



keywords

*termos e conceitos de
linguagem e tecnologia
na linguística aplicada*

[More details](#)[View demo](#)

organizador

Ronaldo Corrêa Gomes Junior



organizador
Ronaldo Corrêa Gomes Junior

keywords:
termos e conceitos de linguagem e tecnologia
na linguística aplicada

FALE/UFMG
Belo Horizonte
2021

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS**

Diretora

Sueli Maria Coelho

Vice-diretor

Georg Otte

CÂMARA DE PESQUISA DA FALE

Coordenadora

Profa. Ulrike Agathe Schröder

Secretária

Kelle dos Santos Carvalho

Representantes docentes

Prof. Marcos Antônio Alexandre

Prof. Eduardo Tadeu Roque Amaral

Profa. Célia Maria Magalhães

Profa. Valdeni da Silva Reis

Prof. Marcos Rogério Cordeiro Fernandes

Prof. Paulo Vinícius Bio Toledo

Prof. Thiago César Viana Lopes Saltarelli

Representantes Técnicos Administrativos

Antonio Afonso Pereira Junior

Laura de Jesus Sous

Representantes discentes

Marina Viana Guerra

Giovana Beatriz Machado e Sousa

Colaboradores

Andressa Biancardi Puttin

Ariadina Valentin Maia

Brenda Michelle Buhr Pedro

Carlos Henrique R. Valadares

Carolina Duarte Garcia

Elaine Teixeira da Silva

Fernanda Tavares Paiva

Isaías Caldeira Viana

Janailton Mick Vitor da Silva

Jéssica Oliveira de Carvalho

Leticia Gantzias Abreu

Lilian Aparecida Vimieiro Pascoal

Lívia Elisa Lemos Mello

Mariana Musse Furtado

Rafael Luciano Pinto

Rafaela Carla Santos de Sousa

Ricardo Bibiano Dias Filho

Rubens Rodrigues Viegas Júnior



Esta obra está licenciada com uma [Licença Creative Commons Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pode ser livremente usada, compartilhada e gerar obras derivadas, desde que mantida a licença e citada a fonte.

[Esta é uma Licença de Cultura Livre!](#)

K44

Keywords : termos e conceitos de linguagem e tecnologia na linguística aplicada / Organizador: Ronaldo Corrêa Gomes Junior. – Belo Horizonte : Faculdade de Letras da UFMG, 2021. 34 p.: il., color.

ISBN: 978-65-87237-43-5 (Digital)

1. Ensino auxiliado por computador. 2. Linguística aplicada. 3. Internet na educação. 4. Tecnologia educacional. I. Gomes Junior, Ronaldo Corrêa. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : 410

Imagem da capa

Upklyak, Freepik.com

Editoração eletrônica

Ronaldo Corrêa Gomes Junior

Sumário

APRESENTAÇÃO.....	6
LETRAMENTO DIGITAL CRÍTICO	7
GÊNEROS DIGITAIS.....	11
REMEDIÇÃO.....	18
CONVERGÊNCIA E TRANSMÍDIA	22
ALGORITMOS E DATIFICAÇÃO	25
DESINFODEMIA.....	28
PÓS-HUMANISMO CRÍTICO	32

APRESENTAÇÃO

Este e-book é resultado de uma atividade da disciplina “Perspectivas Contemporâneas em Linguagem e Tecnologia”, ministrada no Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (Poslin) da Faculdade de Letras da UFMG no primeiro semestre de 2021. Nesta tarefa, os mestrandos e doutorandos matriculados foram convidados a elaborar um glossário colaborativo e multimodal de termos e conceitos caros à área de linguagem e tecnologia na Linguística Aplicada. Essa atividade foi concebida como um fechamento da disciplina, haja vista que ao longo do semestre todos os conceitos em questão foram debatidos e aprofundados pelo grupo de participantes.

Minha proposta era a de produzir um glossário destinado a professores e estudantes do campo dos Estudos da Linguagem. O verbete multimodal deveria apresentar: o termo ou expressão selecionada, em português; a explicitação de possíveis diferenças em traduções para outros idiomas (quando necessário); sua definição; uma breve contextualização ou problematização (quando pertinente); referências ao seu histórico de pesquisa e à sua aplicação na prática pedagógica. Além disso, ilustrações que cooperassem para a sua compreensão. Essas poderiam ser apresentadas na forma de imagens, áudios, vídeos, hiperlinks ou outro recurso de natureza gráfica ou audiovisual. Por fim, referências bibliográficas e remissões a outros verbetes relacionados.

Os termos mais salientes nas discussões ao longo do semestre foram selecionados pelos estudantes, que produziram seus textos com base nas orientações da atividade. Em seguida, realizamos uma rodada de edição, em que todos os grupos puderam ler, comentar e tecer considerações sobre os textos dos colegas, que foram revisados e aprimorados após essa etapa de edição colaborativa.

Elaboramos esta publicação digital e gratuita para que nosso exercício acadêmico tenha sentido real e para que o conhecimento produzido na universidade possa, de fato, circular. Esperamos que os futuros leitores dessa obra percorram os caminhos e hiperlinks dos verbetes de maneira autoral; ativa, criativa e livremente.

Ronaldo Gomes Jr.

LETRAMENTO DIGITAL CRÍTICO

Jéssica Oliveira de Carvalho
Lilian Aparecida Vimieiro Pascoal
Mariana Musse Furtado

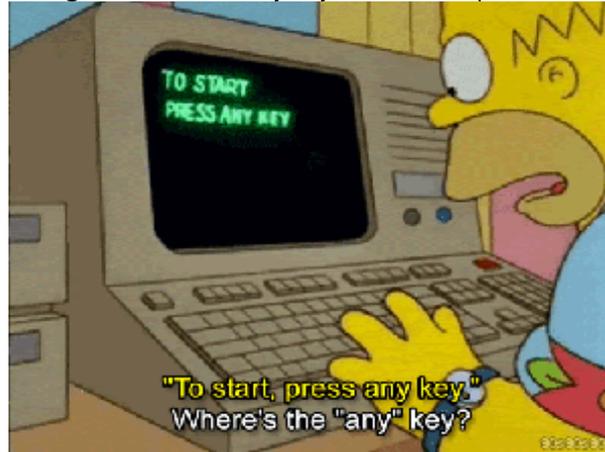
As noções de letramento se estabeleceram no Brasil em 1998, com a obra de Magda Soares e suas considerações acerca da diferença entre [alfabetização](#) e letramento. Essa diferenciação se fez necessária por não haver, à época, uma definição para a palavra '[letramento](#)' em dicionários de língua portuguesa, por exemplo. Ser letrado significa **ser alfabetizado e ir além dessa alfabetização** (SOARES, 1998), pois o código em si não basta, já que a linguagem se realiza em contextos e práticas sociais que envolvem outras habilidades.

