

Gêneros digitais no ensino da argumentação como prática social de linguagem

Digital genres in teaching argumentation as language social practice

Milena Alexandre França*

Resumo: Desde 1996, a pedagogia dos multiletramentos (Cazden *et al.*, 2021) vem destacando o papel dos gêneros digitais no ensino de língua(gem), o que exigiu esforços para a descrição desse novo objeto de ensino. Igualmente, o ensino de argumentação necessita de aportes para compreensão dos gêneros digitais que se caracterizam por sua visada argumentativa (Amossy, 2011, 2018) e que podem ser utilizados no ensino da argumentação como prática social de linguagem (Azevedo; Tinoco, 2019; Piris, 2021). Diante dessa necessidade, realizamos uma pesquisa sobre os gêneros digitais previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) e na literatura específica (Rojo, 2013; Vergna, 2020; Batista; Paiva, 2023), com o objetivo de identificar os gêneros que podem ser trabalhados para desenvolver as capacidades argumentativas dos estudantes. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica e documental. O levantamento de dados ocorreu por meio de busca documental e revisão narrativa da literatura. Nossa hipótese inicial era de que os gêneros digitais, como blogue, *podcast*, charge digital e *political remix*, seriam inerentemente constituídos por uma visada argumentativa. Entretanto, os resultados apontaram que a visada argumentativa desses gêneros digitais depende de seu uso e que, logo, são potencialmente argumentativos, de modo que as possibilidades de ensino da argumentação dependem das práticas sociais argumentativas elegidas para as aulas.

Palavras-chave: ensino de língua portuguesa; ensino de argumentação; multiletramentos; gêneros digitais.

Abstract: Since 1996, multiliteracies pedagogy (Cazden *et al.*, 2021) has highlighted the role of digital genres in language teaching, requiring efforts to describe this new teaching object. Likewise, argumentation teaching requires contributions to understanding digital genres characterized by their argumentative focus (Amossy, 2011, 2018) and which can be used in teaching argumentation as a social language practice (Azevedo; Tinoco, 2019; Piris, 2021). Given this need, we conducted research on the digital genres included in the National Common Curricular Base (BNCC) (Brasil, 2017) and in specific literature (Rojo, 2013; Vergna, 2020; Batista; Paiva, 2023), aiming to identify the genres that can be used to develop students' argumentative skills. This is a qualitative research, bibliographical and documentary in nature. Data collection was conducted through documentary research and a narrative literature review. Our initial hypothesis was that digital genres such as blogs, podcasts, digital cartoons, and political remixes would inherently have an argumentative focus. However, the results indicated that the argumentative focus of these digital genres depends on their use and, thus, are potentially argumentative. Therefore, the possibilities for teaching argumentation depend on the argumentative social practices chosen for the classes.

Keywords: Portuguese language education; teaching argumentation; multiliteracies; digital genres.



Ao Pé da Letra, Recife, v. 27.2, 109-129, 2025.
Universidade Federal de Pernambuco. ISSN 1984-7408.
<https://doi.org/10.51359/1984-7408.2025.266362>

*Graduada em Letras Português-Inglês pela Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC, Ilhéus, Brasil. E-mail: milenaalexandre20@gmail.com. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0000-2160-6640>. O presente artigo foi orientado pelo Prof. Dr. Eduardo Lopes Piris e realizado durante a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

1. Introdução

Ensinar a argumentar é uma necessidade fundamental no processo educativo, especialmente no contexto do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, em que se espera que os alunos possam aprimorar o desenvolvimento da criticidade, posicionando-se em relação ao mundo que o cerca (Azevedo *et al.*, 2023). Argumentar bem não apenas fortalece a comunicação, mas também prepara os jovens para participar ativamente da sociedade, onde poderão avaliar os argumentos alheios e defender suas posições.

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) reconhece a importância da argumentação ao enfatizar que os educadores devem criar condições para que os alunos se engajem em práticas de linguagem que favoreçam o desenvolvimento de suas habilidades e capacidades argumentativas. Conforme afirmam Azevedo e Tinoco (2019, p. 21):

Há aproximadamente vinte anos, os documentos oficiais brasileiros (BRASIL, 1997, 1998, 2000, 2002), que orientam o ensino de língua portuguesa na educação básica, apregoam a necessidade de os professores criarem condições para os estudantes participarem de práticas de linguagem que favoreçam o desenvolvimento da argumentação.

