



CULTURA DIGITAL E ESCRITA: REFLEXÕES SOBRE O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Digital and written culture: reflections on the use of artificial intelligence in basic education

Cultura digital y escrita: reflexiones sobre el uso de la inteligencia artificial en la educación básica

Aline Duarte¹
Gisele Massola²

Resumo: Esta pesquisa investiga o uso da IA no ensino da escrita, sob a perspectiva pós-crítica, inserida no campo teórico dos Estudos Culturais, ao dialogar com autores que analisam a cultura digital e suas implicações. Assim, o problema de pesquisa que orienta o estudo indaga: como o uso da IA, na solução digital *Criar*, da plataforma Árvore, pode impactar no desenvolvimento da escrita de alunos da educação básica? A metodologia adotou a netnografia como estratégia de investigação qualitativa, permitindo observar e analisar a plataforma em seu ambiente digital. Foram realizadas sessões de exploração com perfil de usuário simulado, registros em diário de campo e capturas de tela das interações com a IA, especialmente nas situações de mediação da escrita. Essa imersão possibilitou compreender os modos de funcionamento algorítmico, as linguagens e as dinâmicas discursivas que configuraram a experiência de escrita mediada pela plataforma. A partir disso, foram construídos dois eixos analíticos: autonomia do estudante e potencial da IA para substituir e/ou complementar a cognição humana. Os resultados indicaram que a modulação algorítmica compromete a autonomia e a criatividade dos estudantes, pois a IA, ao sugerir a escrita do texto, pode tanto complementar quanto substituir a cognição humana. O estudo propõe, portanto, um uso crítico da IA na escola, ao invés da reprodução de padrões automatizados, destacando a necessidade de repensar o ensino e a avaliação da escrita, na educação básica, diante das novas tecnologias digitais.

Palavras-chave: Cultura digital. Escrita. Práticas pedagógicas.

Abstract: This research investigates the use of AI in writing instruction from a post-critical perspective, grounded in the theoretical field of Cultural Studies, engaging with authors who analyze digital culture and its implications. Thus, the guiding research question is: how can the use of AI in the *Criar* digital tool, from the Árvore platform, impact the development of writing

¹ Mestra Em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: alineduarte7015@gmail.com; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7118207181016296>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0008-2552-769X>.

² Doutora em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: gisele.massola@poa.ifrs.edu.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6709675926406081>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-9110-1381>.



skills in basic education students? The methodology adopted netnography as a qualitative research strategy, allowing for the observation and analysis of the platform within its digital environment. Exploration sessions were conducted using a simulated user profile, along with field diary entries and screenshots of interactions with the AI, particularly in situations involving writing mediation. This immersion made it possible to understand the algorithmic functioning, languages, and discursive dynamics that shape the writing experience mediated by the platform. Based on this, two analytical axes were developed: student autonomy and the potential of AI to replace and/or complement human cognition. The results indicated that algorithmic modulation compromises students' autonomy and creativity, as AI, by suggesting how to write a text, can both complement and replace human cognition. The study therefore proposes a critical use of AI in schools, rather than a reproduction of automated patterns, highlighting the need to rethink the teaching and assessment of writing in basic education in light of new digital technologies.

Keywords: Digital culture. Writing. Pedagogical practices.

Resumen: Esta investigación investiga el uso de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de la escritura, desde una perspectiva poscrítica, inserta en el campo teórico de los Estudios Culturales, dialogando con autores que analizan la cultura digital y sus implicaciones. Así, la pregunta de investigación que guía el estudio es: ¿cómo puede impactar el uso de la IA, en la herramienta digital *Criar*, de la plataforma Árvore, en el desarrollo de la escritura de estudiantes de la educación básica? La metodología adoptó la netnografía como estrategia de investigación cualitativa, lo que permitió observar y analizar la plataforma en su entorno digital. Se realizaron sesiones de exploración con un perfil de usuario simulado, registros en un diario de campo y capturas de pantalla de las interacciones con la IA, especialmente en situaciones de mediación de la escritura. Esta inmersión permitió comprender los modos de funcionamiento algorítmico, los lenguajes y las dinámicas discursivas que configuran la experiencia de escritura mediada por la plataforma. A partir de ello, se construyeron dos ejes analíticos: la autonomía del estudiante y el potencial de la IA para sustituir y/o complementar la cognición humana. Los resultados indicaron que la modulación algorítmica compromete la autonomía y la creatividad de los estudiantes, ya que la IA, al sugerir la escritura del texto, puede tanto complementar como sustituir la cognición humana. El estudio propone, por lo tanto, un uso crítico de la IA en la escuela, en lugar de la reproducción de patrones automatizados, destacando la necesidad de repensar la enseñanza y la evaluación de la escritura en la educación básica ante las nuevas tecnologías digitales.

Palabras clave: Cultura digital. Escritura. Prácticas pedagógicas.

Introdução: cultura digital e modulação algorítmica

A cultura, em sua essência, é um fenômeno dinâmico e em constante transformação, moldado pelas interações humanas e pelas condições materiais de cada sociedade. Para Williams (1992), a cultura deve ser compreendida em três dimensões principais: como um modo de vida, que engloba hábitos e valores compartilhados; como produção simbólica, expressa em manifestações artísticas e intelectuais; e como um processo de significação e disputa, onde diferentes grupos sociais negociam sentidos e hegemonias. Essa concepção

ressalta que a cultura não é estática nem homogênea, mas espaço de negociação contínua entre diferentes grupos sociais e estruturas de poder.

Embora Williams (1992) tenha começado seus estudos sobre cultura na década de 50, é na década de 60 que Hall (2016) expande essa noção de cultura ao incorporar a perspectiva da produção cultural como um processo comunicativo e político. Para o autor, a cultura não apenas expressa modos de vida, mas também produz e reproduz relações de poder por meio da linguagem e da representação. Segundo ele,

A importância do *sentido* para a definição de cultura recebeu ênfase por aquilo que passou a ser chamado de “virada cultural” nas ciências humanas e sociais, sobretudo nos estudos culturais e na sociologia da cultura. Argumenta-se que cultura não é tanto um *conjunto de coisas* – romances e pinturas ou programas de TV e histórias em quadrinhos –, mas sim um conjunto de práticas. Basicamente, a cultura diz respeito à produção e ao intercâmbio de sentidos – “o compartilhamento de significados” – entre os membros de um grupo ou sociedade (Hall, 2016, p. 19-20). (grifos do autor)

Com a ascensão das tecnologias digitais, esse processo de transformação cultural ganha uma nova dimensão. Lévy (1999) introduz o conceito de cibercultura, na década de 90, quando o acesso à internet começou a se expandir globalmente, destacando que a digitalização não apenas amplia os meios de comunicação, mas reconfigura profundamente as formas de sociabilidade, conhecimento e poder. A cibercultura, segundo Lévy, baseia-se na inteligência coletiva, na virtualização das relações sociais e na reconfiguração das estruturas de mediação, promovendo novas formas de interação e compartilhamento de saberes.

