

**LETRAMENTO DIGITAL: A PREMÊNIA E AS PERSPECTIVAS
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO SUPERIOR**

Iraci Sartori dos Santos (FADAF)

ira.sartori2015@gmail.com

Albina Pereira de Pinho Silva (UNEMAT)

albina@unemat.br

RESUMO

As produções científicas referentes ao letramento digital no Brasil, normalmente, destacam trabalhos realizados no Ensino Fundamental e Médio de escolas públicas. E nesse mesmo contexto, os relatos científicos também evidenciam práticas pedagógicas, envolvendo gêneros multimodais/digitais, que culminaram em resultados satisfatórios. Todavia, o advento das aulas remotas em 2020 evidenciou que as práticas pedagógicas no Ensino Superior também requerem ação semelhante, pois a questão do letramento digital é tão ampla que se perpetua além da Educação Básica, o que pode comprometer a formação profissional e as práticas sociais dos estudantes. Diante disso, o objetivo deste artigo consiste em discutir e refletir sobre a premência do letramento digital no Ensino Superior e expor perspectivas na promoção de eventos de letramento digital face ao advento das aulas remotas. Para tanto, expomos uma prática pedagógica voltada para o ensino de termos jurídicos, desenvolvida em uma turma do primeiro semestre do curso de Bacharel em Direito, em que utilizamos a estratégia de gamificação inclusa nas proposições de metodologia ativa. A pesquisa enquadra-se na investigação qualitativa com observação no envolvimento da turma durante a atividade e com base em relatos de oito estudantes participantes desse trabalho. Os resultados evidenciaram que as atividades geraram significativas aprendizagens e potencializaram o protagonismo estudantil. Além disso, os dados da pesquisa sinalizam que é premente engendrar práticas de inclusão/letramento digital no Ensino Superior.

Palavras-chave:

Gamificação. Letramento digital. Termos jurídicos.

ABSTRACT

Scientific productions referring to digital literacy in Brazil, usually, highlight works carried out in elementary and high school in public schools. And in this same context, scientific reports also show pedagogical practices, involving multimodal / digital genres, which culminated in satisfactory results. However, the advent of remote classes in 2020 shows that pedagogical practices in Higher Education also require similar action, since the issue of digital literacy is so wide that it perpetuates itself beyond Basic Education, which can compromise professional training. and students' social practices. Therefore, the objective of this article is to discuss and reflect on the urgency of digital literacy in Higher Education and to expose perspectives in the promotion of digital literacy events in view of the advent of remote classes. For that, we expose a pedagogical practice aimed at teaching legal terms, developed in a class of the first semester of the Bachelor of Law course, in which we use the gamification strategy included in the

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

proposals of active methodology. The research is part of the qualitative research with observation on the involvement of the class during the activity and based on reports from eight students participating in this work. The results showed that the activities generated significant learning and enhanced student leadership. In addition, the research data indicates that it is urgent to engender practices of digital inclusion/literacy in Higher Education.

Keywords:

Gamification. Digital literacy. Legal terms.

1. Ideias introdutórias

O surgimento do Coronavírus na China, denominado SARS-CoV-2, gerou uma pandemia no Brasil em 2020, bem como no restante do mundo, e ocasionou mudanças em todos os setores da vida em sociedade. Assim, a área de educação e, por consequência, o ensino regular presencial foi diretamente atingido pela necessidade de afastamento social, como uma medida de prevenção à doença Covid-19. Nesse cenário, surgiram as denominadas “aulas remotas”, que se caracterizam por meio de atividades de ensino, mediadas pelo uso de tecnologias e plataformas digitais, com vistas ao alcance dos mesmos objetivos de aprendizagem da educação presencial. Essa conjuntura molda novas formas de ensino-aprendizagem e, ao mesmo tempo, oportuniza os letramentos digitais docente e discente. Sendo que eles se evidenciam como primordiais em todas as fases da educação, inclusive no Ensino Superior.

Diante do contexto pandêmico, no setor da educação, as universidades foram as primeiras a proporem o ensino remoto, sobretudo as privadas, sendo essa proposição uma medida para evitar a evasão acadêmica, perdas na aprendizagem e para assegurar o desenvolvimento dos conteúdos propostos sem declínio do ano letivo. Essa realidade vivenciada por nós, educadoras da Educação Básica e do Ensino Superior do Estado de Mato Grosso, exigiu, rapidamente, a revisão da nossa metodologia e adequação dos planejamentos de ensino e, principalmente, demandou uma imersão em tempo quase que absoluto nas dinâmicas de trabalho próprias do mundo digital. Sem dúvida, nessa conjuntura tornou-se ainda mais desafiante evitar a evasão acadêmica, promover aprendizagem de qualidade social e, principalmente, evidenciou a necessidade premente dos letramentos digitais docente e discente.

Nesse período, participávamos de um projeto de extensão em in-

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

terface com a pesquisa¹¹⁷, e mediante uma das experiências formativas de produção de jogos, surgiu a ideia do trabalho com gamificação na disciplina de Comunicação e Expressão, lecionada em uma das turmas do primeiro semestre de uma Faculdade de Direito, localizada na região norte do Estado de Mato Grosso.

Diante dessa breve contextualização, o objetivo deste artigo consiste em discutir e refletir sobre a premência do letramento digital no Ensino Superior e expor perspectivas na promoção de eventos de letramento digital face ao advento das aulas remotas.