A partir daí podemos conceber conceitos como letramento crítico, letramento [visual](#), [multiletramentos](#), [novos letramentos](#), [letramento digital](#) e letramento digital crítico. Além de ancorados na visão de letramento “como consequência de ter-se apropriado da escrita” (SOARES, 1998, p 18), essas vertentes destacam aspectos que são percebidos ou compreendidos nas diversas práticas sociais da linguagem. Este é o caso do letramento crítico e do letramento digital.

Em 2006, o Ministério da Educação brasileiro realiza a publicação das Orientações Curriculares para o Ensino Médio ([OCEM](#)) (BRASIL, 2006). Este documento orienta e sugere novas práticas para o ensino nas redes privadas e, principalmente, públicas, e, nas OCEM de línguas estrangeiras, o documento fomenta a discussão do letramento crítico e da formação de cidadãos que sejam

[...] sujeitos ativos, situados sócio-historicamente e, ao mesmo tempo, imersos em uma sociedade altamente **tecnologizada**, capazes de tomar decisões e participar ativamente nas mais diversas práticas sociais, contribuindo, assim, para a transformação da sociedade em que vivem. (MATTOS; JUCÁ; JORGE, 2019, p. 69, grifos nossos)

Figura 1. Press any key Homer Simpson GIF



Fonte: tenor.com

A figura 1 mostra o personagem Homer Simpson fazendo uso do computador. Ao comando da máquina para que o usuário aperte qualquer tecla para iniciar, o personagem procura a tecla 'qualquer'. Homer seria um exemplo de indivíduo alfabetizado, mas não letrado, principalmente não letrado digitalmente, pois não sabe como participar do contexto e da prática social tecnologizada.

A perspectiva do letramento crítico abarca a compreensão de cidadania em uma sociedade altamente tecnologizada, como grifado na citação anterior, porém, o letramento digital faz apontamentos importantes e específicos de tal contexto. Ferreira e Takaki (2013) descrevem o letramento digital em pesquisa sobre o ensino de Inglês em escola indígena de [MS](#), e indicam que o letramento digital diferencia o usuário das redes e o letrado digital. O primeiro compreende informações em meios digitais como conhecimento; já o segundo preocupa-se em ir além, "avaliando criticamente as fontes de informações, produzindo e disseminando suas autorias a partir de suas habilidades técnicas e epistemológicas" (FERREIRA; TAKAKI, 2013, p.3). O letrado digital, ainda segundo os autores, seria capaz de "lidar com formas de conhecimentos emergentes, multimodais, contínuos e não lineares como os da contemporaneidade" (ibid).

O [letramento digital crítico](#), como aponta Darwin (2017), trata-se de uma [convergência](#) das concepções de letramento digital e letramento crítico.

[...] letramento digital crítico examina como o poder opera em contextos digitais moldando o conhecimento, identidades, relações sociais, e formações de maneira a privilegiar alguns e marginalizar outros. Ele prepara o aprendiz com

ferramentas para examinar características linguísticas e não-linguísticas de mídias digitais, para identificar viés e suposições arraigados para acessar a verdade. (DARVIN, 2017, p. 2, tradução nossa)

Letramento digital crítico busca, então, não só preparar o aluno para digitar e abrir textos em dispositivos digitais. Prepara-o para, além disso, compreender textos multimodais e seus diversos contextos, implicações e posições; entender-se como capaz de criar e participar desses textos multimodais; analisar sua participação nos diversos contextos ligados ou não aos dispositivos digitais e suas possibilidades; reconhecer-se como possível aprendiz, criador e disseminador de novas modalidades, criações, dispositivos, usos e interações em distintos contextos.

Figura 2. O modelo dos cinco recursos do letramento digital crítico



Fonte: PEREIRA, Bianca & PINHEIRO, Paulo. (2020)

Verbetes associados: letramento, cidadania e tecnologia.

Referências

- BRASIL. **Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2006. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf Acesso em: 16 Ago. 2021.
- DARVIN, Ron. Language, Ideology, and Critical Digital Literacy. In: THORNE, Steven; MAY, Stephen (eds.), **Language, Education and Technology, Encyclopedia of Language and Education**. New York: Springer, 2017, pp.1-14. Disponível em: <http://gg.gg/uksn7>
- FERREIRA, Giovani; TAKAKI, Nara. H. Letramento digital crítico nas aulas de inglês em escola indígena de MS. **Web-Revista Discursividade: Estudos Linguísticos**, v. 2, p. 83-103, 2013.
- MATTOS, Andrea. M. A.; JUCÁ, Leina. C. V.; JORGE, Míriam. L. S. Formação crítica de professores: por um ensino de línguas socialmente responsável. **Pensares em Revista**, São Gonçalo, v. 15, p. 64-91, maio 2019. Disponível em:
<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/pensaresemrevista/article/view/38666>. Acesso em: 03 jul. 2020.
- PEREIRA, Bianca; PINHEIRO, Paulo. Desenvolvimento de Prática Formativa para o Letramento Digital Crítico e Investigação de seus Efeitos em um Grupo de Licenciandos em Química. **Ciência & Educação** (Bauru). 26. 10.1590/1516-731320200031. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/d8YttBdny4CdgcGHK8WZ9tN/?lang=pt>. Acesso em 17 de agosto de 2021.
- SOARES, Magda. B. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- TENOR. **Press any key Homer Simpson GIF**. [S.l.] [2019]. Disponível em: <<https://tenor.com/view/press-any-key-any-key-homer-simpson-the-simpsons-computer-gif-14827444>> Acesso em: 27 ago. 2021.

GÊNEROS DIGITAIS

Letícia Gantzias Abreu
Fernanda Tavares Paiva
Rafaela Carla Santos de Sousa

Gêneros digitais (e-gêneros, cibergêneros, gêneros virtuais ou gêneros da *web*) podem ser definidos como diversas modalidades discursivas que nascem da operação de *softwares* e de seus processos interativos. Assim, os gêneros digitais surgem, e por vezes se condicionam, nos ambientes virtuais, ou seja, nos espaços de produção e processamento textual da internet (MARCUSCHI, 2010).