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato (Lévy, 1999, p. 215).

Ao analisar a cibercultura como um novo modelo de organização social e de construção de laços entre indivíduos, diferente dos formatos tradicionais baseados em território, instituições ou relações de poder, Lévy (1999) sugere que esse modelo pode ser visto como uma alternativa ao modelo tradicional, pois a internet permite um tipo de interação mais fluido e baseado na afinidade e na colaboração.



O crescimento da cibercultura é alimentado por uma dialética da utopia e dos negócios, na qual cada um joga com o outro sem que haja, até o momento, um perdedor. O comércio não é um mal em si. Os projetos culturais e sociais não podem ser separados à força das restrições e do dinamismo econômico que tornam possível sua encarnação. O movimento da cibercultura é um dos motores da sociedade contemporânea. Os Estados e os industriais da multimídia o acompanham como podem, ao mesmo tempo em que resistem com todas as forças frente ao que percebem como sendo a "anarquia" da Net. De acordo com a dialética bem ajustada da utopia e dos negócios, os negociantes exploram os campos de existência (e, portanto, de consumo) abertos pelo movimento social e aprendem com os ativistas novos argumentos de venda. Simetricamente, o movimento social se beneficia de sua "recuperação" já que os negócios solidificam, credibilizam, banalizam, instituem idéias e costumes que há pouco pareciam pertencer ao terreno da ficção científica ou dos sonhos inofensivos (Lévy, 1999, p. 231).

Para Lévy, a relação entre a cibercultura, o mercado e os projetos sociais e culturais, sugere que a internet e as tecnologias digitais evoluem a partir de uma dialética entre utopia e negócios.

Muitas vezes tomados como sinônimos, a diferença entre cibercultura e cultura digital está na forma como cada conceito se relaciona com a tecnologia e com a sociedade. Embora ambos se refiram a transformações culturais impulsionadas pelo digital, eles têm enfoques distintos. A cibercultura é um conceito mais amplo e filosófico, que se refere ao conjunto de práticas, comportamentos e valores que emergem com o uso das tecnologias digitais e da internet. Lévy (1999, p. 175) define a cibercultura como uma nova forma de organização social baseada na interconectividade, inteligência coletiva e descentralização da informação.

No entanto, se, por um lado, as tecnologias digitais possibilitam maior conectividade e acesso à informação, por outro, elas introduzem novos desafios, como a influência dos algoritmos na construção da experiência digital. Já a cultura digital é um conceito mais aplicado e contemporâneo, que se refere à forma como a cultura tradicional se adapta e se transforma com as novas tecnologias digitais. Se a cibercultura enfatiza a construção de um novo espaço social, a cultura digital analisa como as práticas culturais existentes são modificadas pelas tecnologias digitais. As diferenças entre ambos foram sistematizadas no Quadro 1.

Quadro 1 – Diferenças entre Cibercultura e Cultura Digital

Cibercultura	Cultura Digital
Surge como um movimento social e filosófico associado à era digital.	Está mais ligada às práticas culturais adaptadas ao mundo digital.
Ênfase na inteligência coletiva e descentralização.	Ênfase na produção, circulação e consumo de cultura no digital.
Internet como espaço de autonomia e colaboração.	Internet como espaço de disputa por atenção e influência algorítmica.
Exemplo: Ativismo digital, software livre, comunidades online.	Exemplo: Consumo de conteúdos via streaming, marketing digital, cultura dos influenciadores.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

É nesse contexto que emerge, então, o conceito de cultura digital, que pode ser compreendido como a manifestação contemporânea da cultura dentro dos ambientes mediados por tecnologias digitais. Diferente da cibercultura, que enfatiza a transição e as possibilidades interativas da era digital, a cultura digital se refere ao conjunto de práticas, valores e dinâmicas socioculturais que emergem de um mundo cada vez mais mediado por plataformas, redes sociais e sistemas algorítmicos. Nessa nova configuração, a experiência humana passa a ser modulada por sistemas de recomendação, personalização de conteúdos e processos automatizados, que influenciam desde o consumo cultural até as relações políticas e subjetivas. A digitalização da vida cotidiana, portanto, não apenas transforma a maneira como produzimos e acessamos conhecimento, mas também redefine as formas de sociabilidade, participação e controle. A cultura, tal como analisada por Williams, continua a ser um espaço de disputa e significação, mas agora sob a lógica das plataformas e da modulação algorítmica. A cibercultura, como apontado por Lévy, ampliou as possibilidades de interação e colaboração,

mas, ao mesmo tempo, gerou novas formas de mediação e poder, onde o digital não é apenas um meio, mas um agente ativo na construção da realidade contemporânea.

No entanto, à medida que as interações humanas se tornam cada vez mais mediadas por plataformas digitais, surge uma nova questão: quem controla e estrutura essa experiência cultural no ambiente digital? Na perspectiva de Williams, a cultura é um campo de disputas simbólicas, e, na visão Hall, a cultura está diretamente ligada ao poder e à representação, tendo a mídia um papel central na construção da cultura, pois não apenas reflete a realidade, mas molda a maneira como a percebemos. Ele introduz a ideia de codificação e decodificação, sugerindo que os significados culturais não são absorvidos passivamente, mas interpretados de maneiras diversas, dependendo do contexto e da posição do indivíduo na sociedade.

Já sob a ótica de Lévy, a cibercultura descentraliza o conhecimento e amplia a



participação coletiva. A cultura digital contemporânea, por sua vez, se distingue pelo papel central desempenhado pelos algoritmos, em que essas tecnologias não apenas organizam a circulação da informação, mas também modulam comportamentos, percepções e interações, influenciando desde o consumo cultural até as dinâmicas políticas e subjetivas dos indivíduos.

