Tema 2 - *Whatsapp* e processos educativos

***Whatsapp* com função stories: ensinar e aprender na magia do instante**

Edvaldo Souza Couto
Joana Dourado França de Souza

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

COUTO, E.S., and SOUZA, J.D.F. *Whatsapp* com função stories: ensinar e aprender na magia do instante. In: PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., comp. *Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons* [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, 2017, pp. 151-168. ISBN 978-85-232-2020-4. <https://doi.org/10.7476/9788523220204.0009>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

WHATSAPP COM FUNÇÃO *STORIES*: ENSINAR E APRENDER NA MAGIA DO INSTANTE

Edvaldo Souza Couto – UFBA
Joana Dourado França de Souza – UFBA

Introdução

Em todo lugar, hoje, é natural encontrar pessoas trocando, freneticamente, mensagens de texto, áudios, fotos e vídeos por meio de dispositivos tecnológicos. Para muitos desses indivíduos é inconcebível não verificar, logo ao acordar, a avalanche de notificações e novidades que surgem a todo o momento nas telas dos *smartphones e tablets*. Desejar “bom dia” para familiares, se informar sobre o cenário político local, nacional e internacional, alertar colegas de trabalho sobre um possível atraso, assistir vídeos divertidos e motivacionais, atualizar os amigos sobre os acontecimentos da vida cotidiana, dentre outras interações, são absolutamente comuns e acontecem desde o despertar até o horário de dormir de parte expressiva das pessoas que vivem o mundo contemporâneo.

Estima-se que no Brasil, até o final de 2017, se terá uma quantidade de *smartphones* equivalente à de habitantes, em torno de 208 milhões de aparelhos (CAPELAS, 2017). Esse dado expõe o uso massivo desses dispositivos tecnológicos. Provavelmente nem todos os brasileiros irão possuir tal dispositivo no prazo citado. Esta informação demonstra que há um expressivo acesso e uso desta tecnologia. E a forte presença desses aparelhos inteligentes na vida das

peessoas se dá, essencialmente, porque eles permitem conexões ubíquas, em qualquer lugar e a qualquer momento. As conexões são condições indispensáveis para os usuários, ávidos em trocar mensagens, compartilharem conteúdos, narrarem suas próprias vidas ininterruptamente, de maneira multimídia, na internet.

A grande maioria destas conexões contínuas acontece em aplicativos (apps) de redes sociais digitais e de troca de mensagens instantâneas. O *Facebook* e o *WhatsApp*, utilizados preferencialmente ou apenas por meio de *smartphones e tablets*, contabilizaram números hiperbólicos em quantidade de usuários e interações em 2016. Estes programas, respectivamente, alcançaram a marca de 1,8 bilhão (KURTZ, 2016) e 1 bilhão (PRADO, 2015) de usuários e são, notoriamente, os mais populares em todo o mundo. Todavia, apesar do grande sucesso exposto por meio das funcionalidades já existentes, tais aplicativos precisam apresentar, constantemente, novidades para se manterem e ampliarem seus públicos. A função *Stories*, postagens que em, no máximo, 24 horas deixam de existir nas memórias dos apps, tornou-se a principal atualidade neste contexto e, por isso, foi incorporada a estes e outros *softwares*.

As *Stories* são atrativas porque acompanham a velocidade vertiginosa e a liquidez contemporânea, atendem ao agora perene do presente cenário da cibercultura. Pois, no contexto atual de conexões ubíquas e pervasivas, denominado de era da mobilidade, o fluxo intenso de troca de informações e novidades, em permanente movimento, torna descartável o que já aconteceu.

Rastrear o passado das interações perde a relevância em um contexto o mais importante é estar presente, literalmente fluir junto com o movimento temporal presente do fluxo contínuo de interação. Então, uma funcionalidade que elimina o obsoleto passado está em plena consonância com a contemporaneidade. Para o *WhatsApp*, especialmente, o acréscimo da função *stories*, enquanto *status* de seus usuários, serve para, além das interações contínuas

por mensagens, publicizar para todos os contatos, no prazo de um dia, o que está sendo feito “aqui e agora”.