Shepherd e Watters (2004, p. 1) explicam que um “cibergênero” pode ser caracterizado pelo conteúdo, forma e funcionalidade, sendo que a funcionalidade refere-se às capacidades oferecidas pelo meio (a mídia utilizada). Além disso, os gêneros digitais, como destaca Xia (2020), são práticas comunicativas socialmente motivadas e construídas, pois evoluem continuamente e respondem eternamente mudando a sociedade humana.

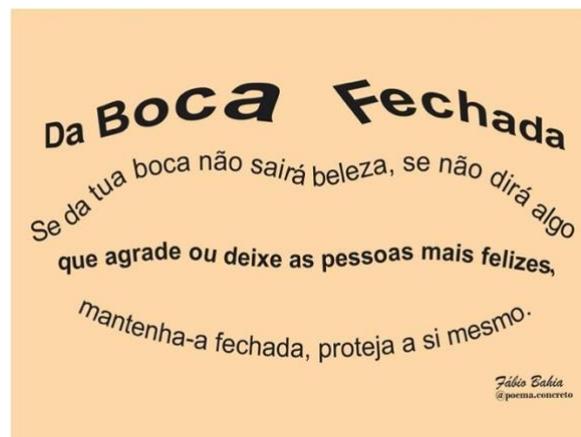
O ciberespaço, conforme Neves (2011, p. 169), “se constitui como um espaço de construção de autores anônimos, lugar de onde emergem novas discursividades; constitui-se, ainda, como um ambiente que se propõe a pensar os sentidos e os sujeitos em sua relação com a língua, a cultura e a história.” Isso evidencia ainda mais a importância de trabalhar nas escolas os gêneros que circulam nesse universo.

Dentro do contexto educacional, Coscarelli e Ribeiro (2021, p. 82), ao analisarem quais são os gêneros citados na Base Nacional Comum Curricular, encontram “menções a gêneros típicos do universo digital ou a ações que têm sido realizadas nesse ambiente”. As autoras (op.cit., p. 82) classificam tais gêneros em duas categorias: “os textos que podem estar na internet, existindo previamente a ela também; e os que são genuinamente web”.

Para os gêneros que são “genuinamente web”, as autoras (2021, p. 82) listam que na BNCC são mencionados: *podcasts*, *vlogs*, petição online, *fanfics*, e-zines, fan-vídeos, fan-clipes, posts em *fanpages* e em redes sociais, gif, meme, *vidding*, *gameplay*, *walkthrough*, detonado, machinima, trailer honesto, playlists comentadas.

A seguir, estão alguns conceitos e exemplos (clique nos termos [destacados](#) para mais detalhes):

- **Blog** (sinônimos: diário virtual, *weblog*): Espécie de diário virtual em que o internauta relata suas histórias, seus projetos de vida, escreve comentários sobre a realidade, escreve artigos, poemas etc., deixando esse material disponível na rede para que outros possam interagir; diário virtual, *weblog*. As postagens são normalmente exibidas em ordem cronológica inversa, de forma que a postagem mais recente apareça primeiro, no topo da página da web. No link, há um blog sobre estreias e crítica de cinema.
- **Ciberpoema** (sinônimo: ciberpoesia): É uma modalidade de escrita poética compartilhada, em especial, nas redes sociais. Para Rodrigues *et al* (2010, p. 4), a ciberpoesia, é uma “inovadora manifestação artística [...], que não se limita à figura física do poema, mas diz respeito também às novas formas de criação e recepção dos elementos poéticos surgidos no/com/a partir do ciberespaço” Trata-se de poemas curtos e ligados à temática sentimental e reflexiva, podendo vir ou não seguidos de desenhos, conforme exemplos a seguir:





Fonte: <https://br.pinterest.com/fabbiobahiao/ciberpoema/>

- ***E-zine*** (sinônimo: *webzine*): do inglês *e[lectronic] [maga]zine*, é uma revista eletrônica disponível na internet, geralmente gratuita e sobre um tema específico. É utilizada como um meio de divulgação de trabalhos artísticos, literários, musicais etc.
- ***Fanfic*** (sinônimos: *fanfiction*, *fic*): são ficções criadas por fãs, que baseados em uma história ou personagens já existentes criam suas próprias. No link acima, há diversas *fanfics* derivadas da série Harry Potter (J. K. Rowling).
- ***Gameplay***: vídeo de um internauta jogando, normalmente compartilhado em plataformas populares como *Youtube*, *Twitch* ou *Facebook Gaming*. As gameplays podem ser gravadas e editadas ou, até mesmo, funcionar no formato de transmissão ao vivo (*lives* ou *streams*). No link, há um exemplo de gameplay de Minecraft, jogo eletrônico de sobrevivência, demonstrado/executado por um player brasileiro bastante popular.

- **GIF (Graphics Interchange Format)**: o GIF é uma junção de imagens que expressam a sensação de movimento. Além de não ter áudio, desde quando criadas, as imagens com este formato podem ser compartilhadas sem gastar muita banda de internet, propiciando cada vez mais a sua popularização. Podem vir acompanhados por palavras ou frases, como nos exemplos a seguir:



Fonte: <https://tenor.com/>

- **Petição Online**: tem como objetivo provocar a ação do Estado contra posturas em desacordo com o estado democrático e de direito através de atos de reclamar, reivindicar, denunciar, requerer etc. É possível que haja confusão entre os termos abaixo-assinado e petição online, mas a petição online está mais relacionada ao

âmbito jurídico, sendo direcionada a uma autoridade. Já o abaixo-assinado é mais informal.

- **Podcast**: a palavra podcast, de origem inglesa, é junção de Pod – “*Personal On Demand*” (pessoal sob demanda), retirada de iPod, com *broadcast* (transmissão). No link, há um exemplo de um podcast literário com um episódio voltado para a discussão do livro “Admirável mundo novo” de Aldous Huxley.
- **Videoconferência**: tecnologia que permite o contato visual e sonoro entre pessoas que estão em lugares diferentes, com o objetivo de uni-las em um ambiente virtual síncrono. Permite não só a comunicação entre um grupo, mas também a comunicação pessoa-a-pessoa. No link, há um exemplo de videoconferência sobre afetividade e acolhimento em tempos de isolamento social.
- **Wiki**: hipertexto executado no âmbito de um *website*, no qual utilizadores modificam colaborativamente conteúdo e estrutura diretamente usando um *web browser*. A origem do termo é atribuída ao software WikiWikiWeb [wiki wiki = “rápido”, em havaiano] criado pelo programador americano Ward Cunningham, atraído por sua aliteração e por sua abreviatura correspondente (WWW).