Além disso, a BNCC (Brasil, 2017) também reconhece a presença dos gêneros digitais como parte integrante do processo de aprendizagem dos estudantes, especialmente no que diz respeito aos multiletramentos (Rojo, 2012, 2013; Brasil, 2017; Cazden *et al.*, 2021).

Com o avanço das tecnologias e a popularização das plataformas digitais, os gêneros digitais emergem como novas formas de comunicação que influenciam a maneira como os jovens se expressam e interagem. Esses gêneros, que incluem blogues, redes sociais, vídeos, *podcasts* etc., oferecem oportunidades para a prática da argumentação, uma vez que permitem o confronto de pontos de vista em um ambiente interativo e dinâmico.

Portanto, mapear e conhecer os gêneros digitais mais propícios ao ensino da argumentação se apresenta como um tema relevante e atual, alinhado às diretrizes da BNCC (Brasil, 2017) e às necessidades da sociedade conectada. Desse modo, nossa pesquisa pretende contribuir para a construção de conhecimentos sobre os gêneros digitais mais adequados para o ensino da argumentação como prática social de linguagem (Azevedo; Tinoco, 2019; Piris, 2021).

Apresentamos, nas seções seguintes, nossa fundamentação teórica, situando as definições de gênero textual, gênero digital e argumentação, bem como nossa metodologia de pesquisa e discussão dos dados obtidos.

2. Definição de gênero textual e gênero digital

A concepção de gênero, especialmente no contexto dos gêneros textuais, adquire um papel importante nas discussões sobre comunicação e produção de textos. Para a elaboração deste trabalho, adotamos a visão de gênero textual proposta por Marcuschi (2005), segundo o qual a comunicação verbal é indissociável dos gêneros textuais. Essa afirmação revela a essência do gênero textual como um dispositivo indispensável para a interação entre os falantes.

Marcuschi (2005, p. 22) reconhece os gêneros textuais como instâncias materializadas na vida cotidiana, dotadas de “características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”. Nesse sentido, os gêneros são reconhecidos por sua funcionalidade e por sua habilidade de atender às demandas de comunicação em contextos sociais diversos.

Ademais, a perspectiva de Marcuschi (2005, p. 20) desafia uma definição rígida de gêneros textuais, uma vez que estes “surgem, situam-se e integram-se funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem”. A flexibilidade e a adaptação dos gêneros às práticas sociais indicam que, mais do que suas particularidades linguísticas, é a sua função comunicativa que os distingue. Assim, podemos afirmar que os gêneros desempenham um papel fundamental nas práticas sociodiscursivas, sendo essenciais para a construção do sentido e para a interação social.

Entendemos, portanto, que os gêneros textuais não são apenas categorias estáticas, mas sim expressões que mudam e se adaptam de acordo com o ambiente em que são mobilizados. Essa perspectiva teórica destaca a relevância dos gêneros na construção do conhecimento, no ensino da linguagem e da argumentação. Estamos, assim, diante de um cenário em que a diversidade e a complexidade dos gêneros textuais se mostram constitutivas da prática comunicativa e argumentativa.

Nesse sentido, à medida que a tecnologia avança, novas formas de gêneros textuais emergem e se desenvolvem, refletindo as transformações na comunicação humana. Segundo Marcuschi (2005, p. 19):

[...] os gêneros expandem-se com o florescimento da cultura impressa para, na fase intermediária de industrialização iniciada no século XVIII, dar início a uma grande ampliação. Hoje, em plena fase da denominada cultura eletrônica, com o telefone, o gravador, o rádio, a TV e, particularmente o computador pessoal e sua aplicação mais notável, a internet, presenciamos uma explosão de novos gêneros e novas formas de comunicação, tanto na oralidade como na escrita.

Assim, os gêneros digitais não apenas emergem desse mundo tecnológico, mas também refletem as necessidades e as dinâmicas sociais da sociedade conectada e digitalizada. Os gêneros digitais apresentam características novas que rompem com os

padrões tradicionais de escrita, proporcionando um novo tipo de interação e multimodalidade que não eram possíveis nas mídias impressas. Essa transformação nos leva a perceber que os gêneros digitais são muito diversos e se moldam de acordo com as particularidades das plataformas digitais em que aparecem, como nas redes sociais, blogues, videochamadas e *podcasts*.

