

Linguagens e Tecnologias Digitais

Vinícius Oliveira de Oliveira



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



Linguagens e Tecnologias Digitais

Vinícius Oliveira de Oliveira

EaD
UFMS  **DIGITAL**

AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância





**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL**

Reitor

Marcelo Augusto Santos Turine

Vice-Reitora

Camila Celeste Brandão Ferreira Ítavo

Obra aprovada pelo Conselho Editorial da UFMS

RESOLUÇÃO nº 249-COED/AGECOM/UFMS, de 12 de setembro de 2024.

Conselho Editorial

Rose Mara Pinheiro - Presidente

Elizabete Aparecida Marques

Alessandra Regina Borgo

Maria Lígia Rodrigues Macedo

Andrés Batista Cheung

Adriane Angélica Farias Santos Lopes de Queiroz

Fabio Oliveira Roque

William Teixeira

Paulo Eduardo Teodoro

Ronaldo José Moraca

Delasnieve Miranda Daspet de Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Diretoria de Bibliotecas – UFMS, Campo Grande, MS, Brasil)

Oliveira, Vinícius Oliveira de.

Linguagens e tecnologias digitais [recurso eletrônico]. / Vinícius Oliveira de Oliveira. – Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2024.
62 p. : il. (algumas color.).

Dados de acesso: <https://repositorio.ufms.br>

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-7613-683-5

Produzido no âmbito do Programa UFMS Digital (Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Tutoria em Educação a Distância).

1. Linguagem e línguas – Estudo e ensino. 2. Tecnologia digital – Estudo e ensino. 3. Letramento digital. 4. Jogos para celular - Educação. I. Título.

CDD (23) 418.007

Bibliotecário responsável: Tânia Regina de Brito – CRB1/ 2.395

Vinícius Oliveira de Oliveira

Linguagens e Tecnologias Digitais

Campo Grande - MS
2024



Sobre o E-book

Este e-book faz parte do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Tutoria em Educação a Distância do **Programa UFMS Digital**, coordenado pela Agência de Educação Digital e a Distância da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Coordenação Geral

Hercules da Costa Sandim

Coordenação Pedagógica

Daiani Damm Tonetto Riedner

Ana Carolina Pontes Costa

Ádamo Duarte de Oliveira

Desenho Instrucional

Pedro Salina Rodovalho

Projeto Gráfico e Diagramação

Maira Sônia Camacho

Revisão de Língua Portuguesa

Aline Cristina Maziero

Thyago José da Cruz



Com exceção das citações diretas e indiretas referenciadas de acordo com a ABNT NBR 10520 (2023) e ABNT NBR 6023 (2018) e dos elementos que porventura sejam licenciados de outro modo, este material está licenciado com uma [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Disciplina

Linguagens e Tecnologias Digitais

Carga Horária

45 horas

Autoria

Vinícius Oliveira de Oliveira

[Currículo Lattes](#)

e-mail: v_oliveira@ufms.br

Ementa

Tecnologias digitais e ensino. Tecnologia como forma de reconfiguração do processo de ensino e aprendizagem. Tecnologia como espaço para novas práticas sociais, culturais e de linguagem. Aproximações entre os conceitos de “Letramento Digital” e “Multiletramentos”

Objetivo Geral

- Estudar aspectos relacionados ao uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em sala de aula, associando teoria e prática, em contextos de aprendizagem de línguas.

Objetivos Específicos

- Refletir sobre o uso das tecnologias no ensino e ampliar a discussão em torno das transformações sociais impulsionadas pelo uso de tecnologias digitais;
- Estudar a terminologia e as teorias relacionadas ao uso de tecnologias para o ensino;
- Debater acerca do espaço ocupado pelas TDIC na esfera social e educacional e os desafios para educação no país.

SUMÁRIO

Módulo 1

8

Tecnologias Digitais e Ensino

Unidade 1 - Introdução ao estudo das tecnologias digitais aplicadas à educação

10

Unidade 2 - Tecnologias Digitais aplicadas ao ensino em cenários de transição

17

Módulo 2

26

Letramento Digital, Práticas Sociais, Culturais e de Linguagem

Unidade 1 - Letramento Digital e o Ensino de Línguas

28

Unidade 2 - Introdução ao Estudo dos Multiletramentos no Ensino de Línguas

35

Módulo 3

44

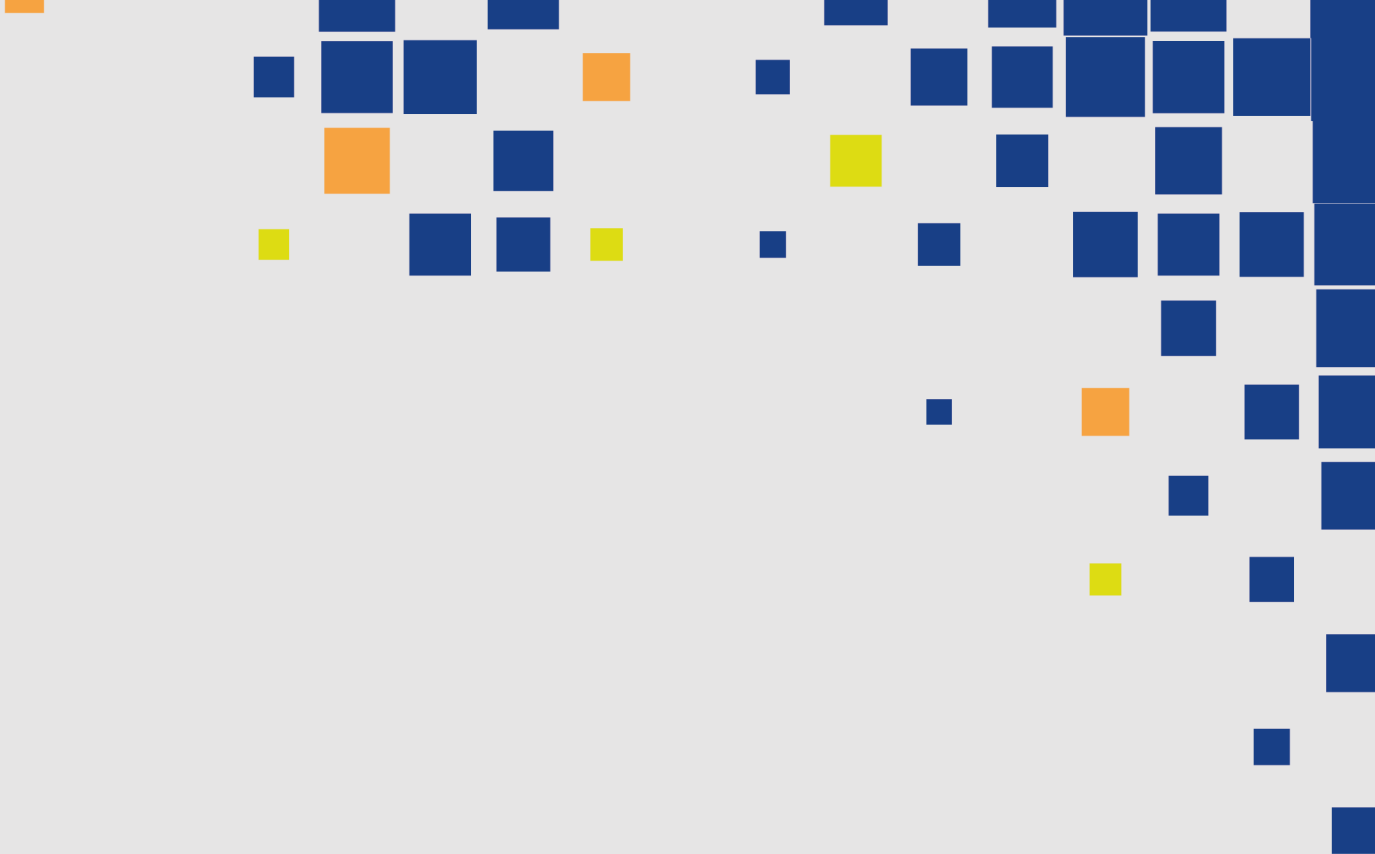
Letramentos Digitais Críticos e Jogos Digitais

Unidade 1 - Letramentos Digitais Críticos

46

Unidade 2 - Letramentos em Jogos Digitais e Pesquisa Relacionada

53



Módulo 1

Tecnologias Digitais e Ensino



Apresentação

Olá, prezado estudante, tudo bem?

A partir de agora, vamos iniciar as atividades do módulo 1, intitulado “**Tecnologias Digitais e Ensino**”. Este módulo está dividido em duas unidades. A unidade 1 é chamada “Introdução ao estudo das tecnologias digitais aplicadas à educação” e a unidade 2 recebe o nome de “Tecnologias digitais aplicadas ao ensino em cenários de transição”.

Essas duas unidades são fundamentais para que consigamos avançar no tema geral da disciplina “Linguagens e Tecnologias Digitais”. Para que seja possível desenvolvermos discussões adequadas sobre essa temática, em nível de especialização, é indispensável que tenhamos condições de problematizar as bases epistemológicas das tecnologias digitais, bem como suas tendências contemporâneas, que serão discutidas com um enfoque principal para os cenários de transição.

Na **unidade 1**, iniciaremos discutindo alguns aspectos teóricos sobre as possíveis relações entre educação, tecnologias, ensino e aprendizagem. Posteriormente, trataremos questões metodológicas sobre algumas tendências na aplicação de tecnologia em sala de aula

Na **unidade 2**, o direcionamento será para refletir as intersecções entre a educação digital e os cenários de transição. Iremos, sobretudo, refletir sobre quais foram as mudanças significativas para a educação digital neste novo cenário pós período pandêmico.

Esperamos que as discussões apontadas aqui sirvam como subsídios para sua atuação como professor em sala de aula e, além disso, contribuam para seu amadurecimento acadêmico.

Vamos em frente!

Um abraço.

Unidade 1

Introdução ao Estudo das Tecnologias Digitais na Educação



Você está pronto para iniciar seus estudos sobre as tecnologias digitais?



O que você espera desta unidade?



Vamos refletir um pouco sobre isso?

Para iniciarmos as discussões, tenho uma pergunta para lhe fazer: veja as imagens abaixo e responda: quais dessas imagens representam usos autênticos da tecnologia em sala de aula?

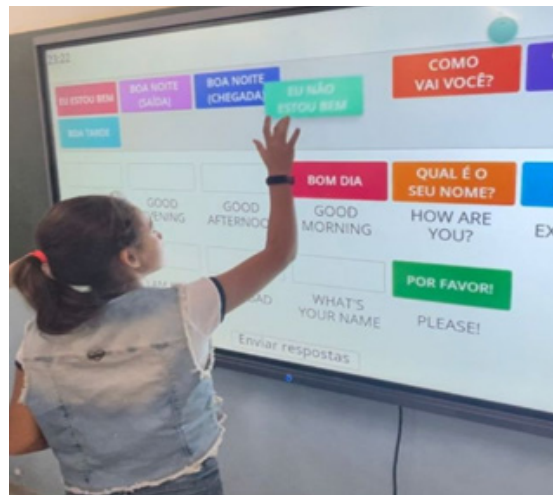
No que diz respeito à tecnologia, podemos identificar que a primeira imagem é de uma sala de aula em um país africano, onde as crianças dependem do quadro negro e do giz para desenvolver suas aprendizagens. Na segunda imagem, aparece uma criança da rede pública de Cubatão, realizando uma atividade da disciplina de Língua Inglesa em uma lousa interativa.

Imagem 1: Sala de aula em Guiné-Equatorial



Fonte: [Correio da Kianda](#)

Imagem 2: Sala de aula em Cubatão - SP



Fonte: [Prefeitura de Cubatão](#)

Voltemos para a pergunta feita anteriormente:

Quais dessas imagens representam usos autênticos da tecnologia em sala de aula? Você já sabe?

Em ambos os casos, podemos identificar as tecnologias sendo utilizadas em diferentes contextos de ensino. O que difere não são as diferenças estruturais que são visíveis nas diferentes escolas. Na verdade, a diferença está nas tecnologias utilizadas.



Na primeira imagem, as crianças estão sendo expostas a uma aula em que as tecnologias utilizadas são analógicas: o quadro negro e o giz. Na segunda, a criança é exposta a uma atividade na qual a tecnologia utilizada é digital: a lousa interativa.

Discutir as diferenças de tecnologias que podem ser utilizadas é um ponto de partida para nossas reflexões sobre as tecnologias digitais na educação. Pense um pouco na sua atuação como professor. Qual dos contextos acima mais se aproxima à sua realidade? O ambiente de sua prática docente é caracterizado pela presença, em maior parte, de tecnologias analógicas ou digitais?

Independente da resposta que você der para essa pergunta, é importante destacarmos duas coisas:

1

As tecnologias (analógicas e/ou digitais) estão presentes em todos os contextos.

2

Não há nada de errado em estar em um contexto caracterizado pela presença majoritária quer de tecnologias analógicas, quer de tecnologias digitais.

Nosso objetivo, nesta disciplina, é pensar em possibilidades para que o trabalho com as tecnologias digitais seja melhor fundamentado e mais efetivo em suas aulas de linguagens.

