

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos  
(Organizador)

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES:

Descrição, análise e práticas sociais 3



**Atena**  
Editora  
Ano 2023

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos  
(Organizador)

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES:

Descrição, análise e práticas sociais 3



**Atena**  
Editora  
Ano 2023

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2023 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2023 Os autores

Copyright da edição © 2023 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena

Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-Não-Derivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Linguística, Letras e Artes**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo

Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

**Diagramação:** Camila Alves de Cremo  
**Correção:** Maiara Ferreira  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Organizador:** Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)</b>	
L755	Linguística, letras e artes: descrição, análise e práticas sociais 3 / Organizador Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-258-0975-5 DOI: <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.755231101">https://doi.org/10.22533/at.ed.755231101</a>  1. Linguística. 2. Artes. I. Vasconcelos, Adaylson Wagner Sousa de (Organizador). II. Título.  CDD 410
<b>Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166</b>	

**Atena Editora**  
Ponta Grossa – Paraná – Brasil  
Telefone: +55 (42) 3323-5493  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Em **LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: DESCRIÇÃO, ANÁLISE E PRÁTICAS SOCIAIS 3**, coletânea de oito capítulos que une pesquisadores de diversas instituições, congregamos discussões e temáticas que circundam a grande área da Linguística, Letras e Artes e dos diálogos possíveis de serem realizados com as demais áreas do saber.







Temos, no presente volume, reflexões que explicitam gênero fabular e animações, gênero autobiografia, Catupé Amarelo, Congada Catalana, linguagem Mabrak, educação musical, educação infantil, ensino remoto, língua portuguesa, ensino de inglês e formação de professores.

Assim sendo, convidamos todos os leitores para exercitar diálogos com os estudos aqui contemplados.


Tenham proveitosas leituras!

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos



<b>CAPÍTULO 1 .....</b>	<b>1</b>
GÊNERO FABULAR DAS ANIMAÇÕES CINEMATOGRAFICAS SOB NOVA PERSPECTIVA	
Carla Lima Massolla A. da Cruz	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311011">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311011</a>	
<b>CAPÍTULO 2 .....</b>	<b>10</b>
ANÁLISE DE ELEMENTOS COESIVOS NA PRODUÇÃO ESCRITA DO GÊNERO AUTOBIOGRAFIA	
Cícera Evangelista da Silva Sousa José Raimundo de Oliveira Filho	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311012">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311012</a>	
<b>CAPÍTULO 3 .....</b>	<b>14</b>
A REDE SOCIAL <i>FACEBOOK</i> E O CATUPÉ AMARELO DA CONGADA CATALANA: ANÁLISE DE UM ENUNCIADO VERBOVOCOVISUAL	
Wellington dos Reis Nascimento	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311013">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311013</a>	
<b>CAPÍTULO 4 .....</b>	<b>31</b>
ALTERANDO REALIDADES A PARTIR DA LINGUAGEM MABRAK: UMA TRADUÇÃO COMENTADA	
Luís Henrique Labres	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311014">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311014</a>	
<b>CAPÍTULO 5 .....</b>	<b>47</b>
FORMAÇÃO DA CRIANÇA E AS CONTRIBUIÇÕES DA EDUCAÇÃO MUSICAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL	
Laíse Souza Rezende Suely dos Santos Silva	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311015">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311015</a>	
<b>CAPÍTULO 6 .....</b>	<b>57</b>
O ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19	
Danyelle Costa Nunes Suzanny Pinto Silva Karin Claudia Nin Brauer	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311016">https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311016</a>	
<b>CAPÍTULO 7 .....</b>	<b>73</b>
NOVOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA	
André Aleixo de Oliveira Silva Débora Maria Nascimento Silva Maira Judith Azevedo Callou	

Rita de Cassia Mendonça de Miranda  
Adrielle Zagnignan  
Luís Cláudio Nascimento da Silva  
Dulce Porto Rodrigues

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311017>

**CAPÍTULO 8 .....95**

PROFESSORES EM FORMAÇÃO COMO GAME DESIGNERS: POR UMA  
TECNOLOGIA EDUCACIONAL CRÍTICA

Bianca Garcia

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7552311018>

**SOBRE O ORGANIZADOR ..... 111**

**ÍNDICE REMISSIVO .....112**

# PROFESSORES EM FORMAÇÃO COMO GAME DESIGNERS: POR UMA TECNOLOGIA EDUCACIONAL CRÍTICA

*Data de aceite: 02/01/2023*

**Bianca Garcia**

**RESUMO:** Um dos maiores desafios contemporâneos na formação inicial de professores é abarcar temas que contribuam para formandas e formandos lidem com as atuais demandas, especialmente no que tange a apropriação tecnológica. Neste artigo compartilharemos uma experiência ocorrida nos primeiros semestres dos anos de 2018, 2019, 2020 e 2021 no curso de Linguagens de uma faculdade na área metropolitana de São Paulo. Para tal, defendemos o desenvolvimento de uma Tecnologia Educacional Crítica, que que pensa o processo como design, o contexto como praticidade e os sujeitos como móveis e potentes. Sob a ótica da Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem-based Learning) e no Loop Input, e tendo identificado a questão das Fake News como uma questão relevante para a investigação discente, encaminhamos uma sequência didática que promoveu que os estudantes explorassem um jogo sobre desinformação para, em seguida, analisarem suas características e, finalmente, transformarem essas

aprendizagens em conjunção com suas experiências na residência educacional em jogos digitais para o ensino de inglês. A fim de examinarmos se a experiência contribuiu para o desenvolvimento de uma visão crítica sobre o uso de tecnologias na educação observamos a representação de linguagem veiculada nas produções discentes. Observamos um aumento nas produções de jogos que veiculam uma compreensão de língua como discurso nos anos de 2020 e 2021, nossa análise das condições de produção sugere que essa consciência crítica deriva das consequências políticas e sociais da pandemia de COVID-19, como a necroeducação, por exemplo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia Educacional Crítica, formação de professores, Linguagens.

## TEACHERS IN TRAINING AS GAME DESIGNERS: THE CALL FOR A CRITICAL EDUCATIONAL TECHNOLOGY

**ABSTRACT:** One of the greatest contemporary challenges in pre-service teacher education is to embrace themes that foster students dealing with current demands, especially with regard to

technological appropriation. In this article, we will share an experience that took place in the first semesters of 2018, 2019, 2020 and 2021 in the Language course of a college in the metropolitan area of São Paulo. To this end, we defend the development of a Critical Educational Technology, which considers the process as design, the context as practicality and the subjects as mobile and powerful. From the perspective of Problem-based Learning (Problem-based Learning) and Loop Input, and having identified the issue of Fake News as a relevant issue for student investigation, we forwarded a didactic sequence that promoted students to explore a game about disinformation to then analyze their characteristics and, finally, transform these learnings in conjunction with their experiences in the educational residency into digital games for teaching English. In order to analyze whether the experience contributed to the development of a critical view of the use of technologies in education, we will observe the representation of language conveyed in students' productions. Our analysis indicates an increase in game productions that convey an understanding of language as discourse in the years 2020 and 2021, our context analysis suggests that this critical awareness derives from the political and social consequences of the COVID-19 pandemic, such as the necroeducation, for example.