Crianças e adolescentes acompanham, naturalmente, este intenso fluxo de novidades das redes e dos aplicativos. Usufruem de todas as funcionalidades disponibilizadas e as dominam com facilidade. Os dispositivos tecnológicos conectados são suas próteses personalizadas, que compõem e transformam de maneira significativa suas vidas. Desta forma, as subjetividades, os modos de ser destes sujeitos hiperconectados são hedonistas, exibicionistas, consumistas e, ao mesmo tempo, são também participativos, comunicativos e colaborativos.

Esta juventude, completamente imersa neste universo hiperconectado, também está presente, praticamente todos os dias, em instituições educacionais. Contextos bastante distintos dos que se tem, hoje, via internet. Desta forma, professores precisam conhecer, se apropriar e participar desta atual configuração da cibercultura para poder interagir com os jovens estudantes. E, para além da apropriação e participação, é necessário pensar também possibilidades pedagógicas atreladas a reflexões sobre os usos e significados de funcionalidades de aplicativos, especialmente, as *Stories* do *WhatsApp*.

Este estudo problematiza a adoção e recorrência da função *Stories* em várias redes sociais, a dissolução de características específicas e o risco de padronizar ambientes antes marcados por experiências ricas que ressaltavam a diversidade de mecanismos. A partir de estudos sobre a cibercultura e das redes sociais digitais no âmbito da educação, o texto apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa com um grupo de professores que relata possibilidades pedagógicas do *WhatsApp* com função *Stories*. São discutidos os significados do ensinar a aprender, lembrar e esquecer, registrar e apagar conteúdos na magia do instante em nossas comunicações ubíquas.

O método utilizado foi o da pesquisa qualitativa, de cunho descritiva e analítica. Esse método foi escolhido porque se preocupa em investigar a realidade que não é quantificável, que “trabalha

com o universo de significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (MINAYO; GOMES, 2009, p. 21). Entrevistamos quatro professores, que estão na faixa etária de 30 a 40 anos, por meio dos aplicativos *Instagram* e *WhatsApp*, durante os dias 7 a 11 de junho de 2017. O critério de seleção dos entrevistados foi que publicassem, constantemente, *Stories* e fossem professores.

O texto foi estruturado em três seções. A primeira descreve o aplicativo de mídia social *WhatsApp* e a função *Stories*, destacando suas potencialidades para o tema em questão. A segunda analisa a memória, a efemeridade e a espetacularização da vida cotidiana na era da mobilidade a partir de uma perspectiva pedagógica. E a terceira seção associa a fundamentação teórica ao campo empírico a partir das análises das entrevistas dos professores selecionados para este trabalho.

WhatsApp: disponibilidade permanente

Por três vezes, o aplicativo *WhatsApp* foi bloqueado pela justiça, no Brasil, duas vezes em 2015 e uma em 2016 (WHATSAPP..., 2016). Em todos esses momentos houve uma intensa repercussão com notícias em tons apocalípticos como se a comunicação entre as pessoas tivesse sido suspensa por meio destes bloqueios. A comunicação, obviamente, não foi suspensa, todavia este era o sentimento coletivo. Estas situações expõem, então, a grande importância deste aplicativo no cotidiano das pessoas.

O *WhatsApp* é um aplicativo multiplataforma, gratuito, para troca de mensagens instantâneas e multimídias entre pessoas. O programa também permite a criação de grupos para comunicação coletiva via textos, *emojis*, imagens, áudios e vídeos, além da possibilidade de efetuar chamadas de voz, semelhantes a ligações telefônicas. Os usuários são registrados por meio dos números de seus respectivos telefones celulares e as listas de contatos são construídas

a partir do acréscimo de números de aparelhos, *smartphones* ou *tablets*, que também possuem o app. Certamente, a conexão entre os contatos telefônicos por um programa com interfaces de fácil manuseio e com recursos muito superiores aos de troca de mensagens via SMS determina o expressivo sucesso deste aplicativo.