Dito isso, convido você a assistir ao [vídeo abaixo](#), do professor [Vilson Leffa](#), renomado pesquisador da área de Linguística Aplicada. Ele aborda questões sobre tecnologias digitais e vai um pouco além ao discutir outros tópicos relacionados.

Tecnologias Educativas



No vídeo, Vilson Leffa faz uma apresentação introdutória sobre as tecnologias digitais. Há um diálogo com o que conversamos anteriormente - principalmente na caracterização das tecnologias digitais e analógicas. Além disso, o vídeo a que acabamos de assistir aborda temas mais específicos. São eles:

- 1. a definição de tecnologia e**
- 2. o papel da tecnologia na sala de aula.**

Inicialmente, quanto à definição de tecnologia, cabe destacar que é entendida “como um artefato cultural construído pelo homem”. Essa definição, ainda que bastante geral, interessa-nos, sobretudo, para refletirmos inclusive, que as tecnologias educacionais foram desenvolvidas com base em concepções teóricas específicas sobre ensino e aprendizagem.

Um exemplo que posso apresentar como digno de ilustração é uma tecnologia digital voltada para o ensino de línguas que se chama Duolingo. Vocês já ouviram falar?



Duolingo é uma das mais famosas ferramentas digitais de ensino de línguas.

Acesse o site oficial do [Duolingo](https://www.duolingo.com)

É muito provável que professores de línguas estrangeiras tenham ouvido falar nesse aplicativo. Basicamente, as tarefas apresentadas pelo recurso enfocam o caráter estrutural sobre o ensino de línguas. Isto é, parte-se do pressuposto de que o usuário proficiente na língua que está interessado em aprender é aquele que acertou um maior número possível de questões de caráter estruturalista. Nesse sentido, cabe salientar que os desenvolvedores deste aplicativo abordam a aprendizagem de língua a partir do uso adequado e proficiente de suas estruturas.

Em relação ao segundo item destacado, o papel da tecnologia na sala de aula, Vilson Leffa destaca que deve ser “invisível” e que a tecnologia digital deve “somar e não substituir”. Essa abordagem é de suma importância para que consigamos compreender como integrar a tecnologia educacional de forma eficaz em sala de aula.

É comum que encontremos por aí alguns anúncios e propagandas que prometem que a tecnologia digital irá substituir o professor ou os diferentes recursos de aprendizagem tradicionalmente utilizados em sala de aula.

Como é sabiamente apontado por Leffa, no entanto, a tecnologia digital não chega até nós com o propósito de substituir as outras tecnologias analógicas existentes nem tampouco o homem, mas, em vez disso, somar-se ao que van Lier (2004) chama de uma “ecologia de aprendizagem”, ou seja, a um universo onde a aprendizagem ocorre na interação entre professor, estudante e os recursos de ensino, os quais podem ser analógicos e/ou digitais.

Que tal testar seus conhecimentos sobre as distinções entre tecnologias analógicas e digitais?

Clique aqui para fazer o Quiz! 

Vamos revisar o que discutimos até agora?

1 Nesta unidade, nossa discussão iniciou com uma reflexão acerca dos recursos educacionais possivelmente trabalhados em sala de aula. Naquele momento, conseguimos compreender que as tecnologias podem ser tanto analógicas (como o **giz** e o **quadro negro**) quanto digitais (como as **lousas digitais**).

2 Posteriormente, assistimos a um vídeo do canal “Epifanias em Linguística Aplicada”, que foi produzido pelo Prof. Dr. Vilson José Leffa. De modo específico, assistimos ao **vídeo** intitulado “Tecnologias Educacionais”.

3 Com base nas discussões apresentadas, concentramos nossa atenção em dois aspectos:

a. Primeiro, na compreensão de que a tecnologia digital (assim como a analógica) é um artefato desenvolvido pelo homem e, consequentemente, não é neutra, pois reflete os princípios de aprendizagem e as ideologias de seus criadores. Usamos o aplicativo **Duolingo** como exemplo.

b. Em um segundo momento, a partir das considerações traçadas por **Vilson Leffa**, debatemos a tecnologia como algo que deve ser “invisível”. Essa invisibilidade deve cercar as tecnologias digitais.

4 Para concluir as discussões apresentadas ao longo desta unidade, é importante refletir sobre a questão do acesso às tecnologias digitais no ensino.

Vamos lá?



Quando discutimos sobre a possibilidade de novas práticas de ensino mediadas por tecnologias é muito comum que as pessoas considerem as práticas que utilizam tecnologias digitais como utópicas.

No estudo de Ferreira et al. (2023), são abordadas maneiras relevantes e eficientes para a inserção da tecnologia educacional. **As alternativas sugeridas pelos autores são:**



1. formação continuada do professor;
2. acesso a recursos tecnológicos adequados;
3. suporte técnico;
4. a criação de comunidades virtuais de aprendizagem;
5. a definição de objetivos claros;
6. a organização do tempo de preparação para o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

Embora certamente existam outras alternativas para tornar o trabalho com as tecnologias efetivamente exequível, esses princípios oferecem um horizonte pedagógico muito promissor para que os professores consigam usar as tecnologias digitais em sala de aula com sucesso.

Qual desses princípios você, professor e professora, considera mais importante para inserção da tecnologia educacional no ensino?

1. formação continuada do professor;

Feedback: De fato, promover a constante atualização dos saberes dos professores é um ótimo meio de inserção da tecnologia educacional no ensino. Vamos continuar nossas reflexões?

2. acesso a recursos tecnológicos adequados;

Feedback: Realmente, o acesso a recursos adequados é um fator essencial para a inserção da tecnologia educacional no ensino. Vamos continuar nossas reflexões?

3. suporte técnico;

Feedback: Às vezes enfrentamos problemas técnicos que não sabemos resolver. Contar com o suporte adequado pode favorecer a inserção da tecnologia educacional no ensino. Vamos continuar nossas reflexões?

4. a criação de comunidades virtuais de aprendizagem;

Feedback: A troca de saberes e experiências através de comunidades virtuais é um ótimo meio de inserção da tecnologia educacional no ensino. Vamos continuar nossas reflexões?

5. a definição de objetivos claros;

Feedback: Com certeza! É importante que os objetivos do uso de tecnologia educacional no ensino sejam claros e bem definidos. Vamos continuar nossas reflexões?

6. a organização do tempo de preparação para o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

Feedback: O uso de tecnologias digitais em sala de aula exige planejamento. É essencial reservar um tempo para pensar como mobilizar a tecnologia digital no ensino. Vamos continuar nossas reflexões?

Antes de finalizarmos, o que você acha de fazer uma ampla reflexão sobre as tecnologias (digitais e/ou analógicas) que têm sido utilizadas em suas aulas? Sugiro que você reflita sobre as questões listadas abaixo. Depois de investigar um pouco mais estes temas, você estará mais seguro para a próxima unidade.

Para refletir:

Quais tecnologias analógicas você mais utiliza em sala de aula?

Quais os principais desafios das tecnologias analógicas?

Quais são os desafios para incorporar tecnologias digitais nas suas aulas?

Como que a leitura deste módulo contribuiu para o seu amadurecimento profissional e intelectual enquanto professor de linguagens?

Em que medida as tecnologias analógicas que você utiliza poderiam dar espaço para as tecnologias digitais? Como as tecnologias digitais poderiam ser integradas em suas aulas?

Certamente, ao ler sobre esse assunto, muitas lembranças sobre o período pandêmico vieram à tona, não é mesmo?

Recorde, por um momento, o período da pandemia, em que nós, professores, tivemos de nos adaptar a novas tecnologias e metodologias. Os desafios pedagógicos se juntaram à emergência em saúde pública causada pelo vírus. Enfrentamos ainda problemas de saúde mental, decorrentes do necessário isolamento social.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), em maio de 2023 o período emergencial da pandemia de covid-19 chegou ao fim. Atualmente, estamos em um período de transição. Portanto, para pensarmos em tecnologias digitais, precisamos levar em conta o momento histórico, no qual as tecnologias digitais, ganham mais força e destaque, favorecendo a sua presença em contextos de ensino-aprendizagem.

Para que tenhamos condições de ir além e debater esses aspectos, a próxima unidade será dedicada de forma exclusiva a pensarmos no papel das tecnologias digitais de ensino neste período de transição. Agradeço sua atenção até aqui e espero que essa unidade tenha sido o pontapé inicial de uma disciplina que irá agregar conhecimentos significativos na sua formação.

Unidade 2

Tecnologias digitais aplicadas ao ensino em cenários de transição

Seja bem-vindo e bem-vinda à unidade 2: “Tecnologias Digitais aplicadas ao ensino em cenários de transição”. Nesta unidade, daremos continuidade à unidade anterior, de caráter introdutório sobre as tecnologias digitais aplicadas ao ensino. Espero que, ao final desta unidade, tenha te ajudado a desenvolver reflexões relevantes sobre as exigências que o cenário educacional atual demanda ao professor brasileiro.

Imagino que você deve estar com uma certa expectativa acerca do que, especificamente, será trabalhado nesta unidade, não é mesmo? Afinal, o cenário de transição é algo que suscita muitas dúvidas para os professores.

Portanto, para apresentar possíveis respostas, irei iniciar com a definição do termo “transição”, segundo o Dicionário Online da Língua Portuguesa www.dicio.com.br. O referido termo apresenta duas acepções que exigem-nos bastante atenção:

transição (s.f.)

Lexicógrafa responsável: Débora Ribeiro

1. Estádio intermediário: passar sem transição do estado feudal à democracia moderna.
2. Passagem de um estado de coisas a outro: uma rápida transição; mudança.

Fonte: [Dicionário Online de Português](http://www.dicio.com.br)

A primeira acepção direciona a compreensão do termo para um “estado intermediário”. Na segunda, a ênfase é direcionada para uma noção de “passagem”. Mais precisamente, de um estado para outro.

Sob um ponto de vista prático, é oportuno que tenhamos condições de discutir quais são as tendências para a educação digital. Logo, para que isso seja possível, vamos analisar uma reportagem que debate justamente algumas tendências deste período de transição na educação atual. Em uma reportagem lançada pelo site Educação do Futuro há o destaque para três tendências em especial:

Aulas colaborativas



A colaboração na sala de aula se traduz na necessidade de que os estudantes assumam uma postura mais ativa no processo de ensino e de aprendizagem. Isto é, não se espera, em um cenário de transição, que o professor seja a única fonte de aprendizagem. O protagonismo deve ser direcionado para que o estudante seja agente de sua própria aprendizagem.

Educação híbrida



No atual contexto socioeducacional, é possível considerar que os espaços percorridos pelos aprendizes não são mais apenas físicos e/ou virtuais. A tendência, neste cenário de transição, é que os aprendizes circulem com naturalidade pelos os espaços físicos e virtuais ao mesmo tempo durante o processo de aprendizagem.

Aprendizado na nuvem



Constitui-se como a terceira tendência para a aprendizagem neste cenário de transição. Mais do que nunca, o acesso à nuvem tende a se tornar um hábito para que os usuários acessem os materiais de ensino, independentemente de onde estiverem, sem que exista a obrigatoriedade de frequentar determinados acervos físicos. Além disso, o acesso à nuvem traz inúmeras facilidades ao professor, pois existe a possibilidade de enviar materiais que podem ser acessados instantaneamente pelos estudantes.

Fonte: [Educação do Futuro](#)

Após abordar algumas tendências para a educação digital em um período de transição, busco, a partir de agora, discorrer a respeito do que pode ser a “Galinha dos Ovos de Ouro” desta fase. Você já ouviu falar em Recursos Educacionais Abertos (REA)?

Para conhecer e saber como os REAs podem ser utilizados, vamos assistir a um outro vídeo produzido pelo prof. Dr. Vilson José Leffa e hospedado em seu canal “Epifanias em Linguística Aplicada”. **Assista ao vídeo:**



Vamos começar a discussão a partir da definição teórica do termo. Prestemos atenção na definição elaborada pela UNESCO para Recursos Educacionais Abertos (REA), que o prof. Vilson Leffa resgata durante o vídeo:

“REAs são recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público, ou que tenham sido disponibilizados com uma licença de propriedade intelectual que permita seu uso e adaptação por terceiros.”

Pense, agora, no seu trabalho como professor de línguas e reflita sobre as questões apresentadas a seguir. São exercícios de reflexão para compreender melhor o que são os REA.

1. Quais materiais didáticos você utiliza que se aproximam de um REA?

- a. Em relação a essa primeira pergunta, é provável que você tenha lembrado de alguma apostila digital ou arquivo .pdf que esteja usando em suas aulas, não é?

2. Quais são os motivos que fazem os Recursos Educacionais Abertos (REA) serem vistos como elementos cruciais, ou “a galinha dos ovos de ouro”, no contexto atual de transição para a educação digital? Quais aspectos dos REA contribuem para sua importância crescente neste cenário?

- b. Essa questão exige uma reflexão mais aprofundada. Proponho que façamos, juntos, a investigação de alguns conceitos do vídeo apresentado. Vamos lá?

