

POTENCIALIDADES EDUCACIONAIS PARA PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS INTERATIVAS NO TWINE

Rafael Gabriel Assis ¹

RESUMO

O estudo realizado comparou as aproximações em dois conceitos de duas diferentes autoras fundamentais para a percepção do leitor contemporâneo no contexto da cultura digital. Hiperleitor, como concebido por Lúcia Santaella, e interator, cunhado por Janet Murray, têm imbricamentos que interessam na medida em que podem favorecer práticas de letramento digitais críticas nos contextos educacionais formais e informais. No campo dos estudos de letramentos, a perspectiva dos multiletramentos se mostra relevante para o estudo, já que enfatiza a diversidade de culturas e a diversidade de linguagens em práticas e eventos de letramento. Nesse sentido, a multimodalidade se faz fundamental, já que o objetivo foi compreender as potencialidades do Twine, ferramenta para criação de narrativas digitais interativas, em duas de suas dimensões, a multimodalidade – em que as diversas linguagens interagem produzindo sentidos no texto – e a interatividade – em que a escolha permite ao leitor construir a própria sequência narrativa no processo de leitura. A partir desse aporte, analisamos as potencialidades do Twine como ferramenta pedagógica para a produção de narrativas digitais interativas, especificamente as caracterizadas pela multimodalidade. Como resultado, percebemos potencialidades para letramentos digitais críticos com o uso da ferramenta de criação de narrativas digitais interativas Twine. A possibilidade de construir uma narrativa digital interativa está alinhada a produções e textos contemporâneos, em que o leitor perfaz o papel de quem coopera com o narrador, não só produzindo sentidos a partir do que é lido, mas alterando o percurso da narrativa a partir dos próprios interesses e interações. Uma das limitações presentes na ferramenta é o fato de que, apesar de ser uma ferramenta relativamente simples para construir obras verbais, como as ficções interativas, exige procedimentos com códigos computacionais para os melhores usos de artefatos com outras semioses, como no caso das imagens e sons.

Palavras-chave: Multiletramentos, Narrativas digitais, Letramentos digitais críticos, Multimodalidade, Tecnologias educacionais.

INTRODUÇÃO

A cultura digital é constituída por múltiplas linguagens e culturas se relacionando para produzir sentidos (Santaella, 2003; Cazden *et al*, 2021). Os sujeitos imersos nela, inclusive professores e estudantes, se relacionam nela entrando em contato com artefatos culturais, como os jogos digitais, mas também por meio de comunicações que envolvem utilização de diversos tipos de plataformas de mídia, inclusive as mídias sociais. Professores e estudantes, apesar de fazerem uso cotidiano dessas linguagens, apresentam desencontros no uso delas em sala de aula (Belizário; Souza; Ragi, 2021). Assim, buscar

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, rafael.assis@ifal.edu.br;

estratégias que possibilitem aos professores dialogarem com os estudantes, com a apropriação de linguagens e recursos digitais, pode facilitar o diálogo, além de fomentar a motivação e a própria aprendizagem dos estudantes em contextos educacionais formais.

Um desses recursos que pode potencializar o ensino são as narrativas digitais. Elas podem ser inseridas em diversos cenários e momentos, para fins didáticos, permeando cursos inteiros, materiais didáticos, atividades específicas etc. Nesse cenário, com linguagens aproximadas às da cultura digital também em termos de interatividade, as narrativas digitais interativas são recursos que podem motivar os estudantes e, se desenvolvidas pelos próprios professores, por exemplo, podem retratar conteúdos específicos, a partir das necessidades curriculares que se apresentam no contexto educacional.

O Twine², ferramenta a ser apresentada e analisada neste estudo, é uma plataforma digital de código aberto voltada para a produção de narrativas digitais interativas, com histórias multilineares. Uma de suas características, a serem examinadas nesse estudo, é a facilidade de desenvolvimento de narrativas e jogos, tendo em vista a utilização da plataforma sem necessidade de competências em codificação computacional. Se, por um lado, professores necessitam aproximar as linguagens da cultura digital à realidade dos estudantes, por outro, eles precisam manejar os recursos educacionais com alguma competência para que possam se sentir seguros para a incorporação dessas mídias em suas práticas pedagógicas.

