A ESCRITA EM JOGO: MULTILETRAMENTOS E PRODUÇÃO TEXTUAL NA CULTURA DIGITAL

Bruna Eduarda IGNÁCIO

Universidade Federal de São Paulo

Eixo 06 - Tecnologias e Cultura Digital na Educação

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)[i]

bruna.ignacio@unifesp.br

Palavras-chave: Cultura digital. Multiletramentos. RPG textual.

Resumo

As tecnologias digitais têm reconfigurado as práticas de leitura e escrita, ampliando possibilidades de produção multimodal e multissemiótica, como ocorre em RPGs digitais. Nesse contexto, este trabalho problematiza as relações entre o ensino da escrita no espaço escolar e as práticas letradas desenvolvidas fora da escola, com foco em produções textuais realizadas em RPGs no WhatsApp. Fundamentado nos estudos dos multiletramentos, da multimodalidade e da cultura participativa, o estudo adota abordagem qualitativa e quantitativa (DENZIN; LINCOLN, 2006), articulada à etnografia digital (PINK et al., 2016), para investigar práticas de produção narrativa em RPGs digitais, compreendidos como espaços de produção discursiva e interação social. As análises revelam que essas práticas envolvem processos de autoria, engajamento e construção de sentidos por meio da articulação de diferentes modos semióticos. Entretanto, argumenta-se que a simples inserção de tecnologias na escola não garante transformação pedagógica, sendo necessária a reconfiguração das concepções de linguagem, escrita e aprendizagem que orientam as práticas docentes. Conclui-se que a articulação entre práticas digitais e ensino da escrita pode ampliar as possibilidades de produção textual na escola, aproximando as práticas pedagógicas das formas contemporâneas de interação e construção de sentidos.

Palavras-chave: Cultura digital. Escrita. Multiletramentos. RPGs. Tecnologias digitais.

1. Introdução

As tecnologias digitais têm reconfigurado as formas de interação social, circulação de discursos e produção de conhecimento. Nesse contexto, as práticas de leitura e escrita incorporam múltiplos modos semióticos, constituindo produções multimodais e multissemióticas.

Entretanto, embora as práticas sociais contemporâneas sejam marcadas pela convergência de linguagens e pela participação dos sujeitos nos ambientes digitais, a

escola ainda mantém, em muitos contextos, uma concepção grafocêntrica da escrita, pautada em modelos normativos e descontextualizados das experiências culturais dos estudantes, evidenciando tensões entre práticas letradas escolares e digitais.

Os estudos dos multiletramentos (Cope; Kalantzis, 2000; Rojo; Moura, 2012, 2019) contribuem para compreender esse deslocamento, ao reconhecer que a sociedade contemporânea é marcada tanto pela diversidade cultural quanto pela multiplicidade semiótica. Nessa perspectiva, a produção de sentidos ocorre pela articulação entre diferentes recursos semióticos, exigindo novas formas de leitura e escrita.

Nesse cenário, práticas digitais como *fanfictions*, fóruns on-line e Role-Playing Games (RPGs) ganham destaque por constituírem espaços informais de aprendizagem nos quais os sujeitos exercem autoria, criatividade, colaboração e construção identitária. Nos RPGs desenvolvidos em plataformas como o *WhatsApp*, os participantes produzem narrativas colaborativas articulando texto verbal e diferentes recursos multissemióticos..

Essas práticas evidenciam que os sujeitos atuam como produtores de discursos, participando da construção de sentidos em ambientes mediados pelas tecnologias. Conforme aponta Shirky (2011), a cultura digital amplia as possibilidades de participação e colaboração. Entretanto, como alerta Buckingham (2008), a presença das tecnologias, por si só, não garante transformação educacional.

Dessa forma, pensar a relação entre tecnologias digitais e ensino da escrita implica compreender como práticas desenvolvidas fora da escola podem tensionar concepções tradicionais de linguagem e aprendizagem. Nesse contexto, a discussão sobre multimodalidade, multissemiose e multiletramentos torna-se central para compreender as potencialidades das práticas digitais contemporâneas.

2. Cultura digital e práticas de produção textual nos RPGs textuais

Ao abordar a escrita, é comum associá-la ao suporte impresso e à tradição do códex (Chartier, 2002). Entretanto, com a emergência das tecnologias digitais, ampliaram-se as possibilidades de produção e circulação de textos, permitindo que os sujeitos assumam também o papel de produtores de conteúdo, configurando o que Shirky (2011) denomina cultura participativa.