É fundamental que compreendamos o significado de um REA, a partir das contribuições do professor Vilson Leffa. Para que isso seja possível, vamos tratar de algumas questões que são, possivelmente, as mais importantes.

Primeiramente, é importante distinguir entre os conceitos de **recurso** e **objeto**. Pense, mais uma vez, nos materiais didáticos que você usa em sala de aula. Na sua opinião, eles são objetos ou recursos? Provavelmente, eles são objetos, não é mesmo? Afinal, de acordo com o que foi apresentado no vídeo, os objetos se diferenciam dos recursos na medida em que aqueles devem ser compreendidos como um objeto final, enquanto esses como meios para chegar a determinado fim.

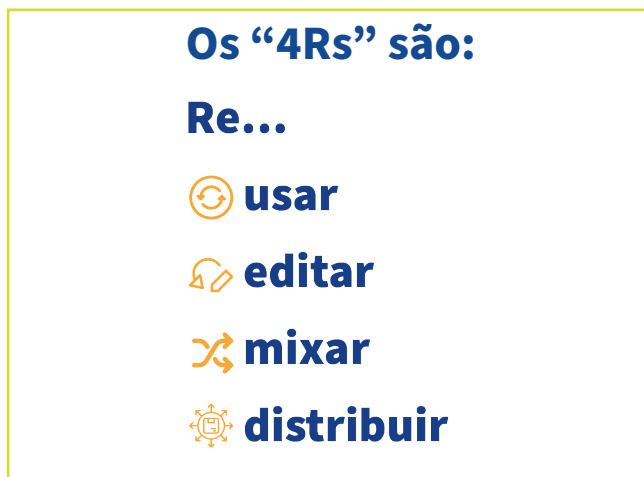
Vamos pensar em um exemplo: o jogo digital *Monster Phrases*



Fonte: [Monster Phrase: Game to Learn English](#)

O objetivo deste jogo é preencher corretamente as frases de acordo com as imagens e as opções apresentadas. Por um lado, todos concordamos que se trata de um jogo educacional que poderia ser facilmente utilizado em um contexto digital por algum professor de línguas. A dúvida, no entanto, é a seguinte: trata-se de um objeto ou de um recurso?

Se você disse que se trata de um objeto, acertou. O que é necessário para que o jogo citado seja considerado um recurso? A resposta deve levar em conta a possibilidade de que o usuário possa colocar em prática os “4Rs”.



Dito de outra forma, se esse jogo digital pudesse ser reusado, reeditado, remixado e redistribuído, poderia ser considerado como um Recurso Educacional Aberto. Nas condições atuais em que ele é apresentado, enquadra-se como um objeto educacional aberto.

Você deve estar se perguntando: mas, por qual motivo um Recurso Educacional Aberto deve ser priorizado em relação a um objeto? A resposta é simples: um recurso educacional aberto permite que o professor adapte o material conforme seus interesses e propósitos e, posteriormente, esse material pode ser reutilizado ou reeditado por outros professores de acordo com objetivos compatíveis a cada realidade.

Ainda pode se perguntar: “como vou encontrar um lugar que me possibilite colocar em prática os conhecimentos sobre os recursos educacionais abertos?” Para responder essa pergunta, vou te apresentar o ELO - Ensino de Línguas Online.

Figura 1: Sala de aula em Guiné-Equatorial



Fonte: [Monster Phrase: Game to Learn English](#)

O ELO é um sistema de autoria de materiais para o ensino de línguas aberto, no qual professores e estudantes têm a possibilidade de trabalhar colaborativamente. Ao acessar o ELO, é possível, na condição de professor, utilizar materiais que foram desenvolvidos por outros professores, assim como é possível também realizar todas as atividades que descrevem os “4Rs”.

Ficou curioso? Acesse o ELO, crie sua conta e coloque em prática todos os conhecimentos adquiridos sobre os recursos educacionais abertos. Quando você estiver trabalhando com o recurso, reflita sobre as discussões feitas aqui sobre esse momento de transição na educação que estamos vivendo e lembre o porquê de tantas vezes eu ter lhe falado que os REA são a Galinha dos Ovos de Ouro desta fase da educação, sobretudo para a educação digital.

Desenvolver seus próprios materiais no ELO é uma excelente oportunidade de colocar em prática tudo que aprendeu até o momento e, além disso, diversificar a qualidade dos materiais de ensino apresentados aos seus alunos! Tenho certeza de que eles vão curtir bastante a oportunidade de fazer atividades na modalidade *on-line*.

Não se preocupe com a provável inexperiência em desenvolver materiais. Independente da disciplina que você ministrar, seja de Língua Portuguesa, Estrangeira ou de Literatura, há uma quantidade significativa de materiais que se pode utilizar como base para desenvolver os seus. Desejo boa sorte e muito sucesso na elaboração de materiais!



[Clique aqui para explorar os recursos do ELO](#)

Por fim, para que você tenha condições de aprofundar ainda mais seus conhecimentos acerca da discussão sobre as possíveis relações entre educação e o período de transição pós covid-19, sugiro que leia o texto “[Educação e Tecnologias Digitais na Pandemia: Ciclos da Precariedade](#)”. Esse texto foi publicado pela professora Ana Elisa Ribeiro em 2021.

Considerações finais

Prezado estudante,

Primeiramente, gostaria de agradecer pela oportunidade de discutirmos uma série de questões envolvendo as tecnologias digitais aplicadas à educação. Espero que todas essas discussões tenham realmente contribuído para seu amadurecimento intelectual e acadêmico.

Antes de encerrarmos o módulo 1, vamos fazer uma retrospectiva sobre tudo que foi falado? Acho que é uma boa ideia.

Na **unidade 1** intitulada “Introdução ao Estudo das Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação”, começamos uma discussão acerca do conceito de tecnologia, levando em conta as diferenças entre as tecnologias analógicas e as digitais. Após essa diferenciação, passamos a debater sobre o papel da tecnologia em sala de aula, a partir do vídeo “Tecnologias Educacionais”, produzido pelo prof. Dr. Vilson Leffa e armazenado em seu canal no Youtube.

Na **unidade 2**, apresentamos o conceito de “transição” e discutimos, a partir dele, a etimologia da palavra. Posteriormente, discutimos alguns dos principais aspectos deste período, que é de transição na educação digital. Por fim, meu objetivo foi fortalecer a tese apresentada no início do capítulo de que os REA são como Galinhas dos Ovos de Ouro para a educação digital. Para concluir, citei o ELO como um recurso a ser explorado por professores, tendo em vista o objetivo de desenvolver materiais digitais de ensino que fossem compatíveis com as demandas de um cenário de transição.

Espero, com muita expectativa, que você tenha conseguido perceber o encaminhamento metodológico que tracei para o seu percurso de aprendizagem. Esses conhecimentos sobre tecnologias digitais são introdutórios. Espero que tenham lhe ajudado a criar um repertório de saberes sobre o ensino por meio da educação digital e, ao mesmo tempo, que você se interesse pelas aproximações entre a linguagem e a tecnologia.

Essas aproximações ficarão mais nítidas nas duas unidades seguintes. Afinal, nossa disciplina irá abordar as “Linguagens e Tecnologias Digitais”. O texto que produzi, embora tenha trazido exemplos que contemplam o ensino de línguas, se propõe a ser acessível e didático para profissionais de todas as áreas e níveis da educação.

Entretanto, de agora em diante, iremos aprofundar nossas discussões e referências para o universo da **Linguística Aplicada**. Em nossa área, estão sendo desenvolvidas muitas pesquisas que são de extrema relevância para que tenhamos condições de analisar a na-

tureza social dos processos de ensino e aprendizagem de línguas mediados por tecnologias. Espero que nossas discussões futuras sejam capazes de inspirar você a ler e se aprofundar nos assuntos que vamos discutir daqui pra frente

Agradeço, imensamente, a oportunidade de aprender e dialogar com você ao longo deste módulo e espero que as discussões futuras te motivem ainda mais a continuar neste curso de especialização. Por fim, peço que não esqueça sobre tudo que conversamos neste primeiro módulo. São discussões bastante amplas sobre tecnologias digitais Além disso, estarão conectadas aos módulos e unidades subsequentes desta disciplina.

Passamos, agora, para o módulo 2, no qual discutiremos alguns conceitos que estão bastante em voga na Linguística Aplicada. Vamos privilegiar o **Letramento Digital** e os **Multiletramentos**.

Você já ouviu falar sobre esses conceitos?

Caso a resposta seja positiva, você terá a oportunidade de refletir um pouco mais sobre eles. Caso seja negativa, não fique preocupado, pois vai conseguir compreendê-los.

Até a próxima!

Referências

FERREIRA, L. T. (et. al.) Ferramentas digitais na formação continuada do professor: como potencializar a aprendizagem com tecnologia. **REBENA**. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem v. 7, p. 420-436. 2023

LEFFA, V. J. **Tecnologias educacionais: o professor como polinizador**. 2021. Vídeo (8 min). Disponível em [Tecnologias Educacionais](#) . Acesso em 27 nov. 2023

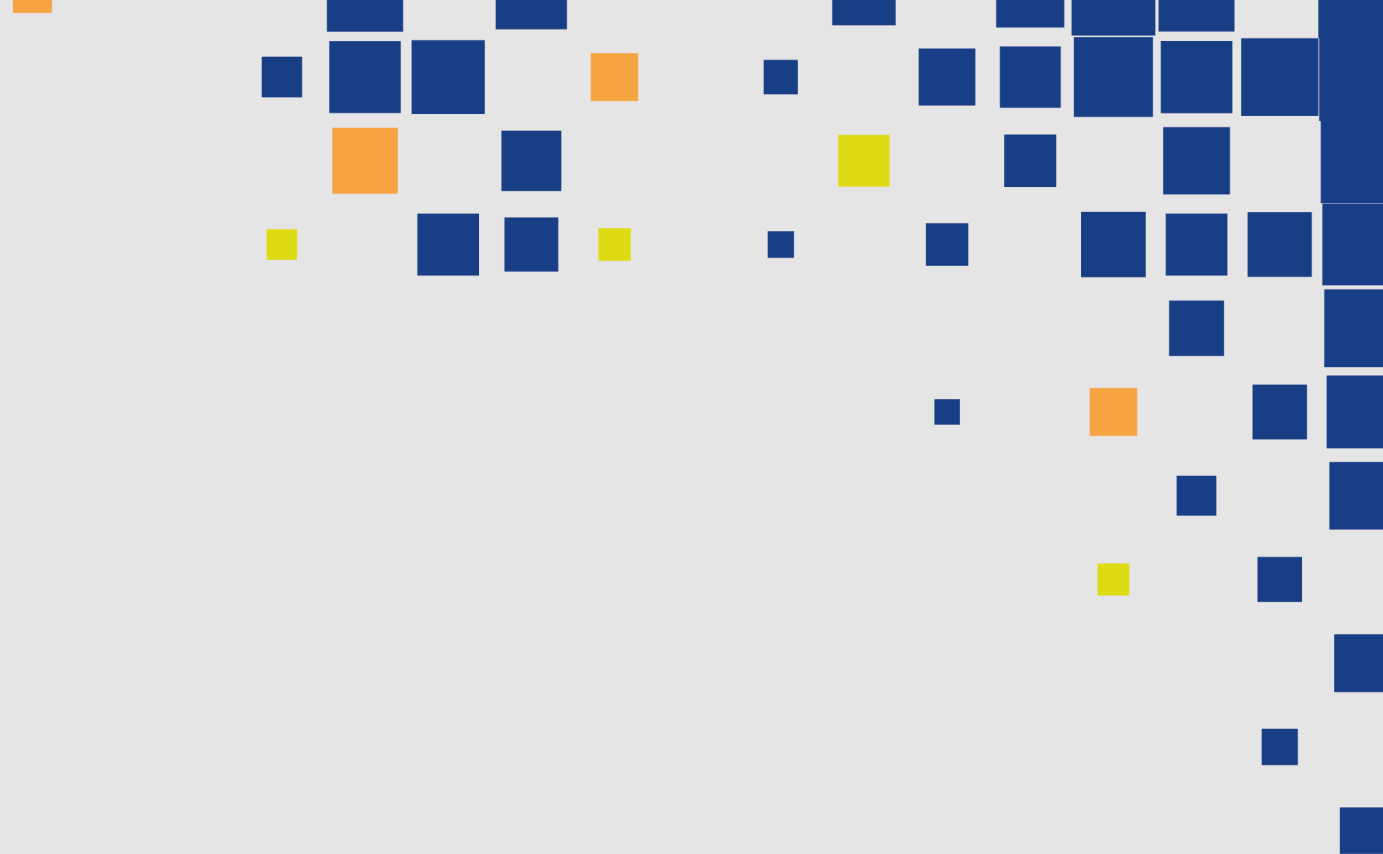
LEFFA, V. J. **Recursos Educacionais Abertos**. Vídeo (9 min). 2022 Disponível em [Recursos Educacionais Abertos](#) . Acesso em 27 nov. 2023.

MONSTER PHRASES, versão online. **Games to Learn English**, 2020.. Disponível em: <https://link.ufms.br/JhwKD> . Acesso em 07 dez. 2023.