Criado em 2009, o *WhatsApp*, em quatro anos, alcançou a marca de 450 milhões (GOMES, 2014) de usuários, número que corresponde a um rápido crescimento quando comparado ao da principal rede social digital, *Facebook*, que cresceu um terço deste valor em um mesmo período de tempo. Este crescimento exponencial do aplicativo chamou a atenção de Mark Zuckerberg, dono do *Facebook*, que, em fevereiro 2014, comprou o *WhatsApp* por 16 bilhões de dólares. Atualmente, com 1 bilhão de usuários que trocam 42 bilhões de mensagens por dia, ele é o aplicativo responsável por significativa parte das interações das pessoas e, por isso, as tornam permanentemente conectadas e disponíveis nele.

Esta disponibilidade contínua associada às diversas funcionalidades do aplicativo já corresponde a um ambiente propício para trocas, para interações entre estudantes e professores em grupos e comunicações afins. É comum encontrar grupos de turmas escolares que utilizam o *WhatsApp* como ambiente de suporte para práticas pedagógicas ou até como ambiente virtual para processos de ensino-aprendizagem. Como, por exemplo, a promoção de diálogos filosóficos entre professores e alunos, de acordo com a experiência de utilização do *WhatsApp* como estratégia metodológica para o ensino de Filosofia no ensino médio, no Instituto Federal do Maranhão (ARAÚJO; JÚNIOR, 2015).

Todavia, a nova funcionalidade, adicionada em fevereiro de 2017, a função *Stories*, devido ao pouco tempo de existência, constituiu-se como um campo aberto para novas possibilidades pedagógicas neste programa e também fomenta reflexões sobre os tipos de interações que acontecem em rede.

Função *Stories*: qual é o status agora?

A função *Stories* surgiu no aplicativo de rede social *Snapchat*. Neste *app*, as publicações de fotos e vídeos duram 24 horas na linha do tempo e as mensagens privadas são excluídas em, no máximo, 10 segundos após visualização. Com estas funcionalidades, o *Snapchat* alcançou rapidamente o número de 200 milhões de usuários ativos por dia e, por isso, em 2013, Mark Zuckerberg, tentou, sem sucesso, comprar o programa por 3 bilhões de dólares. Devido a esta recusa, a partir de 2016, o dono do *Facebook* incluiu em todos os seus aplicativos a função *Stories* (recursos totalmente semelhante aos que se tem no *Snapchat*), inclusive no *WhatsApp*, como o status dos seus usuários.

Antes o status do *WhatsApp* era uma frase, com textos e/ou *emojis*, de até 139 caracteres, que permanecia, por tempo indeterminado, no perfil do usuário. Com a chegada das *Stories*, em um primeiro momento, o status, com o formato anterior, foi eliminado para dar espaço à nova funcionalidade. Os usuários, imediatamente, reivindicaram o retorno da função anterior e viram com “maus olhos” o acréscimo das *Stories* no *WhatsApp*, que também já estava presente no *Instagram* e no *Facebook* (‘CADÊ..., 2017).

As *Stories* não foram retiradas, todavia o “velho” status retornou ao *app* em outro lugar e com outro nome, “recado”. O estranhamento inicial, no entanto, não inibiu o rápido crescimento do uso da nova função que, atualmente, já possui 175 milhões de usuários diários ativos, valor superior ao do *Snapchat* que perdeu, nos últimos meses, de maneira abrupta, parte expressiva de seus participantes (FUNÇÃO..., 2017).

Na função *Stories* do *WhatsApp*, assim como nos outros aplicativos que ela faz parte, as publicações de fotos, *gifs* e vídeos (que também contam com a opção de customização com *emojis*, filtros e textos) duram até 24 horas na memória do programa. Na interface principal do aplicativo esta funcionalidade tem destaque, pois

divide espaço com os comandos para as conversas, de mensagens instantâneas, e as chamadas telefônicas. As postagens, além de serem publicadas como status provisórios dos usuários, visíveis para todos os contatos, podem ser enviadas para contatos específicos e, como no *Snapchat*, são eliminadas logo após serem visualizadas.