A diversidade de recursos digitais amplia a cultura letrada e materializa os multiletramentos em ambientes informais de aprendizagem, que potencializam práticas inerentes à vida em sociedade, como o compartilhamento, a cooperação e a apropriação de bens simbólicos (Ribeiro, 2018, p. 13). Nesse viés, os usuários das plataformas digitais expressam-se pela integração de diferentes linguagens nos espaços on-line. Kress e Van Leeuwen (2001, p. 68) e Ribeiro (2018, p. 27) afirmam que devemos

extrapolar os modos semióticos com os quais lidamos, complementando-os, em vez de realizar uma simples agregação de modalidades textuais.

Considerando o texto como um espaço de expressão e interação social, os sujeitos assumem uma posição ativa. Desse modo, a produção de linguagem, entendida como uma atividade de produção de sentidos materializada nos elementos multissemióticos que compõem o texto, "[...] requer não apenas a mobilização de um vasto conjunto de saberes, mas, sobretudo, a sua reconstrução no momento da interação verbal" (Santos, 2018, p. 198).

No contexto da cultura digital, práticas como *fanfictions*, participação em fóruns e RPGs se destacam como espaços informais de aprendizagem, que fomentam a escrita e a exploração dos recursos oferecidos pela internet. Com ênfase nos RPGs, tais práticas consistem na interpretação de personagens em um mundo fictício. Assim, os jogadores, utilizando-se da linguagem textual, constroem narrativas colaborativamente, nas quais cada participante cria um personagem com características físicas, psicológicas, fraquezas e habilidades.

Os RPGs digitais, especialmente os desenvolvidos em plataformas como o *WhatsApp*, envolvem a criação colaborativa de narrativas, exigindo dos participantes habilidades como criatividade, organização textual e interação discursiva. Explorando os recursos multimodais e multissemióticos, eles constroem cenários e narrativas que servem como alicerce para o desenvolvimento das histórias, agindo de acordo com as características de seus personagens. Para isso, fazem uso das funcionalidades das plataformas, que vão desde textos, utilizados para a escrita da história, das ações e das fichas dos personagens, até imagens, *gifs*, áudios e vídeos, que contribuem para a representação iconográfica das características físicas.

Além disso, esses ambientes promovem o senso de pertencimento e a construção de identidades, aspectos fundamentais para o engajamento dos sujeitos. Conforme Jenkins (2006), a cultura de fã desempenha papel central nesse processo, ao possibilitar a apropriação de conteúdos midiáticos e sua ressignificação.

Nesse caminho, Santos (2018, p. 196) afirma que as tecnologias digitais vêm desencadeando processos de ensino e aprendizagem interativos, plurais e dinâmicos, nos quais a prática da escrita é ressignificada em um processo que leva os indivíduos a fazerem uso social da linguagem, e que vai de encontro ao que é frequentemente encontrado na escola.

Assim, os RPGs textuais evidenciam que práticas de produção escrita também se desenvolvem em ambientes digitais, constituindo espaços relevantes para a investigação das relações entre linguagem, cultura digital e multiletramentos.

2.1 Multiletramentos e ensino da escrita na cultura digital

As tecnologias digitais estão amplamente presentes na sociedade, mas sua incorporação à escola ainda ocorre de forma restrita. Frequentemente, esses recursos apenas reproduzem práticas pedagógicas tradicionais, sem que suas potencialidades sejam exploradas criticamente. Nesse contexto, Buckingham (2008) chama atenção para o risco do determinismo tecnológico, isto é, para a ideia de que a tecnologia, isoladamente, seria capaz de solucionar problemas educacionais, desconsiderando os aspectos sociais, culturais e pedagógicos.

Essa discussão também se relaciona à constituição histórica da escola. Ao longo do tempo, a instituição escolar consolidou-se como espaço de sistematização e legitimação de conhecimentos socialmente valorizados, contribuindo para certa resistência às mudanças. Conforme destaca Monte Mór (2017, p. 271), a escola sempre esteve vinculada às tecnologias de sua época, sendo a escrita uma das principais delas. Nesse sentido, a cultura escrita moldou práticas escolares e relações sociais, fortalecendo a “mente tipográfica” (Monte Mór, 2017).