NOTÍCIAS DA REDE. Ministro guineense defende introdução do crioulo e línguas nacionais no ensino. **IPOL**, Instituto de Investigação e Desenvolvimento em Política Linguística Disponível em: <https://link.ufms.br/wlpsh> . Acesso em 27 nov 2023

PREFEITURA DE CUBATÃO. Pioneirismo: saem lousas de giz, entram telas e mesas interativas na rede municipal de ensino de Cubatão. **PMC** Disponível em: <https://www.cubatao.sp.gov.br/pioneirismo-saem-lousas-de-giz-entram-telas-e-mesas-interativas-na-rede-municipal-de-ensino-de-cubatao/> . Acesso em 27 nov 2023

VAN LIER, Leo (org). **The ecology and semiotics of language learning: a sociocultural perspective**. Dordrecht: Springer Netherlands, 2004.



Módulo 2

Letramento Digital, Práticas Sociais, Culturais e de Linguagem



Apresentação

Olá, prezado estudante, tudo bem?

A partir de agora, iniciaremos o módulo 2, intitulado **“Letramento Digital, Práticas Sociais, Culturais e de Linguagem”**. Este módulo está dividido em duas unidades, as quais são intituladas “Letramento Digital e o Ensino de Línguas” e “Introdução ao Estudo dos Multiletramentos no Ensino de Línguas”.

Você conhece os termos “Letramento Digital” e “Multiletramentos”? Seja novidade ou não para você, a partir de agora discutiremos esses dois conceitos de forma introdutória e tendo em vista o objetivo de relacioná-los o máximo possível com o contexto de ensino e de aprendizagem de línguas.

Espero que, ao final do módulo, você tenha a oportunidade de refletir o suficiente sobre esses conceitos e que, além disso, você possa incorporá-los o máximo possível, seja na sua prática como professor de linguagens, seja nas pesquisas que serão desenvolvidas nesta especialização. Lembro a você que deve-se tentar relacionar o máximo possível das discussões estabelecidas aqui com o módulo anterior, que se propôs a debater tecnologias digitais aplicadas à educação de uma maneira geral e introdutória.

Na **unidade 1**, iniciaremos discutindo o conceito de Letramento Digital. Ele vem sendo amplamente utilizado na agenda educacional.

Posteriormente, na **unidade 2**, ao discutirmos a respeito dos Multiletramentos, buscaremos relacioná-los com pesquisas que os problematizam sob diversas perspectivas. Isso se deve ao fato de que o conceito de “multiletramentos” vem sendo discutido com base em diferentes perspectivas ao longo dos últimos anos por pesquisadores do campo de estudos da linguagem. Logo, faz-se necessário apresentar, ainda que de forma introdutória, as diretrizes sobre as quais foi formulado.

Vamos em frente!

Um abraço.

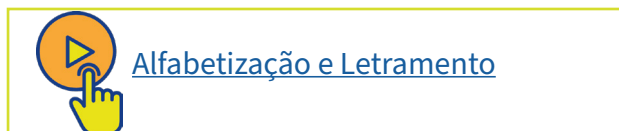
Unidade 1

Letramento Digital e o Ensino de Línguas

Vamos iniciar a nossa unidade abordando um aspecto paradoxal e relevante para os propósitos a serem alcançados ao longo desta disciplina: a tradução da palavra inglesa *literacy*. Em inglês, seu significado pode remeter aos termos “alfabetização” e também “letramento”. Porém, é cabível destacar que esses termos significam coisas diferentes. Você sabe diferenciar letramento e alfabetização?

Vamos assistir um vídeo que faz a distinção entre esses dois termos. Nesse vídeo, a professora Magda Soares aborda as principais diferenças e particularidades que existem.

Vamos conferir:



Com base no vídeo que acabamos de assistir, fica claro que, embora apresentem a mesma tradução em Língua Inglesa, os termos “**alfabetização**” e “**letramento**” apresentam conceituações distintas.

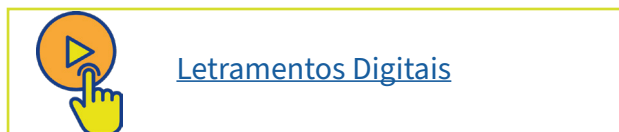
A noção de **alfabetização** está associada ao domínio do código escrito, ou seja, um sujeito alfabetizado é aquele que conhece o código linguístico.

O **letramento**, por sua vez, vai além do código. O letramento consiste no uso da escrita e da leitura como prática social.

De modo geral, a diferença entre ambos os termos se restringe à ideia de que o processo de alfabetização é explicado a partir da codificação linguística, enquanto o de letramento se manifesta a partir do uso da escrita por meio da interação com o mundo.

Agora, vamos avançar nossas discussões para o âmbito digital. Se o letramento consiste em um processo de interação com o mundo, devemos levar em conta que o acréscimo do termo “digital” irá representar a interação entre usuário e contexto em que vive, por meio da linguagem em contextos digitais? Vejamos em que medida essa definição faz sentido ou não.

Para iniciar nossas discussões, iremos assistir a mais um vídeo que foi preparado pelo prof. Dr. Vilson José Leffa, para o seu canal “Epifanias em Linguística Aplicada”. O título do vídeo é “Letramento Digitais”. Veja:



E aí, o que você achou? O conteúdo apresentado no vídeo traz uma excelente introdução.

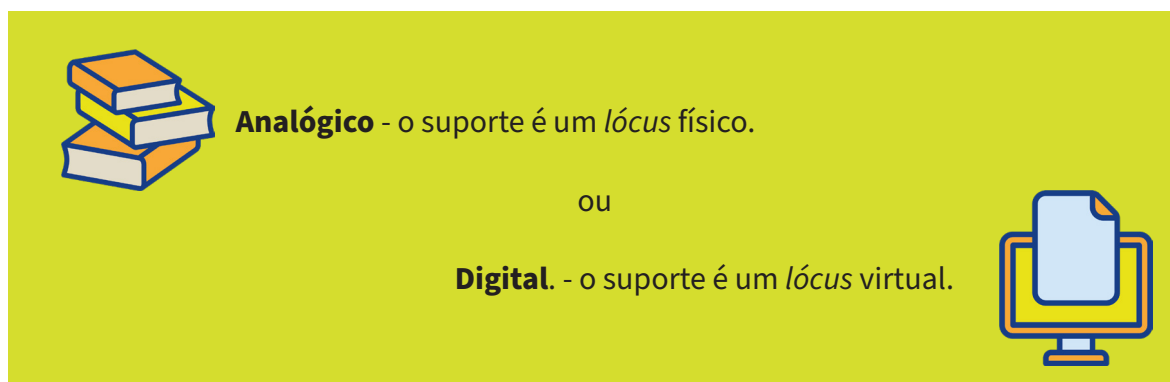
Antes de prosseguir nossos estudos, no entanto, vamos entender o que queremos dizer quando falamos em “letramentos digitais”. Segundo Dudeney et al. (2016, p. 17), Letramentos Digitais são “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”.

É importante termos em mente que, para falarmos em letramento digital, devemos, obrigatoriamente, levar em conta alguns conceitos que são discutidos ao longo do vídeo. Não nos aprofundaremos sobre todos os aspectos mencionados. Será necessário estabelecermos um recorte e tratarmos dos conceitos mais relevantes para os letramentos digitais.

Vamos compreender melhor o que é suporte. Para apresentarmos esse conceito, recorremos a Marcuschi (2008). Segundo ele:

[...] entendemos aqui como suporte de um gênero um *lócus* físico ou virtual com formato que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto. “pode-se dizer que suporte de um gênero é uma superfície física em formato específico que suporta, fixa e mostra um texto. essa ideia comporta três aspectos: a) suporte é um lugar (físico ou virtual); b) suporte tem formato específico; c) suporte serve para fixar e mostrar o texto”. (Marcuschi, 2008, p. 174-175)

Como visto no vídeo do prof. Vilson Leffa, o suporte é o aspecto definidor para que consigamos identificar se o **Letramento** é:

A diagram on a yellow background. On the left, there is an icon of three stacked books. To its right, the text "Analogico - o suporte é um *lócus* físico." is written in black. In the center, the word "ou" is written. To the right of "ou", the text "Digital. - o suporte é um *lócus* virtual." is written in black. On the far right, there is an icon of a computer monitor displaying a document.

Vamos, agora, pensar nos diferentes letramentos que você mobiliza no seu dia a dia como professor de linguagens?

Considerando a sua formação e as suas condições de trabalho, os letramentos com os quais você lida na maior parte do tempo são letramentos analógicos ou digitais? E os seus estudantes?

Embora eu não te conheça pessoalmente, acredito que a resposta para as duas perguntas feitas anteriormente é que são Letramentos Digitais, não é mesmo? Afinal, as tecnologias digitais estão, atualmente, tão inseridas em nossas vidas que, ao pensarmos em suportes físicos, pode até parecer um pouco estranho, não é?

Logo, é fundamental que pensemos nas propostas sobre Letramento Digital aplicadas ao ensino e à aprendizagem de línguas – seja materna ou estrangeira. Afinal, enquanto professores e estudiosos das linguagens, não podemos deixar de levar em consideração que nossos estudantes estão cada vez mais imersos em um contexto digital, no qual leem, escrevem, interagem e, sobretudo, mobilizam diferentes práticas sociais direcionadas para o ensino e à aprendizagem de línguas.

Para tratarmos as questões concernentes aos Letramentos Digitais, iremos abordar de uma forma prática, a partir das sugestões de atividades para serem desenvolvidas em sala de aula por Dudeney et al. (2016). Primeiramente, a atividade será amplamente detalhada conforme a sugestão original apresentada na obra do autor. Após isso, faremos algumas discussões, levando em consideração o aparato teórico apresentado sobre Letramentos Digitais até o momento.

Vamos, então, discutir os Letramentos Digitais sob uma perspectiva prática. A seguir, será apresentado um plano de aula desenvolvido com isso em mente. Esse plano de aula foi extraído do livro “Letramentos Digitais”, organizado por Dudeney et al. (2016), e objetiva discutir a questão da inserção de *hiperlinks* em textos. Vamos explorar essa proposta de atividade?

Exemplo de atividade: Link com Esportes

Os estudantes produzem um texto curto com *hiperlinks* sobre uma famosa personalidade esportiva e o acrescentam à *wiki* da turma.

A inserção de *hiperlinks* em um texto *on-line* pode afetar tanto sua credibilidade quanto sua legitimidade. Esta atividade objetiva despertar a consciência dos estudantes para os efeitos de incluir muitos ou poucos *hiperlinks* em um texto. Isso leva a pensar no cuidado que é preciso ter com *hiperlinks*.

Informações:

Tópico: Esportes

Objetivo: Despertar a consciência do uso apropriado de *hiperlinks* em textos *on-line* e dos efeitos dos *hiperlinks* na leitura.

Tempo: 60 minutos

Suporte técnico: *wikis*

Linguagem:

Vocabulário: Esportes, biografias

Funções: Narrar; discutir

Competências: Ler, falar, escrever

Recursos:

Equipamentos: computadores conectados à internet ou dispositivos móveis para os estudantes (um por estudante).

Ferramentas: *wiki* da classe (ex: *PBworks* ou *wikispaces*)

Documentos: ficha de exercício *on-line* (Ficha da Atividade 7. Disponível em: www.parabolaeditorial.com.br/letramentos-digitais)

Método:

Antes de iniciar:

Imprima uma cópia do texto de Robby Robson extraído da *Wikipédia* (pt.wikipedia.org/wiki/Bobby_Robson) para cada estudante.

Crie uma *wiki* para a classe e convide os estudantes a colaborarem; isso será usado no passo 8.

1. Introduza o assunto esportes. Que esportes seus estudantes praticam? Que eventos esportivos eles frequentam, a quais assistem pela televisão? Quais são as personalidades esportivas mais célebres no momento e quais esportes eles praticam?

2. Avise aos estudantes que eles vão participar de um *quiz* esportivo. Será que eles conseguem cruzar a personalidade esportiva com a nacionalidade e o esporte praticado?

3. Dê feedback. Que mais os estudantes sabem sobre esses [as] esportistas? Focalize em Bobby Robson - o que eles sabem sobre ele? (Provavelmente saberão pouco, se é que sabem algo, o que é ideal para o objetivo desta tarefa).

4. Diga aos estudantes que eles têm, individualmente, dois minutos para lerem um pequeno texto *on-line* sobre Robson. Remeta os estudantes ao verbete da *Wikipedia* sobre Bobby Robson (como indicado acima) e peça-lhes para seguirem tantos hiperlinks quanto possam nesses dois minutos.