As imagens podem ser registradas no próprio programa, por meio de uma interface de câmera semelhante a que se tem nos dispositivos tecnológicos. E os contatos podem interagir, a partir dos status, ao clicar no botão e responder para enviar mensagens privadas, por meio de textos ou áudios, para quem fez a postagem. Em suma, a dinâmica das *Stories* consiste em permitir a publicação do “status” atual dos usuários, no devir dos acontecimentos do dia, para consumo, interação e descarte entre os respectivos contatos.

A memória efêmera deste recurso provoca uma interação distinta em relação à comunicação via mensagens instantâneas e chamadas de voz. As histórias cotidianas contadas na função *Stories*, com duração de um dia, motivam publicações mais cotidianas, sem muitas edições e prescrições. Características que podem proporcionar novidades para as práticas pedagógicas de professores conectados com as transformações da cultura digital.

Memórias efêmeras: contar histórias na era da mobilidade

Registrar e compartilhar os momentos da vida não corresponde a ações novas. Os mais significativos acontecimentos, desde tempos remotos, são registrados em textos, fotos e vídeos para, sucessivamente, serem compartilhados e apreciados por familiares e amigos, em especial. Como essas ocasiões, casamentos, formaturas e nascimentos de filhos, por exemplo, não são frequentes, tais registros são facilmente contabilizados e, na maioria das vezes, muito bem arquivados para a posteridade. Todavia, em tempos de efeme-

ridades e espetacularização da vida cotidiana, as memórias apresentam diferentes durações, formatos e significados.

Chartier e Chartier (2016) evidenciam que, na história da humanidade, as tensões entre memória e esquecimento são recorrentes. Dois temores, neste contexto, são frequentes: o medo da multiplicação incessante de escritos, de livros, de ideias inúteis e o medo da perda, da falta, do esquecimento. Os autores discutem, desta forma, a necessidade de apagamento como condição essencial da memória, pois, segundo eles, o esquecimento é importante para não paralisar o pensamento com recordações constantes.

Nesse viés, eles descrevem o personagem Funes, *el memorioso*, do livro *Ficciones*, de Borges (1997). Funes um homem jovem atormentado por sua memória perfeita não se esquece de nada e, por não esquecer, lembra-se, a todo o momento, de cada minúcia da vida. Por isso, não consegue pensar, pois o pensamento exige generalizações, isto é, exige o esquecimento. E, também, não consegue dormir porque não se liberta do peso das memórias do mundo. Funes morre derrotado pela sua memória.

Na era da mobilidade as conexões, por meio dos dispositivos móveis, acontecem em qualquer lugar e a qualquer momento. O indivíduo com um *Smartphone* conectado via wifi, 3G ou 4G percorre espaços geográficos e virtuais durante o devir da vida cotidiana, transita entre estes dois ambientes, interage com eles. Em todos esses processos vão “interligando máquinas, pessoas e objetos urbanos” (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 123). Por isso, os registros e sucessivos compartilhamentos no meio digital dos acontecimentos cotidianos, ordinários, tornaram-se habituais e incessantes.

Há desta forma um fluxo ininterrupto de informações, de conteúdos, que, devido a intensidade, tornam-se descartáveis, esquecíveis na mesma velocidade que surgem nas telas. Certamente seria ainda mais insuportável para o personagem Funes, de Borges (1997), viver no mundo contemporâneo e seu excesso de possíveis memórias.

Parte significativa do fluxo de informações que circulam nas redes é de narrativas espetacularizadas da vida cotidiana. Narrativas pessoais, privadas que dizem respeito a subjetividades alterdirigidas, orientadas para olhares alheios (SIBILIA, 2015). Desta forma, as banalidades do dia a dia tornam-se espetáculos nas telas, são pavoneadas para apreciação do outro, para as audiências que cada um administra em seus ambientes de rede.

O que de fato importa, então, é transformar as vidas ordinárias em realidades ficcionalizadas com recursos midiáticos, em meio ao fascínio das nossas subjetividades sideralizadas e mais ou menos inventadas (COUTO, 2014). Ou seja, os registros, que antes se restringiam aos grandes acontecimentos, passam a ser ininterruptos na era da mobilidade e podem corresponder a qualquer circunstância vivida, desde que seja espetacularizada. A função *Stories*, neste cenário, é um palco para estes espetáculos.