Com a emergência da cultura digital, contudo, tornou-se mais evidente o distanciamento entre as práticas escolares e as experiências vivenciadas pelos alunos fora da escola. Ainda que adolescentes e jovens demonstrem familiaridade com diferentes tecnologias, esse domínio geralmente se restringe aos usos relacionados aos seus interesses cotidianos, especialmente nas redes sociais.

Além disso, o cotidiano social é constantemente atravessado por textos. As práticas de leitura e escrita manifestam-se em diferentes situações comunicativas, desde mensagens simples até gêneros mais complexos, como textos acadêmicos. Dessa maneira, cabe à escola possibilitar o contato dos estudantes com diferentes gêneros discursivos e níveis de complexidade textual, favorecendo o desenvolvimento de múltiplas capacidades de leitura e escrita.

Nesse cenário, a escola assume papel central como principal agência de letramentos. Segundo Coulmas (2014, p. 126), isso não ocorre apenas porque nela se ensina a ler e escrever, mas porque “[a]s escolas são agências de reprodução social e cultural com seus próprios códigos linguísticos, socialmente construídos e para além do convívio do indivíduo”. Entretanto, quando o ensino da leitura e da escrita permanece restrito a atividades de codificação e decodificação, muitos estudantes não conseguem utilizar essas habilidades em práticas sociais concretas.

Frente a esse contexto e à expansão das tecnologias digitais, o trabalho com práticas multimodais, fundamentadas na perspectiva dos multiletramentos, apresenta-se como uma possibilidade relevante para o ensino. Ao dialogar com os interesses dos

alunos e estimular sua participação ativa, tais práticas podem contribuir para a construção de sujeitos críticos, criativos, colaborativos e mais engajados na produção do conhecimento.

A perspectiva dos multiletramentos, proposta pelo Grupo de Nova Londres (Cope; Kalantzis, 2000), oferece contribuições importantes para a reflexão sobre o papel da escola na contemporaneidade. Essa abordagem considera tanto a diversidade cultural quanto a multiplicidade de linguagens presentes na sociedade. De acordo com Rojo e Moura (2012, 2019), os multiletramentos envolvem práticas de leitura e produção de textos em diferentes linguagens e contextos, exigindo dos sujeitos capacidades de interpretação, análise crítica e construção de sentidos.

Entretanto, a incorporação dessa perspectiva não pode limitar-se ao uso instrumental das tecnologias, pois permanece o risco de atribuir à tecnologia uma capacidade automática de transformação educacional (Buckingham, 2008). Por isso, a mudança das práticas pedagógicas depende das relações estabelecidas em sala de aula e das concepções de ensino que orientam o trabalho docente.

Sob essa perspectiva, a relação entre professor e aluno também precisa ser repensada. Para Freire (1996, p. 37), o processo educativo deve fundamentar-se no diálogo, na escuta e na construção coletiva do conhecimento. Quando os saberes dos estudantes são desconsiderados, reforçam-se práticas autoritárias que limitam a formação integral dos sujeitos.

Assim, a proposta dos multiletramentos pressupõe uma mudança epistemológica mais ampla, ao reconhecer e valorizar as práticas sociais e digitais vivenciadas pelos estudantes. Nessa perspectiva, tais práticas envolvem aprendizagens que extrapolam a leitura e a escrita em sua concepção tradicional. Conforme Monte Mór (2017, p. 278), os multiletramentos abrangem processos relacionados à “montagem, bricolagem, colagem, edição, processamento de dados e informações”, que podem ocorrer tanto dentro quanto fora da escola.

Nesse contexto, a escrita continua ocupando papel central, integrada a diferentes recursos semióticos, pois os multiletramentos ampliam as possibilidades comunicativas ao compreender o texto como resultado da articulação entre linguagem verbal, elementos gráfico-visuais e tecnologias digitais. Como afirma Ribeiro (2021, p. 27), "o texto não pode mais ser visto como uma agregação de modalidades, mas como uma integração de recursos e práticas".

Os RPGs digitais constituem um exemplo dessa concepção, pois envolvem a criação de narrativas que articulam texto verbal, elementos visuais e interações entre os participantes, evidenciando a multissemiose como processo de produção de sentidos decorrente da integração de diferentes modos semióticos.

2.2 Caminhos metodológicos

A presente pesquisa adota abordagem qualitativa (Denzin e Lincoln, 2006, p. 17), buscando compreender práticas de sujeitos que participam de RPGs digitais. A dimensão quantitativa teve caráter complementar à abordagem qualitativa, permitindo caracterizar o perfil dos participantes e contextualizar o público investigado.