Este estudo filia-se aos princípios do método de pesquisa qualitativa, com centralidade no fenômeno social da sala de aula remota por meio do uso do aplicativo *Zoom* e do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Assim, o trabalho pedagógico atinente à aprendizagem de “termos jurídicos” compreendeu nove aulas, as quais ocorreram durante um mês, com intervalos, nesse período, para as atividades de pesquisa, orientação e produção dos jogos, consoante os procedimentos didáticos da gamificação.

Para tanto, passamos a discorrer, nas seções seguintes, sobre as discussões teóricas que sustentam as reflexões, bem como a análise dos dados produzidos mediante o trabalho pedagógico já supracitado nestas ideias introdutórias.

2. Alfabetização e letramento digital: o uso das TDIC em aulas remotas no âmbito do ensino superior

Consoante às mudanças ocasionadas pelo fenômeno da pandemia da Covid-19, as práticas de linguagem no Ensino Superior foram, amplamente, afetadas, o que impulsionou novas ações pedagógicas, dada a necessidade de manutenção da mesma qualidade social prevista para as aulas presenciais e, em contextos de sala de aula convencional, uma vez que:

A linguagem tem um papel fundamental nessas mudanças contemporâneas, que são, antes de tudo, transformações de comunicação e de cons-

¹¹⁷ Projeto de extensão em interface com a pesquisa, promovido pela Universidade do Estado do Mato Grosso, denominado “Cibercultura e Redes Sociais: as potencialidades para tessitura de processos interativos de criação/autoria colaborativa¹¹⁷”, desenvolvido nos anos de 2019 e 2020. Este projeto teve institucionalização junto à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEC) mediante a Portaria nº 1710/2019.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

trução de sentidos. A linguagem é essencial na determinação de mudanças na vida e nas experiências que fazemos. Ao mesmo tempo, ela é afetada e transformada por essas mudanças. [...]. (BARTOON; LEE, 2015, p. 13)

Diante desse fenômeno, na condição de docentes do Ensino Superior, fomos mobilizadas a buscar novas possibilidades e estratégias de ensino para fazer valer o direito de aprendizagem dos acadêmicos, notadamente, do curso de Direito, participantes da proposta e das práticas com a gamificação em contextos de aulas remotas.

A propositura, neste trabalho, foi desenvolver o conceito de letramento digital, como fonte potencial nas ações docentes e nos percursos de imersão dos acadêmicos com a cultura digital e com as interações potencializadas pelo uso dos artefatos tecnológicos. Nesse percurso foi possível agregar a realidade digital em rede ao processo de construção de conhecimentos sobre os termos jurídicos¹¹⁸ por meio dos princípios da gamificação, sendo esse um dos caminhos de desenvolvimento das metodologias ativas para consecução dos objetivos previamente estabelecidos para o ensino e aprendizagem dos termos jurídicos.

De acordo com Moran (2017, p. 2), as “metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida”. Nesse sentido, é importante perceber que as metodologias ativas são inerentes ao contexto atual, uma vez que as aulas remotas exigem que os estudantes esquematizem os caminhos da sua aprendizagem, e que, também, requerem, por parte do professor, estratégias que possam propiciar o interesse e a permanência dos estudantes no processo de ensino e, por conseguinte, o desenvolvimento de aprendizagens.

A formação de cidadãos alinhada aos princípios de uma educação linguística atenta às modificações sócio-histórico-culturais do mundo contemporâneo é um dos desafios para quem atua frente ao cenário educacional, o qual é fortemente impulsionado pelas mudanças geradas pela realidade do digital em rede ou pela cultura digital. E, além disso, em meio à pandemia, a alternativa de aulas remotas condicionou de forma intensiva o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação –

¹¹⁸ Os termos jurídicos são expressões e jargões característicos da linguagem utilizada por operadores do Direito para se referir a documentos, procedimentos ou definições do meio jurídico. Disponível em: [www.aurum.com.br > blog > termos-juridicos](http://www.aurum.com.br/blog/termos-juridicos). Acesso em: fev. de 2021.

TDIC¹¹⁹.

Ao contrário do que possam imaginar, no Ensino Superior nos deparamos tanto com a necessidade de promoção da alfabetização digital quanto a de letramento digital, pois trata-se de imperativo contínuo e, portanto, ultrapassa a Educação Básica. Em primeiro plano, temos o conceito de *alfabetização digital*, sendo que para Frade (2005; 2017), em consonância com Soares (2000), o termo *alfabetização* sempre esteve ligado ao ato de ensinar a ler e escrever, assim na transposição para outro campo perde-se um pouco seu sentido etimológico ligado à letra, tornando-se mais comum o uso da designação de *alfabetização visual*. Para ela, estão presentes nessa conceituação elementos que se referem à decifração dos signos, e também elementos que envolvem a percepção crítica da produção e dos demais aspectos que a envolvem, o que seria, assim, algo muito semelhante ao letramento. Em suma, a autora expõe que se trata de um tipo de aprendizado da escrita que envolve signos, gestos e comportamentos necessários para ler e escrever no computador e em outros dispositivos digitais, sendo uma alfabetização que utiliza instrumentos digitais, em ambiente digital e no contexto de letramento digital. Portanto, entrecruzam o uso do instrumento de registro, os usos sociais da escrita, os sistemas de representação no mesmo suporte – e estas formas interferem mutuamente no gesto de escrever e no pensamento sobre o funcionamento da escrita.