Além disso, os gêneros digitais são influenciados pelas práticas sociais e pelos modos de interação que deles surgem. Essa dinâmica ressalta a importância de se entender os gêneros digitais como fenômenos socioculturais em contínua transformação, que refletem e, ao mesmo tempo, moldam as formas contemporâneas de comunicação.

3. Ensino de argumentação como prática social de linguagem

A partir de Azevedo e Tinoco (2019, p. 20), compreendemos que a argumentação é uma competência fundamental para o desenvolvimento da formação cidadã. Igualmente, Azevedo *et al.* (2023) afirmam que a argumentação não é uma prática que possa ser apartada da vida das pessoas, pois está relacionada ao modo como entendemos a realidade e nos posicionamos frente aos acontecimentos que geram diferenças de perspectivas.

Ao reconhecermos a argumentação como uma prática social que permeia a vida cotidiana e que está intrinsecamente ligada à formação cidadã, entendemos sua importância não apenas na esfera acadêmica, mas como um componente vital para a convivência democrática e a pluralidade de ideias na sociedade.

Dentre as diversas concepções de argumentação existentes, adotamos, nesta pesquisa, a perspectiva proposta por Piris (2021, p. 140), que define a argumentação como uma

[...] prática social de linguagem própria do regime democrático, em que os sujeitos participantes de uma dada situação de comunicação argumentativa — dispostos numa situação de interação constituída pelas condições sócio-histórico-culturais e ideológicas de seu tempo — disputam sentidos acerca de uma questão argumentativa de fundo epistêmico (o que precisamos ou queremos saber?) ou prático (o que precisamos ou queremos fazer?), apresentando razões com o objetivo de chegar a um consenso ou mesmo a um consenso sobre o dissenso. Essa concepção de argumentação mantém o lugar do contraditório, da oposição, da dúvida, da disputa de sentidos, atribuindo ao outro o papel de parceiro da troca argumentativa, que pode ser um adversário ou um juiz, mas nunca um inimigo.

Essa abordagem enfatiza a função colaborativa da argumentação, ressaltando que o objetivo não é apenas vencer um debate, mas sim buscar um consenso — ou, pelo menos, uma compreensão mútua acerca das divergências —, pois a prática da argumentação não apenas foca na defesa de opiniões ou ideias, mas também na promoção de diálogos saudáveis e reflexivos que contribuem para o fortalecimento das relações sociais e para a construção da cidadania.

Ainda de acordo com Piris (2021, p. 140), é importante que a prática de ensino da argumentação tenha em vista que:

Ensinar a argumentar não significa apenas falar de argumentação em sala de aula, com exercícios de identificação de argumentos, técnicas argumentativas e fatores linguístico textuais da argumentação, nem aplicar atividades de leitura e escrita de textos argumentativos, mas integrar essas atividades escolares a um planejamento de ensino que tenha como ponto de partida e de chegada a interação argumentativa em situações de comunicação que educandas e educandos articulem esses conhecimentos sobre argumentação com a prática da argumentação.

Logo, compreende-se que o ensino da argumentação vai muito além da simples transmissão de conhecimento teórico ou da realização de exercícios mecânicos em sala de aula; deve envolver os alunos em práticas efetivas de argumentação, em que eles possam aplicar esses conhecimentos em contextos comunicativos reais por meio dos gêneros textuais e digitais.

4. Definição de pedagogia dos multiletramentos

Por considerarmos o ensino da argumentação em contextos comunicativos, dominados pelas tecnologias digitais há aproximadamente 30 anos, recorreremos aos aportes dos multiletramentos. Antes de aprofundar o conceito de multiletramentos, é fundamental estabelecer uma definição clara de letramento. De acordo com Lemke (2010, p. 456):

Os letramentos são, em si mesmos, tecnologias e nos dão as chaves para usar tecnologias mais amplas. Eles também produzem uma chave entre o eu e a sociedade: o meio através do qual agimos, participamos e nos tornamos moldados por sistemas e redes ‘ecossociais’ mais amplos. [...] Os letramentos são transformados na dinâmica desses sistemas de auto-organização mais amplos e nós — nossas percepções humanas, identidades e possibilidades — somos transformados juntamente com eles.