A ordem cronológica das publicações da função *Stories*, que são apresentadas das mais antigas para as mais novas, serve para contar histórias do início ao fim num prazo de um dia. Memórias efêmeras que no dia seguinte já foram esquecidas para, assim, abrir espaço para novas narrativas. Rebouças e Menezes (2016) dizem que esta dinâmica é uma espécie de “crematório”, pois descarta totalmente o que já é feito para ser efêmero. Por que a fluidez das redes sugere o esquecimento como uma necessidade para a permanência das trocas intensas e vertiginosas. O espetáculo da vida cotidiana por meio das tecnologias móveis precisa de um palco de novidades para acontecer e este recurso, portanto, atende de maneira plena a esta demanda.

A memória, neste contexto, é feita de esquecimentos para o pleno fluxo de conteúdos. As produções, as participações e os compartilhamentos dos usuários neste recurso têm essa premissa como uma das principais motivações. Para a conjuntura educacional, especialmente, esta funcionalidade pode se constituir como espaço favorável para potencializar processos de ensino-aprendizagem. O

personagem de Borges (1997), devido a sua memória prodigiosa, era incapaz de alcançar qualquer forma de abstração, de pensamento, já que “aprender sem parar, ou se lembrar de tudo, não é pensar, pois pensar é esquecer diferenças, generalizar, abstrair. No mundo sobrecarregado de Funes, só havia detalhes, quase imediatos” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 77).

Desta forma, o uso de um recurso como a função *Stories* pode promover práticas pedagógicas que fomentem o que carecia em Funes, o pensamento, a criatividade. A educação escolar feita, essencialmente e historicamente, de lembranças sólidas e rígidas, semelhantes às deste personagem, pode, também, seguir o fluxo dos esquecimentos que constituem as redes, a contemporaneidade, em suas práticas, para transformar, assim, a memória e as aprendizagens.

***WhatsApp* com função *Stories*: ensinar e aprender na magia do instante**

A função *Stories* é um recurso que exalta a velocidade vertiginosa da internet, a efemeridade da duração das trocas de informações que acontecem nela e a espontaneidade de postagens que ocorrem no fluxo dos acontecimentos cotidianos. As outras funcionalidades dos aplicativos de redes sociais mantêm os registros das publicações, o que de certa forma é significativo, porque a memória, também das redes, é feita de lembranças e esquecimentos.

Contudo, a ausência de rastros corresponde ao motor que dá velocidade às trocas desta funcionalidade. Pois, muito provavelmente, o pleno esquecimento que pauta este cenário reduz significativamente receios, inibições e pudores que existem em outros espaços das mídias e redes sociais digitais. Nesta fluidez, adolescentes, jovens, estudantes publicam e interagem ininterruptamente. Mas não só eles. Os professores estudados neste texto, além de assíduos usuários, pensam sobre as possibilidades pedagógicas da função *Stories*.

Ter e administrar perfis em redes e mídias sociais digitais (RIBEIRO; FALCÃO; SILVA, 2012) é condição praticamente indispensável para viver a cibercultura. E o que, inicialmente, servia apenas para manter contatos, conversar com amigos, compartilhar significativos acontecimentos da vida, atualmente, possui diferentes características e funções, como exteriorizar a vida privada para uma audiência, de pessoas conhecidas ou não, fazer contatos de trabalho, promover e vender inúmeros produtos, dentre outras possibilidades.

