

# Práticas Musicais de Multiletramento Mediadas por Plataformas Digitais: uma Análise Multimodal da Plataforma Digital *Yousician*

## *Practices and Possibilities of Multiliteracy Mediated by Digital Platforms: an Analysis of the Yousician Music Learning Digital Platform*

ISSN 2177-8310  
DOI: 10.18264/eadf.v13i1.1953

José Magnaldo de Moura Araújo<sup>1\*</sup>  
Eduardo S. Junqueira<sup>2</sup>  
Priscila Barros David<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Apodi | Apodi/RN, BRASIL

<sup>2</sup> Universidade Federal do Ceará – Instituto UFC Virtual, Fortaleza/CE, BRASIL

\*[magnaldo.araujo@ifrn.edu.br](mailto:magnaldo.araujo@ifrn.edu.br)

### Resumo

Este artigo analisa a plataforma digital de aprendizagem musical *Yousician*, na perspectiva da teoria dos gêneros textuais, segundo Marcuschi (2002) e dos multiletramentos, à luz de Cope e Kalantzis (2009). A ascensão das plataformas digitais tem contribuído para o surgimento de diversos serviços de aprendizagem musical interativo-digital, fazendo-nos refletir sobre as possibilidades existentes nesses ciberespaços de práticas musicais. A partir de uma pesquisa exploratória, os parâmetros de identificação de gêneros no ambiente virtual de Marcuschi (2002) e as categorias de multimodalidade de Cope e Kalantzis (2009) foram utilizados para situar o *Yousician* como uma plataforma digital para a construção de significados e práticas. Os resultados alcançados permitiram compreender que as práticas de multiletramentos dos usuários do *Yousician* transgridem as instruções programadas do sistema e articulam outros cibercontextos, para compensar as limitações educacionais, linguísticas, tecnológicas e temporais da plataforma digital. Os resultados também evidenciaram os diferentes papéis assumidos pelos usuários enquanto aprendizes, mediadores e colaboradores na construção de saberes em rede.

**Palavras-chave:** Plataformas digitais. Multimodalidade. Multiletramentos. Gênero virtual. Aprendizagem musical interativo-digital.



Recebido 02/08/2022  
Aceito 29/03/2023  
Publicado 04/05/2023

### COMO CITAR ESTE ARTIGO

**ABNT:** ARAÚJO, J. M. M.; JUNQUEIRA, E. S.; DAVID, P. B. Práticas Musicais de Multiletramento Mediadas por Plataformas Digitais: uma Análise Multimodal da Plataforma Digital *Yousician*. *EaD em Foco*, v. 13, n. 1, e1953, 2023. doi: <https://doi.org/10.18264/eadf.v13i1.1953>

## ***Practices and Possibilities of Multiliteracy Mediated by Digital Platforms: an Analysis of the Yousician Music Learning Digital Platform***

### *Abstract*

*This article analyzes the Yousician music learning digital platform from the perspective of textual genre theory, according to Marcuschi (2002) and multiliteracies, in the light of Cope and Kalantzis (2009). The rise of digital platforms has contributed to the emergence of several interactive-digital music learning services, making us reflect on the possibilities existing in these cyberspaces of musical practices. From an exploratory research, the parameters of identification of genres in the virtual environment of Marcuschi (2002) and the categories of multimodality of Cope and Kalantzis (2009) were used to situate Yousician as a digital platform for the construction of meanings and practices. The results achieved allowed us to understand that the multiliteracies practices of Yousician users transgress the system's programmed instructions and articulate other cybercontexts, to compensate for the educational, linguistic, technological, and temporal limitations of the digital platform. The results also highlighted the different roles assumed by users as learners, mediators, and collaborators in the construction of networked knowledge.*

**Keywords:** *Digital platforms. Multimodality. Multiliteracies. Virtual genre. Music learning interactive-digital.*

## 1. Introdução

Desde a proposição do termo “multiletramento” pelo *New London Group* (1996), diversas mudanças disruptivas ocorreram e continuam a ocorrer no cenário da educação. As múltiplas plataformas digitais de construção de significados presentes em nossa sociedade ensejam, cada vez mais, novas práticas de multiletramento, pois esses cibercontextos “[...] têm se tornado intermediários ou mediadores de práticas socioculturais da vida contemporânea para milhões de pessoas conectadas às redes digitais.” (RODRIGUES, 2020, p. 09). O que corrobora para uma “plataformização da vida”, pois as plataformas exercem influência em vários contextos, modificando as práticas sociais on-line e presenciais.

Nesse sentido, os espaços sociais estão cada vez mais se virtualizando. Em uma pesquisa realizada por Buzato (2012), a *Lan House* era o espaço físico e social onde muitos se reuniam e vivenciavam práticas de multiletramento focados na colaboração e interação on-line nas redes sociais e fóruns, característicos do início da *web 2.0 (web social)*. Naquela época, o acesso tinha tempo definido e pontual. Atualmente, com o *smartphone*, os computadores portáteis e a *internet 4G* (prestes a perder espaço para a 5G), a abundância de acesso e a ocupação dos espaços virtuais parece ser cada vez mais intensa se comparada à ocupação dos espaços físicos.

Após uma década do estudo realizado por Buzato (2012), convém refletir sobre os impactos das plataformas digitais nas práticas sociais, incluindo as plataformas de aprendizagem musical, hoje muito comuns entre aprendizes de diversos contextos. A facilidade com que as pessoas se apropriam da música, produzem e a transmitem no seu cotidiano utilizando as plataformas digitais, tornou-a predominantemente multimodal (BARTON; RIDDLE, 2021).

Isso tem impactado no modo como o processo de aprendizagem musical é vivenciado na escola, nos espaços não formais, informais e, principalmente, nos espaços virtuais, onde a convergência de linguagens multimodais é bastante evidenciada. Surge, assim, a necessidade de se refletir sobre as práticas e possibilidades de multiletramentos das plataformas digitais de aprendizagem musical. Nessa esteira, levantam-se as seguintes questões: é possível categorizar as plataformas de aprendizagem musical como um gênero textual digital? Que dimensões, aspectos e características emergem da plataforma digital de aprendizagem musical *Yousician*<sup>1</sup> enquanto meio virtual de construção de significados e práticas sociais?

