

## Artigos

# Dimensões crítica e ética nas práticas de letramento digital em um jogo educativo digital

## *Critical and ethical dimensions in digital literacy practices in a digital educational game*

Regina Cláudia Pinheiro<sup>1</sup>  
Bruna Maele Girão Nobre Pinheiro<sup>2</sup>

### RESUMO

*Neste trabalho, analisamos as práticas de letramento digital de estudantes de Ensino Médio em um jogo educativo digital, tendo em vista as dimensões ética e crítica. Para tanto, nossa pesquisa está fundamentada, principalmente, nas discussões sobre letramentos em ambientes digitais (Cope e Kalantzis, 2000; Lankshear e Knobel, 2007; Rojo, 2012; Capurro, 2015; Janks, 2018; Pinheiro, 2018) e jogos digitais (Coutinho e Alves, 2016; Pinheiro e Cavalcante, 2019; Pinheiro, Lima e Araújo, 2020). O percurso metodológico consistiu, em primeiro lugar, na aplicação do jogo Olimpíadas Digitais com alunos da 3ª série do Ensino Médio; em segundo lugar, na audiência às experiências de jogo dos usuários, gravadas através de um software de captação da tela do computador; em terceiro lugar, na aplicação de uma entrevista em autoconfrontação simples. Os resultados demonstraram que o jogo educativo digital utilizado nesta pesquisa contribuiu para a ampliação das práticas de letramento digital, através do*

1. Universidade Estadual do Ceará (UECE). Tauá, Ceará – Brasil. <https://orcid.org/0000-0001-5190-1376>. E-mail: [regina.pinheiro@uece.br](mailto:regina.pinheiro@uece.br).

2. Universidade Estadual do Ceará (UECE). Quixadá, Ceará – Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-8202-1264>. E-mail: [brunamaele@gmail.com](mailto:brunamaele@gmail.com).



This content is licensed under a Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use and distribution, provided the original author and source are credited.

*desenvolvimento da visão crítica/ética acerca das interações no ambiente digital e no uso das tecnologias digitais.*

**Palavras-chave:** *Letramento digital; Jogos educativos digitais; Uso crítico e ético das tecnologias digitais.*

## ABSTRACT

*In this research, digital literacy practices of High School students in a digital educational game were analyzed, considering the ethical and critical dimensions. For this purpose, our research is mainly based on discussions about literacy in digital environments (Cope and Kalantzis, 2000; Lankshear and Knobel, 2007; Rojo, 2012; Capurro, 2015; Janks, 2018; Pinheiro, 2018) and digital games (Coutinho and Alves, 2016; Pinheiro and Cavalcante, 2019; Pinheiro, Lima and Araújo, 2020). The methodological course consisted, first, of the application of the game Digital Olympics with students of the third year of High School; second, of the watching process of the users' game experience, recorded with a computer screen-capture software; third, of the application of simple self-confrontation interview. The results showed that the digital educational game used in this research contributed to the expansion of digital literacy practices, through the development of a critical/ethical view about interactions in the digital environment and the use of digital technologies.*

**Keywords:** *Digital literacy; Digital Educational Games; Critical and ethical use of digital Technologies.*

## 1. Introdução

O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) tem sido comum e necessário enquanto objeto de diversão, interação e como ferramenta de otimização de tarefas em muitos contextos. Existe, contudo, uma problemática que reside na questão do uso crítico e ético desses recursos, pois nem sempre ele ocorre de maneira adequada, ocasionando, muitas vezes, situações complexas de conflitos, constrangimentos e outros problemas relacionados ao desconhecimento de direitos. É nesse cenário que o ambiente escolar se coloca como lugar de construção coletiva de sentidos e de leitura do mundo, pois, como uma importante agência de letramentos, pode

ser um aliado para que se construa uma utilização responsável, ética e significativa dos dispositivos digitais.

Assim como os dispositivos em si, os jogos digitais representam uma parte importante da modernização tecnológica em nossa sociedade. Eles costumam ser compatíveis com diversos equipamentos e muitos não necessitam de internet para funcionar de forma completa. Desse modo, em sala de aula, a utilização de jogos digitais de maneira contextualizada pode representar um importante instrumento no trabalho com diferentes conteúdos, mas, além disso, esses recursos podem, em diversas situações, auxiliar educadores nas reflexões sobre temas relevantes, tais como ética e solidariedade, além de contribuir para o desenvolvimento do letramento digital em uma abordagem crítica (Rojo, 2012), que leva em consideração não só a mecânica de uso das ferramentas, mas as finalidades para as quais elas são mais adequadas e as consequências de determinados usos.

Considerando o exposto, este trabalho se propõe a investigar como ocorre o processo de letramento digital, tendo em vista as dimensões ética e crítica, em uma faixa de idade ainda pouco pesquisada: a de jovens de 14 a 18 anos, estudantes do Ensino Médio da escola pública. Sendo assim, com este trabalho, objetivamos investigar a contribuição de um jogo educativo digital para a ampliação das habilidades de letramento digital, levando em conta as dimensões ética e crítica das práticas de linguagem no ambiente digital.

Para atingir tal objetivo, este artigo se organiza em três seções, além da introdução e das considerações finais. Inicialmente, discutimos a crescente utilização dos dispositivos digitais e seu impacto na educação, bem como as proposições da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (BNCC) para a formação de sujeitos críticos, que utilizam as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma autônoma e responsável. Abordamos, ainda, a contribuição que os jogos educativos digitais oferecem para essa formação acontecer. Em seguida, descrevemos o percurso metodológico utilizado para compreender as práticas de linguagem no ambiente digital, incluindo os instrumentos e as técnicas elencadas para esse propósito. Por fim, analisamos e discutimos os dados gerados através dos diversos instrumentos empregados.

## 2. As práticas discursivas no ambiente digital

Os conceitos de *letramentos* estão relacionados com as ações humanas individuais e sociais e envolviam, inicialmente, somente os textos escritos, fossem eles valorizados ou não pelo ambiente escolar e outras instituições de prestígio. No entanto, essas concepções consideram que as práticas variam “através dos tempos e das culturas e dentro de uma mesma cultura” (Rojo, 2009, p. 99). Sendo assim, com as transformações sociais ocorridas, especialmente, através do uso das tecnologias digitais, as práticas e os conceitos de letramentos se modificaram, conforme veremos nos itens seguintes.

### 2.1. Os letramentos nos ambientes digitais

Levando em consideração as práticas que ocorrem na atualidade por intermédio das tecnologias digitais de informação e comunicação, Lankshear e Knobel (2007, p. 4) consideram letramentos como “maneiras socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados em contextos de participação no discurso”. Essas práticas de letramentos próprias do ambiente digital demandam novos *ethos* (mentalidades) e novas técnicas para produzir e distribuir significados (Lankshear & Knobel, 2007). Isso significa que, muitas vezes, a produção e a recepção dos textos circulantes no ambiente digital costumam ser colaborativas, cujo valor reside, principalmente, em sua replicabilidade.

Esse fato é indicativo de que as normas existentes nesse ambiente são “menos fixas, mais fluidas e menos policiadas, controladas e definidas por especialistas” (Lankshear & Knobel, 2007, p. 14). Ainda segundo os autores, os novos espaços de letramentos são mais fluidos, contínuos e abertos, fazendo a vida on-line e a vida off-line se fundirem e criarem um ciberespaço que, embora diferente do espaço físico, coexiste com ele e proporciona infinitas formas de interação e de produção de conteúdos. Dessa forma, evidencia-se o caráter coletivo, colaborativo, participativo e plural dos produtos culturais produzidos e consumidos na atualidade.