Para a análise proposta, esse estudo se apoia em três perspectivas teóricas. A primeira, mais global, é a dos letramentos digitais críticos (Street, 2014; Dias; Anecleto, 2020). Nessa perspectiva, apresentamos brevemente a pedagogia dos multiletramentos, que envolve a multiplicidade de linguagens e a diversidade de culturas presentes nas práticas e eventos de interações com as linguagens na cultura digital (Rojo; Moura, 2019; Cazden *et al*, 2021). Mais além, a produção de sentidos e compreensão dos contextos de produção das linguagens potencializa produção de sentidos compartilhadas e propostas em diálogo, que ressignificam tanto a forma como as linguagens são utilizadas quanto seus conteúdos. Esses sentidos produzidos, no contexto das narrativas digitais, estimulam os estudantes a pontos de vista críticos.

As duas perspectivas teóricas seguintes, com bastantes aspectos complementares, retratam a perspectiva do leitor-jogador quando acessam as narrativas digitais interativas,

² <https://twinery.org>.

como aquelas que podem ser construídas com a utilização do Twine. A primeira delas é a concepção do hiperleitor, apresentada por Lúcia Santaella (2004), especialmente pelas características como leitor imersivo, tipo específico, que ele manifesta durante sua navegação pela informação nas multimídias interativas. Apesar do estudo dela ser orientado por acessar estruturas informacionais no ciberespaço, ele auxilia a compreensão da relação do espectador com as narrativas digitais interativas.

A segunda concepção envolve a acepção do interator, um conceito desenvolvido por Jante Murray (2003), para tratar do espectador das narrativas digitais, nesse novo contexto das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). Para a autora, um dos elementos fundamentais que atravessam essa definição é a participação do interator na narrativa com a qual ele interage. Outro elemento é a imersão, no sentido de o espectador ter a sensação de fazer parte do mundo da narrativa. A própria interatividade é uma base para que essa diferença imersiva entre outras narrativas e as digitais se apresente na perspectiva do interator.

O objetivo do trabalho é compreender se o Twine pode ser um recurso educacional para fomentar a aprendizagem dos estudantes com o desenvolvimento de narrativas digitais interativas. Um objetivo específico foi analisar se o leitor-jogador pode aprender com as narrativas digitais interativas, a partir dos estudos sobre leitor imersivo e interator. O outro objetivo específico foi investigar as características do Twine que favorecem a criação de narrativas digitais interativas por professores para contextos educacionais formais.

A metodologia perpassou duas etapas, a análise de algumas definições pertinentes ao estudante que experiencia as narrativas digitais interativas. Depois foi analisada a plataforma digital Twine, que é utilizada para o desenvolvimento dessas narrativas. Com isso, o estudo possibilitou prever potencialidades e limitações na utilização do Twine para construir materiais didáticos com desenvolvimento de narrativas a partir de conteúdos demandados nos contextos educacionais para fomentar processos de aprendizagem.

A partir disso, os resultados indicaram a ferramenta como ótima para construir recursos educacionais interativos com material textual verbal escrito. Para materiais didáticos planejados com outras estruturas de linguagens, como sons, imagens estáticas, audiovisual, é exigido código computacional, que pode ser adaptado para a fácil usabilidade, mas que pode provocar distanciamento e exige mais competências digitais. Uma forma de pensar a usabilidade do Twine é que ela exige acompanhamento e formação dos professores, inclusive continuada, não só para manuseio da plataforma, mas

para compreender as linguagens envolvidas, inclusive as narrativas digitais interativas e multiplicidade de linguagens passíveis de incorporação à história contada.