Em segundo plano, temos *letramento digital*, que Paul Gilster (1997), primeiramente, definiu como “a capacidade de compreender e usar a informação em múltiplos formatos de uma grande variedade de fontes quando apresentada através de computadores e, particularmente, através da Internet” (GILSTER, 1997, p. 6). Já Coscarelli e Ribeiro (2005) apontam que *Letramento digital* diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, sendo o uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e *tablets*, em plataformas como *e-mails*, redes sociais na *web*, entre outras.

Assim, acreditamos que os dois termos são semelhantes e intrín-

¹¹⁹ A área da tecnologia da informação e da comunicação começou a se destacar mais do que as outras porque houve o desenvolvimento de aparelhos que lidam com a distribuição da informação de forma cada vez mais veloz. De forma que surge um novo conceito: tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). Disponível em: <https://marceladamaris.com/tecnologia-td-tic-tdic-e-te-qual-e-a-diferenca-entre-esses-termos/>. Acesso em: fev. de 2021.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

secos, e que *alfabetização digital* está ligada ao conhecimento das ferramentas digitais para a produção e acesso de textos multimodais, enquanto o *letramento digital* é a efetivação de produção, é a escolha e percepção de elementos multissemióticos e inclusos em uma produção, é a capacidade de compreensão e análise crítica de produções digitais e, por fim, é a aptidão em usufruir os recursos digitais mediante as necessidades requeridas dentro de um determinado contexto social.

De tal modo, outro ponto imbricado são as práticas de letramento, concebidas por Barton (1993, p. 7) como “modos culturais gerais de usar a leitura e a escrita que as pessoas produzem num *evento de letramento*”. Sendo que os *eventos de letramento* designam as atividades particulares em que a leitura e a escrita têm um papel integral. Dessa forma, as *práticas de letramento* designam tanto os comportamentos exercidos pelos participantes num *evento de letramento* quanto as concepções sociais e culturais que o configuram, determinam sua interpretação e dão sentido aos usos da leitura e/ou da escrita naquela situação particular (BARTON, 1993, 1994; STREET, 2001).

A partir disso é possível perceber que *eventos e práticas de letramento* são intrínsecos, pois de acordo com Street (2001, p. 11), “o conceito de ‘evento de letramento’ dissociado do conceito de ‘prática de letramento’ não ultrapassa o nível da descrição”, ou seja, não podem ser concebidos de forma isolada.

Isso posto, um dos desafios às instituições de ensino está em buscar alternativas para minimizar a exclusão digital, algo que se evidenciou, densamente, durante a pandemia, pois mediante as aulas remotas, nem todos conseguiram prosseguir em seus estudos, fato esse constatado em relatórios finais de ano letivo, que evidenciaram a evasão de estudantes, seja na Educação Básica ou no Ensino Superior. Portanto, muitos se encontram à margem de vivências pedagógicas acerca das práticas de linguagem contemporâneas, as quais são inerentes ao processo de inclusão na cultura digital e, por consequência, nos eventos e práticas de letramentos digitais tão requisitados à cidadania e à inserção social dos cidadãos na sociedade contemporânea.

Essa preocupação fica latente nas reflexões de Pereira quando ele menciona o contexto atual e expõe que o grande desafio das escolas, dos educadores e da sociedade civil é lidar com a exclusão digital ou o analfabetismo digital. Para tanto o autor salienta: “Se as pessoas que estão à frente desse processo não compreenderem o que é necessário e o que não

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

é necessário fazer, podem inibir o desenvolvimento de nossas instituições de ensino e mergulhá-las no envelhecimento prematuro” (PEREIRA, 2011, p. 13-14).

O autor adverte sobre uma realidade de escolas públicas brasileiras, que são muitos os impeditivos que interferem nos propósitos da escola em inserir os estudantes na cultura digital ou mais notadamente nas práticas de letramentos digitais, até mesmo porque Xavier confirma que:

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2002, p. 2)

Dessa forma, o letramento digital pressupõe mudanças nas concepções e no ensino de leitura e escrita e de conteúdos conceituais. As práticas de leitura e escrita em suportes digitais implicam considerar as múltiplas linguagens que integram os textos e a multiplicidade de sentidos que podem ser negociados e construídos no processo.

2.1. Letramento digital, as TDIC e as perspectivas pedagógicas

Diante das atuais demandas da sociedade letrada, são muitas as exigências aos cidadãos, novas competências ligadas ao letramento digital lhes são requeridas motivadas frente aos “novos conhecimentos e novas estratégias de leitura e de escrita” (GOULART, 2011, 54). Nesse cenário de novas possibilidades de uso das TDIC, as instituições de ensino são desafiadas à revisão de suas concepções sobre sala de aula, propostas pedagógicas e metodologias de ensino, uma vez que um dos maiores desafios é “minimizar a exclusão de muitos sujeitos já excluídos em muitas outras situações” (COSCARELLI, 2011, p. 27).