**KEYWORDS:** Critical Educational Technology, teacher education, Language.

## INTRODUÇÃO

O papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação<sup>1</sup> na formação inicial de professores no Brasil já de longa data se configura como um espaço curricular de tensão e disputa, na medida em que, embora pesquisas demonstrem uma crescente preocupação com a inclusão dos letramentos tecnológicos no rol das habilidades docentes consideradas essenciais, a identidade das tecnologias educacionais aparentemente rasga seu espaço no currículo “apesar dos” docentes. Impõe-se a primazia do que os novos gurus de Silicon Valley julgam essencial para a vida moderna em detrimento das reais necessidades e condições de produção dos docentes brasileiros, realidade que a pandemia da COVID-19 tornou deveras evidente. Esse espaço tenso parece produzir discursos sobre a capacidade docente que, frequentemente, euforizam a potência das tecnologias enquanto enfatizam as lacunas e incapacidades dos professores, difundindo representações de tecnologia e saber docente de orientação classista e inocente como as presentes em Bacich e Moran 2018, por exemplo. Nesse espinhoso contexto, o presente artigo visa descrever uma experiência realizada na formação inicial de professores que buscou mobilizar de maneira crítica as necessidades discentes de modo a promover um percurso formativo que, a partir da experimentação crítica das tecnologias para a aprendizagem de língua inglesa, promovesse o despertar da criticidade no que tange o uso das TDICs no percurso discência-docência. Nossas reflexões serão baseadas na análise de representações de linguagem veiculadas por jogos digitais produzidos por formandos no período de 2018 a 2021.

---

<sup>1</sup> Doravante TIDICs.

## LIGANDO OS CONSOLES: CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO

As presentes reflexões são fruto das experiências vividas na docência da unidade curricular Estudo e Pesquisa em Língua Inglesa, em uma faculdade da rede privada da cidade de São Paulo entre os anos de 2018 e 2021. Com os objetivos centrais de ampliar os repertórios discentes nas tecnologias digitais de ensino de inglês, a fim de aumentar a autonomia dos formandos no emprego dos recursos digitais para sua própria aprendizagem, fomentar a reflexão sobre a transposição entre recursos de aprendizagem para recursos de ensino, e, finalmente, fomentar a criticidade dos discente quanto a aspectos de identidade no mundo digital como pegada digital, segurança de informação e fidedignidade de fontes. Essa unidade curricular faz parte do currículo das calouras e calouros do curso de Linguagens, e tem assumido, nos últimos anos, um aspecto marcante na ampliação dos repertórios discentes de recursos para estudo e organização pessoal, acadêmica e profissional.

A fim de viabilizar um desenho didático que contemplasse a marcante presença da residência educacional<sup>2</sup> em nosso currículo, foram mobilizadas duas abordagens para o desenho curricular: a aprendizagem baseada em problemas e a pedagogia dos multiletramentos materializada na prática do *loop input*<sup>3</sup> (Woodward, 1991). Dessa maneira, os ciclos de trabalho partiam de problematizações discentes sobre temas inicialmente propostos pela professora e, entrelaçados por atividades de mobilização das leituras teóricas, culminavam em produções críticas ao longo dos três módulos do curso.

<b>Etapas do curso</b>	<b>Perguntas norteadoras</b>
Nossa Identidade Digital	Quem somos? Como aprendemos inglês? O que significa ser brasileira/o/e?
<i>Fake News</i>	Como investigar a confiabilidade das tecnologias e sites online disponíveis para aprender inglês? Como transformar recursos de estudo em recursos de ensino? Como investigar o nível de confiabilidade de fontes de pesquisa e informação?
Tecnologias Digitais e Aprendizagem de Línguas	Quais tecnologias mais fazem sentido para nossos estudantes? Como podemos avaliar recursos para o ensino e a aprendizagem de língua inglesa? Como podemos transpor nosso percurso de aprendizagem em uma produção digital?

TABELA 1: Etapas do Curso e Perguntas Norteadoras

(fonte: elaborado pela autora com base no plano de curso revisto em 2021)

2 Componente curricular que atende às demandas da Resolução CNE/CP no 2 de 2015. Com os objetivos de proporcionar o exercício da prática pedagógica, de viabilizar a reflexão sobre a prática educativa e fortalecer o vínculo entre o ensino superior e a escola de educação básica, ela é organizada em dez horas semanais de trabalho, sendo oito de residência pedagógica em escolas de educação básica de ensino fundamental e médio e duas em reuniões de orientação com professores orientadores.

3 Referencial de formação de professores que se apoia em ciclos contínuos de ampliação de repertório e reflexão crítica sobre a prática.

A opção por estruturar as etapas em torno de perguntas norteadoras revela nossa preocupação em construir uma jornada de ampliação crítica do repertório de estratégias digitais, que evitasse uma leitura inocente (Freire, 2014) da relação entre tecnologia e capital, e não mascarasse ou disforizasse as condições menos que ideais que os formandos cada vez mais conheciam nas escolas onde eram residentes. Esse hibridismo identitário dos estudantes (ora professores residentes, ora discentes críticos e reflexivos), por sua própria natureza multifacetada, impedia uma abordagem de tecnologia descolada da realidade escolar, destacada dos (des)encontros entre a tecnologia que há na escola e a tecnologia que é usada na escola, e , assim, desvelava mitos sobre a usabilidade de “elefantes brancos” tecnológicos que evidenciam a pressão por “inovação para inglês ver” a que muitas escolas acabam por sucumbir<sup>4</sup>.

A partir das questões vivas para os formandos no âmbito das tecnologias e seu uso docente imbricado no próprio movimento do ser aluno para o ser professor, emerge, geralmente do reconhecimento das lacunas e limitações técnicas, uma consciência a respeito da tensão entre a tecnologia que está e funciona na escola e a tecnologia que está e funciona no mundo. Ao invés de consolidar visões inocentes do professor como sujeito independente que produz tecnologia a partir das gentis ofertas dos sistemas, linguagens e parafernalias tecnológicas que os representantes de grandes empresas forçam em nossa realidade, esperando que o professor “seja treinado” nelas e transcenda as usuais brutas falhas de usabilidade<sup>5</sup>, as reflexões dos alunos-residentes apontavam para a construção de uma identidade de professores-pesquisadores que, *hackeando* as normas das grandes corporações, buscavam conhecer cada vez mais seus estudantes e – ao vê-los como a nenhuma Big Tech parece ter ocorrido a olhar – identificar quais tecnologias já lhes eram acessíveis e possíveis para – a partir da prática contextualizada que os estudantes já vivenciavam – convidá-los a subverter o uso dessa tecnologia para – também – conseguir aprender por meio dela. Embora já vislumbrássemos essa identidade de professor *hacker*, ela ficou evidente quando da pandemia de COVID-19 e das iniciativas de ensino remoto emergencial que aconteceram das mais diversas e espalhadas maneiras no período.