METODOLOGIA

A pesquisa teve abordagem qualitativa, já que buscou compreender o objeto de estudo, o desenvolvimento de narrativas digitais interativas como materiais didáticos para contextos educacionais, em múltiplas dimensões, considerando a complexidade e em profundidade (Mattar; Ramos, 2021). A pesquisa é exploratória, destinada a examinar um tema, explorando o objeto a partir de perspectivas novas (Sampieri; Collado; Lucio, 2013).

O presente estudo exigiu duas formas de aproximação do objeto, as narrativas digitais interativas como potenciais materiais didáticos em contextos educacionais utilizadas e desenvolvidas pelos próprios professores. Sob a perspectiva dos estudantes, concebemos uma análise comparativa, a partir das concepções teóricas acerca da definição do leitor-jogador em sua interação com as narrativas digitais. Depois, foram investigadas potencialidades e limitações do desenvolvimento pelos professores dessas narrativas, a partir dos aportes teóricos apresentados, na plataforma digital Twine.

A metodologia perpassou duas etapas, a análise comparativa das acepções de leitor imersivo e interator. Essa etapa deu anteparo para a etapa subsequente, a análise das características da plataforma digital Twine para produzir narrativas digitais interativas, envolvendo multimodalidade e interação do leitor-jogador. A análise considerou a multiplicidade de linguagens, especificamente a multimodalidade, como um dos critérios para a análise. Com isso, o estudo possibilitou prever potencialidades e limitações na utilização do Twine para construir materiais didáticos com desenvolvimento de narrativas a partir de conteúdos demandados nos contextos educacionais para fomentar processos de aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Em uma perspectiva conceitual, mas também como categoria de análise, serão apresentadas reflexões acerca dos estudos dos letramentos, especialmente envolvendo a pedagogia dos multiletramentos (Cazden *et al*, 2021) e os letramentos digitais críticos (Street, 2014; Dias; Anecleto, 2020). A primeira possibilita compreender as múltiplas

linguagens presentes em narrativas digitais interativas e como elas se manifestam no Twine. O segundo campo revela de que forma os estudantes podem se orientar para uma produção de sentidos que os estimule a desenvolver reflexões sobre os conteúdos presentes nas mídias, mas além sobre as próprias linguagens presentes nas narrativas digitais e como elas impactam na comunicação.

A pedagogia dos multiletramentos prevê que os contextos educacionais se beneficiam quando estão informados e ensinando para a realidade cultural a partir das diversidades nas comunicações e meios presentes na cultura digital. O Grupo Nova Londres cunhou o termo com referência às duas dimensões da linguagem que devem fazer parte do letramento, a multiplicidade de modos de comunicação e a multiplicidade de culturas (Rojo; Moura, 2019; Cazden *et al*, 2021). Nessa perspectiva de letramento, o ensino com línguas vai além da perspectiva da alfabetização, do significado das palavras, da montagem das frases, de elementos gramaticais. Em nosso ponto de vista, essa perspectiva é potencializada se usada no âmbito dos vários componentes curriculares.

A linguagem que o currículo prevê para os contextos educacionais perpassa também as práticas e eventos de letramento. As práticas de letramento retratam desenvolver competências com os textos verbais orais e escritos, mas levando em consideração os seus contextos sociais e institucionais. O aprendizado relacionado às linguagens perpassa a forma como as comunicações produzem sentido e exigem participação dos sujeitos. Dessa forma, os eventos de letramento são propriamente as diversas atividades que envolvem a leitura e a escrita e se dão em contexto social, como contar uma história ou fazer a chamada. (Street, 2014)

Em relação à multiplicidade de modos de comunicação, como os verbais escritos e orais, visuais, gestuais, sonoros, entre outros, um aspecto que prolifera nas mensagens na cultura digital é a multimodalidade. Ela é a integração de mais de um modo, em um mesmo meio de comunicação, em que o sentido de um modo complementa o de outro, produzindo sentidos a partir de mais de uma semiose em conjunto (Cazden *et al*, 2021). O fenômeno existia antes, mas ele se tornou comum e constante aos artefatos culturais e plataformas digitais na cultura em que estamos imersos, vinculado aos elementos verbais, o que aponta a necessidade de multiletramentos, inclusive letramentos digitais, para os estudantes se desenvolverem de forma plena.