Todo esse processo de democratização do conhecimento e do acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação torna necessária a negociação dos sentidos nesse ambiente, pois, conforme mencionado, as regras de convivência acabam sendo mais fluidas e flexíveis em relação às do mundo físico e isso traz muitas implicações éticas. Sendo assim, o uso amplo e constante das ferramentas tecnológicas digitais, que se faz presente também no interior da escola, possibilita, às instituições escolares, a tarefa de suscitar a reflexão e de fornecer ferramentas analíticas acerca das interações comuns no ambiente digital para os estudantes construírem seu protagonismo como consumidores e produtores de conteúdos on-line.

Assim, não basta aos usuários tão somente dominar as ferramentas (saber fazer), mas eles devem buscar um entendimento crítico ou cultural em dois sentidos diferentes. O primeiro consiste na “percepção consciente e controle sobre as relações intrassistemáticas de um sistema” e o segundo trabalha com a “capacidade de criticar um sistema e suas relações com outros sistemas com base no funcionamento do poder, da política, da ideologia e dos valores” (Cope & Kalantzis, 2000, p. 32). Em outras palavras, a formação de sujeitos críticos dentro dessa perspectiva engloba tanto a compreensão mais aprofundada do funcionamento de um sistema (ou textos, discursos), porque isso tem relação com os usos dados ao sistema em questão, quanto a necessidade de questionar certas relações de domínio e de interesses relacionados aos usos desses sistemas.

Corroborando as ideias dos referidos autores, Buzato (2009, p. 22) concebe *letramentos digitais* como “redes complexas e heterogêneas que conectam letramentos (práticas sociais), textos, sujeitos, meios e habilidades que se agenciam, entrelaçam, contestam e modificam mútua e continuamente, por meio, virtude ou influência das TIC”. O autor acredita que ser letrado digital significa acionar habilidades que dão conta de localizar, avaliar e selecionar conforme critérios específicos as informações encontradas on-line. A fim de complementar nosso entendimento sobre letramentos digitais, acreditamos que existe no letramento digital “uma mescla de outros letramentos, como o letramento visual e o letramento informacional, que são praticados harmoniosamente para fazer sentido, através das tecnologias digitais, num entrelaçamento de práticas [...] para obtenção dos objetivos dos

usuários” (Pinheiro, 2018, p. 607). A colaboração entre linguagens possibilita, portanto, a construção ativa de significados, que ocorre de forma coletiva, pois tais sentidos são também questionados, defendidos e negociados socialmente.

Diante do exposto, a abordagem escolar desses letramentos que se entrelaçam e permitem a construção coletiva de sentidos de forma plural e multifacetada se mostra importante, pois esse ambiente pode fornecer subsídios para os alunos ressignificarem suas vivências e as relações sociais estabelecidas nos ambientes digitais, considerando que tais relações sociais são permeadas por disputas e tensões. Apesar disso, no entanto, ainda existem muitos entraves para essa reflexão ocorrer de forma eficaz, entre eles podemos citar a infraestrutura deficitária em muitas escolas e ainda a ausência de políticas de formação de professores (inicial e continuada) que capacitem os docentes a suscitar, no espaço da sala de aula, problemáticas presentes nas vivências dos educandos. Isso demonstra que nem sempre essas discussões entre estudantes e seus professores são possíveis. Nosso papel neste trabalho é, contudo, investigar uma possibilidade de reflexão no ambiente escolar com recursos que simulam essas negociações de sentido.

A partir dos pressupostos das reflexões mencionadas e do letramento crítico, entendemos que, na escola, podem ocorrer discussões de ordem ética, pois “nenhum texto é neutro - todos os textos são posicionados e trabalham para posicionar as pessoas que os consomem” (Janks, 2018, p. 3). Essas reflexões possibilitam compreender se os textos estão “produzindo maior equidade ou injustiças” (Janks, 2018, p. 8) e problematizar discursos e posicionamentos ideológicos para minimizar muitos tipos de desigualdades encontradas e reproduzidas nos ambientes digitais. Nesse sentido, ao compreendermos discurso como prática social, percebemos que, por meio dele, é possível refletir sobre as relações sociais entre os indivíduos, mantendo ou transformando relações de poder e ideologias (Fairclough, 2001). Diante disso, a escola precisa desenvolver mecanismos que possibilitem formar indivíduos capazes de construir e negociar significados nas mais diversas situações. Nesse sentido, compreendemos a importância do desenvolvimento de um letramento digital, já que, na atualidade, boa parte do conhecimento é produzido e circula on-line e, como vimos, isso implica selecionar

informações avaliando sua credibilidade e utilidade para fins específicos e ainda o impacto delas nas relações sociais.

Sobre essas questões, o texto da Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio, amparado nas teorias dos Novos Letramentos e dos Multiletramentos (Lankshear & Knobel, 2007; Cope & Kalantzis, 2000), defende que os jovens precisam ter uma visão das TDIC que vai além da dimensão técnica, utilizando-as de forma crítica, criativa, ética e estética, em todos os campos da vida social, para que seja possível tanto selecionar informações como produzir, de forma autoral, novos conteúdos com base no que já existe. Na área de Linguagens e Códigos, por exemplo, a competência nº 7 estabelece que o estudante de Ensino Médio deve aprender a “mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos”. (Brasil, 2018, p. 490). Dentre esses dispositivos que vêm modificando a cultura dos cidadãos das sociedades modernas, podemos citar os jogos digitais. Esses recursos vêm, também, se popularizando e têm se tornado passatempo para muitas pessoas, principalmente, crianças e jovens.

Considerando o nível de interação que os jovens têm estabelecido com os jogos digitais e seu uso real e produtivo, investigamos, neste trabalho, a contribuição que eles podem oferecer para a formação crítica e ética dos sujeitos. Por esse motivo, cabe agora nos voltarmos mais detalhadamente às definições particulares dessas ferramentas, bem como a uma reflexão sobre suas possibilidades pedagógicas dentro do ambiente escolar.

## 2.2. Os jogos educativos digitais

Jogos digitais podem ser definidos, segundo Coutinho e Alves (2016, p. 16), como “um conjunto de experiências estética, narrativa, tecnológica, lúdica e cultural com a capacidade de despertar significados naqueles que jogam”. Esses recursos combinam modos semióticos diversos (texto escrito, imagem, sons, cores, *layouts*) na construção de sentidos e sua capacidade de incluir em si diversas práticas de letramentos possibilita ao jogador atribuir, aos elementos multissemióticos, diversos significados. Assim, tendo uma experiência mais sensorial,

os usuários podem interagir com maior facilidade, o que contribui para uma maior motivação e, conseqüentemente, uma aprendizagem mais eficaz.

Os jogos digitais, quando em uso, proporcionam ao indivíduo o contato com práticas sociais diversas, que podem ocorrer independentemente do ambiente escolar. Desse modo, os desafios propostos no universo dos jogos digitais possibilitam ao jogador se deparar com situações que estimulam o desenvolvimento da capacidade de aprender a partir de um contexto específico, pois os jogos constroem simulações de situações reais que confrontam o usuário e o impelem a desenvolver sua familiaridade com as tecnologias. Sendo assim, na utilização de jogos digitais, o usuário ativa habilidades que incluem o reconhecimento de programas e de comandos de utilização desses programas. Essas habilidades vão além da manipulação dos dispositivos tecnológicos, pois envolvem uma compreensão mais geral sobre os limites e as possibilidades de interação nos ambientes digitais.