A autora destaca que as TDIC podem ser inseridas nas práticas pedagógicas e curriculares para os estudantes realizarem pesquisas sobre novas informações, conhecer novos países e cidades do mundo inteiro, visitar museus, acessar bibliotecas digitais, jogos *on-line*, ouvir músicas, acessar enciclopédias virtuais, as galerias, plataformas digitais, para produzir práticas de linguagem, dentre outras atividades artístico-culturais.

Como se pode notar, há razões importantes pelas quais defendemos a inserção das TDIC nos processos de aprendizagem, todavia essa

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

defesa suscita reflexões de que se faz imprescindível a preocupação com a alfabetização e o letramento digital, com vistas à promoção da acessibilidade ao uso das tecnologias, como também possibilitar o acesso às informações veiculadas nas diferentes mídias digitais de modo a oportunizar a inclusão digital e social.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) proclama o desenvolvimento de competências e habilidades ligadas ao uso crítico, responsável e ético das TDIC, conforme descreve a proposição da competência geral 5, a qual prevê que o estudante compreenda, utilize e crie tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas, que resolva problemas e exerça o protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

As TDIC podem ser utilizadas nas ações docentes para contrapor a educação bancária, como bem argumenta Xavier (2002, p. 2): “o Letramento digital luta contra a ideia de ensino/aprendizagem como preenchimento das ‘mentes vazias’ do aluno, como bem frisou o pernambucano Paulo Freire quando criou a metáfora da ‘educação bancária’”. Assim, não é de hoje que temos remado contra a “educação bancária”, em que o estudante é como um “cofre vazio” que recebe por parte do professor fórmulas, letras e conhecimento científico até “enriquecê-lo”. Ao contrário, os letramentos digitais colaboram para mudanças de concepções do ensino tradicional, que privilegiam ações mecânicas por parte dos estudantes, sendo que dentre as múltiplas formas de desenvolvê-los, a gamificação se apresenta como uma alternativa promissora nesse processo, uma vez que aproxima o estudante do objeto do conhecimento e, por consequência, potencializa a apropriação do conhecimento.

Nesse viés, a gamificação surge como uma proposta educacional que fortalece o processo de aprendizagem, de modo a aliar o desenvolvimento de habilidades de letramento digital à apropriação e produção de novos conhecimentos, bem como o prazer de aprender por meio de jogos.

3. Método e o desenho metodológico

Esta proposição filia-se aos princípios do método de pesquisa qualitativa, uma vez que priorizamos, no percurso da experiência investigativa, uma análise centrada no fenômeno social da sala de aula remota, por meio do uso do aplicativo *Zoom* e do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

A pesquisa qualitativa, segundo Bogdan e Biklen (1994), possibilita aos pesquisadores o trato com dados descritivos de um determinado contexto pesquisado. Por se tratar de um trabalho proposto e viabilizado em sala de aula remota, vale lembrar que esse “micro” espaço da sala de aula constitui-se um profícuo fenômeno a ser investigado, dadas às possibilidades de observação e produção de linguagens em suporte das tecnologias digitais e compartilhadas via ambientes digitais *on-line*.

Para o trabalho com termos jurídicos, com vistas a agregar nesse processo os pressupostos do letramento digital, elegemos para produção dos jogos sobre termos jurídicos a gamificação como estratégia didática, inclusa nas concepções de metodologia ativa, como retrata o tópico seguinte.

3.1. A gamificação como estratégia didática nas práticas de letramento digital

O planejamento de ensino com ênfase na aprendizagem de termos jurídico foi delineado em dimensões teórico-práticas das metodologias ativas, tendo como estratégia principal a gamificação, que pressupõe, em consonância com o conceito de metodologias ativas, a interação e participação ativa dos estudantes no percurso de apropriação e construção dos conhecimentos mediante usos de ferramentas e plataformas digitais. Nesse sentido, Moran (2018, p. 2) postula que:

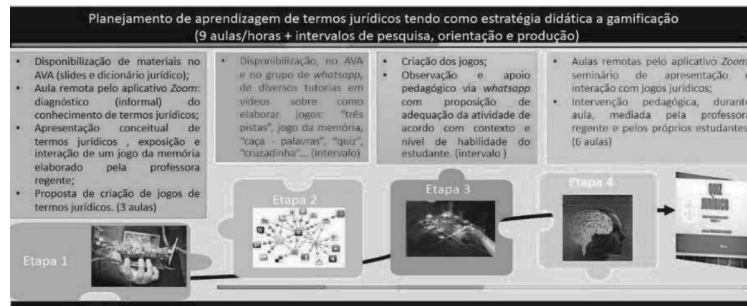
Metodologias ativas em contextos híbridos permitem combinar e integrar de forma equilibrada a aprendizagem individual, - cada estudante percorre e escolhe seu caminho, ao menos parcialmente e avança no seu ritmo, buscando maior autonomia (personalização) -; a aprendizagem em grupo – através de projetos, problemas, desafios, debates, aprendizagem por times, instrução por pares, jogos, narrativas em momentos presenciais e *on-line* e a tutorial/mentoria, em que a ação docente é mais direta, problematizando, orientando, ajudando na síntese, avaliando.