Bortolazzo (2016) é um pesquisador que também se dedicou ao estudo da cultura digital. Ao invocar uma das definições de cultura proposta por Williams (1975), à cultura digital compete pensá-la (a cultura) como um marcador cultural, uma vez que envolveria tanto os artefatos quanto os sistemas de significação e comunicação que demarcam e distinguem nosso modo de vida contemporâneo dos outros (Bortolazzo, 2016, p. 11).

Ao refletir sobre a cultura digital, Bortolazzo (2016) sugere ser possível a articulação com outros conceitos, tais como como Cibercultura (Lévy, 1999) e Era da Informação ou Era Digital (Castells, 1999). Segundo ele, cada um deles foi pensado para demarcar esta época em que as relações humanas têm sido fortemente mediadas por artefatos digitais. Nas palavras do autor,

A Cultura Digital envolveria, assim, a existência de interatividade, interconexão e inter-relação entre homens, informações e máquinas. A comunicação dominada pelas tecnologias digitais tornou possível a emergência da expressão Cultura Digital porque se trata de algo que nos envolve como a atmosfera, algo no qual participamos como produtores, consumidores, disseminadores e que, por isso, tem integrado a vida cotidiana, invadido as casas e interferido nas relações que estabelecemos com o mundo, tanto material quanto simbólico, que nos rodeia. A Cultura Digital poderia ser pensada como a própria representação de uma fase contemporânea das tecnologias de comunicação, que segue a cultura impressa do século XIX e a cultura eletrônica do final do século XX (Bortolazzo, 2016, p. 12).

Ao comparar a cultura digital a uma atmosfera, algo que nos envolve completamente e transforma nossa forma de interagir com o mundo, Bortolazzo (2016) sugere que a digitalização não é apenas uma ferramenta externa, mas algo que permeia todas as dimensões da nossa vida – trabalho, lazer, educação, relações sociais e produção de conhecimento, não se configurando apenas como uma fase tecnológica, mas um novo paradigma social, cultural e comunicacional. Ela não só transforma os meios de comunicação, mas também afeta profundamente a forma como pensamos, nos relacionamos e experimentamos a realidade.

Já o conceito de modulação algorítmica, presente nos estudos de autores como Antoinette Rouvroy e Tiziana Terranova, segundo Bortolazzo (2016), refere-se ao modo como os algoritmos processam, categorizam e reorganizam os fluxos de informação para estruturar a

experiência do usuário em ambientes digitais. Diferente da censura tradicional ou do controle explícito da informação, a modulação algorítmica não impede conteúdos de existirem, mas determina o que se torna mais ou menos visível, relevante ou engajador. Essa modulação ocorre por meio de sistemas de recomendação, personalização de conteúdo e filtragem automatizada, os quais operam a partir da coleta e análise massiva de dados dos usuários.

A modulação algorítmica, portanto, redefine a própria noção de cultura digital. Se a cibercultura prometia maior participação e inteligência coletiva, o cenário atual nos leva a questionar até que ponto essa participação é realmente autônoma e como os algoritmos filtram, priorizam e direcionam a experiência cultural contemporânea. Como Williams já apontava, a cultura é um espaço de luta e negociação, mas no ambiente digital, essa disputa se dá em um terreno cada vez mais invisível e automatizado, no qual a mediação algorítmica desempenha um papel central na definição do que é visto, discutido e valorizado.

Assim, a cultura digital é, ao mesmo tempo, um espaço de possibilidades e de novas formas de controle simbólico. Enquanto Lévy destaca a potência da cibercultura e da inteligência coletiva, a realidade algorítmica aponta para um cenário em que essa inteligência é, muitas vezes, modulada por sistemas que operam segundo lógicas comerciais e políticas específicas. O que está em jogo, portanto, não é apenas o acesso à informação, mas a própria capacidade dos indivíduos de exercer agência sobre suas escolhas e percepções dentro do ecossistema digital.

Também podemos conectar a ideia de centralidade da cultura, de Hall (2016), à modulação algorítmica, a partir da compreensão de cultura como campo de luta por poder e significado. Se, para Hall, a mídia tradicional tinha o poder de codificar e decodificar mensagens, no contexto digital, os algoritmos se tornam agentes ativos nesse processo, operando segundo lógicas de dados e interesses comerciais. Antes, o poder cultural estava concentrado na mídia tradicional (jornais, TV, rádio). Agora, o poder cultural está descentralizado, mas altamente influenciado pelos algoritmos, que filtram o que é visível ou invisível, como, por exemplo: a) o TikTok modula o que viraliza com base em engajamento e preferências individuais, mas também por interesses comerciais e políticos; b) o Google organiza os resultados de busca de forma não neutra, priorizando conteúdos que atendem a critérios específicos de relevância e monetização; c) o Instagram reforça padrões estéticos e culturais, promovendo imagens e estilos de vida que geram mais engajamento. Ou seja, a luta cultural ainda existe, mas agora ocorre dentro da estrutura invisível dos algoritmos.

Silveira (2019), faz referência nos estudos sobre políticas públicas e tecnologias, critica ao controle algorítmico exercido pelas grandes plataformas digitais. Conforme o autor,

a modulação nas plataformas digitais tem servido, principalmente, à expansão do neoliberalismo. As corporações utilizam do marketing digital para moldar nossas subjetividades e formatar nossos afetos. [...] ao organizarmos nossas práticas cotidianas em torno dessas corporações, passamos de utilizadores para dependentes de suas tecnologias (Silveira, 2019, p.47).

Ao apontar para o fenômeno central da modulação algorítmica, no contexto das plataformas digitais, sua relação com a expansão do neoliberalismo e o controle sobre as subjetividades e afetos dos usuários, Silveira nos alerta para um aspecto central da cultura digital: ela não é apenas um espaço de liberdade e criatividade, mas também um ambiente de controle econômico e subjetivo. A modulação algorítmica opera não apenas no que vemos e consumimos, mas também na forma como nos sentimos, agimos e nos percebemos dentro do mundo digital. Isso gera uma nova forma de poder, na qual o capitalismo de vigilância e a cultura do engajamento transformam usuários em recursos exploráveis e manipuláveis.

Na mesma direção, Zuboff (2021) define o capitalismo de vigilância como um novo modelo econômico baseado na extração, análise e comercialização de dados pessoais, muitas vezes, sem o consentimento informado dos indivíduos. As empresas coletam esses dados para prever e influenciar comportamentos, com o objetivo de gerar lucro, enfatizando que a vigilância digital transforma a experiência humana em dados comportamentais, que são utilizados para modelar algoritmos de predição, influenciando desde o que consumimos até como votamos. Nesse panorama, a autora afirma que há uma erosão da autonomia individual e da privacidade, já que tudo passa a ser monitorado, incluindo emoções e decisões. Assim, a vigilância se normaliza e se expande para escolas, casas, ruas e ambientes de trabalho.