Podemos pensar que, nessa perspectiva, ser letrado digital e usar de forma consciente e crítica as tecnologias digitais de informação e comunicação, entre elas as que são pensadas e desenvolvidas com o intuito de divertir, possibilitam ao indivíduo o desenvolvimento de uma autonomia e de uma independência em relação à aprendizagem. Nesse contexto, entendemos que “qualquer jogo pode ser utilizado no espaço pedagógico não existindo uma dicotomia entre jogos eletrônicos para divertimento e jogos eletrônicos para educação” (Alves, 2008, p. 7). Os jogos digitais, portanto, representam um importante recurso a ser considerado no ambiente escolar por seu potencial de favorecimento do processo de ensino-aprendizagem, como podemos perceber pelo número crescente de pesquisas que se debruçam sobre essa temática (Araújo *et al*, 2012; Pinheiro e Cavalcante, 2019; Pinheiro, Lima e Araújo, 2020).

Desse modo, tendo em mente que a BNCC para o Ensino Médio propõe a formação de “sujeitos críticos, criativos, autônomos e responsáveis” (Brasil, 2018, p. 463), nos detivemos mais especificamente na análise das dimensões ética e crítica, pois, ainda segundo esse documento, o uso crítico das tecnologias digitais de informação e comunicação consiste na identificação das vantagens dessas tecnologias bem

como de seus riscos potenciais. Já a dimensão ética se apresenta como um desdobramento e envolve, de acordo com a Base, a capacidade de tomar decisões e de assumir posições conscientes e reflexivas frente às demandas sociais, respeitando a diversidade e identificando-as para que possam ser evitados discursos de violência e/ou exclusão. Para refletirmos sobre essas questões, acreditamos que os jogos educativos digitais são recursos que podem propiciar uso crítico/ético das tecnologias digitais.

No ambiente digital, as ações e os discursos geram consequências e atendem a interesses muito diversos. Nesse contexto, mobilizar práticas de linguagem de maneira autônoma, consciente e responsável significa agir com maior liberdade, pois, segundo Capurro (2017, p. 323), a internet condiciona a comunicação entre as pessoas, os grupos e as instituições. Tal condicionamento, segundo o autor, pode ocasionar inúmeros efeitos, podendo ser positivos e proporcionar liberdade de expressão e construção de mecanismos de participação democrática e busca de direitos; ou negativos, quando há questões problemáticas como vigilância, controle ou censura. Consideramos que, da mesma forma, as práticas de linguagem presentes em jogos digitais são permeadas por problemáticas que precisam ser pensadas pelos usuários, a fim de reconhecerem que nem todas essas práticas podem ser utilizadas fora do mundo do jogo. O usuário deve observar esse ambiente como espaço em que suas ações acarretam consequências, por isso, há a necessidade de uma reflexão sobre as diferenças entre o mundo do jogo digital e o mundo real.

Neste trabalho, discutimos as práticas de linguagem ocorridas no ambiente digital a partir das experiências em um jogo educativo digital realizadas por estudantes do Ensino Médio. Por meio desta discussão, buscamos compreender de que maneira as dimensões ética e crítica influenciam em suas decisões durante o jogo. As leituras feitas por esses jovens nos revelam aspectos importantes sobre as relações sociais no ambiente digital. A seguir, detalhamos o percurso metodológico de que nos utilizamos para atingir os objetivos desta pesquisa.

### 3. Metodologia

Nesta seção, detalhamos o caminho metodológico percorrido, explicitando aspectos importantes como local de testagem do jogo, tipo de pesquisa, participantes da pesquisa e, ainda, os instrumentos e as técnicas utilizadas para que pudéssemos atingir os objetivos a que nos propusemos.

#### 3.1. Tipo de pesquisa

Esta investigação, no que se refere à abordagem dos dados, se classifica como pesquisa quantitativa e qualitativa. Com relação aos procedimentos, optamos pelo estudo de caso, pois, segundo Yin (2001, p. 32), este tipo de pesquisa é “*uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos (grifo do autor)*”. Sabemos que as investigações através de estudo de caso não são generalizáveis, no entanto, acreditamos que, apesar das limitações que esse contexto guarda em si, as conclusões a que chegamos são úteis para que se possa compreender como ocorre o uso das habilidades de letramento digital acionadas pelos indivíduos no contexto específico de uma aula de Língua Portuguesa, através de um jogo educativo digital.

#### 3.2. Participantes da pesquisa

Esta pesquisa se deu em uma escola pública estadual no município de Solonópole – Ceará, na qual aplicamos o jogo *Olimpíadas Digitais*. Tal estudo ocorreu em uma situação real de aula de Língua Portuguesa e os participantes<sup>3</sup> foram estudantes de uma turma de 3ª série de Ensino Médio. A escolha por esse público se deveu ao fato de que, nessa fase, estão consolidadas muitas das contribuições da escola no processo de letramento desses jovens. Além do mais, ainda nesta etapa e após seu

---

3. O projeto desta pesquisa, por lidar com seres humanos, foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos da Universidade Estadual do Ceará e obteve aprovação pelo parecer nº 3.483.254.

término, muitos desses estudantes deparar-se-ão com situações (inclusive no mercado de trabalho) em que serão exigidas habilidades de um indivíduo letrado digitalmente. Desse modo, participaram, inicialmente, vinte e oito discentes e, desse total, foram selecionados seis, segundo critérios que serão, também, detalhados mais adiante, para participar de uma entrevista em autoconfrontação simples.

### 3.3. *Instrumentos e técnicas*

Para a realização deste trabalho, lançamos mão de alguns instrumentos e técnicas, que julgamos importantes para a coleta e posterior análise dos dados, os quais detalhamos na sequência.

#### 3.3.1. *O jogo Olimpíadas Digitais*

O jogo *Olimpíadas Digitais* foi desenvolvido como parte da pesquisa mais ampla da qual este trabalho faz parte. Para sua elaboração, foram levados em conta, entre outros aspectos, os de ordem ética/crítica presentes nos textos utilizados no ambiente digital, para diversas finalidades. Nas telas iniciais, é exibida uma mensagem de boas-vindas que também é um convite de imersão na narrativa presente no jogo: a personagem Carol, estudante concluinte do Ensino Médio, convida o jogador a auxiliá-la na conquista de medalhas em uma competição para angariar recursos para sua excursão de fim de ano. Tal narrativa foi elaborada com o objetivo de gerar identificação entre o estudante/jogador e a personagem do jogo.