Verbetes associados: letramento digital; multimodalidade; retórica digital.

Referências

BLOG. Split Screen. Disponível em: <https://splitscreen-blog.blogspot.com/>. Acesso em: 16 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 19 ago. 2021.

CIBERPOEMA [Figura]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/fabbiobahiao/ciberpoema/> Acesso em: 16 ago. 2021.

CIBERPOEMA [Hiperlink para vídeo]. O que são Ciberpoemas?. Publicado por: Khan Academy. [6 min 08seg]. 7 mai. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P5kSfgmDUmU>. Acesso em: 20. ago. 2021.

COSCARRELLI, C.V., RIBEIRO, A. E. BNCC: tecnologias digitais, textos multimodais e o Ensino Fundamental. In: SILVA, K. A. da, XAVIER, R.P (orgs.). **Múltiplos olhares para a Base Nacional Comum Curricular**. Campinas: Pontes Editores, 2021. p. 75-94.

E-ZINE. Plataforma Portuguesa para os direitos das mulheres. Projeto Ponto de Contacto. Género! nov. 2006. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/15287953/e-zine-plataforma-portuguesa-para-os-direitos-das-mulheres>. Acesso em: 17 ago. 2021.

FANFIC. Site Fanfiction. Fanfics sobre Harry Potter. Disponível em: https://fanfiction.com.br/categoria/78/harry_potter/. Acesso em: 16. ago.2021

GAMEPLAY. Minecraft - Em busca de um OCELOT com Venom Extreme (Parte 1). Publicado por: BRKsEDU. [21 min 48 seg]. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xLUdyUoNhkE>. Acesso em: 25 ago. 2021.

GIF. Tenor: mecanismo de busca e banco de dados GIF online. Disponível em: <https://tenor.com/>. Acesso em: 16 ago. 2021.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER A. C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

NEVES, A. J. **A literatura marginal na Internet**: o fenômeno fanfiction como instrumento de disseminação e divulgação das/nas margens. Revista do Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural, Brasília, v. 1, n. 1, jan./jun., 2011.

PETIÇÃO ONLINE. Voz pelo Planeta. Disponível em: <https://voicefortheplanet.org/iframe/?oid=134>. Acesso em: 18 ago. 2021.

PODCAST. Podcast Chá das Cinco com Literatura. Episódio n. 56: Admirável mundo novo de Aldous Huxley. 29 jul. 2021. Disponível em: <https://chadascincocomliteratura.com/2021/07/29/56->

[admiravel-mundo-novo-de-aldous-huxley/](#). Acesso em: 18 ago. 2021.

RODRIGUES, C. O. et al. **Ciberpoesia**: um híbrido infinitamente colaborativo. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Rio Branco, 2010.

SHEPHERD M.; WALTERS C. **Identifying Web Genre**: Hitting a Moving Target. WWW2004 Conference. Workshop on Measuring Web Search Effectiveness: The User Perspective, New York, USA, 2004. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.614&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

VIDEOCONFERÊNCIA. Afetividade e acolhimento em tempos de isolamento social. Publicado por: Conviva Educação. (1 h 07min). jul. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hA7-epCyews>. Acesso em: 19. ago. 2021.

WIKI. Wikcionário. Disponível em: https://pt.wiktionary.org/wiki/Wikcion%C3%A1rio:P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 18 ago. 2021.

XIA, S. A. **Genre analysis in the digital era**: developments and challenges. **ESP Today**, v. 8, n. 1, 2000. p. 141-159.

REMEDIAÇÃO

Brenda Michelle Buhr Pedro
Elaine Teixeira da Silva

O termo "Remediação" fora cunhado por Richard Grusin e Jay David Bolter (1999) na obra "*Remediation: Understanding New Media*", com a teoria das "novas mídias". Para os autores, essas *new media* estão baseadas em três pontos: a remediação, a imediação e a hipermediação.

Em inglês "remediation" pode significar tanto remodelagem quanto reforma. Em português estes dois significados possuem duas diferentes grafias e duas diferentes palavras. Assim, o trocadilho do Inglês não funciona em português. Talvez "remediation" deva ser traduzido tanto com "i" ou com "e" (GRUSIN, 2013, p. 164).

Portanto, é comum encontrarmos a tradução como "remediação" ou como "remidiação".

A remediação pode ser entendida como uma característica que define as novas mídias digitais, uma vez que possibilita um modo criativo de combinar o "novo" com o "velho", dando novas formas, remodelando, remixando e transformando conteúdos entre as múltiplas mídias possíveis, a fim de atribuir um novo propósito às produções. Esse processo pode ser visto nos exemplos a seguir, com a clássica pintura *Monalisa*, de Leonardo Da Vinci.

Figura 1. Representação gráfica audiovisual



Fonte: HubVEVO, 2019.

Figura 2. Remix da pintura Monalisa



Fonte: LAGE, 2019.

Na figura 1 encontramos duas formas de remediação: a imagem digital convertida na letra da canção e a conversão da imagem aos olhos do DJ, de forma que a imagem não seja mais estática como a pintura, pois agora ela é expressiva, tem movimento e está representada na interface de uma vídeo chamada de um celular. Já na figura 2, observamos a remediação presente na representação de uma “Monalisa” do século XXI, em circulação virtual com o tradicional “biquinho” para tirar uma foto (*selfie*) e a maquiagem que lembra um filtro, recurso muito usado nos *stories* das redes sociais.

A remediação utiliza-se dos conceitos de hipermediação e de imediação em seus processos, uma vez que esses possibilitam o tratamento dos conteúdos ao passo que eles se aproximam ou se distanciam de uma realidade sem a mediação das mídias. Enquanto a imediação pretende diminuir a distância entre o leitor e os processos tecnológicos envolvidos, com a

utilização de uma realidade aumentada ou 3D, por exemplo, a remediação visa destacar que tais processos existem: a produção audiovisual da Figura 1, por exemplo, aproxima-se do processo de hipermediação, pois aumenta as fronteiras entre o espectador e a realidade representada, ou seja, o espectador sabe que todo conhecimento que adquirir será mediado por algum meio, colocando à mostra os processos e interfaces digitais – a interface de uma vídeo chamada em um *smartphone* – utilizados na remediação.