Os usuários, então, vivem e usufruem destes múltiplos usos das redes e, por isso, buscam experimentar, cada vez mais, sites e aplicativos que apresentem novidades e funcionalidades pouco exploradas capazes de promover mais e mais sensações e saberes, como as *Stories*. Com os professores entrevistados, para este estudo, presentes neste universo, não é diferente. Todos os quatro entrevistados, nomeados aqui de A, B, C e D, afirmam que usam regularmente a função *Stories* e que as suas publicações, neste recurso, são mais comuns, isto é, apresentam e representam o dia a dia:

Uso o Stories. As publicações são mais simples. Às vezes até imagens que não estão tão legais estão lá, porque são coisas do dia a dia. Rotinas simples que podem ser publicadas por este recurso. (B)

Eu gosto muito desse recurso apesar de inicialmente ter sentido que era 'de-mais' e ter visto muitos dos meus amigos reclamando também. Do ponto de vista de usuário, eu acho que melhora a comunicação e a interação entre as pessoas, é como se você tivesse participando do dia a dia de vários amigos e fazendo-os participar do seu. (A)

Eu utilizo a função Stories de publicações, gosto, procuro apresentar um conteúdo diferente das publicações por tempo indeterminado das redes sociais. Geralmente eu posto coisas mais cotidianas, coisas mais 'bobas', posto o que eu estou comendo, publicações que não existem nas minhas outras redes. No Stories eu publico 'bobagens': Publico quando estou no Karaokê, quando ganho um presente, as brincadeiras de minha gata. A relação que tenho com o

Stories, então, é outra. Por que eu tento postar nele coisas que não serviriam para o público ter permanentemente acesso. Então, são coisas que vão ficar ali só 24 horas e por causa desse recurso de fugacidade eu me dou alguma 'licença poética' para postar 'besteiras' (D)

O fato das postagens só durarem 24 horas provoca uma liberdade maior para publicar, sem muitos filtros e regras, o que se deseja. Assim, os professores apresentam seus cotidianos incessantemente e, por isso, estão sempre conectados, hiperconectados. Consonante Santaella (2007), as pessoas deixam de estar conectadas para serem conectadas. E os professores, *always on*, podem, além de apresentar suas vidas cotidianas, pensar possibilidades pedagógicas por meio da função *Stories*.

Publicar, interagir durante o devir da vida diária, ubiquamente, na fluidez do instante seduz os professores. Todavia, as mesmas funcionalidades que promovem estas trocas efêmeras sobre os espetáculos cotidianos podem possibilitar outros usos, especialmente, em âmbito pedagógico. Os entrevistados acreditam que a função *Stories* pode corresponder a um ambiente propício para práticas pedagógicas pelas peculiaridades especificamente a memória efêmera e por já ser um ambiente atrativo para jovens estudantes.

Acho que essa é mais uma ferramenta educacional extraordinária, pois atende às demandas modernas de agilidade. Porém, são superficiais. Sendo assim, vejo essa ferramenta como uma facilitadora dos processos pedagógicos. (C)

Olha, eu já usei o snapchat para fins educativos e uso o WhatsApp. Inclusive eu sai do Android para o IOS devido a promessa de amigos de que não travava e tal, pra poder potencializar os usos desses ambientes em sala de aula. Eu percebi que sala de aula é muito pouco tempo para que os alunos aprendam, se interessem pelos estudos e que o uso deste app é extensivo entre eles então não podia ficar de fora. Orientação, avaliação, atividades de áudio e vídeo em língua estrangeira vão muito bem com esse recurso. E o melhor, o registro fica muito personalizado e por vezes mais confortável para eles. Vejo este recurso como aliado sim. (A)

No início eu não postava nada no Stories, mas depois comecei porque vi que as pessoas estavam tentando interagir nele mais em tempo real. Então eu gostei, eu tenho pensado em produzir conteúdos para o Stories, eu tenho pensado em produzir mais coisas direcionadas para esse recurso. Agora eu gosto deste tipo de comunicação efêmera, eu acho que é bem contemporânea é bem líquida, eu gosto, é bom pensar no permanente, mas é bom pensar no fugaz também. E em âmbito educacional, eu acho que têm muitas possibilidades pedagógicas: dicas para os alunos, você pode ir além do que está sendo estudado, pode aparecer rapidamente para mostrar o que está lendo, comentar brevemente um conteúdo, mandar coisas interessantes, falar sobre músicas. Dá para fazer parte do contexto educacional sim. (D)