5. Pergunte aos estudantes o que descobriram sobre Robson.

6. Peça aos estudantes que discutam as perguntas da tarefa 2 da ficha de exercícios de trabalho em pequenos grupos, ou com a classe toda. No *feedback* dessa discussão, evoque ou destaque os pontos seguintes:

- Textos factuais online sem *hiperlinks* podem dar a impressão de não terem sido bem pesquisados, ou estarem inteiramente baseados em fatos.
- Incluir *hiperlinks* em um texto pode fazê-lo parecer mais factual. Todavia, precisamos levar em conta o que está interligando e o que ele acrescenta ao texto. Alguns dos *hiperlinks* no texto sobre Robson podem não ser especialmente úteis ou utilizáveis.
- Incluir *hiperlinks* demais em um texto pode torná-lo mais difícil de ler, porque temos que decidir o tempo todo se seguimos o *link* ou não. Isso pode retardar

nossa leitura e nos fazer entender e lembrar menos elementos. E se realmente seguirmos os *hiperlinks*, podemos facilmente perder o enredo da narrativa ou o argumento.

7. Agora peça aos estudantes que leiam o texto sobre Venus Williams na tarefa 3 da ficha de exercícios. Dê a eles 30 segundos para o lerem individualmente. Cronometre e depois os convide a discutirem as duas perguntas abaixo do texto nos mesmos grupos de antes.

8. Como tarefa escrita final, peça aos estudantes que trabalhem em duplas para escolherem um parágrafo mais ou menos do mesmo tamanho do verbete da *Wikipedia* sobre ela. Eles devem fazer isso numa *wiki* da turma, algo que pode ser feito gratuitamente usando um serviço como *PBworks* ou *Wikispaces* e eles devem incluir hiperlinks para maior informação dentro da *Wikipedia* ou de outras fontes factuais *on-line*

9. Peça às duplas que avaliem o uso que cada um faz do *hyperlink* consultando os textos na *wiki* da classe e o comentem usando o campo “discussão” em cada página *wiki*. Você pode propor uma rodada final de *feedback* sobre o uso adequado e o uso inadequado de *hiperlinks* nos textos produzidos pelos estudantes.

Fim da atividade!

A partir desse plano de aula, veja, em que medida, você consegue imaginar uma atividade como essa em sua aula de linguagens. Certamente, a depender do contexto em que se está inserido (componente curricular, turma), haverá uma série de mudanças e adaptações. Afinal, nenhuma aula será rigorosamente igual a outra, não é mesmo?

Com base no que foi apresentado anteriormente, cabe a nós estabelecermos conexões entre o que foi estudado sobre letramentos digitais e o que acabamos de explorar no planejamento da atividade “Link com Esportes”.

Inicialmente, é importante destacar que os *hiperlinks* discutidos nesta atividade têm, dentre outras motivações, o objetivo de verificar a veracidade ou não das notícias apresentadas.

A implementação dos *hiperlinks* é um meio de avaliar a possibilidade de que os estudantes consigam transitar em diferentes esferas. Isto é, a depender da relevância das escolhas dos *hiperlinks*, os estudantes tendem a demonstrar se foram capazes ou não uma condição letrada para se engajar em diferentes práticas sociais mediadas pela linguagem.

Dito de outra forma, o Letramento Digital, como abordado na atividade proposta por Dudeney et al. (2016), é uma maneira de permitir que os usuários transitem entre diferentes espaços. Esse trânsito ocorre por meio do uso correto e adequado de hiperlinks utilizados na atividade, por exemplo.

Ao trazer esse exemplo de atividade, procuro destacar em especial como o uso correto dos *hiperlinks* pode refletir no letramento digital dos usuários. Além disso, resalto a importância de uma atividade como essa, em um período no qual existe uma enorme necessidade de que as notícias sejam verificadas em suas fontes, tendo em vista o objetivo de evitar a propagação de algo que não seja verídico, isto é, *fake news*.

Espero que a atividade apresentada aqui neste módulo, somada à discussão estabelecida anteriormente e à breve análise feita posteriormente possam ter auxiliado a entender melhor como que os Letramentos Digitais funcionam na prática de ensino de línguas.

No próximo tópico, vamos falar de um termo que é frequentemente confundido com os Letramentos Digitais – refiro-me aos Multiletramentos.

Unidade 2

Introdução ao Estudo dos Multiletramentos no Ensino de Línguas

Você está pronto para iniciar mais uma unidade do módulo 2? A partir de agora, iremos falar sobre o conceito de “Multiletramentos”, tendo em vista o objetivo de aproximá-lo o máximo possível do contexto de ensino e de aprendizagem de línguas.

Para iniciar esta unidade, vou te contar uma história que aconteceu no ano de 1994.

Naquele ano, um grupo de pesquisadores dos campos de estudo da linguagem e da educação se reuniu em uma pequena cidade do estado do Connecticut chamada New London, com um mesmo objetivo.

O objetivo principal daquele grupo de pesquisadores, era debater os principais motivos pelos quais a educação em seus respectivos países estava apresentando problemas.

Depois de permanecerem uma semana debatendo, o grupo de pesquisadores obteve uma conclusão comum ao contexto de todos: a escola não estava levando em consideração a diversidade linguística e cultural que fazia parte do cotidiano de seus estudantes.

Essa conclusão foi significativa, pois a percepção de que havia essa emergência linguística e cultural permitiu que novas mentalidades educacionais questionassem ideologias monolíngues e monoculturais que estavam em voga na época. Além disso, destaca-se que o encontro realizado naquele ano possibilitou uma série de frutos intelectuais que seriam colhidos no futuro.

Dentre eles citamos a publicação do manifesto educacional [*Pedagogy of Multiliteracies - Designing Social Futures*](#). Isto é, as discussões realizadas anteriormente foram concretizadas dois anos mais tarde em uma publicação assinada pelo mesmo grupo de autores sob a identificação de *New London Group* (Grupo de Nova Londres, em alusão à cidade que sediou o encontro).

Ao longo do restante desta unidade, vamos apresentar alguns conceitos-chave sobre os multiletramentos, tendo em vista o objetivo de apresentar suas bases e relacioná-los com o contexto de ensino e de aprendizagem de línguas na contemporaneidade.

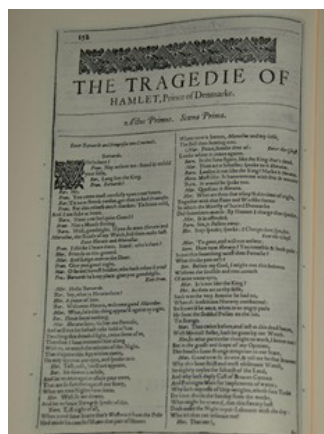
Para isso, serão apresentados:

1. o conceito de design
2. os princípios de aprendizagem e movimentos pedagógicos

1. Pedagogia dos Multiletramentos

Conceito de design

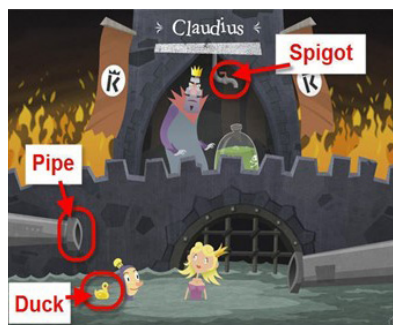
Para iniciarmos as discussões acerca do conceito de “design linguístico”, vamos analisar três imagens distintas da obra *Hamlet*, que foi escrita no século XVI pelo dramaturgo inglês William Shakespeare.



Esta imagem é de uma das primeiras edições publicadas que se tem notícia da obra *Hamlet*.



Esta é a imagem de um mangá publicado em 2011, inspirado em *Hamlet*.
Fonte: Arte de Emma Vieceli, via Paul Gravett.



Esta é a imagem de um jogo digital lançado em 2015, inspirado na obra *Hamlet*.
Fonte: Big Fish Games

Cada uma dessas imagens foi produzida em suportes diferentes. Consequentemente, cada uma dessas imagens explicita diferentes formas em que a comunicação se efetivou.

Por exemplo, na imagem que representa uma das primeiras publicações de Hamlet, há apenas o código escrito.

Já no mangá, é possível identificarmos imagens e textos.

Por fim, no caso do jogo digital, encontramos imagens (estáticas e em movimento), textos e sons.

A diferença entre cada uma dessas representações ocorre devido ao que o *New London Group* (1996) chama de *design*. Isto é, cada uma das imagens tem designs diferentes. Para o grupo, os diferentes designs representam a emergência das diferentes linguagens e de culturas da contemporaneidade.

Para o grupo de estudiosos, existem cinco tipos de design possíveis:



A emergência dos *designs* linguísticos dialoga diretamente com os estudos sobre Multimodalidade. A principal conexão entre esses dois temas se justifica por um fenômeno que Kress (2000) chama de “hibridização linguística da paisagem semiótica”.

Para o autor, nos tempos atuais, os *designs* linguísticos destacados anteriormente são meios de significação que apresentam a mesma hierarquia nos processos comunicacionais. Isso pode ser explicado, em termos práticos, a partir da eventual ausência de um determinado design linguístico em qualquer uma das imagens destacadas: a ausência desse *design* impediria que a representação fosse adequada. Dito de outra forma, por exemplo, se os sons fossem retirados do jogo *Hamlet*, seria impossível entender as mensagens transmitidas pelo jogo.

Tendo abordado as questões ligadas à natureza semiótica dos Multiletramentos, iremos, agora, abordar os encaminhamentos propostos pelos autores ligados à Pedagogia dos Multiletramentos. Para que isso seja possível, discutiremos alguns dos princípios e movimentos pedagógicos, assim como estabeleceremos possíveis direcionamentos para o ensino de línguas.

2. Os princípios de aprendizagem e movimentos pedagógicos

Segundo os autores filiados ao Grupo de Nova Londres, em termos práticos, a educação pautada a partir da pedagogia dos multiletramentos deveria levar em conta o objetivo de transformar o usuário funcional, ou seja, aquele sujeito com competência técnica e conhecimento prático, em um transformador dos sentidos apreendidos.

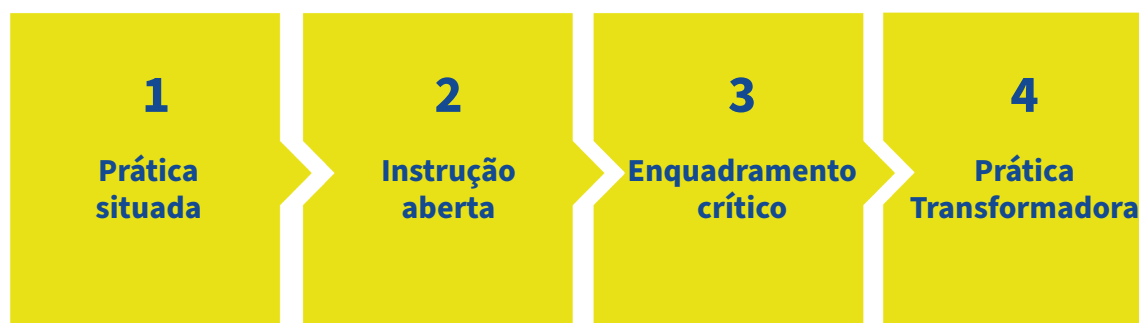
Embora essa ideia possa parecer demasiadamente abstrata, ela faz sentido se pensarmos que tem por objetivo que o usuário mobilize diferentes designs dos textos, sem se reduzir à mera competência técnica. Esse processo, segundo o Grupo de Nova Londres (1996) deve perpassar alguns princípios pedagógicos. Vejamos a seguir.

Movimentos pedagógicos propostos pelos estudiosos dos multiletramentos



Os autores vão além, ao destacar que também são necessários certos movimentos pedagógicos para que os professores consigam ensinar linguagens, tendo como base as epistemologias dos multiletramentos.

Para o New London Group, os professores devem expor aos seus estudantes uma metodologia que contemple:



Em resumo, a Pedagogia dos Multiletramentos se propõe a oferecer princípios para que professores tenham condições de ensinar linguagens sob uma perspectiva emancipatória e sensível à diversidade de culturas e linguagens características da contemporaneidade.

E você, professor, chegou a pensar em trabalhar as adaptações intersemióticas de Hamlet em versão mangá ou jogo digital nas suas aulas? A apresentação sobre Pedagogia dos Multiletramentos o levou a pensar em novas formas de ensinar linguagens? Espero que você tenha aproveitado o caminho até aqui!

Considerações finais

Prezado estudante,

Chegamos ao final de mais um módulo. Espero que essas duas unidades tenham contribuído significativamente para a sua formação, afinal, os conceitos de “Letramento Digital” e de “Multiletramentos” são relevantes para que o professor da área de linguagens tenha condições de desenvolver práticas de ensino compatíveis com as demandas da atualidade. Reflita sobre as diferenças e semelhanças entre os conceitos discutidos anteriormente e pense, a partir da sua realidade profissional, em que medida podem ser incorporados na prática pedagógica.

Antes de nos direcionarmos para o próximo módulo, é válido que façamos algumas distinções entre Letramentos Digitais e Multiletramentos, tendo em vista o objetivo de evitar que esses termos ainda se confundam.

É importante que você finalize este módulo sabendo que os Letramentos Digitais são voltados, em sua essência, para as tecnologias. Já os multiletramentos se ligam à multiplicidade de linguagens e culturas da contemporaneidade.

