



Eixo temático: O Professor, a Docência e as suas Práticas Pedagógicas no contexto das TDIC

GAMIFICAÇÃO, MULTILETRAMENTOS E LETRAMENTO DIGITAL CRÍTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

GAMIFICATION, MULTILITERACIES AND CRITICAL DIGITAL LITERACY IN THE LANGUAGES LEARNING AND TEACHING

- **Diana Gomes Lopes** (diana.lopes@ilc.ufpa.br - UFPA)
- **Amanda Melo da Silva** (amanda.melo@ilc.ufpa.br - UFPA)
- **Jailma Bulhões Campos** (jailma@ufpa.br - UFPA)

Resumo:

O letramento pode ser compreendido como um conjunto de atividades que se origina de um interesse real na vida dos alunos, envolvendo o uso da leitura e da escrita dentro da cultura do impresso. Devido às práticas digitais da contemporaneidade, o conceito de letramento expandiu-se para contemplar as práticas sociais de leitura e escrita mediadas pelo computador. Nesse sentido, alcançamos os multiletramentos digitais, que apresentam níveis, dentre os quais destacamos o letramento digital crítico, que engloba a formação da consciência crítica, por meio da leitura ativa e reflexiva, com o uso de códigos verbais e não verbais no meio tecnológico. Nesse contexto de discussão teórica dos letramentos em uma perspectiva crítica, dadas as práticas textuais da cibercultura, as abordagens pedagógicas que procuram fomentar uma aprendizagem ativa, como a gamificação, a partir da apropriação da lógica de games, podem ajudar na criação de oportunidades educacionais que promovam o desenvolvimento do letramento crítico. Tendo isso em mente, este trabalho tem como objetivo contribuir para a ressignificação do conceito de gamificação em uma perspectiva do letramento digital crítico, a partir do levantamento, estudo e agregação de aspectos conceituais em torno dos letramentos, multiletramentos e letramento digital crítico. Esta pesquisa fundamenta-se nos estudos sobre gamificação na educação (Kapp, 2013; Schwartz, 2014; Gee, 2004) e sobre letramentos, multi e novos letramentos (Kleiman, 2001; Soares, 2002; Cope; Kalantzis, 2000, 2009; Sardinha, 2018). No que tange à metodologia, desenvolve-se como um estudo de natureza quantitativa e qualitativa e de abordagem mista (bibliográfica e exploratória), no qual foi adotado como procedimento central uma revisão da literatura acadêmica nas bases de dados Google Acadêmico, Periódico Capes, Diadorim e B-on, com uso de (i) critérios específicos para levantamento de dados, como definição de descritores (“gamificação”; “ensino de línguas”; “libras”; “leitura”; “literatura”; “letramentos”; “críticos”; “digitais”; “cibercultura”; conectivos “e” e “na”), formatos acadêmicos (artigos, dissertações, anais e ebooks), período de publicação (2017 a 2022) e qualis para artigos em periódicos (A1 a B2); (ii) leitura e análise dos textos acadêmicos; e (iii) categorização dos conceitos. Por se tratar de trabalho em andamento, como principais resultados destaca-se que foram criados quadros teóricos sobre multiletramentos e letramento digital crítico e um quadro conceitual com as características em contexto de ensino-aprendizagem. A investigação mostrou como os conceitos ampliam as práticas sociais relacionadas à leitura e escrita na era digital, agregando aspectos



visuais, multimodais e hipertextuais, e reforçam a importância do posicionamento crítico diante do texto. Esses resultados iniciais permitem a problematização das práticas letradas, assim como o desenvolvimento de novos conhecimentos sobre os multi (e novos) letramentos, incluindo-se os letramentos gamificados (advindos das práticas com jogos e recursos gamificados como artefatos multissemióticos) no ensino-aprendizagem de línguas.

Palavras-chave: Gamificação na aprendizagem. Multiletramentos. Letramento digital crítico. Ensino-aprendizagem de línguas.

Abstract:

Literacy can be understood as a set of activities that stem from a genuine interest in students' lives, involving the use of reading and writing within print culture. Due to contemporary digital practices, the concept of literacy has expanded to encompass social practices of reading and writing mediated by the computer. In this sense, we have reached digital multiliteracies, which present levels, among which we highlight critical digital literacy, that encompasses the formation of critical awareness through active and reflective reading by using verbal and non-verbal codes in the technological environment. In this context of theoretical discussion of literacies from a critical perspective, given the textual practices of cyberculture, pedagogical approaches that seek to promote active learning, such as gamification, through the appropriation of game logic, can help in creating educational opportunities that foster the development of critical literacy. With that in mind, this study aims to contribute to the reframing of the concept of gamification from a critical digital literacy perspective, through the survey, study, and integration of conceptual aspects surrounding literacy, multiliteracy, and critical digital literacy. This research is based on studies on gamification in education (Kapp, 2013; Schwartz, 2014; Gee, 2004) and on literacies, multiliteracies, and new literacies (Kleiman, 2001; Soares, 2002; Cope; Kalantzis, 2000, 2009; Sardinha, 2018). Regarding the methodology, this investigation is developed as a quantitative and qualitative mixed-method (bibliographic and exploratory) research. The central procedure adopted is a review of academic literature in databases such as Google Scholar, Capes Periodicals, Diadorim, and B-on. Specific criteria were used for data collection, including the definition of descriptors ("gamification"; "language teaching"; "sign language"; "reading"; "literature"; "literacies"; "critical"; "digital"; "cyberculture"; connectors "and" and "in"), academic formats (articles, master thesis, proceedings, and e-books), publication period (from 2017 to 2022), and Qualis ranking for journal articles (from A1 to B2). Reading and analysis of academic texts, besides categorization of concepts, were also conducted as part of the methodology. As this is an ongoing work, the main results include the creation of theoretical frameworks on multiliteracies and critical digital literacy, as well as a conceptual framework with characteristics in the context of teaching and learning. The research has shown how these concepts expand social practices related to reading and writing in the digital age, incorporating visual, multimodal, and hypertextual aspects, and reinforcing the importance of critical positioning in relation to text. These initial results allow for the questioning of literacy practices, as well as the development of new knowledge about multiliteracies (including gamified literacies derived from gaming practices and gamified resources as multisemiotic artifacts) in language teaching and learning.



Keywords: Gamification in learning. Multiliteracies. Critical digital literacy. Language teaching and learning.

Referências Bibliográficas

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures.** London: Routledge, 2000.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. 'Multiliteracies: New Literacies, New Learning'. **Pedagogies: An International Journal**, vol.4, 2009

GEE, Jean Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction Field book: Ideas into Practice.** San Francisco/CA: John Wiley & Sons, 2013

KLEIMAN, Angela. **A formação do professor: perspectivas da Linguística Aplicada.** 1. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2001.

SARDINHA, Patrícia. Letramento crítico: uma abordagem crítico-social dos textos. **Linguagens & Cidadania**, v. 20, jan./dez. 2018.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas.** São Paulo: Paulus, 2014.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade: Revista de Ciência e Educação**, Campinas, v. 23, p. 143-160, dez. 2002.