Nessa perspectiva, este artigo tem como objetivo analisar a plataforma digital de aprendizagem musical *Yousician* à luz da teoria dos gêneros textuais conforme Marcuschi (2002) e de letramento multimodal, de acordo com Cope e Kalantzis (2009). Serão investigadas suas características textuais, relações entre os participantes, representação dos conteúdos, bem como outros aspectos relativos aos modos de representação multimodais da plataforma.

Para isso, o artigo está subdividido em três principais seções. Na primeira, iremos refletir sobre os gêneros textuais digitais tomando como base os trabalhos de Marcuschi (2002) e de outros estudiosos da linguagem como gênero textual. Na segunda seção, buscaremos aproximações teóricas a respeito do conceito de multiletramentos e das categorias de modalidade, incluindo a caracterização de algumas plataformas digitais de aprendizagem musical com vistas a demonstrar sua natureza multimodal e sinestésica. E, por fim, na terceira seção, o estudo aqui conduzido será apresentado, detalhando-se a análise multimodal da plataforma digital *Yousician* e suas implicações na aprendizagem musical contemporânea.

## 2. Compreendendo a Dimensão Sócio-histórica dos Gêneros Textuais Digitais em uma Perspectiva Tridimensional

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, diversos gêneros textuais estão emergindo e causando impactos nas relações sociais, na linguagem e principalmente na construção de significados. A *web* social trouxe inovações como o *e-mail*, bate papo-virtual (*chat*), listas de discussão on-line, aulas virtuais etc. que reúnem formas de expressão multimodais integrando texto, som e imagem no processo de comunicação e práticas sociais, interferindo e criando um modo discursivo denominado “discurso eletrônico” (MARCUSCHI, 2002, p.3).

Com o surgimento das novas tecnologias de informação e comunicação, novos gêneros nascem e outros são modificados. Os gêneros que se apresentam no ambiente virtual, muitos deles (re)criados a partir de gêneros equivalentes na escrita convencional ou na fala, são chamados gêneros virtuais, digitais ou hipertextuais. Esses possuem características peculiares ou que são simplesmente acentuadas devido ao ambiente dinâmico e interativo em que se situam, embora não exclusivas dele, como a hipertextualidade, a linguagem multimodal e o hibridismo (PEIXOTO; LÊDO, 2010, p.16).

A teoria dos gêneros textuais vem sendo explorada desde os anos de 1960. Contudo, o enfoque dado aos gêneros digitais enquanto uma expressão cultural da vida cotidiana ganha bastante visibilidade nos estudos de Marcuschi (2002), o qual destaca o papel desses “novos gêneros” em uma perspectiva sócio-histórica, questionando inclusive o papel da escola diante da emergência de práticas sociais desenvolvidas

<sup>1</sup> *Yousician* é um software de aprendizagem musical que possibilita o usuário aprender a tocar guitarra elétrica, violão, piano, teclado, contrabaixo, ukulele e canto utilizando o Smartphone, tablet ou PC seguindo lições e tutoriais interativos que acompanham o progresso com feedbacks instantâneos. Disponível em: <https://yousician.com/> Acesso em: 02/08/2021

no meio virtual<sup>2</sup>. O autor indaga se “a escola deverá amanhã ocupar-se de como se produz um e-mail e outros gêneros do “discurso eletrônico” ou pode a escola tranquilamente continuar analisando como se escrevem cartas pessoais, bilhetes e como se produz uma conversa” (MARCUSCHI, 2002, p. 4). Passados vinte anos, o que previa o autor tornou-se uma realidade se considerarmos o que preconizam os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2000) e a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017).

Para Marcuschi (2002), as tecnologias digitais estão interferindo em nossas relações com os objetos culturais. Contudo, precisamos ter cautela quando afirmamos que algo novo está acontecendo em nossas relações sociais, pois há vários aspectos a serem considerados em uma análise. Um exemplo disso são as possibilidades de inovação e integração multimodal que o meio virtual promove, afinal, é uma perspectiva de uso da escrita que antes das tecnologias digitais não existia, mas continua a ser “um evento textual fundamentalmente baseado na escrita” que não necessariamente trouxe algo de “novo”.

E um fato é aqui incontestável: a Internet e todos os gêneros a ela ligados são eventos textuais fundamentalmente baseados na escrita. Na Internet a escrita continua essencial apesar da integração de imagens e de som. Por outro lado, a ideia que hoje prolifera quanto a haver uma “fala por escrito” deve ser vista com cautela, pois o que se nota é um hibridismo mais acentuado, algo nunca visto antes, inclusive com o acúmulo de representações semióticas (MARCUSCHI, 2002, p. 6).

A escrita tem sido um traço marcante nos gêneros digitais, como aponta Marcuschi (2002). Além disso, o modo da palavra escrita tem sido revelado por diversos estudos que tratam sobre os multiletramentos, como uma prática que exerce uma função bastante expressiva no processo de construção de significados dos sujeitos. Mills (2010), em uma revisão de literatura que analisou uma década (1999-2009) de pesquisas empíricas sobre os novos letramentos, aponta que mesmo os novos letramentos tendo como foco, em sua grande maioria, textos multimodais, a escrita nunca perdeu sua importância enquanto prática social.

Com base na teoria dos gêneros textuais, Marcuschi (2002) elabora alguns parâmetros para uma caracterização do que ele denomina “novos” gêneros virtuais, levando em consideração sua dimensão tridimensional, observando “[...] a composição (aspectos textuais e formais, incluindo as relações entre os participantes ou a audiência); o tema (natureza dos conteúdos, funções e profundidade) e o estilo (aspectos relativos à linguagem, seus usos e usuários) (MARCUSCHI, 2002, p. 15).

Entre as dimensões apresentadas pelo autor destaca-se a relação temporal que caracteriza as práticas sociais síncronas e assíncronas estabelecidas no meio virtual; a duração dessas práticas, que podem ser classificadas em indefinida, rápida ou limitada, conforme o tempo de dedicação do usuário às relações estabelecidas no meio virtual; a extensão do texto, que dependendo das características do meio virtual, poderá ser indefinida, longa ou curta; e, o formato textual, relacionado à representação do texto no meio virtual que poderá ser feita em turnos encadeados, texto corrido, sequências soltas ou estrutura fixa (MARCUSCHI, 2002).