Em termos práticos, busquei destacar que a **Pedagogia dos Multiletramentos** apresenta um conjunto de princípios educacionais e movimentos pedagógicos sugeridos pelos próprios criadores do New London Group. Os **Letramentos Digitais**, por sua vez, não apresentam uma pedagogia. Diante dessa inexistência, apresentei o plano de uma aula desenvolvida com vistas a desenvolver Letramentos Digitais. Trata-se de um plano que apresenta condições suficientes para que professores da área das linguagens possam adaptar os conteúdos a partir de suas próprias realidades.

Por fim, destaco que essas reflexões que desenvolvemos sobre letramentos digitais e multiletramentos não devem ser consideradas como perspectivas teóricas dissociadas das nossas realidades como professores. Nossos estudantes estão cada vez mais imersos em diferentes culturas e o meio de acesso mais corrente são os conteúdos digitais.

Imagine o quanto seria incrível chegar em uma sala de aula dizendo para seus estudantes que irão trabalhar com a tragédia shakesperiana *Hamlet*? De início, a reação dos estudantes pode ser a de que é mais um dos conteúdos “chatos” e “sem-graça” que a escola os “obriga” a estudar. Entretanto, será uma surpresa enorme quando os estudantes se depararem ou com o mangá ou com o jogo digital baseados no texto clássico. Esse tipo de atividade pode representar o início de novos interesses na leitura e na escrita para seus estudantes, pois vão ter contato com essas habilidades por meio de recursos educacionais digitais.

As discussões sobre Letramentos Digitais e Multiletramentos serão ampliadas no próximo módulo. Portanto, tudo que você aprendeu aqui servirá como base para que continuemos refletindo juntos sobre os processos digitais de ensino, aprendizagem, leitura e escrita.

No próximo módulo, falaremos de letramentos digitais e multiletramentos sob uma **perspectiva crítica**. Depois, vamos falar sobre **letramento em jogos digitais** e a pesquisa relacionada. Conto com sua atenção e empenho para continuarmos juntos e debatermos linguagens e tecnologias na atualidade.

Até a próxima!

Referências

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**: New literacies, new learning. **Pedagogies**: an International Journal, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. **164-195**, 2000.

DUDUNEY, G.; HOCHLY, N.; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

EDITORA ERIC, 2019. **Page from First Folio**, 1623 Disponível em: <https://www.editoreric.com/greatlit/bookoriginals/Hamlet.jpg> Acesso em: 07 de dezembro de 2023

HAMLET, versão online. Big Fish Games, 2010. Big Fish Games. Disponível em <https://www.bigfishgames.com/blog/walkthroughs/hamlet.html> Acessado em 07 de dezembro de 2023.

KRESS, G. Multimodality. In: KRESS, G .;COPE, B.; KALANTIZIS, M. Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

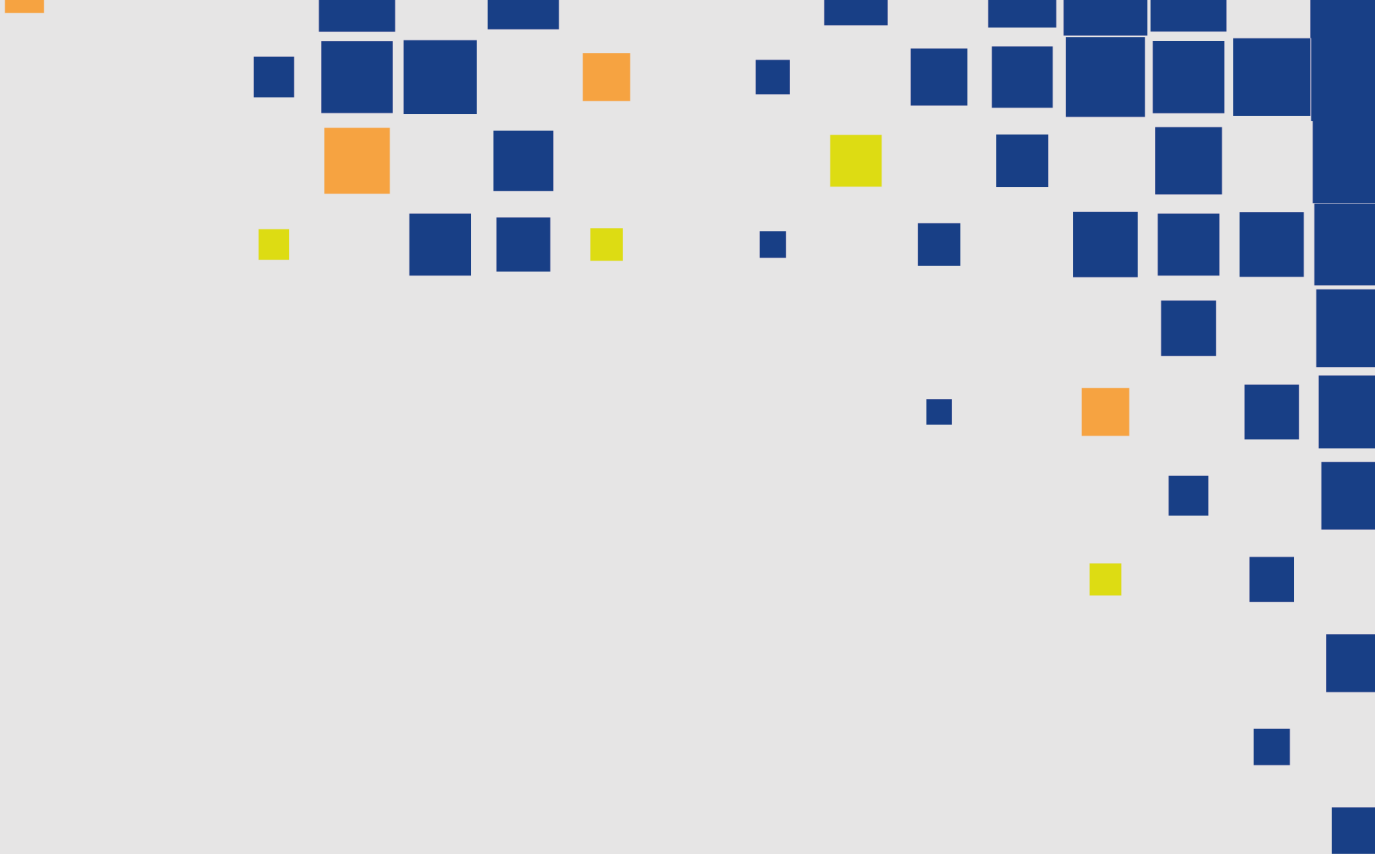
LEFFA, V. J. Letramentos digitais: da matéria para a luz. 2022. [Letramentos Digitais](#) . 11 min. . Acesso em: 26 nov. 2023.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge: v .66, n.1, p. **60-92**, 1996.

SHAKESPEARE, W. **Hamlet**. Ilustrações Emma Vieceli. Tradução de Alexei Bueno. Rio de Janeiro: Galera Record, 2011.

SOARES, M. **Alfabetização e Letramento**. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k5NFXwghLQ8> Acesso em 27 nov 2023.



Módulo 3

Letramentos Digitais Críticos e Jogos Digitais



Apresentação

Olá, estudante! Tudo bem?

Até o presente momento, já falamos sobre diversos temas relacionados às linguagens e as tecnologias. Começamos falando sobre tecnologias digitais e os seus respectivos usos em cenários de transição. Depois abordamos os conceitos de Letramento Digital e Multiletramentos.

Por fim, chegamos ao último módulo, intitulado “**Letramentos Digitais Críticos e Jogos Digitais**”. Neste módulo, as discussões serão direcionadas para uma agenda da linguística aplicada crítica e discutirá os jogos digitais como possível interesse de pesquisa dessa área.

Na **unidade 1**, intitulada Letramentos Digitais Críticos, falaremos sobre o conceito, sob a perspectiva de um campo de estudos conhecido como Linguística Aplicada Crítica.

Na **unidade 2**, os jogos digitais serão problematizados sob a perspectiva dos estudos de Letramentos. Além dessa problematização, serão discutidos aspectos de ordem metodológica com o objetivo de relacionar e sustentar a pesquisa em jogos digitais.

Espero que as pesquisas desenvolvidas neste módulo contribuam significativamente para o seu amadurecimento acadêmico ao longo da jornada da especialização. Por fim, destaco que para uma melhor compreensão acerca do conteúdo que será trabalhado, você deverá relacioná-lo o máximo possível com as outras unidades desta disciplina.

Desejo-lhe ótimos estudos!

Um abraço.

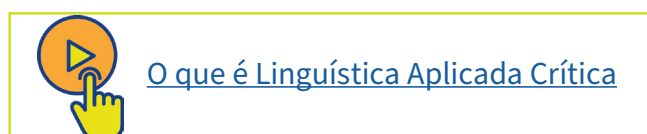
Unidade 1

Letramentos Digitais Críticos

Para iniciarmos as discussões voltadas aos Letramentos Digitais Críticos, é necessário que compreendamos as bases epistemológicas que sustentam esse conceito. Para isso, antes mesmo de a Linguística Aplicada Crítica (LAC, doravante).

Convido você para assistir a um vídeo produzido pelo professor Dr. Vilson José Leffa e hospedado em seu canal “Epifanias em Linguística Aplicada”. Nesse vídeo, o professor Leffa fala sobre a LAC de maneira introdutória, porém deixa claro que não é uma introdução ao conceito. Segundo ele, na verdade, trata-se de uma reintrodução. Vamos assistir?

No vídeo, o professor Vilson Leffa aborda uma série de questões sobre a LAC que são basilares para que possamos compreender melhor os Letramentos Digitais sob uma perspectiva crítica.



Iremos, agora, comentar os principais aspectos abordados no vídeo e, posteriormente, direcionaremos nossa discussão para os letramentos na perspectiva crítica.

Em um primeiro momento, o autor aborda um ponto de partida que é chave para compreender a LAC. Segundo ele, essa área consiste em estabelecer um questionamento constante sobre as relações entre linguagem e mundo. Dito com outras palavras, a LAC busca permanentemente indagar em que medida a **linguagem e o mundo** estão conectados e quais sentidos nascem a partir dessas interconexões.

Em um segundo momento, são apontados alguns aspectos que servem como base para seja possível compreender de maneira mais aprofundada no que consiste a LAC. Leffa cita Pennycook (2001) ao afirmar que, para esse autor, a LAC assume um compromisso de tornar a Linguística Aplicada como uma área politicamente mais responsável. Essa responsabilidade citada por Pennycook, ao meu ver, consistiu no objetivo de possibilitar que condições de dar visibilidade para vozes periféricas e, consequentemente problematizar as possíveis relações entre linguagem, mundo e sociedade.

Podemos pensar no exemplo da imagem ao lado.

Nesta imagem, a LAC poderá problematizar sob diferentes perspectivas. Partindo do fato de que essa ciência se preocupa com questões como, por exemplo, exclusões, gêneros, sexualidades e nacionalidades, deve-se levar em consideração que o objeto não será puramente a língua escrita utilizada no cartaz em que a criança está segurando.

Na verdade, o foco da LAC será problematizar em que medida a linguagem utilizada pela criança age dentro de um contexto social, onde o mesmo é um sujeito que está à margem da sociedade.

Em linhas gerais, a essência da LAC, segundo apontado pelo professor Leffa, no vídeo anteriormente apresentado, busca levar em conta três aspectos fundamentais: 1) Coletividade; 2) Vida; 3) Mundo.



O status da LAC não a configura como uma área nova. Na verdade, é uma nova orientação de ordem epistemológica no âmbito da Linguística Aplicada. Entretanto, embora seja reconhecida como uma orientação epistemológica quanto à Linguística Aplicada em seus moldes tradicionais, a LAC apresenta bases teóricas distintas. Vamos relembrar quais são elas:

1. Escola de Frankfurt

As bases teóricas da LAC nascem na escola de Frankfurt, de base Marxista.

2. Teoria Crítica

As bases teóricas da LAC se fortalecem na Teoria Crítica.

3. Análise de Discurso Crítica

E então, as bases teóricas da LAC ganham fôlego na área de Análise de Discurso Crítica.

4. Linguística Aplicada Crítica

Por fim, a LAC se constitui como área do conhecimento. Entretanto, devemos levar em conta que ela vem expandindo seu escopo teórico para outras áreas.

À guisa de conclusão, destacamos três aspectos que são apontados no vídeo. A LAC tem, como compromisso, os seguintes pontos:

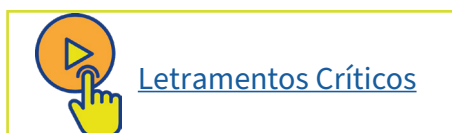
1. A Diversidade
2. O reconhecimento de que outro mundo é possível.
3. O aprendizado é para o mundo e não para a escola.

Esses aspectos são fundamentais e basilares para que continuemos nossas discussões sobre os letramentos digitais na perspectiva crítica. Iremos, agora, discuti-los no restante desta unidade.

Até agora, nós já discutimos sobre Letramentos Digitais, Multiletramentos e Linguística Aplicada Crítica.

Mas e os Letramentos Digitais Críticos? Vamos, agora, investigar o que eles são!