Passamos a compreender essa relação de apropriação subversiva e crítica das TDICs como um movimento rumo a uma Tecnologia Educacional Crítica, que, subvertendo o fluxo usual Big Tech – escola, parte das necessidades da escola e das possibilidades dos estudantes para mobilizar os aspectos que contemplam, encantam e potencializam as identidades docentes e discentes e, incorporadas nas práticas sociais dos grupos, reconhecem-se como parte de um sistema econômico que visa o lucro e no qual os dados, sua produção e sua potencial previsibilidade comportamental, são fonte de lucro e de novos

---

4 Um exemplo recorrente em nossas investigações são os quadros brancos interativos, que são predominantemente utilizados como tela de projeção de slides, dada a alta complexidade e baixa funcionalidade dos recursos interativos (além dos sofisticados requisitos técnicos de funcionamento).

5 Um vivo exemplo desse tipo de recurso lacunado foi o uso do *Microsoft Teams*, plataforma de negócios supostamente transformada em ambiente digital de aprendizagem. Seu uso massivo ocorreu com o advento da pandemia.

fluxos de poder (Zuboff, 2019). Acreditamos que o tempo urge que nos apropriemos dos discursos da tecnologia na escola ao invés de permitirmos que o discurso inocente da tecnologia educacional comercial permaneça ignorando as limitações de seu instrumento e continue a relegar ao professor e à infraestrutura escolar (geralmente da escola pública), o papel de incompetência e lacuna. Urge reconhecermos que a maioria dos produtos que são impostos às comunidades escolares materializa-se de necessidades externas, geralmente oriundas das companhias que produzem as tecnologias, e minimizam suas falhas, culpando-as em professores, alunos e nos nossos limitados recursos.

## **TECNOLOGIA EDUCACIONAL CRÍTICA: DE GAMERS A GAME DESIGNERS**

É nesse contexto que busca praticar e defender uma Tecnologia Educacional Crítica que se localiza a proposta dos professores como *Game Designers*. Esse conceito fundamentado em uma tríplice compreensão do papel das tecnologias digitais na formação docente: em primeiro lugar, o da compreensão de *design* como agência transformadora, que trazemos de Cope e Kalantzis, em seu artigo de 2011, o segundo, de Kumaravadivelu (2006) inspirado por Freire, que explicita o senso de plausibilidade como elemento essencial na prática docente, e, finalmente, em Goodwin, 2013, que pensa o conhecimento docente como aspecto multifacetado. Esses autores nos ajudam a pensar respectivamente o processo, o contexto e os sujeitos da educação para a Tecnologia Educacional Crítica.

### **Processo: da instrumentalização ao *design***

Ao pensarmos uma Tecnologia Educacional Crítica, é necessário um deslocamento na compreensão do emprego de recursos digitais de uma perspectiva tecnicista que pressupõe um domínio técnico de recursos específicos e determinados para uma perspectiva de *Design*.

O paradigma dominante na atualidade é o que chamaremos de perspectiva técnica, que compreende que a primazia na formação de professores deve estar centrada na instrumentalização técnica dos professores para o uso de ferramentas digitais específicas, como por exemplo, plataformas de cursos online, editores de texto, programas de criação de animações, etc., deixando a seleção de tais recursos geralmente a cargo de outras instâncias (como das empresas que desenham sistemas para instituições de ensino ou conglomerados de tecnologia). Sob tal perspectiva, o papel do professor se encontra resumido a um operador de ferramentas pré-definidas, um montador de blocos, um cliente que seleciona o que vai usar a partir de um menu não desenhado por ele. Nessa perspectiva, a centralidade da tomada de decisões se encontra no mercado de tecnologia, que suspeita as necessidades das escolas, dos professores e estudantes e lhes oferece pacotes prontos para uso ou revende o que tem em estoque com o rótulo de nova panaceia da educação. Embora travestidos em uma roupagem de respeito à autonomia do professor, os documentos que reproduzem esse paradigma frequentemente estruturam as

“competências” docentes completamente em torno do uso e não do *design* ou curadoria de recursos e tecnologias digitais<sup>6</sup>.

A fim de combater essa compreensão reducionista e alienante, propomos uma concepção crítica, que investe na primazia da formação de professores para o *design* de artefatos tecnológicos, ao invés de seu consumo. Compreendemos que, como Cope e Kalantzis propõem:

Usando os recursos semânticos dos designs disponíveis, nos envolvemos em atos de design. E quando o fazemos, nunca simplesmente reproduzimos os designs disponíveis. Sempre retrabalhamos e damos voz ao mundo como o encontramos. Quando a linguagem, as imagens ou a criação de espaço são entendidas como processos de design, cada ato de significado meramente retrabalha os recursos de design disponíveis. Mas, em outro sentido, não há dois trechos de várias centenas de palavras, nem duas fotografias, nem duas estruturas construídas, mesmo quando parecem mais previsíveis ou clichês, são exatamente iguais. Projetar (de significados, objetos, espaços) sempre envolve uma injeção de interesses norteadores e experiências culturais do designer, a configuração sempre única que constitui sua subjetividade e identidade. (Cope e Kalantzis, 2011, p.48 – tradução nossa)<sup>7</sup>

Esse processo de remixar, reorganizar, remoldar modifica a realidade, deixando nela seus indícios, suas produções. Ora, mais do que o domínio de técnicas limitadas é necessário pensar o *design* de artefatos digitais com consciência desse processo e, com a potência de fomentar que os sujeitos *designers* reconheçam os designs possíveis e os selecionem em consonância com seus repertórios vivenciais e com os sentidos que buscam produzir. Nesse sentido sensível e atento do processo, defendemos o professor como *designer* na Tecnologia Educacional Crítica, que remodela e readapta seus conhecimentos aos processos de acordo com as suas necessidades e com as necessidades de seus educandos, com as possibilidades de seu contexto e de seus próprios repertórios e vivências.

### **Contexto: da lacuna à praticidade**

No que tange a compreensão contextual, a Tecnologia Educacional Crítica parte do que Kumaravadivelu chama do princípio da particularidade. Segundo o autor, é imprescindível compreender que a pedagogia precisa estar atenta ao fato de que a educação acontece em grupos específicos de professores que ensinam grupos específicos de estudantes, que buscam objetivos específicos dentro de contextos institucionais específicos, que, por sua vez está incorporado em um meio sociocultural específico. (KUMARAVADIVELU, 2001,

6 Um bom exemplo de documento produzido sob essa perspectiva é o de Competências Técnicas de professores e Multiplicadores para uso das TICs na Educação produzido pelo CIEB.

7 No original: “Using the semantic resources of available designs, we engage in acts of designing. And when we do, we never simply replicate available designs. We always rework and re-voice the world as found. When language or imagery or space-making are understood to be design processes, each act of meaning merely reworks available design resources. But, in another sense, no two stretches of several hundred words, and no two photographs, no two built structures, even when they seem most predicable or clichéd, are ever quite the same. Designing (of meanings, objects, spaces) always involves an injection of the designer’s guiding interests and cultural experiences, the always unique configuration that constitutes his or her subjectivity and identity.”



p.538). Nesse sentido, cada grupo de professores e estudantes são mais potentes para reconhecer as tecnologias que circulam em seu meio e nele produzem sentidos, a partir dos quais poderão ampliar seu repertório de vivências, experiências e conhecimentos diversos.