As narrativas digitais interativas permeiam a multimodalidade, além do aspecto interativo típico dos ambientes digitais acessados pelos sujeitos, professores e estudantes.

Para refletir sobre como se dá essa interação, um dos referenciais de análise é a concepção de hiperleitor, mais especificamente leitor imersivo, de Lúcia Santaella (2004). A autora define o leitor contemplativo, com referências ao surgimento do livro impresso, como aquele que se encontra com o objeto e se detêm sobre ele, ao seu alcance, com exposição pessoal e direta do corpo com o objeto a ser significado. Essa é uma leitura cujo objeto pode ser revisitado, está em relação ao sujeito de forma acessível, tanto no espaço, quanto no tempo.

Ela define, por sua vez, o leitor movente como um leitor que passa pelas comunicações da cidade, urbanas, que se envolve com os fragmentos de diversos meios, como jornais, televisão, discos musicais etc. Ele se caracteriza pelo dinamismo entre códigos e hábito com os fragmentos de comunicação e produção de sentidos a partir de pouco tempo, em diferentes espaços, como ruas, cinemas praças etc.

O leitor imersivo, por fim, é caracterizado pela navegação em dispositivos com tela, que se organiza “conectando-se entre nós e nexos num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir” com os diferentes códigos e mídias (Santaella, 2004, p. 33). Nesse sentido, a metáfora da navegação aproxima o leitor imersivo da noção de um espaço virtual, acompanhado do ambiente físico. Nesse outro ambiente, a interação é fundamental para compreender como o sujeito está implicado com as leituras que faz.

Para os estilos de navegação no contexto informacional a partir da imersão nos ambientes digitais, a autora define três tipos de processos ou formas de cognição, que podem variar no mesmo sujeito. O internauta errante busca entender, explorar, quase adivinhando para onde mexer o cursor, como um andarilho sem rumo, em uma busca mais aberta. O internauta detetive se guia pelos elementos que busca, através de sinais indicativos, como se farejando ou deduzindo o que antevê, o que quer acessar. O internauta previdente elabora de maneira previsível o percurso que faz, antecipa com familiaridade as consequências da trajetória a partir das muitas outras navegações. (Santaella, 2004) Apesar dessa perspectiva de leitor imersivo ser sobre diferentes tipos de informação, aproximamos aqui essa leitura às narrativas digitais.

Para fins comparativos, buscamos compreender a definição de interator apresentada por Janet Murray (2003). A concepção do termo se deu já em contexto de exploração do tema das narrativas digitais, aproximando o interator do objeto do nosso estudo. Os leitores tradicionais, que são espectadores, esperam o que vai acontecer, e consomem a história, acessam mais passivamente o conteúdo anteriormente desenvolvido pelo autor.

Os interatores interagem com o que foi desenvolvido pelo autor, com uma ação direta sobre o dispositivo de leitura, e influenciam os percursos da história, por meio de suas escolhas e respectivos gestos.

Um dos aspectos apontados pela autora como diferença entre esse modelo anterior de acesso às histórias e o contexto das narrativas permeadas pela cultura digital é a agência. Segundo ela, a história pode ser moldada, o interator pode explorar diversos caminhos e diferentes resultados. Dessa forma, quando essas ações são experimentadas como gestos significativos, até a fruição e a sensação de prazer na relação com a narrativa digital se alteram. (Murray, 2003)

Outro aspecto diverso entre os tipos de aproximação às narrativas anteriores e a experiência com as histórias situadas em contextos digitais é a imersão. Apesar de todas as formas de arte possibilitarem ao espectador algum tipo de imersão, a constituição de um mundo digital próprio à narrativa é potencializado pela participação que ocasiona mudança, como caracterizado pela agência, que provoca a sensação de presença ativa e imersiva nesse mundo com o qual o sujeito de fato interage. (Murray, 2003)