Além dessas dimensões existem outros aspectos pertinentes aos participantes. Segundo Marcuschi (2002), o meio virtual pode agregar dois, múltiplos ou até um grupo fechado de participantes. Para o autor, as relações estabelecidas pelos participantes também são levadas em consideração enquanto dimensão, podendo estes ser conhecidos, anônimos ou hierarquizados. Essas relações podem variar conforme o comportamento do usuário no meio virtual, bem como suas escolhas. Somada a essas dimensões está a troca de falantes que figura como uma dimensão referente aos aspectos de alternância (quando o usuário

2 O termo meio virtual é bastante utilizado por Marcuschi (2002). Desse modo, decidimos retomar esse termo referindo-se aos ambientes digitais, cibercontextos e plataformas de práticas sociais e construção de significado.

dialoga alternadamente com outros no meio virtual) ou inexistente (quando não há uma interação entre os usuários).

A função do gênero virtual também é considerada por Marcuschi (2002) como uma dimensão, que pode ser de natureza interpessoal, lúdica, institucional ou educacional. Essas funções dizem respeito ao “como” os usuários utilizam o meio virtual, ou seja, qual a função estabelecida por eles. Por exemplo, para muitos, o foco de utilização do e-mail pode ser apenas institucional, para tratar de assuntos relacionados a essa dimensão da vida. No entanto, para outras pessoas, o *e-mail* além de ter essa função pode agregar outras como uma ferramenta de comunicação interpessoal para tratar de assuntos pessoais, ou ser o principal canal de acesso a conteúdo lúdico de entretenimento com notificações para a existência de novos vídeos, memes, etc.

Por sua vez, a dimensão tema avalia o tipo de assunto abordado por meio de determinado gênero virtual, o qual pode ser livre (quando não há um tema específico), combinado (quando existe dois ou mais temas em discussão) ou inexistente (quando não há um tema específico). O autor acrescenta ainda: a dimensão do estilo, relacionado ao tipo de linguagem praticada por meio de determinado gênero virtual, o qual pode ser monitorado, informal ou fragmentário; a dimensão canal/semioses, que se refere às características modais do texto, se é um texto puramente escrito, se é um texto oral e escrito, texto com imagem ou com paralinguagem; e a dimensão da recuperação de mensagem que podem ser gravações automáticas ou voláteis (MARCUSCHI, 2002).

As categorias apresentadas anteriormente delimitam aspectos que caracterizam os gêneros no meio virtual. No entanto, Marcuschi (2002) alerta para o fato de que essas categorias merecem uma maior sistematização e todo enquadramento teórico deve levar em consideração “o que é próprio do gênero surgido e o que é devido ao estágio tecnológico” (MARCUSCHI, 2002, p. 15) considerando a dinamicidade do desenvolvimento tecnológico como um fator que interfere em toda e qualquer análise categorial.

Nessa perspectiva, considerando o avanço tecnológico disruptivo das plataformas digitais enquanto meio virtual de interações e práticas sociais, busca-se neste estudo uma ampliação dos parâmetros apresentados por Marcuschi (2002) fundamentando-se nos conceitos de multiletramentos e multimodalidade de Cope e Kalantzis (2009), os quais serão discutidos a seguir no contexto das plataformas de aprendizagem musical.

### 3. O Conceito de Multiletramento na Virada Digital e as Possibilidades Multimodais e Sinestésicas das Plataformas de Aprendizagem Musical

Com o desenvolvimento tecnológico, o processo de globalização e o advento da *web* 1.0, novas formas de significação emergiram e expandiram as possibilidades de comunicação. Um grupo de pesquisadores imersos nessa conjuntura e preocupados com a linguagem e a educação, denominados de *New London Group*, publicaram, em 1996, um manifesto denominado “pedagogia de multiletramentos” para tratar sobre as preocupações que envolviam essas mudanças e como o processo de ensino e aprendizagem e as práticas de letramentos seriam impactados (COPE; KALANTZIS, 2009).

O termo “multiletramentos” possui sentidos que abarcam dois tipos de “multi”. O primeiro, relacionado à multiculturalidade dos sujeitos e culturas que convivem nos múltiplos espaços contemporâneos e ao “multi” de multimodalidade de linguagens semióticas que os sujeitos multiculturais utilizam para se relacionar e se comunicar (ALMEIDA; ROJO, 2012; KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020).

Ao analisar uma década (1999-2009) de trabalhos empíricos sobre os novos letramentos, Mills (2010) identificou que a grande “virada digital” que ocorreu nesse campo de pesquisa é fruto do processo de globalização e do crescente desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) que influenciou as práticas de letramentos nos espaços sociais que ocupamos (escola, comunidade, família, etc.)

e trouxe para o debate o “novo” que são as práticas de letramentos vivenciados por crianças, adolescentes e jovens, dentro e fora do Ciberespaço.

Buscando as bases epistemológicas desses estudos, Mills (2010) também aponta que, no final dos anos de 1970, as pesquisas que versavam sobre alfabetização e outros campos de conhecimento, sofreram grande influência das ideias de *Vygotsky*, principalmente pelo fato de que as práticas de letramentos são construídas na interação entre os sujeitos em seus grupos sociais. Ou seja, para a criança se desenvolver é necessário que ela se engaje em processos interacionais, seja com adultos ou outras crianças mais experientes, não podendo se isolar do seu contexto sociocultural. Essa interação envolve não apenas o outro, mas também a mediação de produtos culturais.

Por fim, essas ideias marcaram a ‘virada digital’ dos novos letramentos sob uma ‘nova abordagem’ que reconhece os multiletramentos como sendo uma prática sociocultural, onde a linguagem multimodal é influenciada e constituída por relações entre os sujeitos em seus grupos sociais e culturas. Dessa forma, os multiletramentos são sempre sociais, ou seja, é pela participação em grupos e em relações com outros sujeitos que construímos nossa rede de significados.

Nesse sentido, segundo Lemke (2010, p. 455), é preciso compreender que os letramentos “[...] interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significados, envolvendo os letramentos como redes “ecossociais”. É nesse processo de ligações essenciais entre saberes, fazeres e significados que se efetivam as práticas de multiletramentos.

Um letramento é sempre um letramento em algum gênero e deve ser definido com respeito aos sistemas sígnicos empregados, às tecnologias materiais usadas e aos contextos sociais de produção, circulação e uso de um gênero particular. Podemos ser letrados em um gênero de relato de pesquisa científica ou em um gênero de apresentação de negócios. Em cada caso, as habilidades de letramento específicas e as comunidades de comunicação relevantes são muito diferentes (LEMKE, 2010, p. 457).