A Tecnologia Educacional Crítica investiga, reconhece e respeita as técnicas e tecnologias circulantes nos diversos grupos sociais, não apenas como ponto de partida que deve ser expandido, mas em sua particularidade no modo de produzir e fazer circular sentidos, ao invés de atenderem as expectativas de grupos dominantes.

### **Sujeitos: da incompetência à potência**

Finalmente, mas não menos importante, a perspectiva da Tecnologia Educacional Crítica abandona a compreensão binária de conhecimento docente que opera na lógica de possuir ou não possuir “competência” para determinada tarefa. Vale lembrar que sob a perspectiva do mercado de tecnologia interessa sempre manter os marcadores de competência mais próximos à incompetência a fim de que haja espaço para mais consumo de produtos e serviços de formação vendidos pela indústria de tecnologia.

Em seu lugar, pensamos os docentes como sujeitos contemporâneos da mobilidade, que, em sua natureza é multidirecional, transitoriamente permanente, culturalmente inclusiva e encrustada de vida (Goodwin, 2013, p.20). Dessa noção de professores e estudantes como sujeitos imersos na mobilidade, compreende-se a formação docente constituída por várias dimensões de conhecimentos, ainda para a autora, esses conhecimentos seriam: conhecimento pessoal, conhecimento social, conhecimento contextual, conhecimento sociológico e conhecimento pedagógico. Cremos que as tecnologias (especialmente as digitais) figuram em todos os domínios, e precisam ser compreendidas no âmbito de sua complexa teia de relações com os sujeitos da educação, imbuídos na potência da produção de sentidos.

Em suma, defendemos uma Tecnologia Educacional Crítica, que pensa o processo como *design*, o contexto como praticidade e os sujeitos como móveis e potentes.

## **JOGOS DE LINGUAGENS**

De que modo, portanto, poderíamos aferir se a jornada manteve viva ou ampliou a compreensão crítica dos estudantes sobre a tecnologia? Fazemos a hipótese de que o deslocamento da representação de linguagem veiculada nos jogos criados pelos estudantes poderia ser um forte indicativo de seu amadurecimento crítico com relação à tecnologia.

Já sabemos de muito tempo que o modo como ensinamos aponta para concepções de língua, papel do professor, papel do estudante e papel dos materiais (LARSEN-FREEMAN, 2000; KUMARAVADIVELU, 2006; RICHARDS e RODGERS, 2014), então, muito além da seleção de recurso e a complexidade do jogo em si, acreditamos que a representação de língua mobilizada pelos estudantes em seus jogos nos oferece indícios

bastante promissores a respeito de seu letramento digital crítico, assim como as temáticas consideradas relevantes para os estudantes ao longo dos anos.

A fim de analisarmos as produções discentes, vamos adaptar as concepções de linguagem apresentadas por Kumaravadivelu (2006). Nossa escolha por essa ancoragem teórica se justifica na medida em que o autor propõe-se a analisar concepções de linguagem que se materializam no ensino de línguas, e essa proximidade e preocupação com a prática pedagógica, seus sujeitos e suas tensões. O autor concebe três concepções de língua: língua como sistema, língua como comunicação e língua como discurso.

Segundo o autor:

Ao tratarmos a linguagem como sistema, estamos meramente reconhecendo que cada unidade de linguagem, de um único som a uma palavra complexa e um grande texto - falado ou escrito - tem um caráter próprio, e cada um é, em alguns forma de princípios, delimitado por e dependente de suas unidades co-ocorrentes. (Kumaravadivelu, 2006, p.4 - *tradução nossa*)

Nesta categoria enquadram-se os jogos que segmentam aspectos gramaticais ou lexicais da língua, destacando-os de seu aspecto discursivo ou comunicativo, ou, ainda, que focam na tradução de palavras isoladas, como jogos de força com vocábulos de temas determinados, jogos baseados em *flashcards* (inserir nota: todos os jogos produzidos na plataforma Quizlet se enquadram nesta categoria), jogos de categorização de formas verbais, jogos de associar palavras a imagens, entre outros.

A segunda representação de linguagem seria a linguagem como comunicação<sup>8</sup>:

Tratar-se-ia de uma instância de linguagem falada ou escrita que tem relações internas descritíveis de forma e significado (por exemplo, palavras, estruturas, coesão) que se relacionam coerentemente com uma função ou propósito comunicativo externo e um determinado público / interlocutor. O foco aqui é uma unidade conectada e contextualizada de uso da linguagem. (idem, p.8)

Os jogos que veiculam uma representação de língua como comunicação são aqueles que estabelecem propósitos comunicativos para o uso da linguagem, tais como jogos coletivos de desenhar e adivinhar palavras, jogos de completar ou organizar diálogos para situações comunicativas diversas e jogos que mobilizam textos com propósitos de comunicação.

Finalmente, a terceira representação de língua é a de língua como discurso:

A linguagem como discurso, no entanto, vai muito além dos limites das características sistêmicas e comunicativas da linguagem e a localiza como um local de poder e dominação, tratando-a tanto como transportadora quanto como tradutora de ideologia que atende a interesses velados. (ibidem, p. 16)

Os jogos que veiculam a representação de linguagem como discurso são aqueles

---

8 No original, o autor utiliza o termo *discourse*, mas se refere à utilização pragmática da língua, que, optamos por traduzir como “comunicação”, para efeito de maior clareza, já que a terceira categoria, “ideology” é mais adequada à concepção de língua como discurso, e, segundo o autor, associado ao conceito pós-estruturalista de discurso, que é o que ancora nossas reflexões.

que tratam de aspectos sociais, culturais, emocionais ou filosóficos, em outras palavras, que remetem às estruturas de poder sociais e seus efeitos nos sujeitos, por meio da língua-alvo. Nesta categoria temos jogos que tangem o próprio processo de aprendizagem dos discentes, jogos sobre as relações interpessoais da turma, jogos sobre *fake news* e pós-verdade, jogos sobre questionamentos sobre a natureza da linguagem, e, em nossa última leva de produções, jogos sobre desinformação relacionada à vacinação contra COVID-19.