O estudo utiliza o método indutivo, partindo da análise do grupo de RPG textual ECHOES RPG para compreender aspectos mais amplos relacionados às práticas de escrita em jogos narrativos digitais. Considerando que o objeto investigado está inserido em ambientes digitais, adotou-se como abordagem metodológica a etnografia digital (Pink et al., 2016), perspectiva que compreende as tecnologias digitais como parte constitutiva das práticas cotidianas e das relações sociais contemporâneas, não sendo possível dissociar os contextos on-line e off-line.

A coleta de dados ocorreu em ambientes digitais, especialmente nas plataformas *Facebook* e *WhatsApp*. Inicialmente, foram mapeados grupos públicos de RPG textual no *Facebook* por meio de palavras-chave relacionadas ao tema. Após contato com administradores de diferentes grupos, foi selecionado o grupo ECHOES RPG. A seleção ocorreu por amostragem intencional, considerando critérios como: (a) predominância de interações textuais; (b) utilização de recursos multissemióticos; (c) disponibilidade dos administradores para autorizar a pesquisa; (d) presença de participantes maiores de idade; e (e) continuidade das atividades narrativas.

Os instrumentos de coleta incluíram um questionário semiaberto e capturas de tela de cenas narrativas produzidas no RPG. As respostas objetivas caracterizaram os participantes, enquanto as discursivas abordaram aspectos relacionados à participação, à escrita e à criação de personagens. As capturas de tela preservaram a configuração multissemiótica das cenas narrativas analisadas.

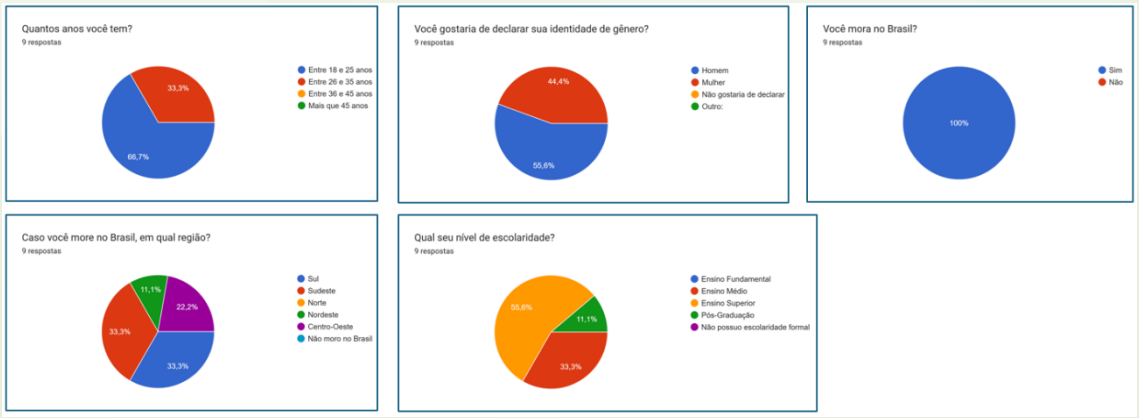
Para garantir os aspectos éticos da pesquisa, o estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, sob o CAAE nº 82001624.6.0000.5505. Portanto, os participantes tiveram acesso ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) antes do preenchimento do questionário.

Os dados coletados foram organizados por meio do Formulários *Google* e do *Excel*. As respostas objetivas foram sistematizadas em gráficos, enquanto as respostas discursivas passaram por categorização temática para análise qualitativa.

2.3 Produção multissemiótica e autoria em RPGs textuais

Os dados apresentados correspondem a uma síntese dos resultados gerais do questionário, utilizada para contextualizar o perfil dos participantes. A análise detalhada concentra-se, posteriormente, em uma cena narrativa produzida no RPG ECHOES.

Figura 1 – Perfil dos participantes da pesquisa.



Fonte: Elaborado pela autora (2026), com base nos dados da pesquisa.

O grupo de RPG ECHOES é composto por 10 participantes, dos quais 9 aceitaram participar da pesquisa, sendo um excluído por ser menor de idade. Entre os participantes, 66,7% têm entre 18 e 25 anos e 33,3% entre 26 e 35 anos. Em relação ao gênero, 55,6% se identificaram como mulheres e 44,4% como homens. Esses dados evidenciam uma composição equilibrada entre os gêneros (Sandvoss, 2013), mas que apontam para a ampliação da participação feminina em comunidades de fãs, historicamente associadas ao público masculino.