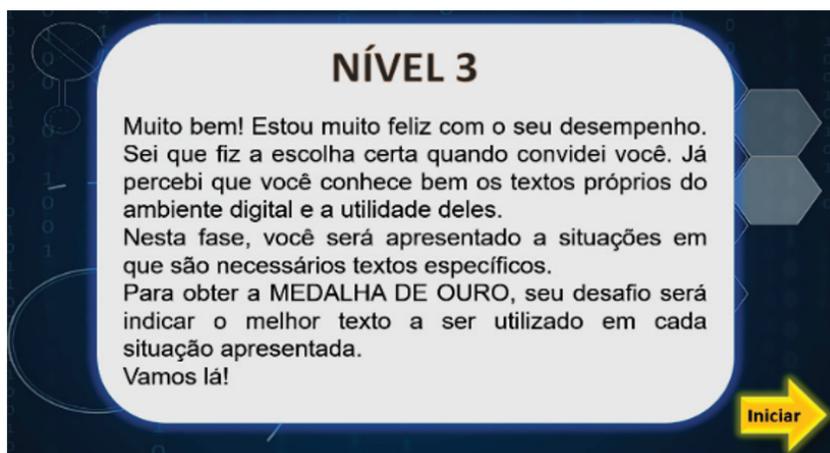
Ao passar pelas fases do jogo, que se apresentam como as “provas” de uma olimpíada, o jogador obtém medalhas (bronze, prata e ouro) e um troféu, que simboliza a conclusão de sua jornada através dos textos do ambiente digital. Embora o jogo *Olimpíadas Digitais* se organize em quatro fases, para esta análise, consideramos somente algumas questões dos níveis 3 e 4<sup>4</sup>, que exploram, com maior precisão, os aspectos éticos e críticos envolvidos na interação com as múltiplas linguagens presentes no ambiente digital.

---

4. O nível 1 do jogo propõe que o jogador reconheça alguns textos comuns no ambiente digital. No nível 2, espera-se que o jogador reconheça usos comuns para esses textos nos ambientes digitais.

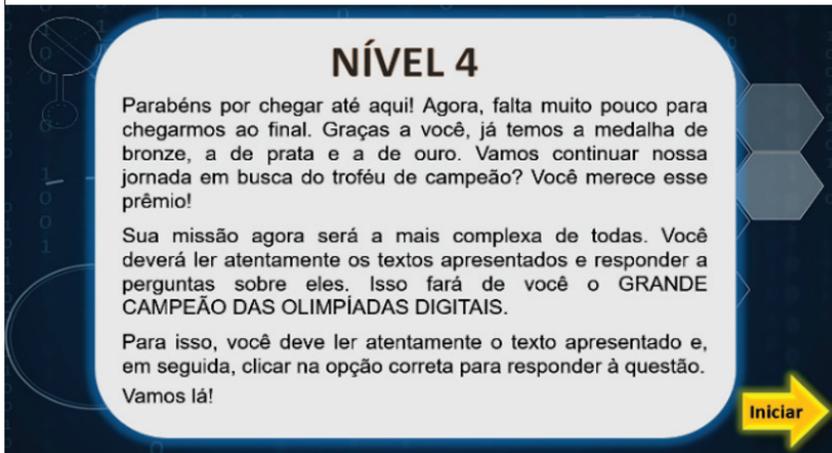
No terceiro nível, são apresentadas diversas situações de uso de textos no ambiente digital. O jogador deve, portanto, escolher o gênero discursivo/textual mais adequado levando em consideração os usos dados a esses textos na sociedade e ainda a dimensão crítica e ética desses usos. A seguir apresentamos a tela inicial do nível 3.

**Figura 1** – Tela de início do nível 3



Fonte: Elaborado pelos autores.

O quarto nível é um exercício aprofundado de leitura e compreensão de textos. As perguntas deste nível exploram desde aspectos textuais, como a compreensão geral do sentido desses textos, até aspectos relativos ao seu uso cotidiano na sociedade. Vejamos a seguir a mensagem da tela inicial desse nível:

**Figura 2** – Tela inicial do nível 4.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerando os níveis apresentados anteriormente, compreendemos que o usuário deve ser capaz de executar os comandos necessários para o desenrolar do jogo e, assim, irá subindo de nível e recebendo recompensas por seu desempenho. A expectativa é que, ao executar os comandos necessários para avançar no jogo, o estudante mobilize habilidades de letramento digital e, quando necessário, seja capaz de desenvolver novas habilidades.

### 3.3.2. Observação *in loco*

Esta pesquisa aconteceu no ambiente do laboratório educacional de informática (LEI) e consistiu na análise propriamente dita da utilização do jogo produzido. A aplicação foi feita pelo professor de Língua Portuguesa da turma, reservando-se a nós o papel de observar sem interferir no processo. A observação dos jogadores no ambiente do jogo foi realizada através do *software Camtasia Studio*, gratuito em sua versão de teste, o qual foi instalado em todos os computadores, a fim de registrar as ações dos estudantes e suas escolhas no decorrer do jogo. Essa ferramenta possibilita a gravação da tela do computador, além de filmar o rosto do usuário. Após a aplicação do jogo, assistimos às filmagens das telas de todos os participantes e, a partir disso, selecionamos aqueles que fariam parte da próxima etapa da pesquisa,

a autoconfrontação simples. Isso nos permitiu conhecer as escolhas de cada jogador no ambiente do jogo, suas hesitações, resoluções e os usos dos mecanismos do jogo.

### 3.3.3. Autoconfrontação simples

A última etapa desta pesquisa consistiu na realização da autoconfrontação simples, uma técnica metodológica que consiste no registro em áudio e vídeo de uma atividade proposta aos participantes e posterior apresentação desses registros, individualmente, a eles, para que possam refletir, de forma conjunta com o pesquisador, sobre sua atividade. A aplicação desse procedimento, nesta pesquisa, se deu em três movimentos (Mancuso & Perez, 2018). O primeiro foi a aplicação do jogo *Olimpíadas Digitais* e seu registro em áudio e vídeo das atividades dos participantes através do *Camtasia Studio*. O segundo foi a seleção de trechos das atividades realizadas pelos participantes para posterior exibição e elaboração de um roteiro de questões para orientar o diálogo. No terceiro, ocorreu a audiência conjunta (pesquisador e participante) dos trechos selecionados. Desse modo, através do diálogo e da análise conjunta da tarefa executada, é possível a ressignificação da prática. Foi necessária ainda uma transcrição dos diálogos realizados nessa fase, pois esses diálogos também são utilizados na análise dos dados.

Por considerarmos elevada a quantidade de participantes dos demais procedimentos metodológicos, selecionamos, para o terceiro momento, um total de seis alunos segundo os seguintes critérios: o rendimento durante o jogo, a interação com os textos através de expressões faciais, o nível de acertos, erros e marcações aleatórias, o fato de lerem ou não os *feedbacks* oferecidos nos acertos e nos erros, bem como a interação com os recursos do jogo. Assim, temos o seguinte perfil dos alunos selecionados para a autoconfrontação simples:

**Quadro 1** – Perfil dos participantes da autoconfrontação simples

	Aluno 1	Aluno 2	Aluno 3	Aluno 4	Aluno 5	Aluno 6
Idade	17 anos	18 anos	18 anos	18 anos	18 anos	17 anos
Gênero	Feminino	Feminino	Feminino	Masculino	Masculino	Masculino
Rendimento no jogo	Alto	Alto	Mediano	Mediano	Baixo	Baixo

Fonte: Elaborado pelos autores

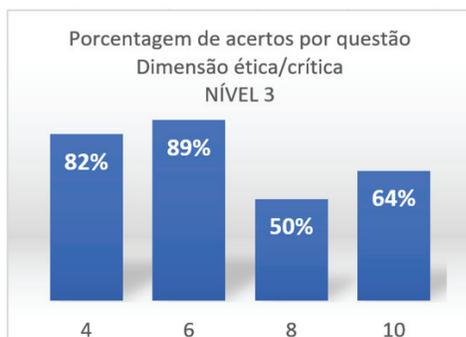
Os roteiros de diálogo foram diferentes para cada um dos jogadores selecionados. Em sua elaboração, consideramos os mesmos critérios utilizados na seleção para esta etapa, pois entendemos que a reflexão sobre os movimentos de jogo e sobre as decisões tomadas pelos participantes é de grande importância para esta análise.