Desta forma, esta seção buscou problematizar a intersecção entre cultura e cibercultura, com ênfase na cultura digital e na modulação algorítmica, questionando os efeitos da digitalização na vida cotidiana e os desafios impostos por um ambiente em que a experiência cultural não é apenas mediada pelo digital, mas estruturada por ele. Afinal, se os algoritmos definem o que vemos, lemos e interagimos, até que ponto a cultura digital ainda é uma expressão da coletividade e não apenas um reflexo das lógicas automatizadas que governam o ciberespaço?

Assim sendo, este texto estrutura-se em seis seções: 1) nesta primeira seção, introdução

do estudo, buscamos contextualizar os conceitos de cultura, cibercultura, cultura digital e modulação algorítmica; 2) na segunda seção, utilizamos o conceito de Pedagogias Culturais para problematizar o que aprendemos com a IA sobre plataformização educacional, a partir da abordagem pós-estruturalista, inserindo-se no campo teórico dos Estudos Culturais; 3) na terceira seção, apresentamos a escrita como prática social a partir do conceito de letramento ideológico (Street, 1984); 4) na quarta seção, apresentamos os procedimentos metodológicos do estudo; 5) na quinta seção, apresentamos os resultados e as discussões; e 6) na sexta e última seção, apresentamos as considerações finais.

Pedagogias culturais: o que o uso da inteligência artificial nos ensina sobre a plataformização na educação básica

Este estudo debate o uso da Inteligência Artificial (IA) na Educação Básica e tem por objetivo provocar reflexões acerca do seu uso para o desenvolvimento da habilidade de escrita de estudantes da Educação Básica, a partir da plataforma *Árvore*. O problema de pesquisa que norteou a investigação indaga: de que forma o uso da IA, na solução digital *Criar*, da plataforma *Árvore*, desafia e proporciona o desenvolvimento da habilidade de escrita de alunos da Educação Básica?

Neste contexto, a realização da presente pesquisa justifica-se por considerarmos que muitas e variadas são as instâncias culturais que postulam olhares para as condutas escolares emergidas em meio ao variado espectro de práticas sociais e culturais que caracterizam o tempo presente. Com isso, o entendimento do que é e do que se considera pedagógico passa a ser ampliado, abarcando as chamadas Pedagogias Culturais, uma ferramenta útil para referirmo-nos àquelas práticas culturais extraescolares que participam de forma incisiva na constituição de sujeitos e, portanto, moldam, postulam, delineiam formas de ser e viver na atualidade.

Entendendo a pedagogia como uma prática cultural (Camozzato, 2016) e buscando evidenciar como as Pedagogias Culturais operam em uma plataforma educacional, a partir da incorporação de ferramentas de IA, compreendemos que a plataformização é





a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida, enfatizando que ela também envolve a reorganização de práticas e imaginários culturais em torno dessas plataformas, a partir de *insights* vindos de diferentes perspectivas acadêmicas sobre plataformas – estudos de software, economia política crítica, estudos de negócios e estudos culturais – desenvolvendo, assim, uma abordagem compreensiva em relação a esse processo (Poell, Nieborg e Van Djick, 2019, p. 1).

Desta forma, os autores apresentam uma visão crítica sobre a platformização educacional, argumentando que esse processo está nos levando a uma mudança na natureza da educação, com o surgimento de novas formas de aprendizagem e ensino. Assim, embora a platformização educacional seja apresentada por seus proponentes como uma solução para os desafios da educação tradicional, como o acesso, a qualidade e a equidade, há uma série de críticas a esse modelo. Uma das críticas mais comuns é a falta de comprovação empírica dos benefícios da platformização educacional. Seus defensores afirmam que ela pode melhorar o aprendizado dos alunos, aumentar a eficiência do ensino e reduzir os custos educacionais. No entanto, essas afirmações não são apoiadas por evidências científicas.

Nesse panorama, a relação entre plataformas educacionais e IA é cada vez mais estreita. A IA, com sua capacidade de processar grandes volumes de dados e de aprender com eles, está sendo incorporada às plataformas educacionais para personalizar a aprendizagem, otimizar o ensino e criar experiências “mais engajadoras”.

Conforme Pedró, Rivas e Valverde (2019), IA é um campo da ciência da computação dedicado a criar sistemas e tecnologias capazes de realizar tarefas que, até então, eram exclusivas do ser humano. De forma simples, a IA é uma tecnologia que permite que as máquinas “pensem” e “ajam” de maneira similar aos seres humanos, utilizando algoritmos, modelos matemáticos e técnicas de *machine learning* (aprendizado de máquina).

Nela os autores enfatizam que a IA pode ser relevante em duas frentes: (a) na personalização da aprendizagem e melhoria do desempenho escolar; e (b) em sistemas de gestão escolar e análise de dados. Na primeira vertente, a robótica de telepresença permite, por exemplo, que alunos com necessidades especiais frequentem escolas em casa ou no hospital, ou mantenham a continuidade da aprendizagem em situações de crise. Além disso, a IA pode contribuir para a promoção da aprendizagem colaborativa. No que se refere a sistemas de informações gerenciais, que coletam, armazenam, processam, analisam e divulgam informações para planejamento educacional e gestão, os algoritmos de IA podem ser úteis para

subsidiar decisões baseadas em dados para melhorar a educação escolar. Um sistema aprimorado com IA tem uma capacidade muito mais robusta para analisar automaticamente os dados e gerar *dashboards* (painéis visuais para monitorar indicadores de desempenho, métricas e outros dados relevantes para o negócio), além de realizar análises preditivas.

Até o momento, a liderança no uso de IA na educação, na maioria dos países, é do setor privado. Gigantes da tecnologia (*Alphabet – Google, Apple, Amazon, Microsoft* e *Meta - Facebook*), concentrados, principalmente, nos Estados Unidos (Vale do Silício), na China e na Índia, por exemplo, estão dominando o desenvolvimento de tecnologias habilitadas para IA. O surgimento de *startups* na área educacional, as "EdTechs", também desempenham um papel significativo na aceleração da penetração da IA no setor.