Para os professores, então, é possível, de maneira complementar, superficial ou como atividade efetiva, utilizar a função *Stories*. A ideia é explorar a efemeridade do recurso para promover práticas mais condizentes com a educação na cibercultura. Usufruir das linguagens hipermediáticas, da ubiquidade, da memória de duração de 24 horas, da velocidade dos fluxos de informações para produzir conhecimentos. De acordo Souza e Couto (2016, p. 34):

Essa circulação sideral das mensagens e dos saberes pode, em algumas situações específicas, abrir mão dos registros tradicionais, afinal apagar, desaparecer e esquecer também são dimensões importantes do ensinar e aprender, são dimensões importantes das relações humanas, do viver em fluxo.

As memórias efêmeras que pautam este recurso podem, portanto, promover processos de ensino-aprendizagem mais espontâneos, criativos, participativos, sobretudo, fluir tranquilamente na correnteza das transformações atuais.

Conclusões

Ações, pensamentos, acontecimentos e sentimentos fazem parte do viver das pessoas e, a depender das circunstâncias, após o fato ou ação consumados, deseja-se lembrar ou esquecê-los para a plena atividade da memória e da vida. A dualidade, desta forma, entre lembrança e esquecimento, que compõe a memória do sujeito e a memória da sociedade, está presente em todas as situações e provoca tensões sobre o que deve ser preservado ou não. Hoje, na cibercultura, existe também uma memória digital, que transcende a humana, porque caso o indivíduo esqueça completamente o que disse ou o que publicou, as memórias dos dispositivos tecnológicos e, principalmente, da internet, podem guardar por tempo indeterminado e lembrar em momento posterior, de maneira muitas vezes até inconveniente, o que se desejava manter no esquecimento.

A partir destas compreensões é possível alcançar um conjunto de conclusões das quais destacamos duas: a primeira é de que para o contexto de trocas ininterruptas, de espetáculo da vida cotidiana da era da mobilidade, o excesso de memória pode comprometer os usuários, pode provocar problemas e, sobretudo, inibir as interações constantes. Por isso, a função *Stories* é relevante, já que se constitui como espaço para o esquecimento no momento ou dia seguinte. Assim, deixa os usuários mais livres para publicar rotinas ou até mesmo irrelevâncias sem o temor da permanência na memória e, conseqüentemente, de posteriores cobranças. Deste modo o esquecimento e as memórias efêmeras apresentam-se como imprescindíveis na atual configuração da cibercultura.

Uma segunda conclusão é que a função *Stories* do *WhatsApp* pode fazer parte de determinadas práticas pedagógicas de professores. Elaborar, motivar usos deste recurso no cotidiano escolar para promover a criatividade, a participação, a interatividade dos estudantes e professores na lógica e na magia do instante. Por que assim como os registros e memórias permanentes são indispensáveis para os

processos de ensino-aprendizagem, as efemeridades são essenciais para provocar pensamentos mais livres e espontâneos.

Além do fato de que as redes sociais e os aplicativos são o habitat das gerações que estão presentes nas escolas. Professores podem e devem se apropriar, interagir, trabalhar e se divertir com os alunos, narrando e apreciando histórias no prazo máximo de 24 horas. Entre o lembrar e o esquecer, vivemos o desafio de ensinar a aprender na magia do instante das nossas comunicações ubíquas.

Referências

ARAÚJO, P. C.; BOTTENTUIT JÚNIOR, J. B. O aplicativo de comunicação Whatsapp como estratégia no ensino de filosofia. **Revista Temática**, Salvador, Ano XI, n. 2. Fev. 2015. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>>. Acesso em: 12 jun. 2017.

BORGES, Jorge Luis. **Ficciones**. Buenos Aires: Alianza Editorial, 1997.

‘CADE MEU STATUS?’: As pessoas estão bem confusas com a atualização do WhatsApp. **HuffPost Brasil**. 23/02/2017. Disponível em: <http://www.huffpostbrasil.com/2017/02/23/cade-meu-status-as-pessoas-estao-bem-confusas-com-a-atualiza_a_21720153/>. Acesso em: 12 jun. 2017.