Um elemento que caracteriza a agência e a imersão no mundo da narrativa digital é a experiência do interator como um coautor. A narrativa é desenvolvida com limites definidos, percursos construídos e desfechos limitados. Assim, apesar de o autor, quem desenvolveu a narrativa, ter essa prerrogativa, a leitura que o interator faz permite a ele ter uma sensação próxima a de um coautor (Murray, 2003). Entendemos, a partir das narrativas digitais interativas multilíneas, inclusive as desenvolvidas pelo Twine, que o interator aproxima a sua experiência à de um conarrador. Dessa forma, ele é um agente interno à narrativa, que altera seus elementos a partir das possibilidades desenvolvidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para comparações entre modelos de relação do jogador-leitor com as narrativas digitais, apresentamos brevemente duas perspectivas teóricas. Apesar de uma ser mais voltada para ambientes informacionais da cultura digital, o leitor imersivo, e a outra já para as narrativas digitais, a nossa análise aponta para convergências teóricas significativas. Uma dimensão central para essa convergência é a própria interação. As duas perspectivas apontam a construção participativa do sujeito no encontro com as comunicações digitais. O leitor imersivo é compreendido a partir de um ponto de vista que enfatiza seus aspectos cognitivos e o interator é definido a partir de uma visada de

interação criativa. Ambas as perspectivas denotam a concepção de que a interação dos sujeitos nos mundos criados a partir de tecnologias digitais é uma participação que também constrói, tanto o mundo, definido a partir do que ele escolhe percorrer, quanto a si próprio, a partir do que ele apreende e experiencia em decorrência das suas escolhas.

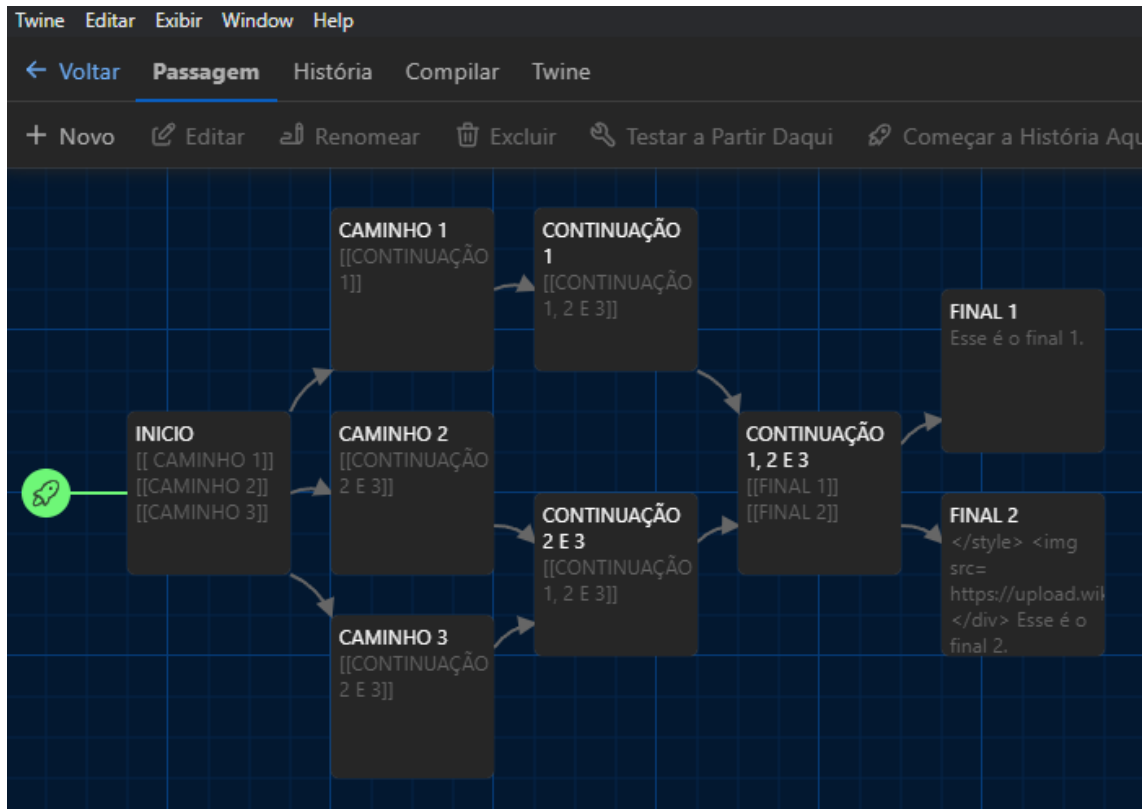
Outra dimensão nessa convergência entre as duas acepções é a que envolve as escolhas e ações. Em uma definição, a metáfora da navegação e seus vários tipos aparece como aspecto de um sujeito que se orienta a partir das interações em direções informacionais. Já para o interator, a agência performa a ênfase dessa participação do sujeito que se direciona pelos caminhos que a narrativa vai manifestando. Ambos os termos apontam para essa participação do sujeito no mundo informacional ou narrativo em que se encontram como definindo suas jornadas nesse espaço.