## GAMES AS CHANGE<sup>9</sup>

A análise estruturou-se com base nos jogos produzidos pelos discentes entre 2018 e 2021, conforme apresentado na tabela abaixo:

Ano	Sistema	Comunicação	Discurso	Coluna2
2018	5	1	5	11
2019	5	4	7	16
2020	3	1	10	14
2021	1	0	7	8

Tabela 1 – Total de produções/ ano e representações de Linguagem

Dos quarenta e nove jogos produzidos, notamos ao longo dos anos um crescimento importante nas produções que veiculam a representação de linguagem como discurso, conforme nossa sistematização dos dados abaixo:

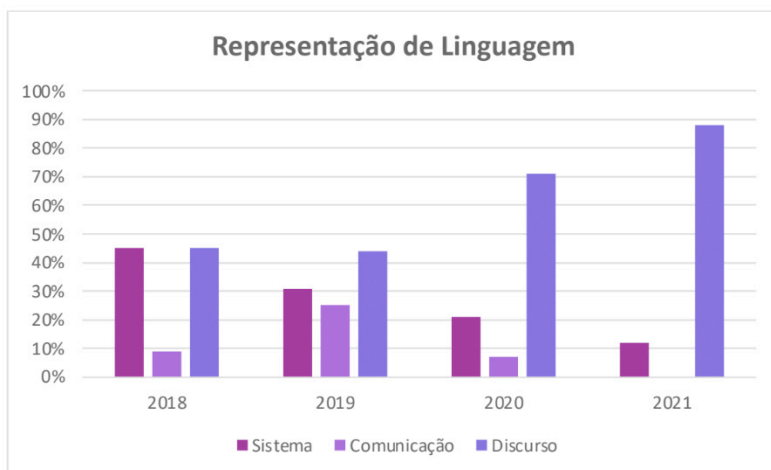


Gráfico 1: Representações de Linguagem nas Produções discentes 2018 a 2021<sup>10</sup>

Fonte: produzido pela autora

<sup>9</sup> Referência ao movimento Games for Change que promove a criação de jogos sérios para a resolução de problemas sociais reais.

<sup>10</sup> Os dados que serviram de fonte para esta análise podem ser encontrados nos Anexos ao final do presente texto.

Muito nos surpreende a drástica mudança nas orientações e, em especial, o fato de que, embora os anos de 2020 e 2021 tenham apresentado, em virtude da pandemia de SarsCov-19, as condições mais desafiadoras de produção, foram os anos em que visualizamos um aumento notável na qualidade e sofisticação das produções dos estudantes, o que, foi deveras surpreendente, devido ao extremo sofrimento vivenciado por grande parte dos estudantes, e da imensa inconstância do trabalho discente e docente, assim como todas as consequentes efeitos em nossas vidas.

De que forma condições piores podem gerar trabalhos que indicam uma visão mais crítica sobre tecnologia e linguagem?

Acreditamos que a escalada de trabalhos mais complexos entre 2020 e 2021, notadamente aqueles que veiculam uma concepção discursiva de linguagem, se deve ao fato de as condições adversas propiciarem um aumento de consciência discente sobre as desigualdades nas condições vivenciadas por estudantes nas diversas classes sociais, o que, por conseguinte, contribuiu para ampliar o conhecimento sociológico (Goodwin, 2013) dos professores em formação. A pandemia do COVID-19 tornou mais visíveis as fragilidades que constituem o que é ser humano, em nossa relação de poderes, de crenças e no vínculo com o planeta que habitamos. Concordamos com Souza-Santos quando ele afirma que a pandemia exprime a trágica transparência do vírus, à medida em que:

Sujeitos a tantos seres imprevisíveis e todo-poderosos, o ser humano e toda a vida não-humana de que depende não podem deixar de ser iminentemente frágeis. Se todos estes seres invisíveis continuarem activos, a vida humana será em breve (se o não é já) uma espécie em extinção. Está sujeita a uma ordem escatológica e aproxima-se do fim. A intensa teologia que é tecida à volta dessa escatologia contempla vários níveis de invisibilidade e de imprevisibilidade. O deus, o vírus e os mercados são as formulações do último reino, o mais invisível e imprevisível, o reino da glória celestial ou da perdição infernal. Só ascendem a ele os que se salvam, os mais fortes (os mais santos, os mais jovens, os mais ricos). Abaixo desse reino está o reino das causas. É o reino das mediações entre o humano e o não humano. Neste reino, a invisibilidade é menos rarefeita, mas é produzida por luzes intensas que projectam sombras densas sobre ele. (Souza-Santos, 2020, p.11)

Assim, nesse cenário dramático, os três “unicórnios” do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado (e seus efeitos e mazelas) ganham visibilidade e espaço para escrutínio. Torna-se evidente a diferença entre o acesso a recursos que estudantes das classes abastadas possuem e estudantes da periferia acessam, ou não acessam. Enquanto nas classes abastadas professores são pressionados para apropriarem-se de um sem fim de recursos de produção, vigilância e controle dos processos educativos, nas classes baixas os estudantes são – por um desgoverno e despreparo da coisa pública – abandonados à sua própria sorte, à sua própria morte. É isso que Liberali (2020) chama de Necroeducação, e, contra a qual, coletivos de professores engajados em suas comunidades visivelmente

lutam<sup>11</sup>:

A ideia de que certos humanos podem ser descartados desmascara a desigualdade social, econômica, cultural e política que assola nossa realidade e que se escancara com a chegada da covid-19. O mesmo processo parece se expandir para educação. Com o decreto de distanciamento social, como forma fundamental para segurar o crescimento de casos e demandas por atendimento nos hospitais, as atividades escolares assumiram a forma remota. No entanto, nesse âmbito, podemos perceber também o necropoder que gera a necroeducação. Enquanto alguns alunos da rede privada passaram a ter acesso a toda forma de atividades, por múltiplas plataformas e aplicativos remotos, com professores trabalhando a exaustão para contribuir com um padrão de qualidade e expectativas altíssimos em pouco espaço de tempo, alunos de redes públicas, locais remotos ou mesmo contextos mais empobrecidos foram deixados a viver a morte-em-vida, expressa por Mbembe (2016). (Liberali, 2020, p.12)

Nesse cenário de desamparo, parece-nos que se amplia o Conhecimento Contextual (Goodwin, 2013) dos estudantes, sua compreensão sobre seus ambientes em suas dimensões políticas, históricas, estruturais, culturais e econômicas. Esse conhecimento parece dificultar a fragmentação da linguagem e sua redução ao aspecto sistêmico, ou seja, a consciência da necroeducação e das austeras condições de produção de diversos estudantes parece inibir a possibilidade de tratar de linguagem apenas como gramática, por exemplo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente artigo apresentamos o conceito de Tecnologia Educacional Crítica, que materializa uma mudança no paradigma da Tecnologia Educacional como área de formação de professores e de estudo das relações entre tecnologias digitais e educação. Esse conceito se sustenta no deslocamento do foco formação de professores da instrumentalização para o *design*, na mudança da compreensão dos contextos da educação como caracterizados pelas suas lacunas da compreensão do contexto como praticidade da educação e, finalmente, na mudança da compreensão dos sujeitos como (des)providos de competências tecnológicas para a visão de sujeitos como complexos e potentes. Apresentamos como esse modo de compreender tecnologia na formação inicial de professores foi mobilizado em uma unidade curricular de um curso de licenciatura e analisamos de que modo as produções indicavam uma atitude discente crítica com relação à tecnologia por meio da análise da concepção de linguagem veiculada em jogos digitais produzidos pelos discentes de 2018 a 2021.