## 4. Análise dos dados

Nesta parte do trabalho, analisamos os dados coletados conforme metodologia descrita anteriormente. As situações do jogo educativo digital que requeriam as dimensões crítica e ética (aqui entendidas como complementares) se encontram, especificamente, nos níveis 3 e 4 do jogo *Olimpíadas Digitais* e foram idealizadas considerando as vivências comuns de estudantes de Ensino Médio.

### 4.1. A dimensão crítica/ética para escolha do texto adequado

No nível 3, o jogador foi apresentado a algumas circunstâncias em que deveria escolher qual gênero se adequava a cada situação e a escolha pelo texto inadequado poderia, no mundo real fora do jogo, causar alguns problemas. As situações apresentadas em cada uma das etapas desse nível foram pensadas para criar uma circunstância em que o usuário necessitasse escolher, dentre dois textos, ambos comuns no ambiente digital, aquele que melhor se encaixasse no contexto dado. Essa escolha é importante, sobretudo considerando os aspectos éticos/críticos, porque demonstra o nível de familiaridade que o usuário possui com os recursos disponibilizados pelas tecnologias digitais e ainda possibilita um aproveitamento mais consciente e reflexivo das interações por elas proporcionadas. Assim, apresentamos, a seguir, o gráfico, que representa a porcentagem de acertos do nível 3, considerando os vinte e oito participantes da pesquisa, e analisamos as questões 6 e 8, exemplos de questão fácil e média, respectivamente.

**Figura 3** – Gráfico da porcentagem de acertos por questão no nível 3

Fonte: Elaborado pelos autores.

As informações da figura 3 demonstram que as questões que exploram a dimensão crítica/ética no nível 3 tiveram um índice de acertos que o situam entre o que consideramos médio e fácil. A seguir, as questões 6 e 8 são explicadas através de figuras (figuras 3 e 4), nas quais constam os textos escolhidos, e quadros (2 e 3), contendo o comando e as alternativas oferecidas, e são analisadas à luz dos conceitos delineados anteriormente. A questão 6 traz uma situação bastante comum, ocorrida na rede social *Facebook*. Os textos apresentados como opções eram, conforme consta no quadro 2, uma conversa *inbox* e um comentário público de postagem.

**Figura 4** – Mensagem *inbox* e comentário público de postagem

Fonte: <https://www.facebook.com/messages> (Print de página pessoal); <https://bit.ly/3cY4yQW>

**Quadro 2** – Detalhamento da questão 6 do nível 3

<b>Questão 6</b> Você precisa ter uma conversa com um(a) amigo(a) sobre um assunto pessoal no <i>Facebook</i> . Você escreve:	
1. Mensagem <i>inbox</i>	2. Comentário público de postagem

Fonte: Elaborado pelos autores.

O aspecto crítico/ético, neste tópico, reside na problemática da exposição de assuntos relativos à privacidade de alguém. Essa problemática parece ser já conhecida dos alunos que testaram o jogo, pois eles mostraram facilidade em apontar o texto mais adequado e, além disso, no momento da entrevista em autoconfrontação simples, realizado posteriormente à experiência de testagem do jogo, apareceram os seguintes diálogos entre a pesquisadora e o aluno 2:

**Pesquisadora:** Então tu acha que é importante saber utilizar os textos mesmo no ambiente digital. Isso reverbera na vida real?

**Aluno 2:** Até por que eu acho que a gente não teria coragem de falar na cara da pessoa, imagine sair soltando pra todo mundo ver.

Os depoimentos dos alunos demonstram familiaridade com a situação apresentada, colaborando, assim, para que a questão tivesse elevado índice de acertos (89%) e mostrando que os alunos dominam as práticas sociais nesse *site*, largamente utilizado por eles. Segundo Lankshear e Knobel (2007), isso reflete as relações sociais modificadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação que permitem novos *ethos*. Os estudantes demonstram, ainda, ter um maior domínio da dimensão crítica/ética nesse caso porque entendem que as consequências de uma exposição desse tipo se dão no mundo físico, confirmando o entendimento de Fairclough (2001, p. 91), ao afirmar que as relações estabelecidas socialmente (aqui especificamente no ciberespaço) moldam e restringem o discurso, modificando, assim, as convenções, identidades e instituições.

A questão 8 apresenta uma situação que, apesar de comum (a queda do sinal de internet), gerou dúvidas entre os estudantes. Vejamos, a seguir, como essa questão foi construída:

**Figura 5** – Mensagem de WhatsApp e postagem na plataforma *Reclame Aqui*

**Não aguento mais a internet da nextel**

Nextel Telecomunicações  
 Artur Nogueira - SP ID: 93985851 06/08/19 às 21h53 denunciar  
 Provedores e serv. de internet

No app meu nextel que só funciona no wifi consta que estou com um plano de 11gb mas só tenho 5gb. Fora que não consigo usar nem o 3g e muito menos o 4g nem o app meu nextel funciona. Quero uma solução.

**Resposta da Empresa** 07/08/19 às 10h24

Olá Marcos ,  
 Agradeço a oportunidade que tivemos de conversar. Enviei a confirmação do que ficou acordado durante nossa conversa por telefone diretamente para o seu e-mail.  
 Espero que a Nextel possa continuar contanto com sua confiança e preferência. Ah! E sempre que precisar, não hesite em nos procurar na Ouvidoria NEXTEL.

Fonte: <https://bit.ly/2YkgAyE>; <https://bit.ly/2UCuZoZ>

**Quadro 3** – Detalhamento da questão 8 do nível 3

<b>Questão 8</b>	
Você está com problemas de acesso à internet. Para reclamar, você escreve:	
1. Mensagem de <i>WhatsApp</i>	2. Postagem na plataforma <i>Reclame Aqui</i>

Fonte: Elaborado pelos autores

Os textos escolhidos para esse desafio, embora tratem da mesma temática (a ausência do sinal de internet), claramente funcionam para propósitos diversos. Enquanto o primeiro, uma captura de tela do aplicativo *WhatsApp*, tem um tom humorístico, o segundo consiste numa reclamação formal registrada no *site* Reclame Aqui, plataforma que realiza a intermediação entre clientes e empresas que vendem produtos ou prestam serviços. O gráfico 1 mostra que o índice de acertos para essa questão foi de 50%, revelando que seu nível de dificuldade foi mais elevado em relação às demais dessa fase do jogo. Isso se deve ao fato de que são poucos os jogadores que demonstraram conhecer esse tipo de *site*, como podemos observar na transcrição abaixo:

**Pesquisadora:** O de cá né, uma reclamação, é como se fosse uma reclamação pra um amigo só que é em forma de piada né, você pode perceber e o outro é uma reclamação de uma plataforma chamada *Reclame Aqui* que é pública e

a empresa, no caso aqui, ela respondeu, tá vendo? Resposta da empresa. (...).