As questões discursivas foram agrupadas em quatro eixos principais: (i) trajetória de contato e participação dos sujeitos no RPG de cenas narrativas/textual; (ii) processos de construção narrativa, envolvendo a criação de personagens e a elaboração das cenas; (iii) percepções dos participantes acerca das relações entre o RPG, a escrita e as práticas de linguagem; e (iv) sentidos atribuídos ao uso das plataformas digitais e às contribuições da participação no jogo para processos subjetivos e relações sociais.

De modo geral, os participantes relataram que o ingresso nos RPGs ocorre, principalmente, por meio de ambientes digitais que favorecem a divulgação dos jogos e a formação de comunidades. As temáticas dos jogos revelam a diversidade dos universos narrativos, abrangendo desde histórias originais até apropriações de obras existentes, evidenciando processos de recriação, ressignificação e expansão de narrativas.

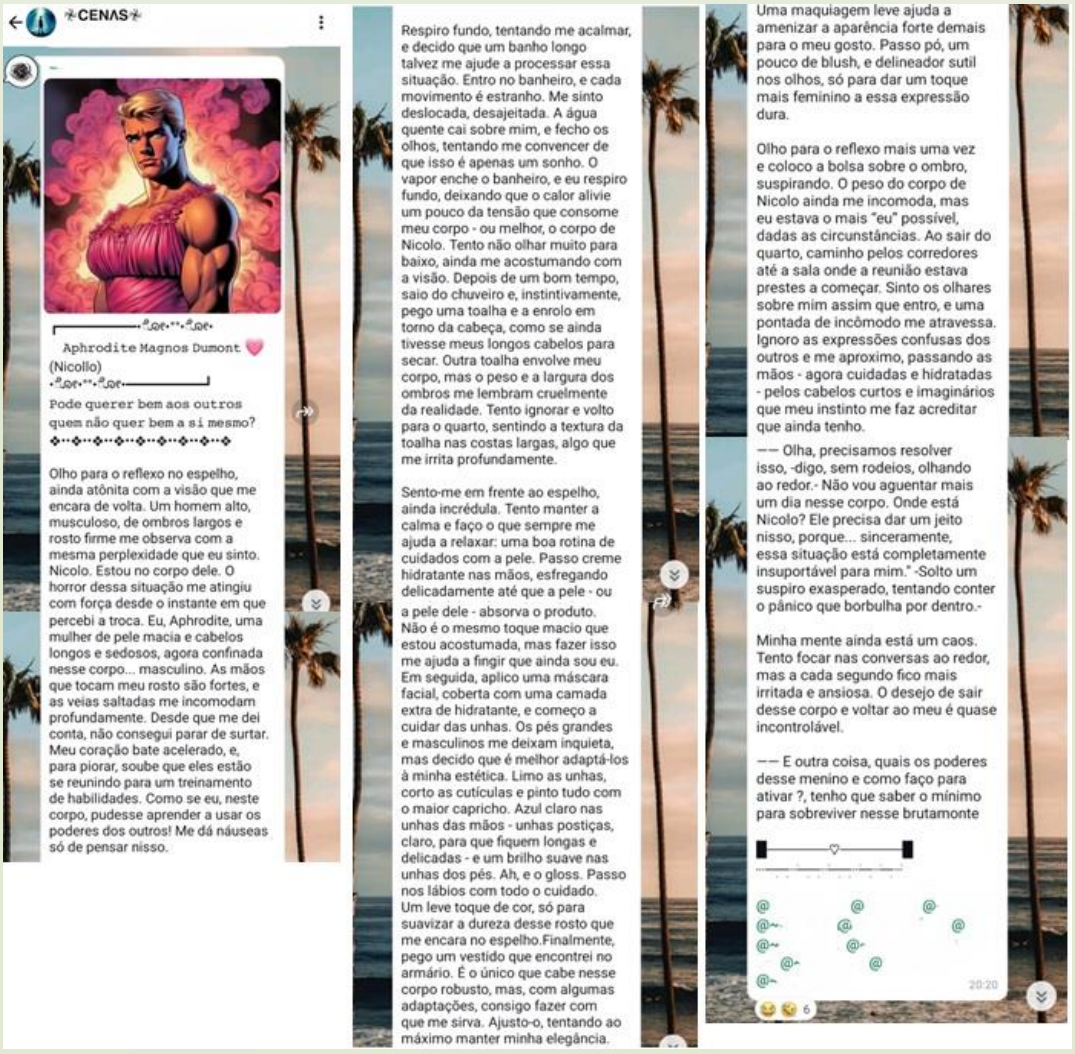
As respostas indicaram que a criação de personagens e cenas constitui um processo marcado pela subjetividade dos participantes, envolvendo identificação,

experimentação e construção de representações, além de estratégias de escrita orientadas pela interação com outros jogadores e pela dinâmica narrativa.

