrinho. Ela não entendeu direito onde estava e continuou caminhando. O caminho ficou bem íngreme e Miga percebeu que estava subindo. Nesta hora sua folha parecia que pesava em dobro...Quando chegou bem no alto, se deu conta de que havia subido os flancos, as laterais de um vulcão e que estava bem na boca dele, ou seja, na cratera...Ah, não, outro vento forte e ela foi caindo rapidamente pela chaminé do vulcão até a câmara magmática. Miga ficou lá um tempão e só conseguiu sair quando o vulcão entrou em erupção e fez um grande chacoalhão, jogando a formiguinha para fora tão rapidamente como entrou. Ela teve muita sorte, porque com aquela explosão, conseguiu achar seu caminho de volta. Porém, suas amigas não acreditaram de imediato em sua aventura. Miga só conseguiu provar porque a folha que carregava estava coberta de cinza vulcânica igualzinha a esta do vidro que, no caso, vieram nos meus sapatos quando visitei o Cotopaxi no Equador. Viu só porque gosto de trazer pequenas coisas de viagens? Assim posso provar minhas estripulias.

-Ah vovó, ninguém duvida de suas trapalhadas, ops, aventuras não. Nem do pozinho sendo trazido em seus sapatos como relíquia de viagem. Disse Luigi rindo.

-Vovó, tenho uma ideia. Disse Tereza. -Que tal fazermos a formiguinha de papelão?

-Ótima ideia, mas hoje já está tarde. Amanhã podemos nos organizar e fazer a Miga e mil coisas a mais. Boa noite meus amores.

Faça feito as formigas. Se não existe um caminho, abra um.

Provérbio popular

Fonte: Torres (2024).

Na história é feita uma alusão a outra história já contada “O vulcão e a formiga”, trazendo elementos que podem ser explorados sob vários aspectos, desde os processos geológicos da Terra até os sentimentos da formiga.

Além destes temas, erosão, reciclagem, cuidados com água e vários outros temas são abordados nos vídeos e também nas visitas-oficinas presenciais e virtuais às escolas. Vale lembrar que as oficinas passaram a ser desenvolvidas também para professores, orientando no que diz respeito a técnica de contação de histórias e elevando os temas ambientais e inclusivos (principalmente relacionados às deficiências físicas) sob um novo prisma.

Ademais, a personagem Vovó Fofuxa não apenas vem conquistando cada vez mais espaço por meio de sua página no *Instagram*, de seu livro e nas palestras que realiza em diferentes instituições, mas também em outra hipermídia na qual busca também lhe imbricar um sentido educativo atrelado ao edutenimento ambiental. É, portanto, através de episódios de *podcasts* que a Vovó desperta a atenção para os variados temas e conceitos concernentes à Educação Ambiental e que envolvam assuntos bastante importantes para a sociedade, isto tudo por meio da ludicidade, interatividade e criatividade o que é deflagrado tanto pela história em si quanto pela personagem ao revelar a mesma para quem assiste.

Desse modo, a participação da Vovó Fofuxa com o quadro “Vovó Fofuxa pelo mundo”³ no *podcast* da TV Vale do Sol, veiculado pela prefeitura do município de Assaí (PR), configura-se como um exemplo de multiletramento praticado *e(m)* hipermídias, porque revela o envolvimento tanto com as práticas sociais e ambientais da contemporaneidade quanto com a multimodalidade em um momento em que “[...] a linguagem, como recurso para a construção de sentido, está à disposição do produtor de sentido, mediante seu interesse, sempre constituído a partir de seu contexto de atuação” (Bevilaqua, 2013, p. 111).

Para finalizar, quanto aos espectadores da Vovó Fofuxa, este não se limita apenas às crianças, ressalta-se que outro público atendido é o de adultos e idosos com histórias

³ O *podcast* “Vovó Fofuxa pelo mundo” produzido com a TV Vale do Sol está disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLR6wr6MPga00bk9-cvIPxorK1LrLGBq2n> (acessado em: 09 dez. 2024).

motivacionais e de reflexão as quais são as mais apropriadas e possuem grande aceitação e interação. Já para adolescentes as histórias de terror e suspense são as mais bem-vindas, além daquelas que trazem reflexões sobre o momento em que estão passando e seus sentimentos (que costumam ser conturbados nesta idade). Seja qual tipo for, a Geografia e os conceitos de Educação Ambiental podem e devem ser inseridos, mostrando que o cotidiano é pleno deles.

Considerações finais

Das discussões teóricas e práticas acerca de edutenimento (geográfico e ambiental) das páginas do *Instagram* @geography.planet e @vovofofuxa, buscou-se com este trabalho não apenas situar o conceito de edutenimento junto às práticas multiletradas e multiletramentos que ocorrem principalmente nas redes sociais digitais - aqui tomadas como hipermídias -, mas também, o que é mais importante, demonstrar a aplicação efetiva do edutenimento nesses perfis e/ou em outras hipermídias que compartilham conhecimentos de Geografia e Educação Ambiental. Assim, foram analisados os sentidos das práticas multiletradas em hipermídias empreendidas através dos memes de internet, no caso da @geography.planet, bem como das experiências em prol da sensibilização ambiental pela Vovó Fofuxa, seja no *Instagram*, *podcast* ou nos demais espaços de educação formal e não formal que ela se envolve e participa.