Como professoras, reconhecemos que a IA é uma ferramenta poderosa, que pode auxiliar em diversas áreas, desde a educação até a medicina e a engenharia. Mas, ao mesmo tempo, é importante mantermos uma postura crítica e questionadora, e estarmos atentos aos seus limites e aos seus potenciais impactos na sociedade. De acordo com as ideias de Santaella (2023), a IA não é um fim em si mesma, mas um meio para alcançarmos outros objetivos. E, como qualquer ferramenta, ela pode ser utilizada para o bem ou para o mal. Cabe a nós, como sociedade, definirmos quais são os valores que guiarão o desenvolvimento e a utilização da IA.

Partindo das premissas de Santaella (2023), concordamos que há um enorme potencial para usar IA nas escolas, dos quais destacamos três categorias de ferramentas de IA que estão sendo usadas no âmbito escolar atualmente: 1) aquelas voltadas para o aluno (plataformas de aprendizagem adaptáveis), 2) as voltadas para o professor (ferramentas de avaliação automatizadas ou painéis avançados do professor) e 3) as voltadas para a gestão (análise de dados de escolas para prever o desempenho da avaliação escolar).

Nessa direção, entendemos que a utilização da IA com estudantes da Educação Básica nos ensinam algo sobre a plataformaização educacional, assim como nos sinaliza Camozzato (2016, p. 203), que diz que é “sobre a vida que as pedagogias atuam. Contudo, vidas que são, cada vez mais, gerenciadas de modo a adaptar-se/ajustar-se/articular-se às transformações que vão se tornando imperativas”.

A escrita como prática social – o letramento na escola

Os estudos do letramento têm como objeto de conhecimento os aspectos e os impactos sociais do uso da língua escrita (Kleiman, 1995). A autora recorre a Street (1984) para explicar





que existem dois modelos de letramento: autônomo e ideológico. Segundo Kleiman (1995), a concepção do modelo autônomo, de Street (1984), pressupõe que há apenas uma maneira de o letramento ser desenvolvido, sendo que essa forma está associada quase que, causalmente, com o progresso, a civilização e a mobilidade social.

De acordo com Kleiman (1995), esse modelo de letramento é por muitos pesquisadores considerado tanto parcial como equivocado. Esse é o modelo que, hoje em dia, é prevalente na nossa sociedade e que se reproduz, sem grandes alterações, desde o século passado, quando dos primeiros movimentos de educação em massa. Segundo ela, as práticas de uso da escrita na escola – aliás, práticas que subjazem a concepção de letramento dominante na sociedade – sustentam-se nesse modelo de letramento.

Street (1984 *apud* Kleiman, 1995) contrapõe ao modelo autônomo, o modelo ideológico, que afirma que as práticas de letramentos, no plural, são social e culturalmente determinadas, e, como tal, os significados específicos que a escrita assume para um grupo social dependem dos contextos e das instituições em que ela foi adquirida. O autor denomina o modelo ideológico de alternativo para destacar, explicitamente, o fato de que todas as práticas de letramentos são aspectos não apenas da cultura, mas, também, das estruturas de poder numa sociedade.

Como dito, o modelo que determina as práticas escolares é o modelo autônomo de letramento, que considera a aquisição da escrita como um processo neutro que, independentemente de considerações contextuais e sociais, deve promover aquelas atividades necessárias para desenvolver no aluno a capacidade de interpretar e escrever textos. As práticas escolares, nesse contexto, estariam constituídas por práticas de letramento ideologicamente determinadas, que encaminham o aluno por trilhas previamente definidas em função de sua classe social e/ou etnia, não em função de sua inteligência ou potencialidade. Street (1984 *apud* Kleiman, 1995), define letramento como um

práticas sociais que usam a escrita, enquanto um sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos. As práticas sociais antes entendidas por sua classificação, na dicotomia, alfabetizados e não alfabetizados, passam a ser apenas um tipo de prática, que determina alguns tipos de habilidades e determina a forma de utilizar o conhecimento sobre escrita (Street, 1984 *apud* Kleiman, 1995, p. 76).

Contudo, com o advento das tecnologias digitais, a escrita tem experimentado profundas transformações. As novas mídias e ferramentas de comunicação *on-line* têm reconfigurado as

formas de produção, circulação e consumo de textos. Neste novo contexto, a escrita continua sendo uma prática social fundamental, mas com características e desafios inéditos.

Procedimentos Metodológicos

Inicialmente, partimos do pressuposto da teoria pós-crítica para contextualizar as estratégias metodológicas deste estudo. Segundo Meyer e Paraíso (2012), realizar uma pesquisa pós-crítica tem suas premissas, que partem de um lugar diferente: nosso tempo vive mudanças significativas na educação, e isso autoriza a discussão de outras formas, onde a pedagogia ganha força dentro e fora da sala de aula, porque condições sociais, relações culturais e as rationalidades estão em constante mudança. Para as autoras, também temos um ponto-chave na construção desta perspectiva que nomeamos pós-crítica: vivemos em um tempo diferente, que chamamos de pós-moderno, pois é a descontinuidade de muitas crenças e criações da modernidade. Partindo desse tempo de rupturas, é importante considerar, também, que as verdades são invenções, criações que são construídas e movimentadas a partir das relações de poder que são estabelecidas pelos sujeitos (*ibid.*), o que permite que eu analise as enunciações de leitura que circulam no *podcast* a respeito da leitura e do ser leitor, a partir das enunciações promovidas pelas interações entre convidados e apresentadoras.

Assim, este estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, de cunho exploratório. Para tanto, adotou a netnografia (Kozinets, 2014) como abordagem metodológica para a observação e análise da plataforma Árvore, considerando-a um espaço de interação digital que materializa práticas de leitura mediadas por tecnologias. A partir disso, a observação netnográfica ocorreu na plataforma Árvore, no período de março a maio de 2025, totalizando doze sessões de exploração, com duração média de trinta minutos cada. O acesso foi realizado por meio de um perfil de usuário simulado, criado exclusivamente para fins de pesquisa, com configurações equivalentes às de um estudante e, em alguns momentos, às de professor, a fim de observar as variações de interface e de recursos de mediação leitora. Durante cada sessão, foi mantido um diário de campo digital, em que foram registradas percepções sobre a navegação, a linguagem empregada, os modos de convite à leitura e as formas de interação propostas pela plataforma.