A aplicação pedagógica do processo de remediação, no ensino de línguas, pode ser feita em atividades de leitura e produção de textos, considerando as especificidades e habilidades envolvidas em tal processo de “retextualização”, mas considerando as mídias envolvidas e os novos propósitos apresentados na remediação. É possível desenvolver jogos baseados em obras literárias, de forma a criar maior interação entre o leitor e o texto, ou mesmo utilizar personagens de obras para contar novas histórias em novas mídias.

Como exemplo de aplicação, temos um curta-metragem produzido por alunos da 2ª série do Ensino Médio de uma escola pública estadual (Campos dos Goytacazes/RJ). A produção era um quesito para a disciplina de Língua Espanhola e um dos grupos produziu o curta com um personagem de *anime* como o narrador da história produzida por eles. Tal produção (Figura 3) pode ser vista na íntegra no repositório de REA, REALPTL.

Figura 3. Curta-metragem produzido por estudantes



Fonte: REALPTL, 2018.

Verbetes associados: hibridização; multimodalidade; gêneros digitais.

Referências

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge:Massachusetts Institute of Technology, 2000.

GRUSIN, R. **Da remediação à premediação**: ou de como a sensação de imediatismo da sociedade digital dos anos 1990 evoluiu para um clima de contínua antecipação do futuro no século XXI. [Entrevista concedida a] Elizabeth Saad Correa, E. **MATRIZES**, vol. 7, n.2, dezembro, 2013.
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v7i2p163-172>.

LAGE, Eneo. **15 versão da Mona Lisa que Leonardo da Vinci nunca imaginou**, 07 de novembro de 2019. Disponível em: <https://inspi.com.br/2019/11/15-versoes-da-mona-lisa-que-leonardo-da-vinci-nunca-imaginou/>.

HUBVEVO. **Áudio Oficial de Xamã** — Monalisa [KVSH Remix], 31 de maio de 2019. Disponível em: <https://youtu.be/GQVywGOgnrM>. Acesso em: 31 de ago. 2021.

REALPTL. **Cortometraje**, 03 de janeiro de 2018. Disponível em: <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/arquivos/1824>. Acesso em: 31 de ago. 2021.

CONVERGÊNCIA E TRANSMÍDIA

Ariadina Valentin Maia
Carlos Henrique R. Valadares
Carolina Duarte Garcia

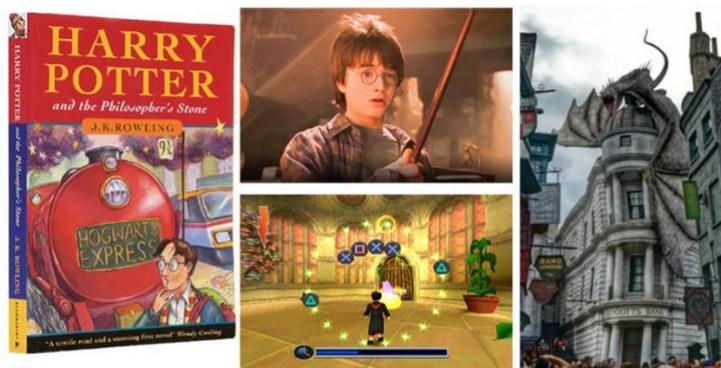
Referenciado por Jenkins (2008), o termo **Convergência** (*ing: Convergence Culture*) alude ao fluxo de conteúdos por meio de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação (JENKINS, 2008). Ao pensar em *convergência*, o autor compreende que o termo seja mais coerente com uma transformação cultural do que apenas um processo tecnológico, uma vez que os consumidores são convidados a buscar e a fazer conexões com conteúdos disponíveis em diferentes suportes midiáticos. Como exemplo, é possível mencionar o YouTube e a Netflix, plataformas midiáticas que permitem ao usuário acessar o mesmo conteúdo em diferentes dispositivos, como computador, celular, televisão e carro. Paralelo ao conceito de convergência, faz-se pertinente apontar também outro termo recorrente nos estudos de Linguagem e Tecnologia na Linguística Aplicada: *transmídia*.

Cunhado por Jenkins (2003), **Transmídia** (*ing: Transmedia*) constitui-se na expansão dos elementos pertencentes a uma determinada mídia para outra. Como explorado pelo autor, uma *Narrativa Transmídia* extrapola a história produzida para um determinado ambiente midiático – como um filme – em outros meios, de maneira independente, sendo cada criação uma nova porta de entrada para compreender o universo construído (JENKINS, 2008). Pode-se citar quadrinhos que viraram filmes, *videogames* e livros, por exemplo.

Esse termo também foi explorado por Scolari (2009), para quem, em uma narrativa transmídia, as histórias devem ser complementares umas às outras, fazendo sentido de forma isolada, e não apenas repetidas ou adaptadas em diferentes mídias. Assim como argumenta Jenkins (2008), cada novo texto (nova entrada de uma obra) deve contribuir para o todo de seu universo.

As imagens a seguir representam a presença da Transmídia no universo de Harry Potter, que teve sua história ampliada para diferentes mídias, tais como livros, filmes e jogos, além de também aparecer no parque temático da Disney:

Figura 1. Livro, filme, jogo e parque temático de Harry Potter na Universal Studios.



Fonte: Compilação dos Autores¹.

É importante ressaltar que os termos Convergência e Transmídia abordam aspectos diferentes sobre os fenômenos midiáticos. Enquanto o primeiro dá destaque a diferentes suportes para consumir um mesmo produto, o último aborda a expansão, de maneira diversa, de um produto midiático.

A presença da Convergência e Transmídia no ensino pode acontecer por meio do trabalho com jogos, filmes, músicas, livros e gêneros textuais, como HQs e *fanfics*, desde que converjam em torno de uma história. Como exemplo, os jogos de tabuleiro, RPGs de mesa e videogames são transmidiáticos por natureza e podem se constituir como ponto de aprendizagem autônoma, não necessitando partir de outro conteúdo para serem usufruídos.

¹ Montagem a partir de imagens coletadas de:

Abe books. Disponível em:

<<https://www.abebooks.com/images/books/harry-potter/philosophers-stone.jpg>>

Twitter. Disponível em:

<<https://pbs.twimg.com/media/EDY6xFvXkAA8iIO.jpg>>

MobyGames. Disponível em:

<<https://www.mobygames.com/images/promo/original/1530970758-3903072786.jpg>>

Stackpath. Disponível em: <<https://c8y3s8d4.stackpathcdn.com/wp-content/uploads/2015/06/diagon-alley-universal-studios-floridai-e1505769083881.jpg>>

Acesso: 20 de agosto de 2021

Já as *fanfics*, gêneros textuais digitais, expandem e modificam algum aspecto do conteúdo original de uma obra (literária, cinematográfica, entre outras). É uma ferramenta pedagógica importante ao considerar que questões de gênero, raça, corpo e classe social podem ser discutidas quando fazem parte de um conteúdo que foi ressignificado.