Por fim, em nossa análise, o último ponto de convergência que salientamos é a imersão nesse espaço informacional ou narrativo. Santaella (2004) enfatiza que a navegação envolve uma série de atividades tanto sob uma perspectiva de vivência corporal, quanto cognitiva, as quais apontam a natureza da imersão desse leitor do ambiente informacional digital como tendo implicada sua própria identidade ao modo como experiencia a navegação. Assim, essa imersão é fundante de uma dialogia entre o sujeito e o universo que vivencia, inclusive o digital. Murray (2003), por sua vez, propõe essa imersão como a entrada em um mundo, em que o sujeito cria parte desse universo narrativo com sua experiência liminar, em que imerge, temporariamente afastando-se do mundo físico, de forma subjetivamente ativa e consciente. Sob essa visão, o mundo da narrativa é um mundo onde o interator faz parte, por imersão, com sua participação definida, podendo a qualquer momento e por diversas razões, se voltar subjetivamente para o mundo físico do dispositivo. Assim as narrativas digitais interativas, como as desenvolvidas no Twine, possibilitam uma interação imersiva, com acesso a conteúdos informacionais, de forma ativa e com disposição a uma experiência criativa com as histórias.

A partir dos dados apresentados, as potencialidades das narrativas digitais interativas para o leitor-jogador, podemos analisar a própria plataforma de desenvolvimento de narrativas multilíneas, o Twine, com uma perspectiva multimodal, em que os diferentes modos da linguagem se integram produzindo sentido na narrativa. A plataforma digital Twine possibilita aos professores e estudantes, a depender da intencionalidade pedagógica da atividade, desenvolver narrativas digitais interativas multilíneas em contextos educacionais. Ele apresenta código aberto, ou seja, pode ser

acessado, modificado e distribuído livremente. Com essa característica, ele facilita alterações a partir de necessidades particulares, inclusive as educacionais.