**Aluno 3:** É o certo a se fazer.

**Pesquisadora:** Pra resolver o problema. Tu não conhecia a plataforma *Reclame Aqui*?

**Aluno 3:** Não.

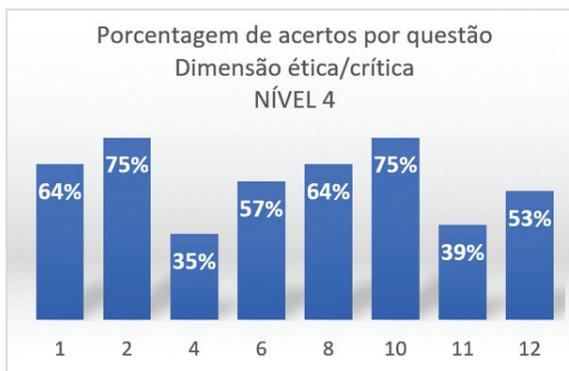
Mesmo afirmando não conhecer o *site* de reclamações, o aluno 3 emite um juízo de valor ao considerar que relatar o problema nesse tipo de *site* é o certo a se fazer, já que isso possibilita a resolução do problema. Quando não se tem ciência de seus direitos e de quais são os meios necessários para exigí-los, o cidadão pode não só se sentir prejudicado como ser seriamente lesado ao utilizar um serviço ou consumir um produto. Dessa forma, o letramento digital e o letramento crítico possibilitam ao indivíduo conhecer e utilizar, quando necessário, plataformas on-line especializadas em reclamações dos consumidores. Capurro (2017, p. 323) chama a atenção para esse aspecto ao afirmar que a internet (e seus recursos), por condicionar a comunicação entre as pessoas e as instituições, possibilita ao indivíduo desenvolver mecanismos de participação social para, assim, reivindicar coletivamente seus direitos.

O entendimento crítico proposto por Cope e Kalantzis (2000, p. 32) menciona a capacidade de “criticar um sistema e suas relações com outros sistemas com base no funcionamento do poder, da política, da ideologia e dos valores”. Sendo assim, ao utilizar plataformas de reclamação on-line, é possível ao usuário negociar seus interesses, questionando relações de domínio porque pode utilizar os textos para produzir maior equidade e reduzir as injustiças conforme argumenta Janks (2018, p. 4). Nesse sentido, percebemos que o jogo contribuiu para a ampliação do letramento digital porque foi apresentada aos estudantes uma forma até então desconhecida para reivindicação de direitos, a qual, por sua efetividade, tem ajudado muitos usuários a retornarem *feedbacks* dos produtos ou serviços que consomem. Como o jogo proporciona um *feedback* instrutivo, no qual, ao marcar a opção inadequada, aparecia uma mensagem de erro e a explicação do motivo da inadequação, era possibilitado ao aluno voltar e marcar outra opção.

## 4.2. A dimensão crítica/ética e seus impactos nas estruturas sociais

No nível 4, foram apresentados textos cujo conteúdo aborda diversos aspectos, entre eles a dimensão crítica e ética do uso das mídias sociais e dos dispositivos digitais. Para cada um, foi proposta uma questão, com três alternativas, para que o usuário escolhesse a que melhor sintetizava a reflexão proposta sobre ele. A partir da compreensão desses textos, com a leitura e posterior resposta à questão que a eles se refere, é que o jogador demonstra sua percepção sobre o uso desses textos (sua forma e seu conteúdo) na vida cotidiana da qual eles fazem parte. Esse nível foi planejado para ser mais desafiador em relação aos demais, então, no gráfico 2, observamos o índice de acertos nas questões que abordam as dimensões crítica e ética nesse nível:

**Figura 6** – Gráfico da porcentagem de acertos por questão no nível 4



Fonte: Elaborado pelos autores

Para esta análise, consideramos três questões prototípicas desse nível, classificadas segundo o critério de dificuldade adotado aqui, sendo uma difícil (questão 4), uma média (questão 8) e uma fácil (questão 10). Mais adiante, constam as figuras 7, 8 e 9, as quais reproduzem os textos escolhidos e ainda os quadros 4, 5 e 6, em que podemos observar o comando dado aos jogadores e as múltiplas possibilidades de reflexão que essa análise possibilita. A alternativa considerada correta encontra-se em negrito em cada um dos quadros.

A questão 4 propõe uma reflexão sobre uma tirinha de uma personagem chamada Celeste, a ovelha azul, reproduzida a seguir:

**Figura 7** – Tira sobre a defesa de opiniões nas redes sociais



Fonte: <https://bit.ly/2UxJVEH>

**Quadro 4** – Detalhamento da questão 4 do nível 4

De acordo com a ideia expressa na tira, a defesa de opiniões em redes sociais acontece porque		
a argumentação sempre colabora para que as pessoas sejam convencidas a mudarem sua opinião.	os argumentos fortalecem uma opinião em um grupo e ajudam a convencer grupos externos.	<b>isso reforça o sentimento de pertencimento e a identificação com determinados grupos.</b>

Fonte: Elaborado pelos autores

Nesse texto, aparece a ideia de que a defesa de opiniões nas redes sociais funciona como uma estratégia agregadora, que une aqueles que pensam de forma semelhante e não objetiva, necessariamente, o convencimento de grupos que possuem opiniões diversas. Durante as entrevistas em autoconfrontação simples, surgiram os seguintes depoimentos sobre esse tópico:

**Pesquisadora:** Acho que pouquíssima gente acertou essa questão.

**Aluno 3:** É porque esse daqui eu marquei por causa da redação do Enem né... aí o professor vivia falando argumento é isso, tese é isso...

---

**Aluno 1:** [...] Quando eu posto minha opinião é pra convencer quem pensa, não é? Não... é pra convencer na minha opinião, quando eu argumento...

**Pesquisadora:** Então tu acha que tu errou essa questão pelo aspecto de que é dito pra vocês que argumentar é convencer?

**Aluno 1:** Não, é o que eu acho. Eu marquei o que eu achava. Que pra argumentar, eu exponho a minha opinião pra ver se a pessoa pensa do mesmo jeito que eu. [...]

**Pesquisadora:** Então, pra ti, tu defende tuas opiniões pra quê?

**Aluno 1:** Porque a maioria das vezes que alguém vem discutir comigo é dizendo que não é daquele jeito, pra mim é daquele jeito e eu quero convencer a pessoa de que realmente é do jeito que eu penso.

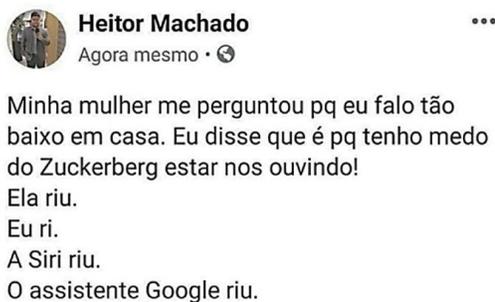
Embora o comando da questão mencione *de acordo com a ideia expressa na tira*, os depoimentos dos alunos demonstram que eles não atentaram para o que foi solicitado, dessa forma, fica evidente, aqui, o fator que, provavelmente, contribuiu para que esse tópico tivesse tão poucos acertos durante a testagem do jogo (35%). Os estudantes, geralmente, são ensinados que a argumentação é utilizada como estratégia para o convencimento de grupos ou indivíduos discordantes, no entanto, em um cenário de acirramento político-partidário, que se intensificou no ambiente digital, o que vemos é a formação de grupos com interesses em comum, que se fortalecem à medida que os indivíduos argumentam em favor das posições nas quais o grupo já acredita.