Assim, uma educação transmídia tem o potencial de abordar conteúdos, intimamente relacionados, a partir de diferentes perspectivas, mídias e tecnologias. Ela possibilita que o professor explore as particularidades de cada linguagem a fim de potencializar a melhor forma de aprendizagem, viabilizando, também, o engajamento e a participação estudantil durante esse processo, em prol de uma aprendizagem compartilhada e colaborativa.

Verbetes associados: gêneros digitais; multimodalidade; remediação.

Referências

JENKINS, Henry. Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. **Technology Review**, 15 jan. 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

SCOLARI, Carlos A. **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production**. *International Journal of Communication* 3, 2009.

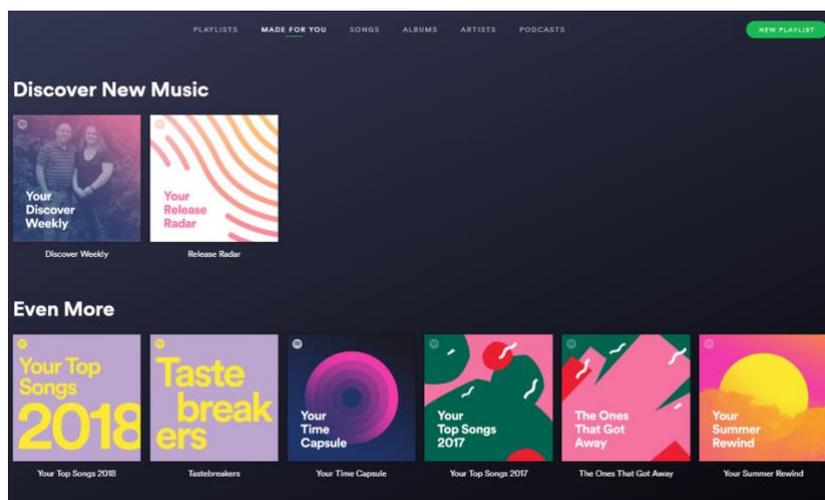
ALGORITMOS E DATIFICAÇÃO

Isaías Caldeira Viana
Rafael Luciano Pinto
Rubens Rodrigues Viegas Júnior

D'Andréa (2020, p. 30-31) propõe que, para muitos, um [algoritmo](#) pode ser definido como um conjunto de instruções programáveis, em forma escrita, com o objetivo de transformar dados em resultados. Ainda de acordo com o autor, tal conjunto de dados, que são guardados pelas plataformas online, é pensado para proporcionar relações entre si, por meio de rotinas computacionais. Sendo assim, *datificação* e *mediações algorítmicas* são fenômenos interdependentes” (D'ANDRÉA, 2020, p. 31).

De acordo com Mayer-Schoenberger e Cukier (2013), citado por Van Dijck (2017, p. 41), ao transformarmos uma ação social em dados on-line que podem ser quantificados e, como consequência, permitir o monitoramento em tempo real e análise preditiva, estamos lidando com *datificação* (*ing. datafication*). Em outras palavras, a *datificação* pode ser compreendida como o registro de uma ação da vida, social, ou fenômeno natural, artificial etc., na forma de um dado estruturado e indexável.

Figura 1. Interface do Spotify.



Fonte: Spotify²

² spotify.com

“Datificar algo significa representá-lo como um dado de forma lógica estruturada, possibilitando futuros cruzamentos e combinações estatísticas” (SILVA, 2019, p. 160). Para D’Andréa (2020), uma das características centrais da *datificação* é a possibilidade de transformar tudo o que se encontra disponível online em dados armazenáveis e, a partir deles, administrar diversos processos de monitoramento, ranqueamento e predição.

As questões abordando algoritmos e datificação podem dialogar, na educação, com o desenvolvimento de formas de letramento hacker (SANTO, 2012; DARVIN, 2017), isto é, com as diversas maneiras pelas quais podemos tentar driblar/contestar todo esse controle e vigilância exercidos por meio do acesso, já naturalizado, aos metadados dos cidadãos pelas corporações e instituições públicas. Podemos citar diversos como exemplos de atividades que podem envolveram mobilizar esse letramento hacker, como a utilização e a conscientização sobre a liberdade oferecida pelos softwares livres, o uso de navegadores anônimos que buscam barrar tais acessos a dados, ou mesmo atividades que envolvam a reflexão e a discussão sobre esse controle de nossos dados, buscando que os produzidos passem a exercer maior pressão para minimizar tais controles de dados.

Verbetes associados: dataísmo; metadados; plataforma algorítmica.

Referências

D’ANDRÉA, Carlos. F. B. Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos. Salvador: EDUFBA, 2020. Cap. 2: *Des(re)montando plataformas*, p. 32-68.

DARVIN, Ron. Language, Ideology, and Critical Digital Literacy. In: THORNE, Steven; MAY, Stephen (eds.), **Language, Education and Technology, Encyclopedia of Language and Education**. New York: Springer, 2017, pp.1-14. Disponível em: <http://gg.gg/uksn7>

SANTO, Rafi. Hacker literacies: synthesizing critical and participatory media literacy frameworks. **International Journal of learning and media**, v. 3, n. 3, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/241890864_Hacker_Literacies_Synthesizing_Critical_and_Participatory_Media_Literacy_Frameworks Acesso em 26 de agosto de 2021.

SILVA, Sivaldo P. Comunicação digital, economia de dados e a racionalização do tempo: algoritmos, mercado e controle na

era dos bits. **Contracampo**, Niterói, v. 38, n. 01, pp. 157-169, abr. 2019/ jul. 2019.

VAN DIJCK, José. Confiamos nos dados? As implicações da datificação para o monitoramento social. **MATRIZES**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 39-59, 2017.

DESINFODEMIA

Andressa Biancardi Puttin
Janailton Mick Vitor da Silva
Lívia Elisa Lemos Melo

Infodemia pode ser entendida como

[...] o comportamento ‘viral’ da disseminação de notícias falsas, imprecisas ou enganosas sobre [a COVID-19] (mas não apenas), com prejuízo para a informação de qualidade, a saúde e a democracia [...], [e] esse comportamento pode ser associado a uma **pandemia** que se espalha de modo acelerado nos meios de comunicação. (ZAROCOSTAS, 2020 apud KOMESU; ALEXANDRE; SILVA, 2020, p. 186, grifos nossos).