Figura 1 – Estrutura narrativa no Twine



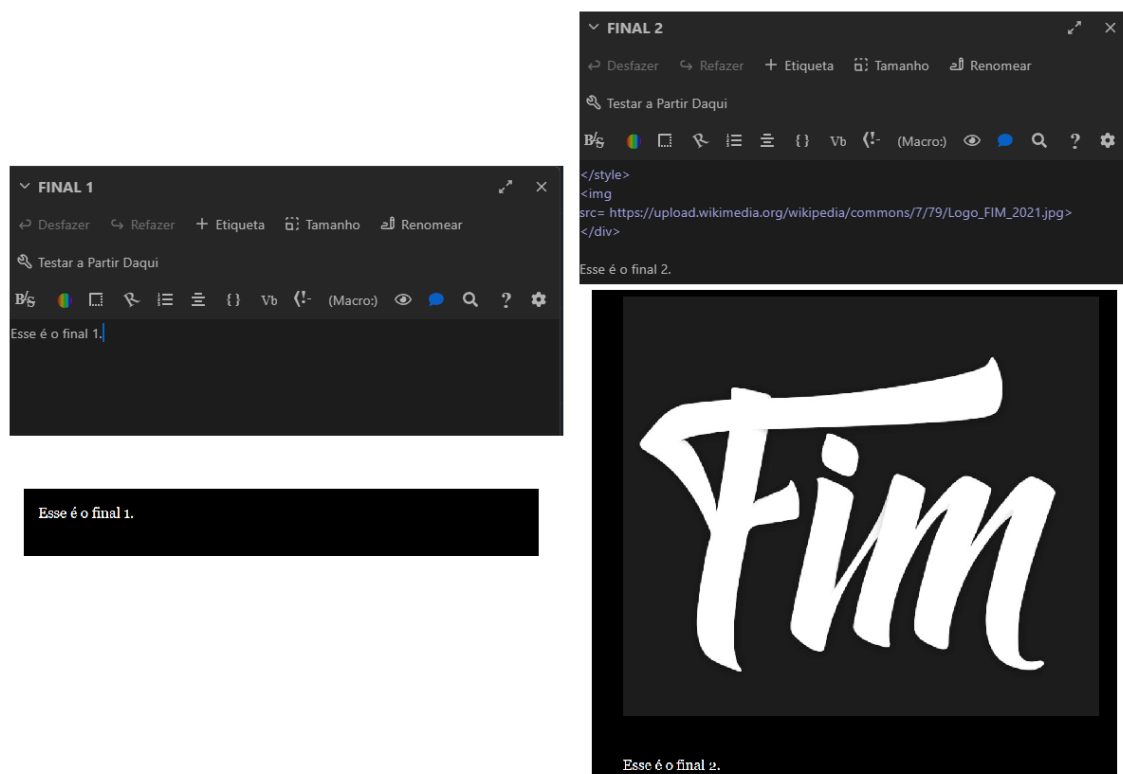
Fonte: Autor.

Apresentamos uma estrutura narrativa desenvolvida na plataforma digital Twine para explorar os resultados da análise. Cada quadrado é uma passagem, onde pode ser inserido texto verbal, escolhas significativas, imagens, sons, vídeos, tudo que pode ser visualizado pelo leitor durante sua progressão na narrativa. Dentro da passagem “início” os caminhos, digitados entre colchetes, criam as passagens seguintes. Algum dentre esses caminhos pode ser escolhido pelo leitor jogador no arquivo publicado. Como podemos ver, a partir dos textos inseridos dentro das passagens, a construção de hipertexto é simplificada e não exige conhecimento de códigos computacionais. Dessa forma, conseguimos criar muitos formatos interativos nas narrativas, com diversos tipos de percursos e finais. Com muita facilidade, inclusive para leigos em programas computacionais, pode ocorrer letramento no Twine relativo às narrativas digitais interativas multilineares em relação aos textos verbais e elementos hipertextuais, as

opções interativas em que se clica e navega até a próxima passagem a partir da escolha realizada.

Como resultado, percebemos potencialidades para letramentos digitais críticos com o uso da ferramenta de criação de narrativas digitais interativas Twine. Isso porque a plataforma digital possibilita criar conteúdos passíveis de dialogicidade tanto sobre os seus significados, quanto sobre as linguagens e sentidos desenvolvidos, as possíveis intenções do desenvolvedor na narrativa digital. A possibilidade de construir uma narrativa digital interativa está alinhada a produções e textos contemporâneos, em que o leitor perfaz o papel de quem coopera com o narrador, não só produzindo sentidos a partir do que é lido, mas alterando o percurso da narrativa a partir dos próprios interesses e interações.

Figura 2 – Exemplo de passagens construídas no Twine



Fonte: Autor.