Sabendo que as práticas de letramentos que ocorrem nas interações on-line permitem aos usuários participar dos discursos através da criação e negociação de sentidos (Lankshear & Knobel, 2007), compreendemos que os textos assumem posicionamentos e provocam engajamento entre seus leitores. Essa percepção dialoga com a perspectiva da BNCC, segundo a qual as demandas sociais “exigem que as escolas de Ensino Médio ampliem as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas”. (Brasil, 2018, p. 486). Tal aprendizado também expande a capacidade de o estudante não só definir seus posicionamentos como também se estabelecer enquanto sujeito consciente

e reflexivo que conhece seu papel na sociedade. Desse modo, compreendemos que, apesar de os discentes não terem observado o comando da questão e, por isso, a marcaram inadequadamente, suas respostas demonstram que eles tentam negociar sentidos através dos textos que produzem, conforme observamos na autoconfrontação simples.

Na questão 8, é abordada uma problemática que representa grande polêmica em discussões sobre o ambiente digital e os dispositivos digitais. O texto escolhido para este item é uma postagem humorística no *Facebook* que pode ser visualizada a seguir:

**Figura 8** – Postagem sobre monitoramento do comportamento on-line de usuários da internet



Fonte: <https://bit.ly/2zsQCkk>

**Quadro 5** – Detalhamento da questão 8 do nível 4

<b>O relato ao lado, postado originalmente no Facebook, aborda uma questão problemática em relação ao uso de redes sociais e dispositivos tecnológicos. Essa questão é</b>		
<b>o possível monitoramento realizado pelas mídias sociais para obtenção de dados dos usuários.</b>	a quantidade excessiva e desnecessária de dispositivos tecnológicos presentes em muitos lares no mundo todo.	a realização, pelos dispositivos tecnológicos, de muitas ações antes realizadas pelos seres humanos.

Fonte: Elaborado pelos autores

A problemática presente nesse texto envolve a coleta de dados de usuários de mídias sociais e dispositivos digitais, realizada, geralmente,

com a finalidade de catalogar interesses para anúncios publicitários. Isso tem sido motivo de discussões em torno do aspecto ético, principalmente, porque os termos de uso de aplicativos e dispositivos dispõem sobre autorização prévia do usuário para coleta de dados, no entanto, podem existir situações em que, não necessariamente, ocorre uma autorização imediata. De acordo com o gráfico 3, esse item teve 64% de acertos, o que indica um grau de dificuldade moderado. Sobre ele, temos o seguinte depoimento:

**Pesquisadora:** É correto um dispositivo digital *tá* ouvindo uma conversa? O que é que você acha sobre isso?

**Aluno 6:** Depende... pronto, se a pessoa tiver, eu acho que não tem como. Eu acho que se a pessoa tiver no Google, e tiver falando aí ela escuta e grava...

**Pesquisadora:** Qual é o problema desses dispositivos, é ter muitos? É eles fazerem o que a gente já fazia antes? A gente automatizar pra eles, ou eles nos monitorarem o tempo inteiro?

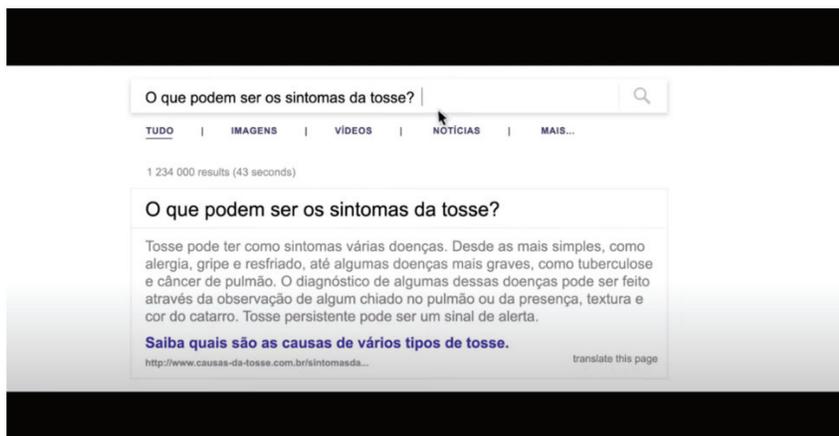
**Aluno 6:** Eles nos monitorar.

De modo geral, boa parte dos alunos que testaram o jogo demonstrou possuir uma compreensão do tom polêmico que esse possível monitoramento on-line pode assumir, porém, podemos perceber também, a partir do depoimento transcrito anteriormente, que não há uma tomada de posição do aluno 6 em relação a esse assunto, mas há o reconhecimento de que é um tema que deve ser discutido e analisado caso a caso, sobretudo em se tratando de autorizações prévias para coleta de dados. Sabemos que, conforme a BNCC (Brasil, 2018, p. 474), usar de forma crítica as tecnologias digitais significa identificar as vantagens e os riscos potenciais desse uso. Entre os riscos, Capurro (2017, p. 323) menciona situações problemáticas de vigilância, controle ou censura. O autor afirma ainda que um dos principais dilemas da atualidade é a coleta de dados pessoais por agentes públicos ou privados, o que leva a sérios conflitos pelo direito à privacidade, que, segundo ele, é fundamental para a criação de uma sociedade democrática.

Na questão 10, apresentamos um vídeo de anúncio publicitário de uma empresa de planos de saúde. O vídeo dramatiza uma pesquisa on-line sobre tosse e os possíveis diagnósticos que esse sintoma indica. Ao final, quando se demonstra que esse tipo de pesquisa acaba direcionando o usuário a diagnósticos que podem ser mais graves, o anúncio

se encerra com a mensagem “não procure doença, procure saúde”, seguida da indicação explícita dos planos oferecidos pela empresa.

**Figura 9** – Anúncio de plano de saúde que aborda a pesquisa on-line de sintomas e/ou doenças



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Y2\\_HoNazGLo](https://www.youtube.com/watch?v=Y2_HoNazGLo)

**Quadro 6** – Detalhamento da questão 10 do nível 4

<b>Amil é uma empresa que comercializa planos de saúde no Brasil. O anúncio publicitário reproduzido ao lado sugere que</b>		
ter um plano de saúde é a garantia para que o usuário nunca fique doente.	procurar sintomas e doenças na internet facilita o trabalho dos médicos.	<b>é melhor ter um bom plano de saúde do que procurar diagnósticos na internet.</b>

Fonte: Elaborado pelos autores

Nesse desafio, propusemos a análise da mensagem por trás do *slogan* “não procure doença, procure saúde”. É importante mencionar que, no comando da questão, já se encontra a informação de que o texto proposto para análise se trata de um anúncio publicitário. Isso pode ter contribuído para o elevado índice de acertos nessa questão (75%), pois entendemos que grande parte dos estudantes que testaram o jogo compreendem a função dos anúncios publicitários na sociedade. Partindo da perspectiva do letramento crítico, segundo a qual nenhum texto é neutro, mostra-se importante que o usuário faça uma análise

que considere os “discursos, suposições e omissões subjacentes”, possibilitando aos leitores tomarem “consciência de como o texto está trabalhando para posicioná-los” (Janks, 2018, p. 4), tendo-se em mente os recursos utilizados nos textos veiculados nos ambientes digitais e os propósitos para os quais eles são utilizados.