No vídeo [infodemic](#) (2020), o termo é definido como “a superabundância de informações que incluem tentativas deliberadas de disseminar **desinformação**”. Posetti e Bontcheva (2020a) adotam outro termo para caracterizar o fenômeno mais intenso da **infodemia**:

a nova **desinformação** sobre a COVID-19 cria confusão referente à ciência médica, com impacto imediato em todas as pessoas do planeta e em sociedades inteiras. Ela é mais tóxica e mais letal que a **desinformação** sobre outros assuntos. É por isso que este resumo de políticas criou o termo **desinfodemia**. (POSETTI; BONTCHEVA, 2020a, p. 2, grifos nossos).

Desse modo, entende-se que a **desinfodemia** é o fenômeno de divulgação de informações falsas (ex.: *fake news*), imprecisas ou enganosas sobre a pandemia da Covid-19 e outras doenças, gerando **desinformação** para a sociedade. A Unesco apresenta dois resumos sobre políticas públicas feitas no combate à **desinfodemia**, como pode ser conferido em Posetti e Bontcheva (2020a; 2020b).

Zattar (2020) discute os conceitos de **infodemia**, **desinformação** e **desinfodemia** no contexto da pandemia do COVID-19, a fim de pontuar que a educação informacional pode ser o caminho para promover o pensamento crítico e a avaliação de fontes de informação, em diferentes ambientes e dinâmicas informacionais. Assim, a autora entende que

A **desinfodemia** surge como uma **desinformação** em meio à pandemia ao expor as pessoas aos riscos das informações falsas, a partir da deslegitimação da produção do conhecimento científico e exposição pública, com (*disinformation*) ou sem intencionalidade (*misinformation*), mas que o objetivo pode ser desde uma 'brincadeira' até as disputas políticas ou as vantagens comerciais de um determinado grupo farmacêutico, por exemplo. (ZATTAR, 2020, p. 6, grifos nossos).

Ademais, Wardle e Derakhshan (2017 apud KOMESU; ALEXANDRE; SILVA, 2020, p. 195), no relatório do Conselho Europeu, propuseram que a **desordem informacional** fosse discutida seguindo a tipologia abaixo:

- **dis-information:** a notícia falsa é deliberadamente criada e espalhada para produzir prejuízo para pessoa, grupo social, organização ou país;
- **mis-information:** a notícia falsa, propriamente dita, é compartilhada por pessoa desavisada que a princípio não teria intenção de prejudicar ninguém;
- **mal-information:** a notícia, embora tenha base real, é editada e disseminada com a finalidade de produzir prejuízo.

Reforçando as tipologias conceituadas acima, "*dis-information, mis-information e mal-information*", que se referem à disseminação de notícias falsas, Zattar (2020) apresenta a seguinte ilustração, que contribui para a compreensão dessas tipologias, no sentido de visualizarmos como a disseminação de notícias falsas partem de uma opinião pessoal em detrimento da investigação dos fatos.

Figura 1. Opinião, fato e mentira



Fonte: Adaptado de Levitin (2019)

Alguns autores destacam as alternativas encontradas por profissionais da informação, como jornalistas, para combater a proliferação de notícias falsas, que tem se tornado cada vez mais necessárias dentro do contexto da **pós-verdade**. Embora esse não seja um termo novo, tem se tornado cada vez mais recorrente. O dicionário Oxford define pós-verdade (*ing: post-truth*) como “[...] relacionando ou denotando circunstâncias em que fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que apelos à emoção e crença pessoal.” (traduzido por SILVA, LUCE, FILHO, 2017). Um vídeo interessante que discute a relação de fake news com pós-verdade pode ser conferido [aqui](#).

Verbetes associados: pós-verdade; infodemia; desinformação.

Referências

- KOMESU, F.; ALEXANDRE, G. G.; SILVA, L. S. A cura da infodemia? O tratamento da desinformação em práticas sociais letradas de checagem de fatos em tempos de Covid-19. In: RODRIGUES, Daniela L. D. I.; SILVA, Jane Q. G. (org.). **Estudos aplicados à prática da escrita acadêmica:** colocando a mão na massa. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2020. p.186-229. Disponível em: https://issuu.com/cespuc-centrodeestudosluso-afro-bra/docs/praticas_discursivas-v3 Acesso em: 15 jun. 2021.
- POLITIZE. O que é FAKE NEWS e como reconhecer as NOTÍCIAS FALSAS. **Politize**, São Paulo, 12 Nov. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OGGRCjHxg20&ab_channel=Politize%21 Acesso em: 01 Set. 2021.
- POSETTI, J.; BONTICHEVA, K. **Decifrar a desinformação sobre a COVID-19**. Paris: UNESCO, 2020a. v. 1. Disponível

em: <https://pt.unesco.org/covid19/disinfodemic> Acesso em: 15 jun. 2021.

POSETTI, J.; BONTICHEVA, K. **Dissecar as respostas à desinformação sobre a COVID-19**. Paris: UNESCO, 2020b. v. 2. Disponível em: <https://pt.unesco.org/covid19/disinfodemic> Acesso em: 15 jun. 2021.

SILVA, L. M.; LUCE, B.; FILHO, R. C. S. Impacto da pós-verdade em fontes de informação para saúde. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 13, p. 271-287, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/892>. Acesso em: 16 ago. 2021.

WARDLE, C.; DERAKHSHAN, H. **Information Disorder: toward an interdisciplinary framework for research and policy making**. Strasbourg: Council of Europe, 2017. Disponível em: <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-researc/168076277c>.

ZAROCOSTAS, J. How to fight an infodemic. **The Lancet**, Londres, v. 395, n. 10225, p. 676, 2020.

ZATTAR, M. Competência em Informação e Desinfodemia no contexto da pandemia de Covid-19. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, e5391, p. 1-13, 2020.