Cope e Kalantzis (2009), ao tratarem sobre aprendizagem e novos letramentos, já apontavam algumas mudanças com o surgimento das TIC, afinal, isso impactou no surgimento de práticas sociais, formas de participação e construção de significados que até então não existiam. Tudo isso culminou em uma reconfiguração das modalidades, que Cope e Kalantzis (2009) definem como: linguagem escrita, linguagem oral, representação visual, representação de áudio, representação tátil, representação gestual e representação espacial. A seguir, apresentamos, no Quadro 1, essas categorias:

**Quadro 1:** Categorias de modalidade

Modalidade	Características
Linguagem escrita	escrever (representando significado para o outro) e leitura (representando significado para si mesmo) – escrito a mão, a página impressa, a tela.
Linguagem oral	discurso ao vivo ou gravado (representando significado para o outro) e ouvir (representando significado para si mesmo).
Representação visual	imagens fixas ou em movimento, escultura, artesanato (representando significado para o outro); visão, vista, cena, perspectiva (representando significado para si mesmo).
Representação de áudio	música, sons ambientes, ruídos, alertas (representando significado para o outro); audição, ouvir (representando significado para si mesmo).

Representação tátil	tato, olfato e paladar: a representação de si mesmo das sensações corporais e sentimentos ou representações para os outros que os tocam. Formas de representação tátil incluem cinestesia, o contato físico, sensações na pele (calor/frio, textura, pressão), alcance, objetos manipuláveis, artefatos, cozinhar e comer, aromas.
Representação gestual	os movimentos das mãos e dos braços, expressões faciais, movimentos dos olhos e olhar, postura do corpo, marcha, vestuário e moda, estilo de cabelo, dança, sequências de ação.
Representação espacial	proximidade, espaçamento, layout, distância interpessoal, territorialidade, arquitetura/construção, paisagem urbana, arquitetura da cidade, paisagem.

**Fonte:** do autor (2022) a partir de Cope e Kalantzis (2009, p. 178-179).

Os vários modos apresentados no quadro anterior nos dão uma visão panorâmica das possibilidades de representação de significados multimodais. Na realidade das hiper mídias, esses modos dialogam entre si e criam (re)representações a cada interação, sendo possível, inclusive, representar a mesma coisa em modos diferentes. Esse processo, Cope e Kalantzis (2009, p.179) nomeiam de sinestesia.

A sinestesia é parte integrante da representação. Em um sentido muito comum, material, nossas sensações corporais são holisticamente integradas, mesmo que o nosso foco de atenção na construção de significado possa ser de um modo particular num determinado momento. Gestos podem vir com som; imagens e textos estão lado a lado nas páginas; espaços arquitetônicos são rotulados com sinais escritos. Grande parte da nossa experiência cotidiana representacional é intrinsecamente multimodal. De fato, alguns modos são naturalmente próximos de outros, tão perto, de fato, que eles facilmente se unem aos outros nas realidades cotidianas, multimodais de sentido.

Possivelmente, uma das nossas experiências cotidianas mais intrinsecamente sinestésicas seja a prática musical. Com a adoção de plataformas virtuais de aprendizagem musical, as vivências musicais têm se potencializado e se tornado presentes no ciberespaço como uma prática de multiletramento. Nesse sentido, os multiletramentos de que tratamos nesse artigo estão ligados a um sistema de significação inerente à multimodalidade presente nas plataformas digitais de aprendizagem musical.

Os sujeitos (usuários) que vivenciam o fazer musical nessa rede “ecossocial” das plataformas de aprendizagem, lidam com uma diversidade de linguagens culturais e práticas comunicativas que são intrínsecas à “ecologia semiótico-cognitivo-cultural que a informática ajudou a implantar e ajuda a sustentar” (BUZATO, 2020, *on-line*), e, portanto, propícias a práticas de multiletramentos. Vejamos, por exemplo, os diversos aplicativos e jogos digitais de música como: *smule*<sup>3</sup>, *rocksmith*<sup>4</sup>, *rock band*<sup>5</sup>, *symply piano*<sup>6</sup> e o *yousician*. As interfaces de todos esses aplicativos e jogos digitais são multimodais e representam um dos principais meios de aprendizagem musical atualmente.

3 Smule é um aplicativo de karaokê onde o usuário consegue criar gravações e vídeos de música, cantando solo, dueto ou em grupos como em uma rede social de canto. Disponível em: <https://www.smule.com/> Acesso em: 02/08/2021

4 Rocksmith é um jogo de videogame disponível para diversas plataformas que possibilita o usuário aprender a tocar diversas músicas utilizando uma guitarra elétrica como joystick. Além disso, o jogo possui recursos de feedback em tempo real e nível de dificuldade personalizável. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/rocksmith/plus> Acesso em: 02/08/2021

5 Rock band é um jogo de vídeo game disponível para diversas plataformas que possibilita que o usuário simule uma performance musical no palco ao vivo com sua banda utilizando uma bateria eletrônica, simulador de guitarra e baixo e/ou um microfone. Além disso, o jogo possui recursos de feedback em tempo real e nível de dificuldade personalizável. Disponível em: <https://www.rockband4.com/> Acesso em: -02/08/2021

6 Simply piano é um aplicativo que possibilita que o usuário consiga aprender piano do nível básico ao avançado seguindo as lições e obtendo feedback em tempo real. Disponível em: <https://www.joytunes.com/simply-piano>. Acesso em: 02/08/2021

Somado a isso, vejamos o caso do Cifra Club<sup>7</sup> que nos últimos 25 anos se tornou uma das principais plataformas de aprendizagem musical, onde o usuário tem acesso a videoaulas que possuem a letra da música, a cifra, a tablatura, o desenho dos acordes, as representações gráficas do ritmo da música, todas as partes da música divididas em pequenas partes e explicadas no vídeo. Acrescente-se a isso o uso de legenda, afinador digital para o instrumento, etc. podendo ser apreciado diversas vezes pelo usuário e em diferentes aparelhos como *smartphone*, *tablet*, *notebook* e *desktop*.

Trazendo para o entretenimento musical nas plataformas, vejamos o caso da rede social TikTok<sup>8</sup>, a qual tem servido no Brasil como palco de lançamento dos *performers* musicais mais famosos. A plataforma combina diversas linguagens multimodais, como: o gesto presente nas famosas “dancinhas”, os filtros de efeitos visuais e de áudio, as “figurinhas” e *emoticons*, os textos com múltiplas fontes, as métricas de *likes*, comentários, compartilhamentos e recompensas em moedas virtuais, bem como as “chamadas para ação” em que o usuário é convidado a interagir com a produção artístico-musical criando um *remix*.