Através das análises das respostas dadas pelos estudantes a cada uma das etapas do jogo, pudemos observar que a interação que ocorre no ambiente digital possui suas especificidades e que existem aspectos éticos e críticos que envolvem as práticas de letramento digital e a produção de sentidos nesses contextos, que podem ter impactos nas relações sociais fora das redes. Pudemos concluir que são diversos os fatores que influenciaram as escolhas e, a cada situação, considerando o contexto em que está inserido e considerando, ainda, a leitura de mundo de cada indivíduo, a interação com o jogo *Olimpíadas Digitais* e a resolução dos desafios nele propostos permitiram que os estudantes refletissem sobre as problemáticas apresentadas a eles. Percebemos, ainda, que os discentes se depararam com situações novas de uso de textos até então desconhecidos, os quais podem otimizar suas experiências no ambiente digital, trazendo, assim, novas possibilidades de interação entre os sujeitos.

## 5. Considerações finais

Este trabalho analisou as práticas de letramento digital mobilizadas por estudantes de Ensino Médio de uma escola pública ao interagirem com um jogo educativo digital, elaborado como parte desta pesquisa. Os desafios propostos no jogo, sobretudo nos níveis 3 e 4, confrontam os jogadores com situações em que é necessário demonstrar uma visão ética e crítica das tecnologias digitais de informação e comunicação e de seus recursos. Tais situações, comuns no ambiente digital, foram apresentadas aos estudantes porque, em determinados contextos, podem chegar a causar conflitos ou constrangimentos.

Observamos, portanto, que as tomadas de decisões no decorrer do jogo foram motivadas por, pelo menos, dois aspectos. O primeiro é o conhecimento prévio dos gêneros textuais/discursivos apresentados e dos usos comuns desses textos na sociedade, como pudemos notar,

por exemplo, nas interações com textos como anúncios publicitários. O segundo aspecto observado foi a familiaridade dos jogadores com as especificidades dos recursos e/ou serviços disponíveis no ambiente digital a que o jogo faz referência, como percebemos quando se propôs escolher, para tratar de um assunto pessoal, entre uma mensagem *inbox* ou um comentário de postagem na rede social *Facebook*.

Esta pesquisa permitiu ainda concluir que a interação dos estudantes com o jogo *Olimpíadas Digitais* lhes proporcionou ampliar suas práticas de letramento digital tendo em vista as dimensões crítica e ética, conforme menciona a Base Nacional Comum Curricular. Tal ampliação se manifestou, sobretudo, nos depoimentos colhidos durante a entrevista em autoconfrontação simples, quando os usuários revelaram não conhecer o *site Reclame Aqui* ou mesmo o texto apresentado nas diversas etapas do jogo. Esse fato, depois, possibilitou que eles demonstrassem que a utilização do referido *site* ou texto poderia otimizar sua interação no ambiente digital, pois, em muitas ocasiões, o uso desses recursos faz com que o usuário conheça e exija seus direitos quando necessário.

Assim, ao abordar as dimensões crítica e ética desse uso, o jogo se mostra uma ferramenta pedagogicamente útil por possibilitar uma interação com as TDICs que vai além do uso elementar e pouco reflexivo, mas considera os recursos que elas oferecem, com a finalidade de proporcionar uma verdadeira inclusão digital a jovens que, de outro modo, não poderiam ter acesso pleno a ela.

### *Contribuição dos autores*

Nós, Regina Cláudia Pinheiro e Bruna Maele Girão Nobre Pinheiro, declaramos, para os devidos fins, que ambas participamos da conceptualização, desenho e metodologia do estudo, da análise formal dos dados, considerações finais e iniciais, bem como da escrita e edição final do artigo submetido e aprovado para publicação na Revista Delta, intitulado "Dimensões crítica e ética nas práticas de letramento digital em um jogo educativo digital". Sendo assim, aprovamos a versão final do manuscrito e somos responsáveis por todos os seus aspectos, incluindo a garantia de sua precisão e integridade.

*(X) Declaramos não ter qualquer conflito de interesse, em potencial, neste estudo.*

## Referências

- Alves, Lynn. (2008). Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação & Tecnologias*, 1(2), pp. 3-10. <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/665/1/Rela%c3%a7%c3%a3o%20entre%20...pdf>.
- Araújo, Nukácia M. S., Ribeiro, Fernanda R., & Santos, Suellen F. (2012). Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. *Bakhtiniana. Revista de Estudos do Discurso*, 7(1), pp. 4-23. <https://www.scielo.br/pdf/bak/v7n1/v7n1a02>.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. (2018). *Base nacional comum curricular*. Brasília, DF. [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf).
- Buzato, Marcelo. K. (2009). Letramento e inclusão: do estado-nação à era das TIC. *DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*, 25(1), pp. 01-38. [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502009000100001&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502009000100001&script=sci_arttext).
- Capurro, Rafael. (2015). Entrevista [07/10/2015]. In Schneider, M., & Saldanha, G. Dilemas ético-epistemológicos da era da informação. *Liinc em revista*. Rio de Janeiro, 11(2), pp. 322-328. <http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/view/844/564>.
- Cope, Bill, & Kalantzis, Mary. (Eds). (2000). *Multiliteracies – Literacy Learning and the design of social futures*. New York: Routledge.
- Coutinho, Isa. J., & Alves, Lynn. R. G. (2016). Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores. *HIPERTEXTUS, Revista Digital* 15. pp.1-22. <http://www.hipertextus.net/volume15/vol15artigo11.pdf>.
- Fairclough, Norman. (2001). *Discurso e mudança social*. Brasília: Universidade de Brasília.
- Janks, Hillary. (2018). Texts, identities, and ethics: Critical literacy in a post-truth world. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 62(1), pp. 95-99. <https://www.oru.se/contentassets/b7d0e9b109f44e7c9d741fc8f0d42c64/abstract-hilary-janks.pdf>.
- Lankshear, Colin, & Knobel, Michele. (2007). *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang.
- Mancuso, Matheus J. C., & Perez, Deivis. (2018). Autoconfrontação simples: aportes para a investigação do trabalho docente. *R. Laborativa*, 7(2), pp. 140-156. <https://ojs.unesp.br/index.php/rlaborativa/article/view/2481>.
- Oliveira, Ardalla. G., & Jesus, Dánie. M. (2017). Aprendendo a brincar: letramentos de jogadores iniciantes em videogames. *Polifonia*,

- Cuiabá-MT, 24, (35/1), pp. 114-131. <http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/6036/3923>.
- Pinheiro, Regina C., Lima, Francisco A., & Araújo, Júlio. (2020). Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. *Diacrítica*, v. 34, n. 1, pp. 173-198. <http://diacritica.ilch.uminho.pt/index.php/dia/article/view/349>.
- Pinheiro, Regina C., & Cavalcante, Graça R. M. (2019). Jogos digitais educacionais para o desenvolvimento da leitura e da escrita. *Revista Virtual Lingu@ Nostr@*, v. 6, n. 1, pp. 31 - 49, 17 dez. <http://linguanostra.net/index.php/Linguanostra/article/view/123>.
- Pinheiro, R. C. (2018). Conceitos e modelos de letramento digital: o que escolas de ensino fundamental adotam? *Linguagem em (Dis)curso – LemD*, Tubarão, SC, v. 18, n.3, pp. 603-622, set./ dez. [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1518-76322018000300603&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-76322018000300603&lang=pt).
- Rojo, Roxane. (2009). *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial.
- Rojo, Roxane. (2012). Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In Rojo, Roxane.; Moura, Eduardo (orgs). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial.
- Yin, Robert. K. (2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.

Recebido em: 23/06/2020

Aprovado em: 27/09/2020