Com base nisso, admite-se (e motiva) a necessidade de as diferentes áreas do conhecimento conquistarem cada vez mais o seu espaço nos ambientes digitais. Nos dias de hoje, ao nos vermos imersos em meio a um mundo (hiper)conectado (Santaella, 2021) e multimodalizado, não há mais como abdicar de tornar os espaços digitais próximos de um processo de ensino-aprendizagem multiletrado. Em primeiro lugar, multiletrar é isto: reconhecer-nos como integrantes de uma época que nos bombardeia com inúmeras influências culturais e semióticas. Mas também, é principalmente: saber como podemos nos apoderar desse bombardeio brutal para a produção de significados singulares e plurais, individuais e coletivos, locais e globais, enfim, MULTI! Em todos os sentidos e contextos.

Afinal, utilizar o edutenimento para multiletrar geograficamente *e(m)* hipermídias é, primordialmente, dar sentido à própria vida (hiper)conectada.

Agradecimentos

Agradecemos o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 pela bolsa concedida ao primeiro autor.

Referências

BENTO, G. de G.; ALVES, G. B. Ensino de Geomorfologia e Instagram como ferramenta didático-pedagógica. *In: Encontro de Pós-graduação e Pesquisa em Geografia*, 14 ed., 10 a 15 out. 2021, Rio de Janeiro. Anais do [...]. Rio de Janeiro: UFRJ, 2021. p. 1-15. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/78564>. Acesso em: 13 dez. 2024.

BEVILAQUA, R. Novos Estudos do Letramento e Multiletramentos: Divergências e Confluências. *RevLet – Revista Virtual de Letras*, v. 05, nº 01, jan./jul, 2013. Disponível em: <http://www.revlet.com.br/artigos/175.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2024.

BRASIL. Ministério da educação e do desporto. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998.

CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI, R. Pesquisa qualitativa: análise de discurso *versus* análise de conteúdo. *Texto Contexto Enferm*, Florianópolis, 15(4), p.679-684, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/9VBbHT3qxByvFCtbZDZHgNP/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 dez. 2024.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6 ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002. – (A era da informação: economia, sociedade e cultura; vol.1).

CHAGAS, V. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **BIB**, São Paulo, n.95, 2021, p.1-22. Disponível em: <https://doi.org/10.17666/bib9506/2021>. Acesso em: 01 jul. 2024.

DIAS, G. F. **Educação Ambiental: Princípios e Práticas**. São Paulo: Gaia, 4ª edição. 400p. 1992.

LEAL, L. de F. V. Multimodalidade, multiletramento e hipermídia: construtos para a inserção de crianças nas linguagens do mundo contemporâneo. *In*: Reunião Nacional ANPEd, 38 ed., 01 a 05 out. 2017, São Luís - MA. **Anais do [...]**. São Luís: UFMA, 2017. p. 1-11. Disponível em: http://38reuniao.anped.org.br/sites/default/files/resources/programacao/trabalho_38a_nped_2017_GT16_1343.pdf. Acesso em: 09 dez. 2024.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, K. E. de J.; PORTO, C. de M.; ALVES, A. L. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à educação. **Acta Scientiarum. Education**, v. 41, n. 1, e42469, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/42469>. Acesso em: 18 jun. 2024.

MINAYO, M. C. de. Ciência, Técnica e Arte: O Desafio da Pesquisa Social. *In*: MINAYO, M. C. de (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. 21 ed. p. 9-30.

MENDES, L. H. R.; GONZAGA, E. P.; MOURA, S. V. O. Análise do canal do Nerdologia: um modelo de edutenimento no YouTube. **REnCiMa**, v. 10, n.6, p. 39-55, 2019. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/rencima/article/view/2030>. Acesso em: 27 jun. 2024.

RAMOS, D. K.; SILVA, A. S. da; Comunicação, diversão e aprendizagem: um estudo exploratório sobre o uso das tecnologias pelos adolescentes. **Revista Poiésis**, Tubarão-SC, vol. 4, n. 8, p. 405-421, jul./dez. 2011. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Poiesis/article/view/659>. Acesso em: 27 jun. 2024.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-32.

SANTAELLA, L. **Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. São Paulo: Paulus, 2021.

SANTOS, V. C. dos. **Instagram @geography.planet**. Disponível em: <https://www.instagram.com/geography.planet/>. Acesso em: 12 jul. 2024.

SANTOS, V. C. dos; BATISTA, N. L. Evento de multiletramentos no ensino de Geografia por meio de um circuito pedagógico. In: KNOLL, G. F.; LONDERO, F. T. (Orgs.). **Upgrade: jogos, entretenimento e cultura** – vol. 2. São Paulo: Pimenta Cultural, 2024. – (Coleção Upgrade: jogos, entretenimento e cultura; vol. 2).

SANTOS, V. C. dos; LOPES, M. I.; BATISTA, N. L.; RIZZATTI, M.; VIERA, V. Da fronteira do cringe ao memorável: os (geo)memes enquanto possibilidade para o ensino de geografia em turmas do ensino médio. **Revista Geonorte**, v. 14, n. 46, p. 90-114, 2023. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/revista-geonorte/article/view/12422>. Acesso em: 18 mar. 2024.

TORRES, E. C. **Instagram @vovofofuxa**. Disponível em: <https://www.instagram.com/vovofofuxa/>. Acesso em: 12 jul. 2024.

TORRES, E. C. **Vovó Fofuxa e seu baú de histórias**. Pará de Minas: Virtual Books, 2024.

Recebido: 27/07/2024 Aceito: 15/12/2024

Editor Geral: Dr. Eliseu Pereira de Brito