Como parte do processo de observação, foram realizadas capturas de tela sistemáticas de diferentes seções da Árvore – tais como: página inicial, recomendações de leitura, área de registro de leituras, seções de atividades, relatórios e interface do assistente de IA – compondo





um acervo de quinze imagens. Cada captura foi nomeada e arquivada conforme o percurso de navegação, e posteriormente organizada em categorias analíticas relacionadas aos eixos de leitura, linguagem e interatividade. Neste viés, o material empírico foi composto por duas soluções digitais disponíveis na plataforma *Árvore* (*Sentir* e *Criar*), voltadas para a realização de atividades a partir da leitura do livro digital “A vida íntima de Laura”, de Clarice Lispector, disponível na solução *Ler*.

A interação-teste com a inteligência artificial da plataforma foi conduzida com o objetivo de compreender como a mediação automatizada se articula aos discursos sobre leitura. Foram realizadas seis simulações, nas quais se solicitaram recomendações de livros e explicações sobre obras, observando-se o tom discursivo, a coerência das respostas e a intencionalidade pedagógica subjacente. As respostas da IA foram documentadas por meio de capturas de tela e transcrições textuais, constituindo parte do corpus empírico. Todo o processo levou em consideração os preceitos da netnografia (Kozinets, 2014), preservando dados pessoais e utilizando as informações unicamente para fins acadêmicos.

O recorte analítico utilizou o critério da promoção de práticas sociais que se enquadram no escopo do letramento –, a partir de capturas de tela da solução *Criar* da plataforma, durante a realização-teste de uma atividade de escrita, com o auxílio de uma assistente de IA – segmento em que a plataforma passou a se inserir recentemente, quando deixou de ser, exclusivamente, uma plataforma de leitura digital e passou a se autodenominar uma plataforma de aprendizagem, ampliando a abrangência de sua atuação. Tal recorte se justifica devido ao fato de que a solução *Sentir* foca na Educação Socioemocional e, portanto, foge do escopo acima mencionado.

Como ferramenta analítica, utilizou-se o conceito de Pedagogias Culturais, tensionando as relações de poder entre quem produz (professores, alunos, desenvolvedores de IA) e quem consome os dados (quais grupos sociais se beneficiam e quais são prejudicados) produzidos pela IA (quais os interesses comerciais envolvidos?) no contexto da cultura digital (quais crenças moldam a relação dos estudantes com a escrita e com a tecnologia?)

Segundo Balestrin e Soares (2014, p. 89), "um percurso etnográfico requer tempo, investimento, olhar mais e mais a tela, de diversos ângulos. Um caminho no qual o próprio ato de olhar transforma quem vê e o que vê". Portanto, esse exercício de analisar IA em plataformas digitais educacionais vai constituindo uma forma de enunciar verdades sobre a escrita, se apoiando na netnografia como uma estratégia metodológica, que permite a exploração dos

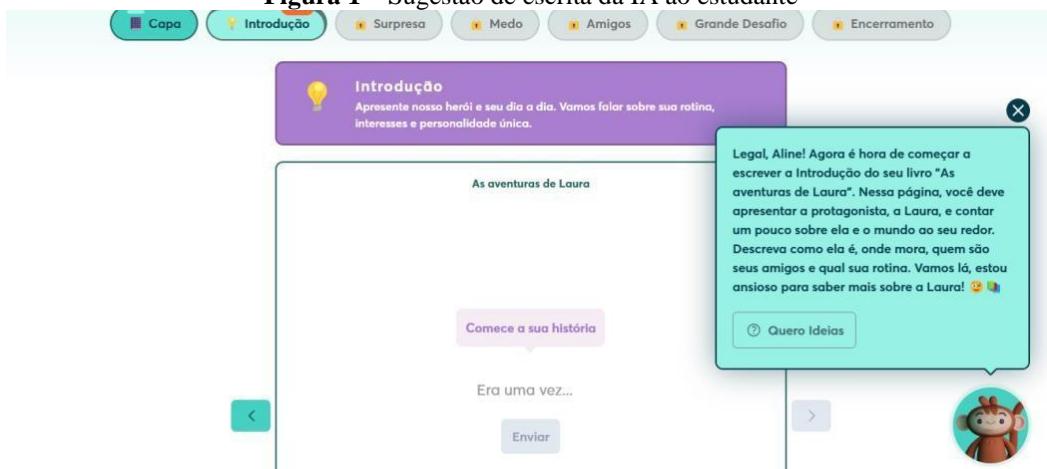
elementos que compõem o material empírico (como cores, frases de efeito, imagens, disposições, dentre outros), e procura a relação entre elas a fim de compreender qual discurso é criado a partir desses elementos.

Resultados e Discussões

A análise da solução *Criar*, da plataforma Árvore, evidenciou tensões significativas entre o uso da IA e os processos de desenvolvimento da escrita na Educação Básica. Apesar do discurso institucional de que a ferramenta visa “potencializar” a criatividade e apoiar o desenvolvimento da autoria dos estudantes, os dados empíricos demonstraram um movimento inverso: há um risco real de substituição da cognição humana e de apagamento da autoria discente, comprometendo diretamente sua autonomia intelectual.

A IA, representada pelo mascote Otto, oferece sugestões (Figura 1) constantes de trechos de texto, estrutura narrativa, personagens e desfechos. Ao seguir essas sugestões automaticamente, o estudante pode concluir toda a tarefa de produção textual sem refletir criticamente sobre o conteúdo, muitas vezes, apenas aceitando opções geradas pelo sistema. O texto final é, então, apresentado como produção “autoral”, com o nome do aluno como autor, mesmo quando não houve intervenção criativa ou reflexão significativa. Esse processo expõe uma prática de modulação algorítmica da escrita, conforme discutido por autores como Rouvroy, Terranova e Zuboff, em que a IA não apenas orienta, mas define os caminhos possíveis da criação textual, moldando a experiência de aprendizagem de forma automatizada e invisível.

Figura 1 – Sugestão de escrita da IA ao estudante



Fonte: Plataforma Árvore (2025)⁴.



Outro dado relevante foi a transformação da escrita em produto comercializável (Figura 2), dentro da própria plataforma, em formato de livro digital. Essa dinâmica, associada à lógica de mercado, aproxima a educação de práticas típicas do neoliberalismo educacional, conforme apontam Dardot e Laval (2016), onde a performance e a visibilidade digital substituem a criticidade e a construção coletiva do conhecimento. A escrita, nesse modelo, deixa de ser uma prática social situada (Street, 1984) e passa a ser tratada como um produto a ser formatado, padronizado e vendido, descontextualizando o sentido pedagógico da atividade e ignorando elementos essenciais, como a situação comunicativa, a autoria genuína e a diversidade cultural.

