

APRESENTAÇÃO DOS GTS E DOS COORDENADORES - GT07 (ONLINE):  
POESIA DIGITAL

**EXPLORANDO O AMBIENTE LÚDICO 2D: PRIMEIRAS PERCEPÇÕES  
ESTUDANTIS SOBRE LITERATURA DIGITAL EM AMBIENTE ESCOLAR**

*Yara Reis Cardoso (profyrc@gmail.com)*

Este trabalho apresenta um relato de experiência referente à apresentação preliminar do Ambiente Lúdico 2D (ALD2D), versão educacional do site Acervo de Literatura Digital Mato-Grossense (ALDMT), realizada em uma escola estadual de Cuiabá, no âmbito da pesquisa de doutorado em desenvolvimento. A atividade justifica-se pela necessidade de aproximar estudantes do Ensino Médio das práticas contemporâneas de leitura literária mediadas por tecnologias, considerando o problema de pesquisa que investiga de que modo ambientes digitais podem favorecer o letramento literário e digital na Educação Básica. O objetivo principal consistiu em observar as primeiras percepções dos estudantes em relação ao Ambiente Lúdico 2D e verificar seu potencial como recurso pedagógico, articulado à BNCC, especialmente no que se refere à Cultura Digital e ao Pensamento Computacional. Somado a isso, em 2002, a Seduc-MT deu início ao “Programa Educação 10 Anos”, política estatal com projetos e ações desenvolvidas para melhoria da qualidade e índices educacionais no âmbito do Estado de Mato Grosso, sendo que em uma de suas metas o programa fomenta práticas inovadoras a partir do uso de tecnologias, levando em consideração que um dos maiores desafios enfrentados pela introdução das tecnologias digitais nas escolas públicas é a questão da inclusão digital. Tal política implementada visa possibilitar a

promoção da qualidade e equidade educacional da rede. Logo, o ALDMT, ao disponibilizar obras literárias de diversos autores e em mídias e formatos diferentes, amplia as possibilidades de acesso à leitura, o que pode favorecer o aprendizado e o interesse pelo universo literário atravessado pelas tecnologias digitais. A experiência didática com o ALD2D foi orientada pelos princípios teórico-metodológicos da pesquisa-ação Elliot (1997) e pela abordagem qualitativa (Denzin; Lincoln, 2006), com uso de observação participante e registro das interações dos estudantes durante a aula. A fundamentação teórica ancora-se em autores que discutem literatura digital, multiletramentos e práticas de linguagem em ambientes digitais, como Hayles (2009), Rojo e Moura (2012), Cosson (2016), bem como nas diretrizes da BNCC (2017). Os resultados parciais indicam que a apresentação do Ambiente Lúdico 2D despertou interesse dos estudantes, que reconheceram familiaridade com a estética digital do ambiente e demonstraram curiosidade sobre os processos de criação e navegação. As interações observadas revelaram indícios de desenvolvimento de habilidades previstas nas competências gerais e específicas de Linguagens conforme a BNCC, como EM13LGG703 (interação com textos multimodais em plataformas digitais) e EM13LGG704 (experimentação de produções digitais). Os comentários dos estudantes apontaram para a percepção do ambiente digital, como um “espaço de descoberta”, aproximando literatura e repertórios contemporâneos de navegação, o que confirma o potencial do ambiente para ampliar práticas inovadoras de ensino e fortalecer o vínculo dos jovens com a literatura digital. A experiência configura-se como uma estratégia importante para as etapas posteriores da pesquisa e indica que o ambiente lúdico é um recurso promissor para o desenvolvimento de práticas pedagógicas alinhadas às demandas da cultura digital e aos multiletramentos na Educação Básica.

Palavras-chave: acervo; literatura digital; multiletramentos; cultura digital; ambiente lúdico.