Embora nossos resultados apontem um aumento massivo nas produções de jogos que veiculam uma compreensão de língua como discurso nos anos de 2020 e 2021, o que – a primeira vista é bastante animador – nossa análise das condições de produção sugere

<sup>11</sup> Para mais detalhes sobre como as comunidades se organizaram no início da pandemia, assim como relatos de profissionais sobre suas experiências recomendamos a leitura de Liberali 2020.

que essa consciência crítica deriva das consequências políticas e sociais da pandemia de COVID-19, como a necroeducação, por exemplo. Acreditadas na boniteza do ser gente, e em nossa resiliência frente ao horror, defendemos que as diversas reinvenções da docência nesse período confirmaram a necessidade de defendermos um modo de pensar tecnologias na educação que reconheça e respeite nossas potências e nossa infinita garra. É exatamente essa a intenção de defendermos uma Tecnologia Educacional Crítica.

## REFERÊNCIAS

BACICH, L., & MORAN, J. 2018. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre, Penso Editora. 260p.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido*. Editora Paz e Terra, 2014, 245p.

GOODWIN, A. L.; KOSNIK, C. 2013. Quality teacher educators= quality teachers? Conceptualizing essential domains of knowledge for those who teach teachers. *Teacher Development*, v. 17, n. 3, p. 334-346 <https://doi.org/10.1080/13664530.2013.813766>

KUMARAVADIVELU, B. 2006. *Understanding language teaching: From method to postmethod*. Routledge, 258 p. <https://doi.org/10.4324/9781410615725>

\_\_\_\_\_. 2001. *Toward a postmethod pedagogy*. *TESOL Quarterly*, 35, 537-60 <https://doi.org/10.2307/3588427>

LARSEN-FREEMAN, D. 2000. *Techniques and principles in language teaching*. Oxford University, 272 p.

RICHARDS, J. C., & RODGERS, T. S. 2014. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press, 410 p.

LIBERALI, F.C. 2020. Construir o inédito viável em meio a crise do coronavírus-lições que aprendemos, vivemos e propomos. *Educação em tempos de pandemia: brincando com um mundo possível*. Campinas, SP: Pontes Editores, p. 13-21.

MEIRIEU, P. 1998. *Aprender... sim, mas como?*. *Artmed*, 193 p.

SOUSA SANTOS, B. 2020. *A cruel pedagogia do vírus*. Boitempo Editorial, 35 p. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1gm01nn>

TODD, S. Education incarnate. *Educational Philosophy and Theory*, v. 48, n. 4, p. 405-417, 2016. <https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1041444>

ZUBOFF, S. 2019. *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. Public Affairs, 691 p.

## ANEXOS

### Anexo I – Tabelas de Análise dos Jogos<sup>12</sup>

Título do jogo	Texto descritivo	Linguagem	Link
Linguagens -Gartic	Gartic room for practicing and playing in English	Comunicação	<a href="https://gartic.com.br/012903746">https://gartic.com.br/012903746</a>
The Game	RPG Online: a heroína precisa interagir com diversos personagens na vila para coletar pistas e encontrar seu amigo Leo.	Discurso	<a href="https://rpgplayground.com/game/keyla-e-julia/">https://rpgplayground.com/game/keyla-e-julia/</a>
Connect Fours: famous people	Famous people	Discurso	<a href="https://www.classtools.net/connect/201806_k5jc1W">https://www.classtools.net/connect/201806_k5jc1W</a>
Understanding Songs on F	Mini plataforma de integração de jogos, postagens e interação em língua inglesa sobre a temática musical.	Discurso	<a href="https://www.classtools.net/FB/1930-fFrmTg">https://www.classtools.net/FB/1930-fFrmTg</a>
TEST YOUR MEMORY!!!!	Games in English to test your memory of school subjects	Discurso	<a href="https://padlet.com/juliamatos_/1px5t5xkb2vg">https://padlet.com/juliamatos_/1px5t5xkb2vg</a>
Village of the words	RPG Online: o herói precisa conversar com vários personagens para compreender a natureza da linguagem	Discurso	<a href="https://rpgplayground.com/game/atividade-ingles/">https://rpgplayground.com/game/atividade-ingles/</a>
School things	Start studying School things. Learn vocabulary, terms, and more with flashcards, games, and other study tools.	Sistema	<a href="https://quizlet.com/br/301622610/school-things-flash-cards/">https://quizlet.com/br/301622610/school-things-flash-cards/</a>
QUIZLET - vocabulary lists	Listas de vocabulário para memorização (actions, animals, clothing, colors, body parts, foods, family, objects)	Sistema	<a href="https://quizlet.com/FLODELISRAFAEL">https://quizlet.com/FLODELISRAFAEL</a>
QUIZLET - vocabulary lists	Listas de vocabulário para memorização (actions, animals, clothing, colors, body parts, foods, family, objects)	Sistema	<a href="https://quizlet.com/annegab4">https://quizlet.com/annegab4</a>
Jogo Inglês	Listas de vocabulário para memorização em associação a imagem (FAMILY)	Sistema	<a href="https://quizlet.com/br/302046421/jogo-ingles-diagram/">https://quizlet.com/br/302046421/jogo-ingles-diagram/</a>
O QUE HÁ EM MEU QUAR	Associação de palavras a imagens e tradução	Sistema	<a href="https://www.purposegames.com/game/o-que-ha-em-meu-quarto-etapa">https://www.purposegames.com/game/o-que-ha-em-meu-quarto-etapa</a>

Tabela 2 - Jogos produzidos em 2018

(Nas tabelas apresentamos o título do jogo e o texto descritivo elaborados pelos estudantes nas duas primeiras colunas. A terceira coluna apresenta a concepção de Linguagem veiculada pela produção e o link onde o jogo está hospedado)

<sup>12</sup> Pode-se notar marcada diferença no número de produções ao longo dos anos. Isso se deve à variação no número de estudantes por turma. As turmas dos cursos de Linguagens possuem aproximadamente quarenta estudantes por ano, e, entre 2018 a 2020 eram divididas em duas turmas nas matérias de língua inglesa, cenário que mudou no segundo semestre de 2020, quando passaram a ser aulas de “turma inteira”.