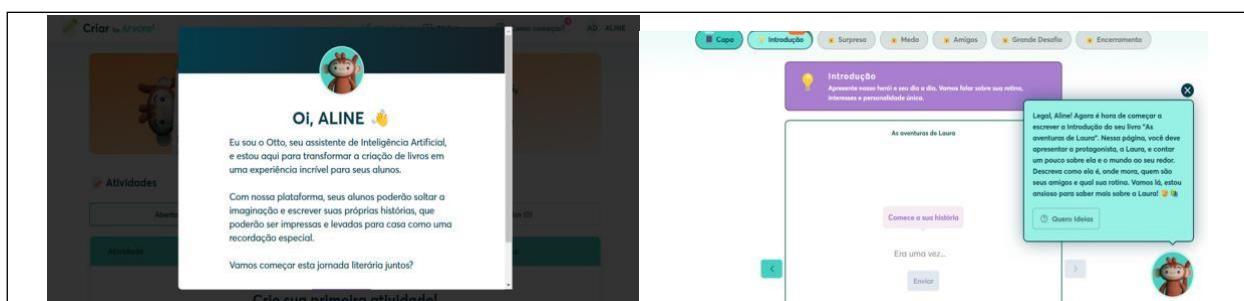
Figura 2 – E-commerce de livros escritos por alunos na solução *Criar* da plataforma Árvore



Fonte: Plataforma Árvore (2025)⁵.

Além disso, a análise do apagamento do papel do professor na mediação da escrita evidencia uma desresponsabilização pedagógica por parte da plataforma. A IA assume o papel de “tutora” do aluno (Figura 3), deslocando o docente da centralidade do processo formativo. Essa substituição simbólica do professor pela IA está em sintonia com os alertas de Santaella (2023), quando afirma que a IA, se usada de forma acrítica, pode promover a desumanização dos processos educativos.

Figura 3 – Tutoria de IA na solução *Criar* da plataforma Árvore



Fonte: Plataforma Árvore (2025)⁶.

Do ponto de vista das Pedagogias Culturais (Camozzato & Costa, 2013), essa dinâmica revela como a plataforma reconfigura os papéis e as práticas escolares ao instaurar uma nova pedagogia – a da plataformização –, onde o algoritmo, e não o educador, determina o que é válido, visível e valorizado.

Portanto, os resultados do estudo mostram que a IA, no contexto analisado, não complementa, mas frequentemente substitui a cognição dos estudantes, levando a uma escrita automatizada, previsível e comercialmente orientada (Figura 4). A modulação algorítmica, nesse cenário, atua como um filtro de possibilidades, delimitando a autoria e moldando subjetividades. Além disso, a lógica da gamificação e da exposição dos produtos finais (livros vendidos) reforça um ambiente de competição, métrica e desempenho, em detrimento de uma educação reflexiva.

Figura 4 – Livro digital escrito pela IA, mas com autoria do estudante



Fonte: Plataforma Árvore (2025)⁷.

Diante disso, este estudo propõe um uso crítico e mediado da IA nas práticas escolares de escrita, enfatizando a necessidade de formação docente para o letramento digital e midiático. Mais do que aderir às promessas tecnológicas, é preciso problematizar seus efeitos, refletir sobre seus limites e construir estratégias pedagógicas que devolvam ao estudante a autoria, a reflexão e o protagonismo em sua formação.

Por fim, reconhece-se que, por se tratar de uma pesquisa netnográfica, circunscrita a um único ambiente digital, os resultados possuem caráter exploratório, não sendo passíveis de generalização para outros contextos educacionais. Para investigações futuras, recomenda-se o aprofundamento das análises em perspectivas colaborativas entre docentes e discentes, de modo a compreender como o uso crítico da inteligência artificial pode potencializar práticas autorais

e reflexivas de escrita na educação básica.

Considerações Finais - Algumas Reflexões

Esta pesquisa teve como objetivo investigar criticamente o uso da IA na solução *Criar*, da plataforma *Árvore*, e seus efeitos sobre o desenvolvimento da escrita de estudantes da Educação Básica. Fundamentado na perspectiva pós-crítica e no campo dos Estudos Culturais, o estudo revelou tensões profundas entre a promessa de inovação tecnológica e os efeitos concretos da modulação algorítmica sobre os sujeitos escolares. Observou-se que, longe de apenas apoiar o processo de ensino-aprendizagem, a IA tem assumido papéis centrais e substitutivos, deslocando o professor de sua função mediadora e comprometendo a autonomia e a autoria discente.

Em um contexto de crescente plataformização da educação, no qual as interfaces digitais passam a modelar tanto conteúdos quanto práticas pedagógicas, evidencia-se uma transformação paradigmática no papel da escola e de seus agentes. A escrita, entendida como prática social situada (Street, 1984), é esvaziada de suas dimensões crítica, histórica e cultural, tornando-se produto formatado e mercantilizável, adequado às lógicas de visibilidade e desempenho que caracterizam o capitalismo de plataforma. Essa reconfiguração, ancorada na modulação algorítmica (Rouvroy & Berns, 2013; Silveira, 2019; Zuboff, 2020), reduz a experiência formativa ao cálculo e à previsibilidade, ao suprimir o erro, a dúvida e a reescrita, elementos essenciais à aprendizagem.

Além disso, a comercialização de livros produzidos com auxílio da IA, atribuídos, formalmente, à autoria dos alunos, reforça essa ambiguidade: sob o discurso da criatividade, opera-se o apagamento subjetivo e a performatividade do protagonismo discente, deslocando o sentido pedagógico da autoria para uma lógica de mercado e de capital simbólico (Dardot; Laval, 2016).

Diante desse cenário, reafirma-se a necessidade de compreender a IA não como substituta, mas como mediadora crítica, subordinada a finalidades éticas, pedagógicas e democráticas, o que requer formação docente específica em letramento digital e midiático, bem como políticas públicas regulatórias que assegurem o uso responsável das tecnologias no ambiente escolar.

Também é urgente repensar as práticas avaliativas e autorais no ambiente digital. Se os algoritmos são capazes de gerar textos coerentes e bem estruturados, o desafio da educação não

pode ser apenas a produção de textos, mas a formação de sujeitos críticos, capazes de posicionar-se no mundo, reconhecer o funcionamento das tecnologias e resistir às suas formas de captura simbólica e subjetiva. É preciso ensinar os estudantes a ler os algoritmos, a compreender seus interesses e a disputar seus efeitos, de modo que não apenas "escrevam bem", mas comparam para quem, por que e com que efeitos escrevem.