É a esse mundo de abundância de linguagens e tecnologias que muitos dedicam parte do seu tempo, compartilhando saberes e fazeres musicais multimodais próprios dos multiletramentos. Percebe-se, assim, como as visões convencionais de leitura e escrita não são mais adequadas para descrever a combinação de sistemas de signos em textos digitais, como aponta Mills (2010) ao tratar sobre o processo de alfabetização, as visões convencionais de letramento musical parecem não ser suficientes para descreverem a combinação de sistemas de signos presentes nos aplicativos, jogos digitais e plataformas de aprendizagem e entretenimento musical atualmente.

Nessa perspectiva, há um reconhecimento de que os saberes que emergem das práticas de aprendizagem tradicional de teoria musical, leitura de partitura, percepção musical auditiva, solfejo, leitura musical, etc. são necessários para a formação musical. Porém, é necessário reconhecer que esses saberes musicais já não são suficientes para tornar-se sensível à música e se expressar musicalmente através das múltiplas plataformas de construção de significado musical no ciberespaço.

As plataformas digitais estão permeadas de práticas de multiletramentos que transbordam as vivências educativo-musicais dos contextos formais de aprendizagem musical. Dialogar com essas práticas torna-se cada vez mais urgente, no sentido de promover um enquadramento crítico e dialógico com o mundo contemporâneo das práticas musicais on-line (BARTON, 2014; BARTON; RIDDLE, 2021).

Dessa forma, analisar as características multimodais presentes nas plataformas digitais de aprendizagem musical pode suscitar novas questões e contribuir com o desenvolvimento de uma práxis educativo-musical crítica. Como consequência, uma educação musical multicultural é promovida, considerando as vivências e experiências musicais dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem musical on-line (BELTRAME, 2014).

#### 4. As Múltiplas Semioses do Yousician Enquanto Plataforma Digital de Aprendizagem Musical

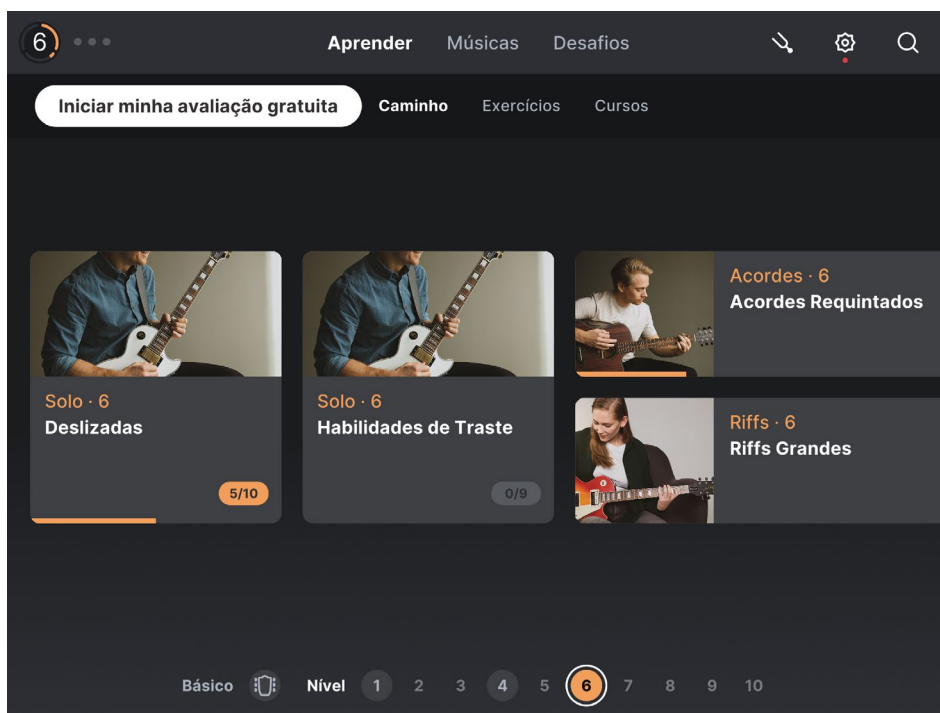
O *Yousician* é um *software* de aprendizagem musical que possibilita ao usuário aprender a tocar guitarra elétrica, violão, piano, teclado, contrabaixo, ukulele e canto utilizando o *smartphone*, *tablet* ou *desktop* seguindo lições e tutoriais interativos que acompanham o progresso com feedbacks instantâneos. A interface dessa plataforma funciona da seguinte forma: por meio do reconhecimento sonoro do instrumento

7 Cifra club é uma plataforma colaborativa de aprendizado musical de diversos instrumentos por meio de cifras, tablaturas, partituras e videoaulas. Acesso em: <https://www.cifraclub.com.br/aprenda/> Acesso em: 02/08/2021

8 O Tiktok é um aplicativo de mídia para criar e compartilhar vídeos curtos disponível em: <https://www.tiktok.com/> acesso em: 02/08/2021



musical, a plataforma consegue identificar os erros e acertos do usuário durante a performance musical de determinados exercícios e canções, apresentando *feedbacks* instantâneos sobre seu progresso em um modelo gamificado de progressão em níveis de dificuldade. A figura, a seguir, representa o menu inicial da plataforma:



**Figura 01:** Interface inicial do *Yousician*

A fim de analisar o *Yousician* a partir de uma perspectiva multimodal, criamos uma matriz de análise tomando por base os parâmetros para a identificação dos gêneros no meio virtual de Marcuschi (2002) bem como as categorias de modalidade de Cope e Kalantzis (2009) apresentadas no Quadro 1. Desse modo, criamos uma tabela contendo três colunas. A primeira coluna contendo as dimensões, a segunda os aspectos e características de cada dimensão e a terceira coluna os parâmetros e categorias de modalidade identificadas no *Yousician* que serão descritas a seguir.

Partindo, inicialmente, dos parâmetros para a identificação dos gêneros no meio virtual de Marcuschi (2002), identificamos ao analisar a dimensão da relação temporal no *Yousician* que a relação temporal dos usuários com a plataforma ocorre de forma assíncrona, ou seja, a prática de exercícios e execução de obras musicais não é realizada em tempo real entre os usuários, mas sim, em dias e horários livres, estabelecidos conforme a disponibilidade de cada um.