Título do jogo	Texto descritivo	Linguagem	Link
Famous Places in New York	The game is a quiz about famous places in New York.	Comunicação	<a href="https://www.flippity.net/sh.asp?k=194HEK8SR4ws8OKYqVXqnlqLFdFUbGBsGsg661bOyI8">https://www.flippity.net/sh.asp?k=194HEK8SR4ws8OKYqVXqnlqLFdFUbGBsGsg661bOyI8</a>
Situations	Identify the words in the sentences and complete the sentences using the correct word.	Comunicação	<a href="https://create.kahoot.it/details/435be6a5-2c00-4780-ba04-7d3730b32feb">https://create.kahoot.it/details/435be6a5-2c00-4780-ba04-7d3730b32feb</a>
Learning English	Identify the words in the sentences and complete the sentences using the correct word.	Comunicação	<a href="https://create.kahoot.it/details/bdbdd075-05db-40ce-b970-466494346795">https://create.kahoot.it/details/bdbdd075-05db-40ce-b970-466494346795</a>
Gartic Room in English	The focus of the game is to draw what it wants, if your opponents discover what you are drawing, they earn points and who reaches the score, wins the match.	Comunicação	
MadLibs	Escrita controlada de histórias	Discurso	<a href="https://www.flippity.net/ml.asp?k=17IC8rQcIomomb2yUCHFx0ah-OuQYonRinU9DQcwyshCY">https://www.flippity.net/ml.asp?k=17IC8rQcIomomb2yUCHFx0ah-OuQYonRinU9DQcwyshCY</a>
Magic Language	Being in the wits of a wizard, and with a lot of compassion in the heart for your villagers, you will have to save your village from the great evil that haunts the forests	Discurso	<a href="https://rpgplayground.com/game/magic-language/">https://rpgplayground.com/game/magic-language/</a>
Kahoot: quizzes	Riddles in English	Discurso	<a href="https://play.kahoot.it/#/quizid=476907ce-929b-4356-84aa-02d1291caf58">https://play.kahoot.it/#/quizid=476907ce-929b-4356-84aa-02d1291caf58</a>
Meeting Classmates	Quiz sobre colegas de classe	Discurso	<a href="https://www.purposegames.com/game/meeting-classmates">https://www.purposegames.com/game/meeting-classmates</a>
Review Games	The games have as objectives to review our classes of the university, having the experience that it had during the semester.	Discurso	<a href="https://epli2019.blogspot.com/2019/06/mariana-julia_13.html?m=1">https://epli2019.blogspot.com/2019/06/mariana-julia_13.html?m=1</a>
Kitchen Challenge	Help your father making delicious recipes at the kitchen.	Discurso	<a href="https://rpgplayground.com/?prj=5cf843975851f10004593e5e">https://rpgplayground.com/?prj=5cf843975851f10004593e5e</a>
The Book of Blood by art12	It's game book adventure that the didatic part is the reading incentive and the criativity that can be bloomed on the reader, also the discovering of nem words. In a house that could be yours, on shelf there is a dusty black lether hard cover book, with a white rose on it. And there's a legend that says if you open it, bad things will come. Do you dare open this tale and embarc on this journey?	Discurso	<a href="https://textadventures.co.uk/games/view/oiqfm4coneosv2niy8ora/t-he-book-of-blood">https://textadventures.co.uk/games/view/oiqfm4coneosv2niy8ora/t-he-book-of-blood</a>
Verbelizing	Estudantes selecionam alternativa correta para conseguir mais vidas em jogo arcade.	Sistema	<a href="https://www.classtools.net/arcade/201906_VZXiNh">https://www.classtools.net/arcade/201906_VZXiNh</a>

Tabela 3 - Jogos produzidos em 2019



Titulo do jogo	Texto descritivo	Linguagem	Link
Gartic: eating in English	The game consists of designing foods that are in English so that other people try to guess what it is.	Comunicação	<a href="https://gartic.io/3141lr">https://gartic.io/3141lr</a>
Says who?	O jogo conta com algumas frases marcantes de alguns personagens (também marcantes) dos filmes infantis. Nele, o aluno precisará ligar o nome do personagem com a frase que ele disse em alguma parte do seu filme ou desenho.	Discurso	<a href="https://quizlet.com/br/511716966/who-says-flash-cards/?x=1qqt">https://quizlet.com/br/511716966/who-says-flash-cards/?x=1qqt</a>
Open Mind	This game brings some "controversial" themes such as: gay kit, feminism, legal age among others, each of these themes in the roulette has a value, form two teams (one that will defend the issue in question and another that will disagree), then each of the teams will have their turn to spin the wheel, each team will have a few minutes to build an argument, the team that has the most convincing argument wins the score and finally the game the team that has the most points	Discurso	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/16VR12c5FlyCSGRq-hKacWqjNijAt5_1?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/16VR12c5FlyCSGRq-hKacWqjNijAt5_1?usp=sharing</a>
Bullying is not a joke	O game consiste basicamente em o jogador(a) identificar diversas frases como sendo do agressor ou da vítima que sofre ou pratica o Bullying, esse podendo ocorrer muito além do ambiente escolar.	Discurso	<a href="https://pt.quizur.com/trivia/bullying-is-not-a-joke-xEsc">https://pt.quizur.com/trivia/bullying-is-not-a-joke-xEsc</a>
Será que esse semestre vingou?	Um jogo e quiz criado por Ana e Stefany, alunas de linguagens da faculdade SESI de educação. O quiz tem como principal foco testar seus conhecimentos em TODAS as unidades curriculares do curso de LINGUAGENS neste 1o semestre, afinal não esta sendo facil ne querides. Acerte o maximo de perguntas que puder e receba o premio!	Discurso	<a href="https://pt.quizur.com/trivia/sera-que-esse-semester-vingou-xw8x">https://pt.quizur.com/trivia/sera-que-esse-semester-vingou-xw8x</a>
Fact of Fake	É um teste de escolha no qual terão 5 fake news e 5 notícias veridicas, porem duvidosas, que usando de base a aula sobre fake news da nossa unidade curricular, devemos identificar se é verdadeiro ou falso.  Atente-se no que puder, a intenção do quiz é que você mostre que sabe checar as informações que recebe, não precisa chutar para responder, caso ache que as informações das imagens são insuficientes, você é totalmente livre para buscar a verdade da forma que precisar.	Discurso	<a href="https://pt.quizur.com/trivia/fake-or-fact-fof-xlBp">https://pt.quizur.com/trivia/fake-or-fact-fof-xlBp</a>
MUSICAL CHEST QUIZ	ESTE JOGO É PARA APRENDERMOS PALAVRAS EM INGLÊS E TESTARMOS NOSSO CONHECIMENTO MUSICAL.	Discurso	<a href="https://pt.quizur.com/trivia/musical-chest-quiz-xNCB">https://pt.quizur.com/trivia/musical-chest-quiz-xNCB</a>
The biggest friends Quiz	Veja agora se você sabe quem usou, e o que significa, cada expressão no seriado Friends.	Discurso	<a href="https://pt.quizur.com/trivia/friends-e-suas-expressoes-xC11">https://pt.quizur.com/trivia/friends-e-suas-expressoes-xC11</a>
Fake News Check	É uma série de cinco questões sobre fake news, para lembrar de alguns conceitos vistos em sala.	Discurso	<a href="https://www.purposegames.com/game/fake-news-check">https://www.purposegames.com/game/fake-news-check</a>
Fling the teacher	One of the games is a crossword puzzle, just answer correctly to fill in the blanks. The other, is a game of questions and answers, for each question there are four alternatives, just choose the correct answer and then "FLING THE TEACHER" ... And, if the player has a Google account, he can log in to register your score.	Discurso	<a href="https://www.classtools.net/flingteacher/202006-Subjectsandauthorstudiedinthefirsthalfof2020YLhicc">https://www.classtools.net/flingteacher/202006-Subjectsandauthorstudiedinthefirsthalfof2020YLhicc</a>
"Summary of what we learned in the first semester of 2020": HTML5 Crossword	One of the games is a crossword puzzle, just answer correctly to fill in the blanks. The other, is a game of questions and answers, for each question there are four alternatives, just choose the correct answer and then "FLING THE TEACHER" ... And, if the player has a Google account, he can log in to register your score.	Discurso	<a href="https://sites.google.com/d/1nPNOppqWBppVdHdKeGP7n7ZWm52PLbFd/p/13GTMHy6Prs5FrVfICu9Vt2vXBpawAsa/edit">https://sites.google.com/d/1nPNOppqWBppVdHdKeGP7n7ZWm52PLbFd/p/13GTMHy6Prs5FrVfICu9Vt2vXBpawAsa/edit</a>
Find the pairs	Encontrar a profissão em inglês com as dicas que estão em português.	Sistema	<a href="https://sites.google.com/d/1nPNOppqWBppVdHdKeGP7n7ZWm52PLbFd/p/13GTMHy6Prs5FrVfICu9Vt2vXBpawAsa/edit">https://sites.google.com/d/1nPNOppqWBppVdHdKeGP7n7ZWm52PLbFd/p/13GTMHy6Prs5FrVfICu9Vt2vXBpawAsa/edit</a>
Food Flashcards	A easy and quick way to learn about foods in English	Sistema	<a href="https://quizlet.com/Grupo_EPLLA_BCF">https://quizlet.com/Grupo_EPLLA_BCF</a>
Hangman	O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado.	Sistema	