Por fim, reafirma-se que o desafio da educação contemporânea não está apenas em produzir textos, mas em formar sujeitos críticos capazes de ler, compreender e disputar o sentido dos algoritmos. Em tempos de IA generativa e de cultura digital ubíqua, educar significa resistir à automatização da experiência e cultivar, com intencionalidade, a potência humana de criar, pensar e transformar.

Referências

- BALESTRIN, Patrícia Abel; SOARES, Rosângela. “Etnografia de tela”: uma aposta metodológica. In: MEYER, Dagmar Estermann; PARAISO, Marlucy Alves (Orgs.). **Metodologias de pesquisas pós-críticas em educação**. 2^a ed. Belo Horizonte: Mazza, 2014. p. 89-111.
- BORTOLAZZO, Sandro Faccin. Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea. **ETD - Educ. Temat. Digit.**, Campinas, v.22, n. 2, p. 369-388, abr., 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1676-25922020000200369&script=sci_abstract&tlang=pt. Acesso em: 27 mar. 2024.
- BORTOLAZZO, Sandro Faccin. O imperativo da cultura digital: entre novas tecnologias e estudos culturais. **Rev. Cad. Comun**, Santa Maria, v.20, n.1, art 1, p.1 de 24, jan./abr.,2016. Disponível em: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=1xILMn8AAAAJ&citation_for_view=1xILMn8AAAAJ:roLk4NBRz8UC. Acesso em: 02 abr. 2024.
- CAMOZZATO, Viviane. Pedagogias para o século XXI: gerenciamento das vidas e educação. In: CAMOZZATO, Viviane; CARVALHO, Rodrigo Saballa de; ANDRADE, Paula Deporte de. (orgs.). **Pedagogias Culturais: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade**. Curitiba/PR: Editora Appris, 2016.
- CASTELLS, Manuel. Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones. Telos. **Cuadernos de Comunicación e innovación**. n. 77. oct./dic. 2008, p. 50-55sid. Disponível em: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero077/un-mapa-de-sus-interacciones/>. Acesso em: 20 mai. 2023.
- DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Editora Boitempo, 2016. 402p
- GROHMANN, Rafael; SALVAGNI, Julice. **Trabalho por plataformas digitais**: Do aprofundamento da precarização à busca por alternativas democráticas. São Paulo: Edições



Sesc: 2023.

HALL, Stuart. The centrality of culture: notes on the cultural revolutions of our time. In.: THOMPSON, Kenneth (ed.). **Media and cultural regulation**. London, Thousand Oaks, New Delhi: The Open University; SAGE Publications, 1997. (Cap. 5)

KLEIMAN, Angela. **Os significados do letramento:** uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas/SP: Mercado de Letras, 1995. Coleção Letramento, Educação e Sociedade.

KOCH, Ingodore. **O texto e a construção dos sentidos**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

KOZINETS, Robert V. **Netnography: Redefined**. 2. ed. London: SAGE Publications, 2014.

LEMOS, André. **A tecnologia é um vírus:** pandemia e cultura digital. Porto Alegre: Sulina, 2021.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. In: TRIVINHO, Eugênio; XAZELOTO, Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho:** campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009, p. 38-46.

LEMOS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital. **Galaxia** (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 43, jan-abr, 2020, p. 54-66.

<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25532020143970>. Acesso em: 18 abr. 2024.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O Futuro da Internet:** em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Papirus, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999, 264 p. (Coleção TRANS)

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech:** a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu, 2018. 189 p. ISBN 978-85-7126-012-2.

MUTZ, Andresa Silva da Costa; GOMES, Raquel Salcedo. O Fenômeno Edutubers segundo a Revista Nova Escola. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 47, e117122, 2022.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/366328364_O_Fenomeno_Edutubers_segundo_a_Revista_Nova_Escola. Acesso em: 8 mar. 2024.

PEDRÓ, Francesc; SUBOSA, Miguel; RIVAS, Axel; VALVERDE, Paula. Artificial intelligence in education: challenges and opportunities for sustainable development. 2019.

Disponível em:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366994?posInSet=1&queryId=4ca0809c-22a7-479c-9846-131325899a78>. Acesso em: 15 jan. 2025.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJK, Jose. Platformisation. **Internet Policy Review**, 8(4), 2019. <https://doi.org/10.14763/2019.4.1425>. Disponível em:

<https://policyreview.info/concepts/platformisation>. Acesso em: 16 de out. de 2023.

ROUVROY, Antoinette; & BERNS, Thomas. Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation, faced with algorithmic governmentality. **Réseaux**, nº 177, 2013,

p. 163-196. Disponível em: <https://doi.org/10.3917/res.177.0163>. Acesso em: 16 de outubro de 2023.

SANTAELLA, Lucia. **A inteligência artificial é inteligente?** São Paulo: Ed. Almedina, 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 22, dezembro 2003, p. 23-32. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/3229>. Acesso em: 15 ago. 2025.

SIBILIA, Paula. Você é o que o Google diz que você é: a vida editável, entre controle e espetáculo. In: BRUNO, Fernanda; CARDOSO, Bruno; KANASHIRO, Marta; GUILHON, Luciana; MELGAÇO, Lucas (Orgs.). **Tecnopolíticas da vigilância: Perspectivas da margem.** São Paulo: Boitempo, 2018.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **A noção de modulação e os sistemas algorítmicos.** São Paulo, v. 3, n. 6, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://revista.fapcom.edu.br/index.php/revista-paulus/article/download/111/102>. Acesso em: 02 abr. 2025.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Discursos sobre regulação e governança algorítmica. **Estud. sociol.** Araraquara v.25 n.48 p.63-85 jan.-jun. 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/13530/9349>. Acesso em: 25 jul. 2024.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Economia da cultura digital. In: SAVAZONI, Rodrigo; CONH, Sergio (org.). **Cultura digital.br.** Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p. 66-77.

STREET, Braian Vincent. **Literacy in theory and practice.** Cambridge, Cambridge University Press, 1984.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **A coerência textual.** 18. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura.** Tradução: Lólio Lourenço de Oliveira. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância:** a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Tradução de George Schlesinger. Rio de Janeiro, RJ: Intrínseca, 2020.

Recebido em: xx de xxx de 20..

Aceito em: xx de xx de 20..