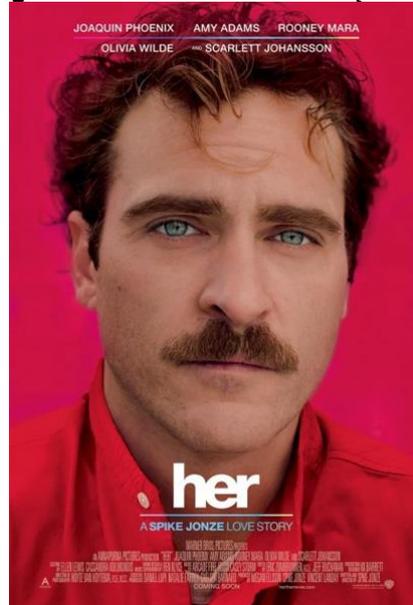
PÓS-HUMANISMO CRÍTICO

Ricardo Bibiano Dias Filho

Pós-humanismo crítico (*ing: Critical Posthumanism*³) é uma corrente de pensamento filosófica que apresenta uma leitura do pós-humanismo (*ing: posthumanism*), orientando-se por uma perspectiva da teoria crítica (*critical studies*). Nessa linha de estudo, porfiam-se tanto as noções de pós-humano (*ing: posthuman*) – referindo-se aos seus avatares, como ciborgues, monstros, zumbis etc. – quanto as do pós-humanismo (*ing: posthumanism*) – referindo-se ao discurso social, repensando a relação do humano em um mundo de globalização, capitalismo, tecnociência e mudanças climáticas (HERBRECHTER, 2018).

Exemplo relevante está no célebre filme *Her* (2013), de Spike Jonze, no qual a personagem principal vem a se apaixonar por um robô. De acordo com Chen (2018), Samantha, a cyborgue por quem a personagem principal se apaixona, pode ser considerada humana, visto que é dotada de livre arbítrio, sentimentos e vontades, diferenciando-se somente pelo fato de a sua mente não estar presa dentro de uma “casca” humana.

Figura 1. Pôster do filme *Her* (2013)



Fonte: IMDB⁴

³ Não se confundir com *post-humanism*.

⁴ <https://www.imdb.com/title/tt1798709/>

Salienta-se que o pós-humanismo (*ing: posthumanism*) pode ser estudado e desenvolvido a partir de diversas linhas teóricas, das quais se destaca o pós-humanismo crítico (*critical posthumanism*). Ademais, enfatiza-se que a tradução do termo pode apresentar ambiguidades, posto que se deriva do inglês *critical posthumanism*, comumente traduzido como pós-humanismo crítico. No entanto, deve-se atentar a que o *posthumanism* (sem hífen) pode ser desenvolvido em correntes filosóficas diferentes, dentro das quais está o *post-humanism* (com hífen⁵). Cabe, dessa maneira, ressaltar que o pós-humanismo crítico a que nos referimos no presente verbete se refere ao *critical posthumanism* (sem hífen).

É marcado por seu estatuto de supradisciplinar, desvelando-se muito mais como uma ferramenta teórica por meio da qual se alcançam reflexões sobre as relações contemporâneas, abrangendo homem, tecnologia, sociedade e meio ambiente. Assim, pode ser estudado em interface com as mais diversas áreas do conhecimento, incluindo, mas não se limitando, Teologia, Ética, História, Filosofia, Sociologia, Direito e Linguística Aplicada. Questionam-se, assim, quais são as características que tornam o homem humano, a partir de quando ele se tornou humano e, sobretudo, sua relação de superioridade e de supremacia em relação à natureza.

Ainda, para Braidotti (2013), o pós-humanismo (*ing: posthumanism*) “marca o fim da oposição entre o Humanismo e o Anti-humanismo e traça um referencial teórico discursivo diferente, olhando mais afirmativamente em direção a novas alternativas”. Assim, propõe-se a pensar as relações de subjetividade do (pós)humano com as condições de existência contemporâneas em uma nova ótica.

Em interface com a Linguística Aplicada (LA), a perspectiva pós-humanista gera fricção, pois a LA, sobretudo pensando a questão dos letramentos, engaja-se em um ensino dentro de uma perspectiva humanista (PENNYCOOK, 2018). Como resultado, há historicamente processos de letramentos que entendem o homem como centro das práticas pedagógicas, não procurando estabelecer e potencializar sua relação com o que lhe é extrínseco, o que hoje é retrabalhado na LA de viés pós-humanista crítico. De fato, aponta-se a necessidade de revisitar as noções humanistas que colocam o homem como fonte de conhecimento e como em controle dos seus desejos e intenções, assim como de discutir a desierarquização dos

⁵ Ver Ferrando, 2017, *What does POST-HUMANISM mean?* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nw1ZFGyQZOU&t=9s>.

sujeitos e o desenvolvimento do senso de responsabilidade coletiva (PENNYCOOK, 2018).

Para entender o contexto em que se encontra o pós-humanismo crítico (*critical posthumanism*) dentro das vertentes do pós-humanismo, recomenda-se o seguinte vídeo:



Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=hm9zkhVvK4&t=218s>.

Para entender um exemplo prático do conceito de pós-humanismo crítico, recomenda-se o seguinte vídeo:



Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=O8x1s8AwF_c

Verbetes associados: transhumanismo; pós-humanismo; pós-humano.

Referências

BRAIDOTTI, Rosi. **The posthuman**. Cambridge: Polity Press, 2013.

CHEN, Mengqian. **AI, cyborgs and post-humanism theory in animation and films**. //: MATEC WEB OF CONFERENCES, 2018, Lisboa, Portugal. Disponível em: https://www.matec-conferences.org/articles/mateconf/pdf/2018/87/mateconf_cas2018_05005.pdf. Acesso em: 27 ago. 2021.

FERRANDO, Francesca. 3. What is POSTHUMANISM? Dr. Ferrando (NYU) - Course "The Posthuman" Lesson n. 3. **Youtube**, 07 dez. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hm9zkvHVkL4&t=218s>. Acesso em: 18 ago. 2021.

FERRANDO, Francesca. 4. What does POST-HUMANISM mean? Dr. Ferrando (NYU) - Course "The Posthuman" Lesson n. 4. **Youtube**, 07 dez. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nw1ZFGyQZOU&t=9s>. Acesso em: 26 ago. 2021.

HERBRECHTER, Stefan. Critical posthumanism. //: BRAIDOTTI, Rosi; HLAVAJOVA, Maria (ed.). **Posthuman glossary**. London: Bloomsbury, 2018. Disponível em: <http://stefanherbrechter.com/wp-content/uploads/2021/03/Critical-Posthumanism-A-Definition-Herbrechter.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2021.

MIDSON, Scott. Dr. Scott Midson on ethics from a critical posthumanist perspective. **Youtube**, 15 maio 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=O8x1s8AwF_c. Acesso em: 26 ago. 2021.

PENNYCOOK, Alastair. **Posthumanist applied linguistics**. New York: Routledge, 2018.