CAPELAS, Bruno. Até o fim de 2017, Brasil terá um smartphone por habitante, diz FGV. **LINK**. 19/04/2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/gadget,ate-o-fim-de-2017-brasil-tera-um-smartphone-por-habitante-diz-pesquisa-da-fgv,70001744407>>. Acesso em: 8 jun. 2017.

CHARTIER, Roger; CHARTIER, Anne-Marie. Novas tecnologias – ler e escrever, aprender e apagar. In: ROSING, Tania Mariza

Kuchenbecker (Org.). **Literatura e identidade na era da mobilidade**. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2016.

COUTO, Edvaldo Souza. Pedagogias das conexões: compartilhar conhecimentos e construir subjetividades nas redes sociais digitais. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Org.). **Facebook e educação**: publicar, curtir, compartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014.

FUNÇÃO STATUS DO WHATSAPP atinge 175 milhões de usuários diários e ultrapassa Snapchat: Novidade do app de mensagens, muito parecido ao rival, chega à marca menos de três meses após seu lançamento. G1. 04/05/2017. Disponível em: < <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/funcao-status-do-whatsapp-atinge-175-milhoes-de-usuarios-diarios-e-ultrapassa-snapchat.ghtml>>. Acesso em: 12 jun. 2017.

GOMES, Helton Simões. Criado em 2009, WhatsApp cresceu mais rápido que Facebook em 4 anos: 450 milhões usam o app; aos 4 anos, site era usado por só 145 milhões. Facebook anunciou compra do aplicativo WhatsApp por US\$ 16 bilhões. **G1 São Paulo**. 20/02/2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/02/criado-em-2009-whatsapp-cresceu-mais-rapido-que-facebook-em-4-anos.html>>. Acesso em: 11 jun. 2017.

KURTZ, João. Facebook chega a 1,8 bilhão de usuários ativos; foco é vídeo ao vivo. **TechTudo**. 03/11/2016. Disponível em: < <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/11/facebook-chega-18-bilhao-de-usuarios-ativos-foco-e-video-ao-vivo.html>>. Acesso em: 9 jun. 2017.

MARTINS, Nayara Santana; CLAUDIO, Elexsandra Maria Martins. O uso do WhatsApp® na educação: as visões dos

licenciandos da Universidade Federal do Acre. **Anais do Simpósio Linguagens e Identidades da/na Amazônia Sul-Occidental**, n.1, 2016. Disponível em: <<http://revistas.ufac.br/revista/index.php/simposiufac/article/viewFile/906/503>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

MINAYO, Cecília; GOMES, Suely. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2009.

PRADO, Jean. Os números gigantes do WhatsApp: 1 bilhão de usuários, 42 bilhões de mensagens por dia. **Tecnoblog**. 2015. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/191024/numeros-whatsapp-1-bi-usuarios/>>. Acesso em: 9 jun. 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição cognitiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

REBOUÇAS, C.; MENEZES, J. E, Snapchat: o imediatismo imagético e os laços afetivos. **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – São Paulo, 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/lista_area_IJ-DT5.htm>. Acesso em: 25 maio 2017.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago; SILVA, Tarcízio. **Mídias sociais: saberes e representações**. Salvador: EDUFBA, 2012.

SIBILIA, Paula. O universo doméstico na era da extimidade: Nas artes, nas mídias e na internet. **Revista ECO-Pós**, v.18, n.1, p.133-147, 2015.

SOUZA, Joana; COUTO, Edvaldo. Snapchat: viver e aprender em meio a mensagens autodestrutivas. In: COUTO, E.; PORTO, C; SANTOS, E. **App-learning**: experiências de pesquisa e formação. Salvador: EDUFBA, 2016.

WHATSAPP BLOQUEADO: Relembre todos os casos de suspensão do app. Determinação da Justiça do Rio é a quarta tentativa de bloquear WhatsApp. Operadoras de telefonia já foram notificadas para suspender acesso ao app. **G1 São Paulo**. 19/07/2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/07/whatsapp-bloqueado-relembre-todos-os-casos-de-suspensao-do-app.html>>. Acesso em: 11 jun. 2017.