De tal modo, a gamificação enquadrada nas metodologias ativas, enquanto estratégia didática, apresenta-se como uma possibilidade eficaz no letramento digital, ao tempo que proporciona aos estudantes a realização das suas próprias descobertas e a construção de melhores caminhos para apropriação de suas próprias aprendizagens. Para tanto, o professor assume a condição de um orientador da aprendizagem, por isso, no percurso elabora e reelabora o planejamento, em consideração que os estudantes assumam o papel de produtores de novos conhecimentos.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

Nesse contexto foi preciso analisar e replanejar as ações pedagógicas, principalmente, diante das circunstâncias de aprendizagem, em atenção que no início do ano letivo, a turma em questão, era constituída por 38 estudantes, e que após a transição de aulas presenciais para aulas remotas, devido ao Coronavírus, 50% dos estudantes desistiram. Assim, era crucial que o planejamento atendesse a realidade, de forma a evitar a evasão dos que permaneceram e que, essencialmente, nas aulas remotas fosse efetivada a aprendizagem. Mediante essas preocupações, elaboramos e desenvolvemos o seguinte planejamento.

Infográfico 1: Proposta de trabalho com termos jurídicos.



Fonte: infográfico elaborado pelas professoras pesquisadoras (2020).

O desenvolvimento das atividades ocorreu no período de um mês. E como demonstra o infográfico foram realizadas nove aulas remotas via aplicativo *Zoom*, com dois intervalos nesse percurso. Na primeira aula de exposição conceitual dos termos jurídicos, realizamos o diagnóstico informal sobre o que sabiam a respeito do objeto de conhecimento. Após ouvi-los, identificamos que a disciplina de Comunicação e Expressão faria o papel introdutório desses termos, uma vez que, por se tratar do primeiro semestre do curso de Direito, eram desconhecidos pelos acadêmicos. Nesse sentido, houve uma apresentação sobre a funcionalidade, contexto de produção, circulação e recepção dos termos jurídicos.

Após interação conceitual, apresentamos aos acadêmicos um jogo da memória, com exposições de termos brasileiros e em latim, que são usados na esfera jurídica. A apresentação do jogo teve intuito de gerar aprendizagem, proporcionar entretenimento durante a aula e motivá-los para realização da proposta de gamificação com termos jurídicos.

Posterior às interações com o jogo, houve o momento para que os

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

acadêmicos expusessem suas percepções e sensações ao participar da atividade e, em resposta, afirmaram que se tratava de uma forma diferente e motivadora de construção do conhecimento. Diante disso, realizamos a proposta de gamificação, a qual consistiu na escolha de dez termos jurídicos e na elaboração de um *game* de aprendizagem sobre esses, podendo ser: jogo da memória, caça-palavras, cruzadinha, quiz, jogo das três pistas, entre outros. A proposta de produção teve a adesão de doze participantes presentes na aula *on-line* e, depois foi compartilhada no grupo de *WhatsApp* para os sete restantes.

Durante o processo de criação dos jogos, disponibilizamos vários tutoriais sobre criação de jogos jurídicos, e também consideramos os entraves para o desenvolvimento da atividade. De forma que realizamos orientações por meio do grupo de *WhatsApp*, com proposição de adequação da proposta, sendo essa renegociada com eles, adequando-a ao ritmo e a realidade, para que todos pudessem participar e que, assim, a atividade realmente fosse significativa. Nesse contexto, a maioria dos acadêmicos solicitou orientações quanto à elaboração dos jogos, e para aqueles que não dispunham de *notebook* e o programa *PowerPoint* foi aceita a atividade realizada de forma conceitual em suporte de papel.

Mediante reflexão docente, por momentos, a atividade foi considerada ousada; não que os acadêmicos não conseguiriam, mas dadas as aulas remotas, tratava-se de ação arriscada, ou estaríamos instigando o conhecimento, ou talvez poderíamos causar evasão, devido ao grau de dificuldade da proposta. Foi um risco que corremos, porém a adequação da atividade à realidade de cada um deles foi de suma importância. Assim, o desafio apresentado por meio da gamificação e o desejo de aprender superou as expectativas e os resultados foram promissores.

Em atenção aos preceitos éticos na pesquisa, os acadêmicos serão nominados, neste trabalho, de: Acadêmico J, M1, M2, MF, S, F, P e L. E para reafirmar esse acontecimento, a formulação do *corpus* de análise compõe-se pelas produções e práticas de letramentos digitais potencializadas por meio da gamificação, como também pelos excertos dos depoimentos dos acadêmicos atinentes ao trabalho pedagógico com termos jurídicos. Essa exposição será tratada no tópico subsequente.

4. Exposição de prática pedagógica com termos jurídicos por meio de eventos de letramento digital no Ensino Superior

Como expusemos anteriormente, as práticas de letramentos digitais se consolidam mediante metodologias ativas e protagonismos dos acadêmicos, visto que esses são concebidos como cidadãos que já têm um repertório de letramento(s) praticados fora da escola - uma das agências em que acontecem os letramentos múltiplos. Nesse aspecto, Rojo (2009, p. 107) afirma que valorizar os letramentos múltiplos de forma ética e democrática implica deixar de “ignorar ou apagar os letramentos das culturas locais de seus agentes (professores, alunos, comunidade escolar) colocando-os em contato com os letramentos valorizados, universais e institucionais”.