Para que possamos dar o pontapé inicial, sugiro que você assista ao vídeo que trata diretamente dos Letramentos Críticos. Esse vídeo também foi elaborado pelo professor Vilson Leffa e postado em seu canal “Epifanias em Linguística Aplicada”. Vamos assistir?



Embora o vídeo aborde os Letramentos Críticos sob uma perspectiva global, todas as questões que são expostas podem ser perfeitamente aplicáveis ao contexto dos Letramentos Digitais Críticos.

Isso se justifica pelo fato de que, sob um ponto de vista teórico, as bases dos Letramentos Críticos e dos Letramentos Digitais Críticos são as mesmas. O que muda é o suporte, pois o letramentos digitais críticos apresentam suportes digitais.

O artigo “Aproximación a la literacidad crítica”, publicado em 2010 pelos autores espanhóis Daniel Cassany e Joseph Castellà, trata das bases epistemológicas dos Letramentos Críticos. Vejamos a seguir uma ilustração adaptada do mapa conceitual dos autores.

Bases Epistemológicas dos Letramentos Críticos

(Fonte: Adaptado de Cassany e Castella (2010, p. 358))

Literacidad crítica

Teoría crítica: Escuela de Frankfurt: Horkheimer, Adorno, Habermas, etc. “el esfuerzo intelectual por no aceptar sin reflexión y por simple hábito las ideas, los modos de actuar y las relaciones sociales dominantes.” Max Horkheimer.

Pedagogía crítica: Freire, Macedo, Giroux.
La literacidad es el medio para desarrollar la conciencia crítica, repensar la propia identidad y transformar la sociedad.

Estudios culturales y políticos: Postmodernismo: ruptura con los paradigmas “universales”: feminismo, antiracismo, postcolonialismo, nacionalismo, ecología.

Estudios lingüísticos y literarios: Halliday: relación entre gramática y registro (contenido ideológico, relación social y forma textual). Bajtín: polifonía, géneros discursivos socio históricos.

Postestructuralismo: Derrida, Foucault.
El discurso construye la identidad, las relaciones sociales y la visión del mundo del lector. Los textos no pueden interpretarse de forma absoluta.

Nuevos estudios de literacidad: Gee, Barton, Zavala, Ames.
La escritura es un objeto social y una práctica cultural. Se comprende prestando atención al contexto.

ACD: van Dijk, Fairclough, Wodak.
El habla expresa, reproduce y legitima las desigualdades sociales.

Podemos perceber que os Letramentos Críticos estão imersos em um terreno complexo de diversos saberes e áreas de conhecimento que se entrecruzam. Nesse sentido, cabe destacar que será feito um recorte específico para que você tenha condições de ser introduzido ao tema dos Letramentos Críticos e possa incorporar esses conhecimentos da melhor forma possível em suas aulas e em suas pesquisas que serão desenvolvidas ao longo desta especialização.

Diante desse contexto, optamos por direcionar esse recorte para o Modelo das 3D do Letramento, que é abordado pelo professor Vilson Leffa ao longo do vídeo anteriormente apresentado. Vamos às descrições que são fundamentais para o entendimento dos Letramentos Digitais Críticos.

Para que tenhamos condições de iniciar a compreensão sobre o Modelo 3D dos Letramentos, o qual é proposto por Green (1988), devemos, nas palavras do professor Leffa, compreender que existe um “antes”, um “durante” e um “depois” em todo o Letramento.

O “antes” se refere ao sistema linguístico.

O “durante” consiste na interação com o outro.

O “depois” é o efeito.

Esse é o ponto de partida para compreensão acerca dos letramentos digitais. Tais questões serão aprofundadas a partir da compreensão da proposta teórica do referido Modelo dos 3D.

Segundo esse Modelo, existem três dimensões do letramento, a saber: a dimensão operacional, a dimensão cultural e a dimensão crítica. Para que você entenda a diferença entre elas, vamos citá-las, a partir das contribuições trazidas no vídeo do professor Vilson Leffa:



Dimensão Operacional do Letramento

Consiste na relação entre o sujeito e o sistema da língua. A ênfase é dada à relação entre o usuário e o código linguístico.



Dimensão Cultural do Letramento

A língua passa a ser um recurso de mediação. É o momento em que a língua é usada para expressar algo.



Dimensão Crítica do Letramento

Está relacionada à forma em que a cultura é transformada através da ação da língua.

Devemos reconhecer igualmente que a proposta do Modelo dos 3D foi desenvolvida em um momento histórico onde prevaleciam os letramentos analógicos. Porém, suas contribuições são igualmente válidas para pensarmos os Letramentos Digitais.

Por dentro do jogo Castlevania



Fonte: [Wikimedia](#)

Para que seja possível compreender essa discussão, tendo como base a perspectiva dos estudos de Letramentos, apresentaremos, à guisa de conclusão, o estudo proposto por Beavis (2012), na qual ela discute os letramentos digitais pela perspectiva do modelo 3D.

A autora analisa o jogo digital Castlevania e propõe uma análise desse jogo sob as lentes das três dimensões do Letramento.

Para iniciarmos essas questões, eu gostaria de, inicialmente, perguntar uma coisa: você já jogou o jogo Castlevania?

Caso não tenha jogado, você pode clicar no botão abaixo para experimentá-lo. É um jogo muito legal. Existem diferentes versões que já foram lançadas ao longo dos anos. Vou deixar uma versão que é totalmente free e que se assemelha à versão analisada por Beavis (2012).

 **Jogar!**

Instruções

Clique em **“Play Now”** para carregar o jogo
Aperte **“Enter”** para iniciar
Use as setas de **esquerda** e **direita** para se movimentar
Use a seta para **baixo** para se abaixar
Tecla **Z** para pular
Tecla **X** para atacar

Agora, façamos a análise do jogo na ótica do Modelo dos 3D, de acordo com Beavis (2012).

A **Dimensão Operacional do Letramento** se manifesta a partir das demonstrações feitas pelos usuários em operar corretamente o jogo. Isto é, o sujeito demonstra essa dimensão a partir do momento em que consegue operar os controles necessários para jogar esse jogo.

A **Dimensão Cultural do Letramento** se manifesta através da interação entre usuário e jogo, a qual revela mais que a aptidão técnica em operacionalizar as ações corretas. Agora, na dimensão cultural, existe um conjunto de várias relações que passam a ocorrer entre usuário e jogo, as quais consistem nos diferentes desafios interpretativos que o jogador é exigido para alcançar os objetivos esperados pelos criadores dos jogos. Em suma, neste aspecto, é esperado ir além de clicar corretamente em certos botões. É necessário utilizar os botões corretamente e, além disso, ler o jogo de acordo com o texto.

Por fim, na **Dimensão Crítica do Letramento**, o jogador deve, de alguma forma, ser capaz de ir além das questões operacionais e também culturais que estão imersas no design do jogo. É o momento de compreender que esse jogo é perpassado por ideologias, discursos e relações de poder. Isto é, trata-se do momento de entender criticamente esses aspectos e buscar, a partir de suas possibilidades, problematizá-los, levando em consideração aspectos como: o gênero, a etnia e a nacionalidade.

Aprofundaremos a discussão sobre letramento em jogos na próxima unidade, dedicada apenas para esse tema. Vamos lá?

Unidade 2

Letramentos em Jogos Digitais e Pesquisa Relacionada

Chegamos à última unidade desta disciplina! Falaremos sobre Letramentos em Jogos Digitais e pesquisa relacionada.

Inicialmente, discutiremos os primeiros estudos sobre esse tema. Depois, enfatizamos as possíveis relações entre Letramento em jogos digitais e Design de Jogos. Por fim, abordaremos aspectos metodológicos ligados à pesquisa em letramentos em jogos digitais.

Para iniciarmos, é importante estabelecer uma espécie de “linha do tempo” para as pesquisas em Letramentos em Jogos Digitais.

Em 2003, foi publicada a primeira obra sobre esse tema. Essa obra recebeu o nome de *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy* e foi escrita pelo linguista estadunidense James Paul Gee.

Os principais aspectos discutidos neste livro que nos interessam são os princípios de aprendizagem presentes no que o autor considera como “bons jogos”. Isto é, para Gee as relações entre jogos digitais, aprendizagem e letramentos existem quando os jogos digitais apresentam algum dos trinta e seis princípios de aprendizagem presentes na obra referida anteriormente.

Embora seja uma longa lista, é cabível apresentar alguns dos 36 princípios de aprendizagem aqui, pois acredito que exista uma hipótese de você ser, assim como eu, um professor e jogador de videogames e tenha ficado interessado em conhecer esses princípios. Desses 36 princípios, fiz um recorte para 16, considerando que, em um texto de 2005, James Paul Gee cita apenas esses princípios. Veja a seguir.

Descubra 16 princípios de aprendizagem para jogos digitais, segundo Gee (2003)

Identidade	Interação
Produção	Risco
Personalização	Agência
Boa ordenação	Desafio
“Just In Time”	Sentidos situados
Frustração prazerosa	Pensamento sistêmico
Voltado para repensar metas	Conhecimento distribuído
Multifuncional	Valorização do desempenho antes da competência

Ao longo da unidade, eu destacarei qual desses princípios considero como o mais relevante para o Letramento em Jogos Digitais. Opto, deliberadamente, em não citá-lo agora, pois acredito que você, caso seja um professor jogador, precisa refletir um pouco sobre esses princípios, tendo em vista o possível de usá-los, de alguma forma, em suas aulas.

Para complementar a discussão, assista ao vídeo e entenda um pouco mais sobre a visão do autor James Paul Gee sobre os princípios de aprendizagem nos jogos digitais. É um conhecimento base para que tenhamos condições de refletir sobre as principais linhas de pesquisa em Letramentos em Jogos Digitais.

(Você pode ativar as legendas em português)



[What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy by James Paul Gee -- VGBC](#)

Antes de seguirmos em frente, é importante que tenhamos em mente uma coisa. De acordo com essa perspectiva, as noções de letramento e aprendizagem estão baseadas em uma perspectiva **instrucionista**. Isto é, a aprendizagem e o letramento tendem a acontecer por meio da possibilidade de jogar um determinado jogo digital. Essa noção é uma tendência muito forte na educação digital atual e pode ser identificada em inúmeros jogos digitais que foram desenvolvidos com o objetivo de ensinar determinados conteúdos.

No campo do ensino de línguas, há, por exemplo, inúmeros jogos desenvolvidos com o objetivo de ensinar Língua Inglesa. O jogo “*Body Parts*” é um exemplo.



Experimente jogar “Body Parts”!

É subjacente a essa concepção de Letramento a ideia de que a aprendizagem de uma nova língua ocorre de forma natural, após a relação entre a palavra “*head*” e a parte do corpo correspondente, por exemplo.

Particularmente, minha visão, enquanto professor, jogador e estudioso dos letramentos digitais, é a de que um jogo como esse oferece inúmeras limitações, pois as concepções subjacentes estão pautadas em ideias ingênuas acerca do que significa aprendizagem e letramento. Entretanto, reconheço também que as contribuições teóricas advindas dos estudos de Gee (2003) não se esgotam em jogos como esse.

Para que possamos continuar nosso módulo sobre letramentos em jogos digitais, eu gostaria de fazer uma pergunta:

Como que você acha que aconteceram evoluções neste campo de estudos, se a maior parte das pesquisas ainda tem um caráter instrucionista? Você acredita que pode existir um “super jogo” capaz de, realmente, apresentar condições de colocar em prática certas práxis baseadas em concepções de letramento mais efetivas?

Minha resposta para essa pergunta é negativa. Pois, ao meu ver, as perspectivas instrucionistas apresentam certas limitações que são bastante severas e que comprometem o letramento em jogos digitais, enquanto um processo.

O cenário da área de Letramento em Jogos Digitais começou a mudar com a pesquisa de Buckingham e Burn (2007). Os autores foram os pioneiros a debater as possíveis relações entre Letramentos Digitais e Design de Games em educação. Embora antes deles já tivesse ocorrido alguns estudos caracterizados pelo objetivo de que crianças, em fase escolar, desenvolvessem jogos digitais, foi Buckingham e Burn que abordaram esse tema com maior especificidade.

Para os autores, o Letramento em Jogos Digitais precisa ser crítico e criativo, pois a criticidade e a criatividade são elementos que devem ser trabalhados conjuntamente. Para que isso ocorra, os autores conduziram uma pesquisa que teve por objetivo investigar o processo crítico e criativo no design de jogos digitais, por parte de crianças de uma escola inglesa. Dentre os resultados, foi constatado que o processo de design de jogos digitais é caracterizado pela mobilização de letramentos funcionais e críticos.

Essa conclusão se aproxima ao estudo de Beavis (2012) citado no final da unidade anterior, quando ela aborda o Letramento em Jogos Digitais pelas perspectivas operacional, cultural e crítica. Destaco que, na minha opinião, um dos grandes avanços desta pesquisa é que, a partir dela, outros autores passaram a problematizar o Letramento em Jogos por um cunho **construtivista** e não mais apenas instrucionista.