Contudo, por se tratar de uma comunidade de usuários identificamos que mesmo as lições sendo autodirigidas e os *feedbacks* serem responsivos ao desempenho do usuário, outros ambientes digitais são utilizados em contraponto com a plataforma, de modo a criar situações síncronas de troca de experiência entre os membros e aprendizagem mútua. É o caso do grupo *yousician for teachers*<sup>9</sup> na plataforma *Facebook*. Por meio de conversas síncronas entre os membros da comunidade, bem como suporte dos mediadores por vídeo, imagens, etc., percebemos que a aprendizagem musical na plataforma não se limita apenas às instruções programadas do software, ultrapassando barreiras, criando outros espaços virtuais e estabelecendo novas relações temporais.

9 Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/145650806825322/>

A dimensão duração no *Yousician* é indefinida, dependendo restritamente do usuário, seus interesses, tempo de dedicação e motivação. O que percebemos ao analisar a plataforma é que o modelo gamificado do recurso, utilizando-se de métricas e scores de pontuação compartilhados pelos usuários ao executar determinadas músicas, buscam corroborar com o processo de autorregulação do usuário quanto à sua motivação, dedicação e desempenho na plataforma, podendo, assim, fortalecer os vínculos durante o processo de autoaprendizagem.

No que diz respeito aos participantes, um aspecto importante é o fato de que eles são múltiplos e distribuídos geograficamente de maneira desordenada. Identificamos grupos diversos que interagem em outras plataformas como *YouTube*, *Instagram*, *Twitter* e *Facebook*, como é o caso do *Yousician Teacher* que é a comunidade fechada de professores que utilizam o *Yousician* com seus alunos.

Desse modo, a relação entre os participantes pode ser de conhecidos (como, por exemplo, alunos de uma turma onde o professor estimula o uso da plataforma nas aulas) a anônimos, que são usuários que permeiam outros espaços virtuais da comunidade de usuários da plataforma, mas que não desenvolvem nenhum tipo de relação mais estreita.

A relação entre os participantes pode também ser hierarquizada como no grupo *Yousician Teacher* no *Facebook*, por exemplo, onde identificamos que os mediadores do grupo são os criadores do *software* e programadores que, de forma hierárquica, coordenam as interações no grupo. Além disso, verificamos como inexistente a troca de falantes dentro da plataforma, pois o foco da plataforma é a autoaprendizagem musical do usuário. Contudo, esse aspecto é compensado pela interação entre os sujeitos em outros ambientes digitais.

A função da plataforma é educacional, focada na aprendizagem de instrumentos musicais diversos. Contudo, verifica-se que sua *interface* e metodologia gamificada poderá trazer para o usuário uma função lúdica, no qual, ao mesmo tempo em que se diverte é possível aprender a tocar um instrumento. No entanto, as características lúdicas da aprendizagem musical não podem ser reduzidas ao mero entretenimento.

Sabemos que existem jogos digitais, como, por exemplo, o *Guitar Hero*, que se utiliza da música como ferramenta lúdica de entretenimento e vivência musical. Contudo, ele não foca na aprendizagem de um instrumento musical, apenas no desenvolvimento de habilidades de coordenação motora fina para executar comandos no *joystick*. Diferente dessa abordagem, o *Yousician* traz uma perspectiva educacional de autoaprendizagem informal em uma abordagem lúdica, intrínseca ao mundo dos jogos eletrônicos tão presente na vida das crianças e adolescentes *gamers*, podendo ser utilizado por professores em aulas de música no intuito de tornar a aprendizagem musical mais significativa.

Nesse sentido, identificamos um tema que combina o entretenimento musical e a aprendizagem musical em um estilo informal, onde o indivíduo define seu ritmo de aprendizagem e seu foco, sendo uma característica marcante a hibridização desses mundos que acaba sendo difícil de separar. “Quanto a isso, parece claro que a escrita nos gêneros do meio virtual se dá numa certa combinação com a fala, manifestando um hibridismo ainda não bem conhecido e, muitas vezes, mal compreendido”. (MARCUSCHI, 2002 p. 38)

Quanto à dimensão canal/semioses praticadas no *Yousician*, as classificamos como paralinguagem, ou seja, carrega múltiplos modos (múltiplas semioses), onde a recuperação de mensagens é feita por gravação automática. Em outras palavras, no *Yousician* é possível voltar e avançar nas lições conforme ele desbloqueia as fases gamificadas de desenvolvimento da aprendizagem instrumental.

Por fim, no que diz respeito aos aspectos relacionados às dimensões de extensão do texto e formato textual percebemos uma indefinição quanto à presença e relevância desses aspectos. Como afirma Marcuschi (2002, p.40) “[...] tudo que ocorre como evento comunicativo em situações socioculturais normais é texto”. No entanto, devido à característica multimodal e sinestésica do *Yousician*, verificamos certa limitação das dimensões de Marcuschi (2002) em abranger e enquadrar os aspectos da multimodalidade.

Por essa razão, recorreremos adicionalmente às categorias trazidas por Cope e Kalantzis (2009) (Quadro 1), destacando as multimodalidades de textualização que a plataforma apresenta, dentre as quais destacam-se: a linguagem escrita, a linguagem oral, a representação de áudio, tátil, gestual e representação espacial. Essas dimensões somam-se às de Marcuschi (2002) trazendo uma nova perspectiva de análise multimodal aplicada às plataformas digitais e viabilizando a caracterização de novos gêneros digitais.

Tratando inicialmente da linguagem escrita, essa modalidade representada no *Yousician* – em vários idiomas, dependendo da nacionalidade do usuário – permite que, por meio da leitura, o usuário receba as instruções de uso do *software* e em diálogo com a linguagem escrita construa significados e desenvolva processos de autoaprendizagem, sem a necessidade de instruções escritas por alguém que esteja assumindo a figura de professor. Afinal, na plataforma esses papéis não estão bem definidos podendo o usuário assumir diferentes papéis e criar significados análogos.

A linguagem oral está representada no *Yousician* no discurso gravado em vídeo e colocado na plataforma com instruções de como desenvolver as lições. Neles são feitas demonstrações sinestésicas que dialogam com outros modos como, por exemplo, o visual representado por imagens fixas no vídeo com diagramas do braço do violão ou uma tablatura dando significado à voz do interlocutor.