Edméia Santos (2009) afirma que não são as plataformas e as interfaces digitais *on-line* que definem a educação *on-line*. O que define a educação *on-line* são as práticas interacionais/comunicacionais, a qualidade social das propostas pedagógicas e curriculares, o grau de envolvimento dos aprendizes, a garantia da interatividade nas diversas situações de aprendizagem e a cocriação. Nos argumentos da autora, “o ambiente/interface condicionam, mas não determinam. Tudo dependerá do movimento comunicacional e pedagógico dos sujeitos envolvidos para a garantia da interatividade e da cocriação” (SANTOS, 2009, p. 5.670).

Houve duas datas para apresentação dos jogos e na primeira, apenas uma estudante apresentou. Os demais participaram e apreciaram a exposição do primeiro *game*. Já na última data, dos 19 estudantes, 14 compareceram e 13 apresentaram, desses, uma estudante realizou a atividade no caderno devido à falta de *notebook/computador*. Essa última apresentação foi marcada por aprendizagem, interação e diversão. Já os que não compareceram fizeram o trabalho após a data, de acordo com as suas habilidades e sem apresentação *on-line*, etambém não foi solicitado, nessa fase, a elaboração do *game*, apenas uma produção em *PowerPoint* com os termos jurídicos, ainda assim, uma acadêmica optou por elaborá-lo, e o fez compreendendo todos os requisitos da primeira proposta de produção. Também é importante destacar que outra estudante, nessa fase, realizou a atividade de forma conceitual apenas no caderno, novamente isso ocorreu por falta de *notebook/computador*.

Houve variedades nas produções dos jogos apresentados. No entanto, houve uma predileção pelo jogo das três pistas, isso é compreensível, porque a primeira estudante que apresentou o *game*, realizou a ativi-

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

dade por meio dessa modalidade, o que influenciou os demais. Contudo, percebemos a variação de modalidades, e que os acadêmicos fizeram a escolha a partir daquilo que consideraram apropriado à sua competência.

4.1. A percepção da premência e das perspectivas do letramento digital evidenciadas nos depoimentos dos acadêmicos

O trabalho pedagógico com termos jurídicos potencializado pela gamificação constituiu-se uma proposta contextualizada e interessante aos olhares apreciativos dos acadêmicos, visto que potencializou suas aprendizagens sem precisar que esses fossem submetidos à práticas mecânicas de aprendizagem conceitual. A concepção de ensino e as metodologias adotadas romperam com aulas em que os estudantes apenas ouvem e executam as atividades prescritas pelos docentes. Para se apropriar dos termos jurídicos, os acadêmicos foram desafiados a pensar e a buscar caminhos para construção dos conhecimentos e, posteriormente, representá-los por meios dos jogos, um trabalho pedagógico que demandou atenção, pesquisa e capacidade de reflexão e fluência no uso das TDIC-para produção dos jogos sobre os termos jurídicos, o que os conduziu a eventos de letramento digital e conseqüentemente o acesso à novas aprendizagens. Essa assertiva aparece nos depoimentos¹²⁰ da Acadêmica J:

(01) Acadêmica J: Eu acho que foi uma das propostas mais interessante de trabalho do semestre. Por ser uma matéria introdutória, apesar né, de ser uma matéria introdutória, foi uma das coisas mais ricas para a gente, porque são coisas que vamos usar o resto do curso e da nossa vida profissional, em qualquer área. E por conta dos jogos foi muito mais fácil, e é muito mais fácil, de a gente fixar questão de termo, que é um negócio tão decoreba, se for ver quando a gente não usa e não tem noção de colocação nem nada. O jogo permitiu que a gente enriquecesse essa questão, de uma maneira muito mais fácil, do que ficar procurando caminhos de como decorar, até chegar na prática e realmente aplicar o termo de uma forma simples. [...]. É uma maneira diferente, porque a gente está exercitando outras partes do cérebro ao mesmo tempo [...].

Esse depoimento vai ao encontro das argumentações de Xavier (2002, p. 3) ao elucidar que para atuar com os aprendizes da geração digital, o docente é mobilizado a desenvolver, também, novas competências e habilidades, como também a repensar suas práticas pedagógicas. Nos dizeres do autor, os docentes assumem novos papéis, como de: a)

¹²⁰ Os depoimentos dos estudantes estão transcritos *ipsis litteris*.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

pesquisador; b) articulador do saber; c) gestor de aprendizagens; d) consultor; e) motivador da aprendizagem.

(2) Acadêmico M1: Quando foi passado a proposta do trabalho, eu achei muito interessante, porque fugiu um pouco da rotina, porque é sempre estes trabalhos de texto, de fazer redação, discorrer sobre alguma coisa. Achei muito interessante pelo fato de ser um jogo, uma coisa que prende a atenção das pessoas, e foi uma coisa muito positiva, tanto pro lado do estudo quanto pro lado de aprimorar o computador, porque foi meio trabalhoso também. Assim, fazer o caça-palavra, montar as palavras, tudo certinho, ter que embaralhar aquelas palavras ali, as pessoas acham que é fácil, mas é bem cansativo, e pra peso acadêmico foi muito bom, ainda mais pra gente que está começando [...].