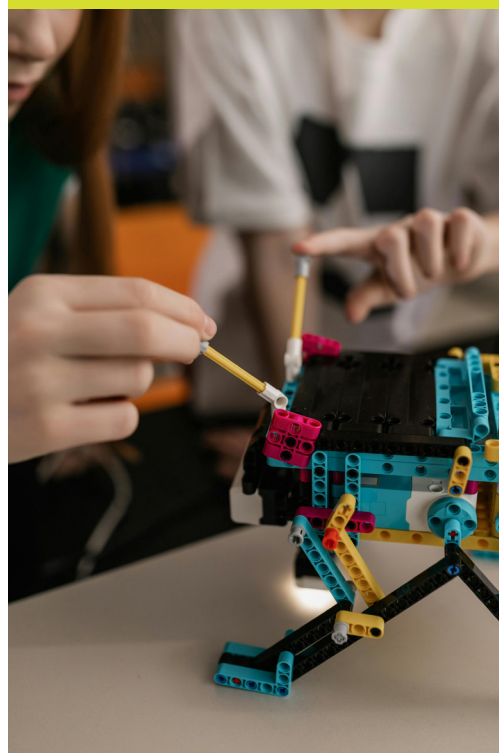
Podemos representar essa mudança de caminho para a pesquisa em Letramentos em Jogos Digitais da seguinte forma:

Sujeito visto como consumidor (jogador)



Fonte: [Pexels](#)

Sujeito visto como legislador dos sentidos (designer)



Fonte: [Pexels](#)

Isto é, o letramento em jogos não é visto como uma atividade potencialmente desenvolvida pelo viés instrucionista, no qual o sujeito joga um determinado jogo. A partir da pesquisa de Buckingham e Burn (2007), para que o Letramento em Jogos Digitais seja

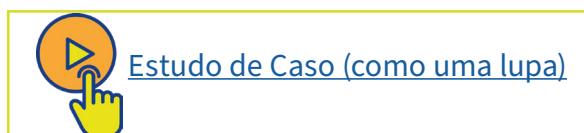
possível, o usuário deve assumir a postura de um “Legislador dos sentidos dos Jogos” - termo utilizado por Magnani (2014). Ele poderá assumir um papel mais ativo e central que irá conferir condições mais claras para o Letramento em Jogos Digitais. Em suma, jogar um jogo não é o suficiente. Devemos ir além e desenvolver letramentos ligados ao seu design.

Para que tenhamos condições de pensar em aspectos metodológicos e pesquisas relacionadas aos jogos digitais, iremos estabelecer dois encaminhamentos.

Inicialmente, destaco, com base em Bacalja (2022) uma grande tendência contemporânea para a pesquisa em Letramento em Jogos Digitais.

Posteriormente, discuto a publicação de Mcdowall (2017), que é uma referência obrigatória para que pensemos no Letramento em Jogos Digitais aplicado nas nossas aulas de línguas e, além disso, essa publicação oferece insights muito válidos para que tenhamos condições de idealizar futuras pesquisas sobre o tema.

Bacalja (2022) afirma que o método de pesquisa que vem sendo mais pesquisado no campo de estudo de Letramentos em Jogos Digitais é o estudo de caso. Você sabe o que é um estudo de caso? Vamos assistir a um vídeo do professor Vilson Leffa e aprender ou relembrar esse conceito.



Por questões de tempo e de espaço, não iremos nos aprofundar sobre tudo que foi falado no vídeo. Porém, destaco que é válido que analisemos as quatro etapas da elaboração de um estudo de caso, pois isso, certamente, irá ajudar você a desenvolver suas pesquisas futuramente. **As etapas são:**

-  **1.** Elaboração do projeto
-  **2.** Execução do estudo
-  **3.** Análise dos Resultados
-  **4.** Elaboração das conclusões

Cada uma dessas etapas apresenta suas especificidades. Dentre elas, devemos destacar que a fase da análise dos resultados é a que demanda um maior número de dificuldades ao pesquisador, pois, além de uma maturidade intelectual que lhe permita analisar o fenômeno propriamente, ele precisará demonstrar uma organização sobre como os dados foram coletados e preparados para a análise.

Em linhas gerais, o estudo de caso é uma forma de metodologia de pesquisa que permite que o pesquisador (como sugerido no título do vídeo) analise seu estudo com uma lupa e identifique as situações que envolvem sua pesquisa como engrenagens que se conectam. Nesse sentido, o pesquisador deve estar ciente que absolutamente todas interações identificadas podem, de alguma forma, oferecer subsídios para que as conclusões sejam alcançadas.

Por fim, proponho relacionar tudo que conversamos agora em um desfecho final. Início esta última parte perguntando uma coisa:

Você lembra que eu comentei que havia um princípio de aprendizagem discutido por Gee (2003) que eu considerava como o de maior importância para a pesquisa em Letramento em Jogos Digitais? O princípio a que eu me refiro é o princípio da agência.

Afirmo que meu interesse por esse princípio é baseado no estudo de Mcdowall (2017), no qual é apresentado por essa autora uma conceituação sobre o Letramento Crítico em Jogos Digitais e, além disso, são sugeridas algumas ações que podem ajudar a desenvolver um estudo de caso. A autora afirma que o Letramento em Jogos Digitais é um processo que se revela na medida em que o jogador consegue ler as ideologias dos jogos de videogame e essa “leitura” - fundamental para o desenvolvimento do Letramento em Jogos - ocorre somente quando o sujeito constrói agência sob o arcabouço discursivo dos jogos digitais.

Em termos práticos, Mcdowall (2017) afirma que as atividades necessárias para o Letramento em Jogos são atividades de redesign e podem se manifestar da seguinte forma:



Atividades de questionamento sobre os Jogos Digitais;



Atividades de modificação dos Jogos Digitais;



Atividades de criação de novos jogos digitais. Isto é, caso você pense em desenvolver um estudo de caso, você poderá, por exemplo, utilizar como meio de coletar dados, atividades voltadas ao questionamento e a modificação de um determinado jogo digital, assim como você poderá analisar jogos que tenham sido desenvolvidos pelos seus sujeitos de pesquisa.

Com base nessas discussões de caráter teórico, metodológico e aplicado sobre jogos digitais, espero que você tenha tido uma introdução na área de pesquisa sobre Letramentos em Jogos Digitais. Espero também que você tenha se sentido motivado a tentar incorporar os jogos digitais nas suas aulas de linguagens, pois tratam-se de tecnologias altamente consumidas por nossos estudantes e que podem nos auxiliar a tornar a aprendizagem de nossos estudantes como algo ainda mais significativo e prazeroso.

Considerações finais

Prezado estudante,

Chegamos ao fim de mais um módulo. Espero que esse módulo tenha sido útil e que tenha contribuído significativamente para o seu amadurecimento intelectual ao longo desta especialização em Linguística Aplicada e Ensino de Línguas. Tratamos, neste último módulo, basicamente sobre dois aspectos: os Letramentos Digitais sob uma Perspectiva Crítica e a Agenda de Estudos em Letramentos em Jogos Digitais com pesquisa relacionada.

Assim como nos demais módulos, as considerações traçadas aqui têm o objetivo de introduzir os conteúdos compatíveis com o componente curricular “Linguagens e Tecnologias Digitais”. São introduções não apenas para quem for fazer pesquisa, mas, também, para pensarmos em possibilidades de ampliar o escopo de nossas atividades filiadas ao ensino de linguagens nas nossas respectivas salas de aulas.

Afinal, todo o conteúdo apresentado é um conteúdo de professor para outro professor. Em comum entre nós estão nossas salas de aula, onde buscamos fazer o melhor para que tenhamos condições de ensinar linguagens por meio de metodologias compatíveis com o que se espera na atualidade.

De modo específico, neste módulo, ao debatermos os letramentos digitais críticos e os letramentos em jogos digitais, tentamos deixar claro que, no fundo, é um tema único. Poderíamos pensar que esse módulo é, na verdade, o módulo dos “Letramentos Críticos em Jogos Digitais”. Afinal, na primeira unidade, os exemplos de letramentos digitais em uma perspectiva crítica eram direcionados para os jogos.

Embora estas linhas que escrevo apresentem ares conclusivos, saliento que o campo de estudos em Letramentos em Jogos Digitais tem me mostrado que há muitos caminhos em aberto para a proposição de novas pesquisas acadêmicas. Além desses caminhos em aberto para novas pesquisas acadêmicas, existe, também, formas em que posso utilizar os jogos digitais para fins de ensino e de aprendizagem de Língua Inglesa (disciplina que ministro nos cursos de graduação) e que poderiam representar um grande avanço na qualidade das minhas aulas.

Em comum entre essas duas inquietações está um aspecto tratado ao longo destas unidades: **a perspectiva crítica oferecida pela LAC**. Quero dizer com isso que é imperativo que aproximemos as contribuições teóricas advindas do campo de estudos em jogos digitais para a agenda crítica em que a LAC se insere.

Trata-se de um desafio muito grande para qualquer pessoa que desejar trilhar esses caminhos. Isso pode parecer ainda mais desafiador se pensarmos no estudo de Sandford e Madill (2007), que defende a tese de que a retórica dos jogos digitais não foi moldada para o desenvolvimento da criticidade, mas, na verdade, para a imersão completa de seus usuários.

Logo, se pensarmos na ideia de Redesign proposta por Mcdowall (2017), podemos encontrar um possível caminho para operacionalizar o Letramento em Jogos Digitais. Entretanto, esse é um caminho apenas. Dependendo do contexto tecnológico disponível ao professor, a ideia de Letramento em Jogos Digitais pode acabar sendo reduzida ao trabalho com letramentos analógicos que remetem aos jogos digitais. Isso, certamente, é uma grande limitação e que pode comprometer significativamente os objetivos de professores e estudantes engajados em uma atividade como essa.

De todo modo, o compromisso em alinharmos as agendas de pesquisa dos Letramentos em Jogos Digitais e da Linguística Aplicada Crítica deve ser visto como um desafio altamente válido para ser percorrido. Afinal, os jogos digitais também são textos, segundo Apperley e Beavis (2013), pois carregam em seu design um significativo número de discursos e ideologias.

Encerro estas considerações finais convidando você a se integrar nesse campo de estudos que é emergente e que tem muito a oferecer, dentre os linguistas aplicados brasileiros que se interessam por perspectivas críticas. Agradeço sua atenção até aqui e me coloco à disposição para que possamos pesquisar juntos sobre jogos digitais ou, até mesmo, jogar algum juntos.

Game Over!

Referências

- BEAVIS, C. Digital Games, New Literacies and English. In: _____. GREEN, B. BEAVIS, C. **Literacy in 3D: An integrated perspective in theory and practice**. Victoria. ACER Press, 2012.
- CASSANY, D.; CASTELLÀ, M. Aproximación a la literacidad crítica. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 28, n. 2, p. 353-374, 2010.
- CASTLEVANIA. **Nintendo Entertainment System**. Tokyo. Konami. 1986. Disponível em: <https://www.retrogames.cc/nes-games/castlevania-usa.html>. Acesso em: 28 dez. 2023.
- BACALJA, Alexander. A critical review of digital game literacies in the English classroom. **L1-Educational Studies in Language and Literature**, p. 1-28, 2022.
- BODY PARTS, versão online. **Games to Learn English**, 2020. Meio Eletrônico. PixiJS Disponível em: <https://www.gamestolearnenglish.com/body-parts/>. Acessado em 07 de dezembro de 2023
- BUCKINGHAM, David; BURN, Andrew. Game literacy in theory and practice. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v. 16, n. 3, p. 323-349, 2007.
- GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- GREEN, B. Subject specific literacy and school learning: a focus on writing. *Australian Journal of Education*, 32(2), 156-179. 1988.
- LEFFA, V. **Estudo de caso (como uma lupa)**. 2023. Disponível em [Estudo de Caso \(como uma lupa\)](#). Acesso em 27 nov 2023
- _____. **Letramentos críticos: modelo 3D**. 2022. 9 min. Disponível em: [Letramentos Críticos](#) . Acesso em: 27 nov. 2023.
- _____. **O que é Linguística Aplicada Crítica? Uma Reintrodução**. 2023. 10 min. Disponível em [O que é Linguística Aplicada Crítica](#). Acesso em 27 nov 2023
- MAGNANI, L. H. X. Isto não é só um jogo: videogame e construção de sentidos. São Paulo, 2014. **Tese de doutorado**, USP.
- MCDOWALL, S. **Critical literacy and games in New Zealand classrooms: A working paper**. NCZER. Wellington: New Zealand. 2017.

PARIZOTE, R. 2022. **Jovem pede comida nas ruas de São Paulo**. Disponível em: <https://pt.org.br/desprezo-bolsonaro-culpa-os-mais-pobres-pela-pobreza-em-seu-desgoverno/>
Acesso em: 07 de dezembro de 2023

PENNYCOOK, A. **Critical applied linguistics: a critical introduction**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

SANDFORD, K.; MADILL, L. Critical Literacy Learning through Video Games: Adolescent Boys' Perspective. **E-learning and Digital Media**. v. 4. n. 3. 285-296. 2007

WERKEMA, P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy** by James Paul Gee -- VGBC. 2021. 10 Min. Disponível em: [What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy by James Paul Gee -- VGBC](#) Acesso em 27 nov 2023



AGEAD

Agência de Educação
Digital e a Distância