Na figura 2 as imagens à esquerda se referem à passagem “FINAL 1”, acima o que é desenvolvido na passagem e abaixo como ela aparece no jogo. Na imagem da direita, apresentamos a passagem “FINAL 2”, da mesma forma, com a parte de cima exibindo o texto do desenvolvimento e a parte de baixo, a tela do jogo. A figura 2 foi construída dessa

forma para indicar a diferença entre produzir elementos verbais textuais e inserir outros modos, como imagens estáticas, sons, audiovisuais etc. O código presente no “FINAL 2” é “</style> </div>”. É um código simples, que pode ser copiado e utilizado sem conhecimento de como é construído ou do significado de seus elementos.

Apesar dessa facilidade acerca do código, códigos computacionais podem parecer, a primeira vista, ilegíveis, o que distancia o sujeito não letrado. Um passo no uso desses códigos para inserir diversos tipos de mídias, apenas os copiando e colando, poderia demandar maior tempo de formação dos professores e estudantes para aumentar essa usabilidade, um processo didático próprio. Dessa forma, os aspectos multimodais envolvendo outras linguagens – como imagens estáticas, sons, audiovisuais, entre outras – integradas na mesma passagem do Twine são uma limitação, tendo em vista que exige procedimentos com códigos computacionais. Tendo em vista esse desafio, ainda assim consideramos o Twine um ótimo recurso educacional para possibilitar o desenvolvimento de narrativas digitais interativas multilineares, inclusive, com mais dedicação, com passagens multimodais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprendizado pode ser mais significativo, para a realidade da cultura digital, em que estamos imersos, caso professores e estudantes se apropriem das diversas linguagens, culturas e seus usos integrados e hibridizados. As narrativas digitais interativas, como as que o Twine facilita a desenvolver, podem mobilizar os multiletramentos em práticas e eventos diversos, tanto criativos quanto interpretativos e críticos. O desenvolvimento de materiais didáticos e atividades que possibilitem uma experiência imersiva, participativa e dialógica em contextos educacionais formais fomentam a construção de percursos de aprendizagem significativos.

As limitações de usabilidade do Twine podem ser vistas como possibilidades para o letramento digital e a diminuição da distância entre as linguagens codificadas e os usuários leigos. Isso exige formação continuada de professores, tanto nas linguagens que envolvem as narrativas, as multimodais, quanto para o uso simplificado da linguagem computacional mínima, mas necessária. Nesse sentido, desmistificar a dificuldade de copiar e colar um código pode empoderar os profissionais e estudantes, promovendo a sensação de controle sobre a produção da narrativa e de recursos digitais.

Estudos futuros poderiam envolver o desenvolvimento de narrativas digitais interativas multilineares com múltiplas linguagens em contextos educacionais formais. Uma atividade de desenvolvimento poderia envolver a autoria e curadoria do professor, no desenvolvimento de materiais didáticos para suas próprias práticas pedagógicas. Outra atividade de desenvolvimento com o Twine poderia envolver os estudantes produzirem narrativas relacionadas a temas relevantes para o conteúdo sendo explorado em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BELIZÁRIO, Vanilda Aparecida; SOUZA, Teciene Cássia de; RAGI, Taisa Rita. Hipermissão: contribuições para o processo de formação de professores. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 10, n. 8, p. 180-190, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3A2uBoL>. Acesso em: 20 out. 2024.

CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos**: desenhando futuros sociais. Belo Horizonte: LED, 2021.

DIAS, Geisa Araujo; ANECLETO, Úrsula Cunha. Letramento digital crítico: a voz do hiperleitor nas narrativas orais aplicadas ao role play game digital. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 10, n. 2, p. 37-49, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/8664>. Acesso em: 20 out. 2024.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da pesquisa em educação**: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. São Paulo: Edições 70, 2021.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, María del Pilar Baptista. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/download/3229/2493>. Acesso em: 20 out. 2024.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

STREET, Brian. **Letramentos sociais**: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento na etnografia e na educação. São Paulo: Parábola, 2014.