Como retrata o relato do Acadêmico M1, o processo de construção de sentidos para o jogo com termos jurídicos rompeu com as aulas em que os estudantes assumem a posição de meros executores de atividades prescritas pelos professores. A gamificação possibilitou que trilhassem o caminho da descoberta, do exercício da experimentação, da hipotetização e, sobretudo, oportunizou que os acadêmicos se apropriassem de conhecimentos específicos e contextualizados de acordo com a ementa do curso. Foi um trabalho que demandou amplo envolvimento, não foi uma tarefa fácil, como retrata o acadêmico, foi cansativo porque o desafio era a apropriação e a construção de conhecimentos por meio das práticas de linguagem contemporâneas mediadas pelo uso das tecnologias digitais em contextos de aulas remotas, o que implicou, também, na imersão de práticas de letramentos digitais, isso fica evidenciado em: “e foi uma coisa muito positiva, tanto pro lado do estudo quanto pro lado de aprimorar o computador, porque foi meio trabalhoso também”.

Em uma proposta de trabalho pautada nos fundamentos basilares da metodologia ativa, os docentes lançam desafios aos aprendizes para que esses assumam um posicionamento ativo e responsivo no processo de construção de conhecimentos. Como sinalizam os relatos da Acadêmica S, a construção do jogo demandou competências inerentes ao letramento digital, ou seja, a experiência com usos da linguagem em um dado contexto social e cultural que se mostra complexa e heterogênea de múltiplas perspectivas:

(3) Acadêmica S: Então, professora, a minha dificuldade, na verdade, foi com *PowerPoint*, porque eu fiz o curso de computação há muito tempo, e tem coisa que a gente acaba não usando. Mas foi desafiador! E depois de ver o trabalho pronto e ver que eu consegui apresentar, eu acho que ficou bom, mas eu também acho que poderia ter ficado melhor, tem algumas coisinhas que eu poderia ter mudado. Mas tudo bem, valeu! Eu gostei do desafio e a gente descobre que somos capazes [...].

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

A necessidade de imersão em práticas de letramentos digitais surge nos depoimentos, o que reafirma a premissa de que a prática de letrar exige mais do que saber ler e escrever. No processo de letramento digital é necessário criar situações de ensino em que os aprendizes dominem, segundo Pereira (2011, 17), “a tecnologia da informação como: computadores, *softwares*, Internet, correio eletrônico, serviços etc., que vão muito além de aprender a digitar, conhecer o significado de cada tecla do teclado ou usar um mouse. (...)”. O letramento digital impõe as competências necessárias para fazer uso das tecnologias nas diferentes situações da vida em sociedade, como também garantir aos cidadãos melhores condições de aprendizagem com vistas à superação da exclusão social e digital a que muitos estão submetidos. A produção de conhecimentos e apropriação de novas aprendizagens são oportunidades de imersão social nas práticas de letramentos digitais, como retratam os depoimentos dos acadêmicos:

(4) Acadêmico M2: Então, sobre aquele trabalho que a senhora passou, dos dez termos jurídicos para criar um quiz, um jogo, eu senti, sim, um grau de dificuldade. Assim, de zero a dez, foi sete, porque eu fiz informática básica e avançada, como eu lhe contei, em 2008 ou mais tardar em 2010, mas aí eu não me lembrava de muitas funções que o *PowerPoint* possuía. Então, eu senti mais dificuldade em colocar um efeito aqui, uma coisinha ali, pular os *slides* e colocar um efeito na hora de passar. Aí eu fui fuçando lá, só mexendo, mexendo, até que eu consegui montar os meus. Mas é difícil, professora, e é claro que gerou muita aprendizagem! [...].

(5) Acadêmico F: Eu não achei o trabalho tão difícil, apesar que nunca tinha mexido com o *Power Point*. Mas aprendi rápido.

(6) Acadêmico P: Levei algumas horas para fazer. Mas as palavras que eu coloquei no joguinho, já consigo explicar todas.

Esses depoimentos sinalizam que o processo de apropriação de novas aprendizagens gera dúvidas nas certezas dos estudantes, visto que a aprendizagem decorre de hipotetização, experimentação, confrontação de informações, recriação e de produção de novos sentidos para o conhecimento em construção e para a experiência protagonista em tela. Isso acontece porque, segundo Moran aprendemos melhor quando “vivenciamos, experimentamos, sentimos (...), estabelecemos vínculos, laços entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido” (MOURAN, 2001, p. 23).

Os excertos dos depoimentos demonstram que, nesse processo de aprendizagem dos termos jurídicos, a cocriação dos jogos demandou

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

competências e habilidades ligadas ao letramento digital, o que favoreceu o desenvolvimento desse conhecimento, até porque esse tipo de letramento está para além do acesso e manuseio das técnicas e dispositivos, visto que novas relações do leitor/produtor de texto com as tecnologias impressas ou digitais são estabelecidas, como retratam os depoimentos a seguir:

(07) Acadêmico M. F.: Referente ao trabalho que realizamos, as dez palavras do dicionário jurídico brasileiro, foi uma experiência inesquecível, foi de muito aprendizado. Havia muitas palavras no dicionário que a gente conhecia, mas que por ser tão simples a gente não achava que poderia estar no dicionário, e outras tão complicadas que cheguei a pensar que não fosse do dicionário jurídico brasileiro. Foi de muito aprendizado, tanto no conhecimento das palavras quanto na forma de realizar o trabalho [...]Tipos de trabalho desse jeito estimula mais o estudante, faz com que ele tenha mais vontade de aprender, fique mais animado. Que às vezes só ler e não fazer algo diferente é chato, aí colocar esse trabalho, de vez em quando, estimula mais ainda o aluno.