Para a análise da cena narrativa, adotou-se a concepção de enunciado proposta pelo Círculo de Mikhail Bakhtin. Nessa perspectiva, o enunciado é compreendido como unidade concreta da comunicação discursiva, pela qual o discurso se materializa socialmente (Bakhtin, 2016). Assim, cada enunciado constitui um acontecimento singular da interação discursiva, marcado por sua irrepetibilidade, e que envolve dimensões verbais e semióticas, relacionando-se aos sujeitos, às intenções discursivas e ao contexto histórico e social da interação (Bakhtin, 2016).

A imagem abaixo configura-se como uma cena narrativa, isto é, um enunciado produzido por um participante do RPG em uma interação entre os personagens Aphrodite e Nicollo, apresentando elementos relevantes para a discussão sobre multimodalidade, multissemiose, multiletramentos e tecnologias digitais.

Figura 2 – Imagem da captura de tela da cena narrativa que aborda um diálogo entre Aphrodite e Nicollo.



Fonte: Captura de tela realizada pela pesquisadora.

A imagem apresentada mostra Nicollo, descrito como um homem branco, loiro, musculoso, de “ombros largos e rosto firme”, promovendo uma ampliação dos sentidos produzidos pela narrativa. A imagem não atua apenas como ilustração, mas integra a construção discursiva da cena.

Sob a perspectiva da multimodalidade, discutida por autores como Kress e Van Leeuwen (2001), Ribeiro (2021) e Azzari (2019), a construção de sentidos ocorre a partir da integração entre diferentes modos semióticos. Nesse caso, a combinação entre linguagem verbal e visual amplia a experiência narrativa (Ribeiro, 2021, p. 27), pois a imagem do personagem reforça características já apresentadas verbalmente, ao mesmo tempo em que acrescenta novas interpretações possíveis.

A presença da imagem de Nicollo também evidencia processos multissemióticos, uma vez que mobiliza significados relacionados à aparência física, às construções sociais de masculinidade e às representações de força. Em diálogo com o texto verbal, a imagem contribui para a construção de sentidos associados a padrões sociais e culturais, especialmente quando contrastada com marcas discursivas ligadas à feminilidade presentes na narrativa. Assim, a multissemiose manifesta-se na multiplicidade de interpretações produzidas pela articulação entre os diferentes recursos semióticos empregados na cena.

No que diz respeito ao texto verbal, há marcas de expressividade discursiva. A cena narrativa inicia-se com uma frase de teor reflexivo: “Pode querer bem aos outros quem não quer bem a si mesmo”, recurso que contribui para a construção subjetiva da narrativa e demonstra intencionalidade na organização do discurso. Observa-se, ainda, o uso recorrente de adjetivos, advérbios e descrições sensoriais, recursos que contribuem para a organização do discurso, a progressão narrativa e a construção de sentidos.

Do ponto de vista linguístico-discursivo, destacam-se também recursos de coesão e organização textual, como o emprego de locuções adverbiais temporais e sinais de pontuação, especialmente os dois-pontos e o travessão. Esses elementos não apenas demonstram domínio da norma escrita, mas também exercem funções discursivas importantes na progressão narrativa, na introdução de explicações e na marcação da voz do narrador. Tais escolhas linguísticas contribuem para a fluidez textual e reforçam a expressividade comunicativa do enunciado.

2.4 Escrita, autoria e multiletramentos: possibilidades para a educação

A análise da cena narrativa permite observar como atividades digitais de escrita, como os RPGs textuais, possibilitam a emergência de práticas relacionadas aos

multiletramentos. Nesse caso, o jogador do RPG mobiliza diferentes linguagens, articula recursos multissemióticos e produz sentidos em ambientes digitais. Nesse contexto, as tecnologias digitais atuam como meios de integração semiótica, possibilitando a convergência entre texto verbal, imagem e interação social na construção narrativa.