Tabela 4 - Jogos Produzidos em 2020

Título do jogo	Texto descritivo	Linguagem	Link
Struggle	Escape game in a route guided by the answers given at each stage of the game, which will address issues such as prejudice and fake news to improve English vocabulary in a way as universally as possible, regardless of the player's level of English.	Discurso	<a href="https://view.genial.ly/60da1bdde084ee0d1bcfe279/interactive-content-struggle">https://view.genial.ly/60da1bdde084ee0d1bcfe279/interactive-content-struggle</a>
Snowman	The objective of the game is to answer the ten questions proposed by missing the smallest number of letters. Thus revealing the correct answer before melting the snowman.	Discurso	<a href="https://www.flippity.net/error.php?k=1eNH02xsEGALpWo8NUe2UfB1QxaulBJB2_JJ_K34ooDM">https://www.flippity.net/error.php?k=1eNH02xsEGALpWo8NUe2UfB1QxaulBJB2_JJ_K34ooDM</a>
Technology Journey	The game consists of a form with questions about technology using morse code, for example, which allows the student to go to a more difficult stage according to the answers.	Discurso	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAlpQLEjfbGutA2RfS-crHynT_HKnKnSLMbDSSSjA-2JtNLYFUhgba/viewform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAlpQLEjfbGutA2RfS-crHynT_HKnKnSLMbDSSSjA-2JtNLYFUhgba/viewform</a>
Fake News True or False	The objective of the game is to be able to identify the true information within a time limit (for example: 5 seconds) and to make as many hits as possible.	Discurso	<a href="https://wordwall.net/play/17415/973/325">https://wordwall.net/play/17415/973/325</a>
Don't be late! Vaccinate!	The game features a character who interacts with the users by reporting the importance of Covid-19 vaccination. On this journey it presents data and scientific research to raise awareness about the importance of the vaccine, to fight fake news and demystify false rumors.	Discurso	<a href="http://textadventures.co.uk/games/view/Opli19ic202riojzy3v9w/dont-be-late-vaccinate">http://textadventures.co.uk/games/view/Opli19ic202riojzy3v9w/dont-be-late-vaccinate</a>
FAKE HUNTING	Word hunt about fake news and technology.	Discurso	<a href="https://wordwall.net/play/18415/890/919">https://wordwall.net/play/18415/890/919</a>
RUNNING AND LEARNING	You will find one correct answer for each of the questions, the objective is to reach the correct area before any of the ghosts reach you and prevent you from completing the level, you have 3 chances to complete the objective.	Discurso	<a href="https://wordwall.net/play/18415/493/124">https://wordwall.net/play/18415/493/124</a>
Short Verbs	This is a game for everyone to learn English in a fun way. It works from the moment the player presses "start" . Then they drag the verbs in the center of the screen into the categories at the bottom of the screen and try to score.	Sistema	<a href="https://www.classtools.net/vortex/202106-e9aH">https://www.classtools.net/vortex/202106-e9aH</a>

Tabela 5 - Jogos Produzidos em 2021

**ADAYLSON WAGNER SOUSA DE VASCONCELOS** - Doutor em Letras, área de concentração Literatura, Teoria e Crítica, pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB, 2019). Mestre em Letras, área de concentração Literatura e Cultura, pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB, 2015). Especialista em Prática Judicante pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB, 2017), em Ciências da Linguagem com Ênfase no Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB, 2016), em Direito Civil-Constitucional pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB, 2016) e em Direitos Humanos pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG, 2015). Aperfeiçoamento no Curso de Preparação à Magistratura pela Escola Superior da Magistratura da Paraíba (ESMAPB, 2016). Licenciado em Letras - Habilitação Português pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB, 2013). Bacharel em Direito pelo Centro Universitário de João Pessoa (UNJPÊ, 2012). Foi Professor Substituto na Universidade Federal da Paraíba, Campus IV – Mamanguape (2016-2017). Atuou no ensino a distância na Universidade Federal da Paraíba (2013-2015), na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2017) e na Universidade Virtual do Estado de São Paulo (2018-2019). Advogado inscrito na Ordem dos Advogados do Brasil, Seccional Paraíba (OAB/PB). Desenvolve suas pesquisas acadêmicas nas áreas de Direito (direito canônico, direito constitucional, direito civil, direitos humanos e políticas públicas, direito e cultura), Literatura (religião, cultura, direito e literatura, literatura e direitos humanos, literatura e minorias, meio ambiente, ecocrítica, ecofeminismo, identidade nacional, escritura feminina, leitura feminista, literaturas de língua portuguesa, ensino de literatura), Linguística (gêneros textuais e ensino de língua portuguesa) e Educação (formação de professores). Parecerista *ad hoc* de revistas científicas nas áreas de Direito e Letras. Organizador de obras coletivas pela Atena Editora. Vinculado a grupos de pesquisa devidamente cadastrados no Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Orcid: [orcid.org/0000-0002-5472-8879](https://orcid.org/0000-0002-5472-8879).

**A**

Análise 1, 3, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 33, 41, 49, 50, 61, 62, 75, 78, 95, 96, 103, 105, 107

Animação 1, 2, 3, 6, 9

Artes 48, 53, 93

**C**

Catupé amarelo 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28

Congada catalana 14, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 27, 28

Criança 23, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55

**D**

Descrição 32, 40, 54

**E**

Educação infantil 47, 48, 49, 50, 55, 56

Educação musical 47, 48, 52, 56

Ensino de inglês 73, 78, 87, 94, 95, 97

Ensino remoto 57, 58, 59, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 98

**F**

Formação de professores 50, 93, 95, 97, 99, 100, 105, 111

**G**

Gênero autobiografia 10, 11

Gênero fabular 1, 3, 5

**L**

Letras 10, 24, 29, 94, 111

Linguagem Mabrak 31

Língua portuguesa 13, 57, 58, 59, 61, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 111

Linguística 10, 12, 13, 14, 34, 37, 61, 72, 73, 76, 92, 93, 111





**P**

Práticas sociais 3, 4, 62, 98

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES:

---





Descrição, análise e práticas sociais 3

-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES:

---

Descrição, análise e práticas sociais 3

-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)