(08) Acadêmico L: Foi uma experiência nova, eu gostei! Legal, porque é uma forma de aprender o vocabulário jurídico. No começo, para criar eu achei meio complicado, tive algumas dificuldades, mas foi só até pegar, e depois para frente já foi tranquilo. Consegui fazer certinho e eu achei legal, interessante. É um jeito de contribuir para aprendizagem através do joguinho, a gente poder memorizar mais as palavras, foi bem interessante usar esse jogo. Esse trabalho eu gostei!

A gamificação como estratégia didática aliada a eventos de letramento digital mostrou-se profícua no processo de apropriação e aprendizagem dos termos jurídicos. No decorrer da ação, os acadêmicos tiveram de mobilizar inúmeras capacidades/competências para conseguir criar o jogo. O trabalho propiciou, também, a ampliação do repertório de conhecimento sobre os termos jurídicos, o que não aconteceria se fosse apenas por meio de aula expositiva, ainda que de forma dialógica. Assim, aos olhares dos acadêmicos o trabalho pedagógico constituiu-se significativo e favoreceu, consideravelmente, a aprendizagem dos termos jurídicos associada ao desenvolvimento dos letramentos digitais tão imprescindíveis no atual contexto em que as TDIC se mostram, na contemporaneidade, viáveis nos processos e práticas de letramentos digitais docente e discente no contexto da Educação Superior.

5. Considerações do percurso

O trabalho com a linguagem em tempos de pandemia da Covid-19 se mostra desafiador, visto que demanda letramentos múltiplos de docen-

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

tes e discentes, dada a necessidade de afastamento social. Nesse processo, as aulas remotas, ainda que muito cansativas, figuram-se como uma alternativa para manutenção da qualidade social da educação em contexto do Ensino Superior.

A experiência do trabalho pedagógico, os dados e os resultados compartilhados evidenciaram que as “aulas remotas” são propícias para o desenvolvimento do letramento digital docente e discente, que a gamificação promove significativas aprendizagens e que mesmo no ensino remoto é possível desenvolver práticas que geram interação e protagonismo estudantil. Além disso, evidenciamos, também, que é premente no Ensino Superior, as práticas de letramento, em atenção as suas perspectivas no ensino e aprendizagem e visto que isso deve ser um ato contínuo, considerando a evolução da língua/linguagem e o contexto social.

Nesse processo, a gamificação como estratégia de ensino utilizada em ambiente virtual de aprendizagem foi importante e favoreceu, sobremaneira, o processo de aprendizagem e, por consequência, a construção dos conhecimentos sobre os termos jurídicos por parte dos acadêmicos, participantes desta proposta de ensino aliada à pesquisa.

Diante disso, reafirmamos a premissa de que os letramentos digitais pressupõem ações de inovação pedagógica no que dizem respeito à ênfase na pesquisa, na criação e cocriação, como também na dinâmica dos diferentes usos da língua/linguagem e, sobretudo, nos princípios de que as práticas de linguagem contemporâneas associam-se às mudanças socioculturais mais amplas, por isso há necessidade de revisão das concepções de educação linguística, de ensino, de aprendizagem, de planejamento e de metodologias de ensino frente às mudanças emergentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTON, David. 1993. Preface: Literacy events and literacy practices. In: HAMILTON, M.; BARTON, D; ROZ, I. (Ed.). *Worlds of literacy. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.*

_____. *Literacy: an introduction to the ecology of written language.* Oxford UK & Cambridge USA: Blackwell, 1994. 264p.

BARTON, David; LEE, Carmen. Linguagem no mundo digital. In: _____. (Orgs). *Linguagem online: textos e práticas digitais.* Trad. de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola, 2015. Cap. 1, p. 11-28

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

BOGDAN, Robert.; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Portugal: Porto, 1994.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Educação é a Base*. Brasília, MEC, 2017.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. (Orgs). *Letramento digital – Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

COSCARELLI, Carla Viana. Alfabetização e Letramento Digital. In: COSCARELLI, Carla Viana. RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2011. Cap. 2, p. 25-40

FRADE, I. C. A. S. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, C.; RIBEIRO, E. (Orgs). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

GILSTER, P. *Digital literacy*. New York: John Wiley, 1997.

GOULART, Cecília. Letramento e novas tecnologias: questões para a prática pedagógica. In: COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011. Cap. 3, p. 41-58.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: ____; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. (Orgs). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 3. ed. 2001, p. 11-66

_____. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAE-GASHI, Solange e outros (Orgs). *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. CRV, p.23-35, 2017, Curitiba. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf. Acesso em: jun. de 2020.

_____. O papel das metodologias na transformação da Escola. Síntese atualizada de Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.

PEREIRA, João Thomaz. Educação e sociedade. In: COSCARELLI,

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011. Cap. 1, p. 12-24

ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola, 2009.

SANTOS, Edméia. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho, p. 5658 a 5.671, 2009.

STREET, Brian V. Literacy and development: ethnographic perspectives on schooling and adult education. In: STREET, B. V. (Ed.). *Literacy and Development: ethnographic perspectives*. London and New York: Routledge, 2001. 228 p.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. *Letramento digital e ensino*. Núcleo de estudos de hipertexto e tecnologia educacional. UFPE, 2002.