Essa dinâmica contrasta com práticas escolares de escrita frequentemente pautadas em modelos rígidos e normativos, pois em muitos contextos educacionais, a produção textual ainda é reduzida ao cumprimento de estruturas pré-estabelecidas e à adequação gramatical, limitando a criatividade e a autoria dos estudantes. Plataformas institucionais de redação, como a Redação Paulista da SEDUC, exemplificam esse processo de padronização, no qual a escrita tende a assumir caráter utilitário e avaliativo.

Em contrapartida, os RPGs digitais configuram-se como espaços de produção discursiva nos quais os participantes constroem personagens, desenvolvem narrativas e experimentam diferentes formas de expressão. Nesse panorama, a linguagem assume uma função social e interativa, pois os jogadores escrevem para construir relações e produzir sentidos coletivamente. Assim, torna-se necessário repensar as práticas de ensino da escrita, de modo que leitura e produção textual sejam compreendidas como práticas sociais significativas, articuladas às experiências reais dos alunos e às múltiplas linguagens presentes na cultura digital contemporânea.

3. Considerações finais

As análises evidenciam que os RPGs textuais digitais constituem espaços de produção de linguagem nos quais os sujeitos articulam diferentes recursos semióticos para construir narrativas, identidades e interações sociais. Nessas práticas, a escrita configura-se como prática social situada e envolve processos relacionados aos multiletramentos, articulando elementos multissemióticos na construção de sentidos.

Entretanto, o estudo evidencia que a simples presença das tecnologias digitais na escola não garante transformação pedagógica. Conforme discutido, práticas centradas apenas na digitalização de métodos tradicionais tendem a manter concepções restritas de escrita. Nesse sentido, torna-se necessário repensar as concepções de linguagem, autoria e aprendizagem que orientam as práticas escolares.

Nessa perspectiva, os multiletramentos contribuem para repensar o ensino da escrita ao reconhecer a multiplicidade cultural e semiótica da sociedade contemporânea e valorizar práticas digitais desenvolvidas pelos estudantes em diferentes contextos sociais.

Conclui-se que práticas de produção textual, como as desenvolvidas em RPGs digitais, oferecem importantes possibilidades para refletir sobre o ensino da escrita, ao

evidenciarem processos de autoria e produção colaborativa. Assim, a articulação entre cultura digital, multimodalidade e educação constitui um caminho promissor para práticas pedagógicas alinhadas às formas contemporâneas de produção de linguagem.

4. Principais referências

AZZARI, E. F. *Endangered languages, social subjects and mediatization: the case of Wikitongues*. International Journal of Innovation Education and Research, v. 7, n. 8, p. 244-251, 2019.

BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BUCKINGHAM, D. *Aprendizagem e Cultura Digital*. Revista Pátio, ano 11, n. 44, 2008.

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

COPE, B.; KALANTZIS, M. *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge, 2000.

COULMAS, F. *Escrita e sociedade*. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, J. P. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. New York: Routledge, 2004.

JENKINS, H. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold, 2001.

MONTE MÓR, W. Sociedade da Escrita e Sociedade Digital: Línguas e Linguagens em Revisão. In: TAKAKI; MONTE MÓR (orgs.). *Construções de Sentido e Letramento Digital Crítico na Área de Línguas/Linguagens*. Campinas: Pontes, 2017. p. 267-286.

PINK, S.; HORST, H.; POSTILL, J.; HJORTH, L.; LEWIS, T.; TACCHI, J. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: Sage, 2016.

PINHEIRO, P. A. Construção multimodal de sentidos em um vídeo institucional: (novos) multiletramentos para a escola. *Veredas Atemática*, v. 19, n. 2, 2015.

RIBEIRO, A. E. *Multimodalidade, textos e tecnologias: provocações para a sala de aula*. São Paulo: Parábola Editorial, 2021.

RIBEIRO, A. E. *Escrever, hoje: palavra, imagem e tecnologias digitais na educação*. São Paulo: Parábola Editorial, 2018.

ROJO, R.; MOURA, E. (orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R.; MOURA, E. (orgs.). *Letramentos, mídias, linguagens*. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

SANTOS, E. Educação e cibercultura: aprendizagens ubíquas e práticas autorais. *Revista Periferia*, v. 10, n. 1, p. 188-210, 2018.

SANDVOSS, C. Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder. *Ciberlegenda*, v. 1, n. 28, 2013.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

[i] O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001