Outra situação em que identificamos a sinestesia é na representação de áudio, presente, por exemplo, no som dos acordes, na trilha sonora do vídeo de instruções e nos sons específicos de quando o usuário comete um erro e/ou pontua acertos na realização da lição e/ou performance musical. Essa representação se soma, muitas vezes, à representação tátil e gestual, pois ao mesmo tempo em que escuta os acordes e/ou notas musicais e ritmos o usuário articula o estímulo sonoro somando-o à representação tátil, manuseando o instrumento e repetindo as instruções dadas pelo *software*.

Isso possibilita, no caso do violão, por exemplo, que a representação gestual dos movimentos das mãos, ao ferir as cordas do instrumento, a postura corporal, a tensão exata dos ombros e a sequência de ações que precisa executar aconteçam simultaneamente, não sobrando tempo para refletir *in loco* sobre todo esse processo.

Por fim, a representação espacial se faz presente no *Yousician* na execução musical do instrumento, onde o usuário deve articular fazeres que o ajude a compreender espacialmente a localização dos dedos da mão nas casas do braço do violão, por exemplo, ou nas teclas do piano, a localização das cordas no instrumento, a troca de acordes que exige um espaçamento exato sobre os trastes para que o som seja efetuado de forma exímia. Tudo isso divide a atenção do usuário entre o *layout* representado na tela do seu aparelho por figuras musicais, cores, números, figuras geométricas e estímulos sonoros que ganham significado e fluência ao longo dos dias e horas dedicados à prática musical no *Yousician*.

Uma limitação que merece destaque no *Yousician* consiste na barreira linguística, a qual, em alguns casos, pode ser um fator impeditivo a usuários brasileiros que não sejam bilíngues progredir no estudo autogerido de música na plataforma. Tal limitação pode influenciar, inclusive, sua motivação em se manter ativo na aprendizagem musical, pois, para algumas modalidades de ensino, como o ukulele, o piano, voz e contrabaixo, não existe a opção de tradução das legendas e instruções para português. Esse e outros fatores ligados à disponibilidade de repertórios musicais diversificados que considerem a cultura brasileira, ibero-americana e multicultural na plataforma devem ser investigados em pesquisas futuras.

As categorias elencadas nesse artigo, com base em Marcuschi (2002) e Cope e Kalantzis (2009), trazem uma abordagem de análise das plataformas digitais que considera aspectos multimodais e sócio-históricos. Ao relacionarmos os elementos analíticos dos multiletramentos com os gêneros digitais, foi possível ter um olhar tridimensional do *Yousician*, considerando suas inovações tecnológicas, as práticas de multiletramentos que podem emergir desse cibercontexto e os eventos comunicacionais que se estabelecem na interatividade entre os sujeitos e as plataformas digitais.

Para o contexto atual, se torna essencial essa compreensão crítica das plataformas digitais, pois esses ciberespaços de significação musical influenciam o processo de apropriação e transmissão da música enquanto fato social e delineiam novas práticas de multiletramentos e de aprendizagem musical mediada por tecnologias digitais. Dialogar com os saberes e fazeres que emergem das plataformas digitais poderá tornar o aprendizado musical mais significativo e próximo da realidade cultural dos sujeitos que permeiam esses espaços virtuais em busca de uma iniciação musical.

#### 4. Considerações finais

Este artigo buscou analisar a plataforma digital de aprendizagem musical *Yousician* sob a ótica das categorias dos gêneros textuais digitais trazidas por Marcuschi (2002) e da multimodalidade de Cope e Kalantzis (2009). Desse modo, foi possível avaliá-la como novo gênero textual, por meio da descrição de suas dimensões, bem como, compreender os processos, situações, eventos e práticas de multiletramentos e aprendizagem musical multimodal vivenciados por meio do *Yousician*.

Na plataforma digital, a relação temporal é controlada pelos usuários, que de forma livre, utilizam o *Yousician* de forma assíncrona. No entanto, esses mesmos usuários fazem uso de outros ambientes digitais para criarem situações de aprendizagem síncronas, de modo a suprir essa limitação da plataforma. Além disso, identificamos que a duração de utilização da plataforma é indefinida, relacionada restritamente ao tempo de dedicação e motivação de cada usuário.

Em se tratando dos usuários do *Yousician*, identificamos que são múltiplos, estão geograficamente distribuídos de forma desordenada e ocupam diferentes ciberespaços. Dessa forma, os participantes podem ser conhecidos ou anônimos quando não se identificam e não estabelecem nenhum tipo de relação.

A plataforma é focada na aprendizagem de instrumentos musicais, com uma função educacional. Porém, o usuário também pode optar por uma abordagem lúdica, pois a interface gamificada do *Yousician* combina de forma híbrida o entretenimento e a aprendizagem musical em um estilo informal, onde é possível identificar múltiplas semioses presentes nas lições e nas recuperações de mensagem em gravação automática.

A respeito das dimensões de extensão do texto e formato textual não foi possível defini-las devido aos aspectos multimodais e sinestésicos do *Yousician* que não se enquadram em todos os parâmetros para a identificação dos gêneros virtuais de Marcuschi (2002). Sendo assim, recorreremos às categorias de multimodalidade de Cope e Kalantzis (2009) e identificamos que a linguagem escrita é representada no *Yousician* em vários idiomas, permitindo que o usuário seja instruído a como realizar as lições e desenvolver o processo de aprendizagem autodirigido, sem a necessidade de um professor orientando.

Por fim, a linguagem oral é representada no discurso gravado em vídeo com demonstrações sinestésicas. Assim como o som – principal matéria prima da música – também é representado de forma sinestésica nas lições que envolvem a realização de acordes, execução de melodias, etc. Ou seja, a representação de áudio soma-se às representações, espacial, gestual, tátil e visual de forma híbrida, tornando a aprendizagem musical profundamente multimodal.

Desse modo, apresentamos uma perspectiva distinta de Marcuschi (2002, p. 11) ao afirmar que “Por fim, não tomamos os jogos interativos (sejam eles educacionais ou não) como gêneros virtuais, pois, no geral, eles são suportes para ações complexas envolvendo vários gêneros na sua configuração.” A análise implementada neste artigo mediante a *interface* gamificada do *Yousician* e todos os seus parâmetros para a identificação da plataforma digital como um gênero virtual demonstram a necessidade de avançarmos para uma abordagem analítica multimodal das plataformas, de modo a expandir as categorias trazidas por Marcuschi (2002).

O contexto de fala de Marcuschi (2002) ao tratar sobre os gêneros virtuais durante a Conferência realizada na 50ª Reunião do GEL – Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, realizada em 2002, era bastante diferente da atualidade. Talvez, as ideias relacionadas aos gêneros virtuais emergentes (da época) estivessem muito próximas às práticas de letramentos vivenciadas na web social ainda embrionária no contexto brasileiro do início do século XXI nas quais predominava um formato muito textual, se comparado, por exemplo, às plataformas digitais cada vez mais multimodais na atualidade.

Outros estudos poderão avançar na compreensão dos jogos e plataformas digitais enquanto gêneros virtuais, trazendo novas contribuições para a área de educação em interface com o campo da educação musical. A análise do Yousician, enquanto plataforma digital de construção de significados, fortalece a necessidade de aprofundarmos os estudos sobre as práticas de multiletramentos em cibercontextos informais e trazem à tona o impacto dessas práticas sociais no modo como pensamos a aprendizagem musical atualmente, principalmente quando imaginamos as mudanças em curso relacionadas à expansão da web 3.0 e às novas possibilidades e vivências musicais.

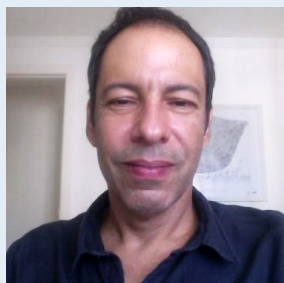
## Biodados e contatos dos autores



**ARAÚJO, J. M. M.** é Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestre em Música pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UERN). Tem experiência na área de artes, com ênfase em música, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino de música em múltiplos contextos, formação de professores de música e educação musical mediada por tecnologias. É criador do Aparelho de Iniciação Rítmica Musical (MagMusic), patente BR10102017022078, e do programa de computador MagMusic App, registro BR512019002027-8.

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-4159-7697>

**E-MAIL:** [magnaldo.araujo@ifrn.edu.br](mailto:magnaldo.araujo@ifrn.edu.br)



**JUNQUEIRA, E. S.** é professor do Instituto Universidade Virtual e do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará. Coordenador do grupo de pesquisas Linguagens e Educação em Rede (LER-CNPq).

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-7961-5574>

**E-MAIL:** [eduardoj@virtual.ufc.br](mailto:eduardoj@virtual.ufc.br)



**DAVID, P. B.** é professora do Instituto UFC Virtual, na Universidade Federal do Ceará. Completou o seu doutorado em 2010, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Ceará, e realizou seu pós-doutorado na University of California, Santa Barbara (UCSB) no período de 2015-2016. Seus interesses de pesquisa incluem: Educação Online, Educação Infantil, Tecnologia Educacional e Ciência da Informação, com foco na Etnografia Interacional enquanto lógica de pesquisa. Atualmente, coordena o Projeto Universal N° 422593/2021-4, do CNPq, intitulado: Avaliação do Ensino Remoto na Educação Infantil durante a Pandemia da COVID-19: um Estudo Etnográfico sob a ótica das Famílias e Perspectivas Futuras.

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-3509-1355>

**E-MAIL:** [priscila@virtual.ufc.br](mailto:priscila@virtual.ufc.br)

## Referências

- ALMEIDA, E. M.; ROJO, R. H. R. **Multiletramento na Escola**. 1ª ed. São Paulo: Parábola, 2012.
- BARTON, G. (Org.). **Literacy in the Arts**. 1 ed. Cham: Springer International Publishing, 2014. Disponível em: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-04846-8> - Acesso em: 8 fev. 2022.
- BARTON, G.; RIDDLE, S. Culturally responsive and meaningful music education: Multimodality, meaning-making, and communication in diverse learning contexts. **Research Studies in Music Education**, Australia, v. 1 p. 1-31, may. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1321103X211009323> - Acesso em: 17 nov. 2021.
- BELTRAME, J. A. Transformações tecnológicas e mudanças na aprendizagem musical: um estudo sobre redes sociais na aprendizagem on-line. **Anais do SIMPOM**, n. 3, 2014. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/simpom/article/view/4570> - Acesso em: 11 abr. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, [s.d.]. 244 p. PCN+ Ensino médio, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação. (2017) “Base Nacional Comum Curricular” (versão homologada pelo MEC em 20 de dezembro de 2017). Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf) - Acesso em: 03 de mai. de 2022.
- BUZATO, M. E. K. Multiletramento e informática na escola. In: SANTOS, Edméa O.; PIMENTEL, M.; SAMPAIO, F. F. (Org.). **Informática na Educação**: autoria, linguagens, multiletramento e inclusão. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v.2) Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/multiletramento> - Acesso em: 06/02/2022
- BUZATO, M. E. K. **Letramentos em rede: textos, máquinas, sujeitos e saberes em translação**. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 12, p. 783–810, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/rbla/a/YHNc9sD5NjPD3RVCpdzJwKx/abstract/?lang=pt> - Acesso em: 2 ago. 2021.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. “Multiliteracies”: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, n. 3, p. 164–195, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15544800903076044> - Acesso em: 17 ago. 2021.
- JUNQUEIRA, E. S. Challenging the Boundaries Between Standard and Popular Language Situated in Historical Contexts: The Communicative Practices of High-School Brazilian Students Crafting Hybrid Multi-Modal Ways With Words. **Language and Education**, v. 22, n. 6, p. 393–410, 2008.
- KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. **Letramentos**. 1ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2020.
- LEMKE, J. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. v. 49, p. 455–479, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/tla/a/pBy7nwSdz6nNy98ZMT9Ddfs/?lang=pt> - Acesso em: 2 ago. 2021.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. Universidade Federal de Pernambuco. Texto da Conferência pronunciada na 50ª Reunião do GEL – Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, USP, São Paulo, 23-25 de maio de 2002.
- MILLS, K. A. A Review of the “Digital Turn” in the New Literacy Studies. **Review of Educational Research**, v. 80, n. 2, p. 246–271, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.3102/0034654310364401> - Acesso em: 2 ago. 2021.

PEIXOTO, T. S.; LÊDO, A. C. Gêneros digitais: possibilidades de interação no orkut. **Ao Pé da Letra**, v. 12, n. 1, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/pedaleta/article/view/231744> Acesso em: 31 mar. 2022.

RODRIGUES, E. S. J. Estudos de plataforma: dimensões e problemas do fenômeno no campo da educação. **Linhas Críticas**, v. 26, p. 1-12, jan./dez. 2020.