Essa definição destaca a complexa interdependência entre letramento e tecnologia, sugerindo que as habilidades de leitura e escrita vão muito além do simples domínio das palavras. Elas são ferramentas cruciais que permitem aos indivíduos interagirem de maneira eficaz com a sociedade, influenciando a forma como percebem a si mesmos e o mundo ao seu redor.

Segundo Rojo (2012, p. 11), o conceito de multiletramentos foi introduzido por uma equipe de pesquisadores dos letramentos denominada Grupo de Nova Londres, em 1996. A autora diferencia “letramentos (múltiplos)” de “multiletramentos”, destacando que:

Diferentemente do conceito de letramentos (múltiplos), que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades em geral, o conceito de multiletramentos — é bom enfatizar — aponta para dois tipos específicos e importantes de

multiplicidades presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (Rojo, 2012, p. 12).

Nesse sentido, o conceito de multiletramentos oferece uma perspectiva abrangente e contemporânea sobre a comunicação, que propõe valorizar tanto a diversidade cultural quanto as diferentes linguagens e formas de representação presentes na sociedade atual, ressaltando a importância de preparar os indivíduos para atuar de forma crítica e criativa em um ambiente cada vez mais interconectado. Conforme Cazden *et al.* (2021, p. 18):

A noção de multiletramentos complementa a pedagogia tradicional do letramento ao abordar esses dois aspectos relacionados à multiplicidade textual. O que poderíamos denominar “mera alfabetização” permanece centrado apenas na língua e, geralmente, em uma única forma da língua nacional, que é concebida como um sistema estável baseado em regras tais como o domínio da correspondência entre fonemas e letras. [...] Uma pedagogia dos multiletramentos, ao contrário, concentra-se em modos de representação muito mais amplos do que apenas a língua. Eles diferem de acordo com a cultura e o contexto e têm efeitos cognitivos, culturais e sociais específicos.

Sendo assim, a proposta de uma pedagogia dos multiletramentos reconhece que a comunicação envolve uma variedade de modos de representação que vão além da linguagem escrita ou falada. Segundo Rojo (2012, p. 16, grifo da autora): “trata-se de *descoleccionar* os ‘monumentos’ patrimoniais escolares pela introdução de novos e outros gêneros de discurso, [...] de novas e outras mídias, tecnologias, línguas, variedades, linguagens”.

Essa perspectiva favorece uma pedagogia que se adequa melhor às experiências vividas pelos estudantes e configura um espaço de aprendizado mais dinâmico, permitindo que diferentes modos de expressão encontrem um lugar significativo no processo educativo.

Nesse sentido, Rojo (2012, p. 24) reitera que “essa mudança de concepção e de atuação [...] faz com que o computador, o celular e a TV cada vez mais se distanciem de uma máquina de reprodução e se aproximem de máquinas de produção colaborativa [...]”. Dessa forma, a autora promove uma nova visão sobre autoria e considera a conversão do sujeito, enquanto receptor e consumidor passivo de informações, em participante ativo na criação e compartilhamento dos conteúdos.

Nesse contexto pedagógico, a utilização dos gêneros digitais se apresenta como um recurso didático propício ao ensino da argumentação como prática de letramento, tal como apontam Azevedo *et al.* (2023, p. 22):

[...] a argumentação tem encontrado bastante recepção no espaço virtual, no qual a interação ocorre mediada por equipamentos tecnológicos. Diante

das mais variadas postagens, que podem ser incluídas nas redes sociais ou em blogues, por exemplo, inúmeras pessoas são instigadas a expor e a defender seu ponto de vista acerca do tema em discussão.

Essa abordagem de ensino de argumentação, portanto, alinha-se à proposta dos multiletramentos, valorizando a diversidade de formatos e contextos comunicativos na educação. Tal estratégia engaja os alunos de maneiras que as abordagens tradicionalmente acadêmicas, centradas em textos impressos, muitas vezes não conseguem, além de proporcionar-lhes a aprendizagem de uma articulação argumentativa mais concisa e efetiva. Assim, os gêneros digitais argumentativos encontram lugar privilegiado como recurso didático nessa articulação entre ensino de argumentação e pedagogia dos multiletramentos.

5. Metodologia da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica. Segundo Gil (2002, p. 17), a pesquisa pode ser definida como o “procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Esta definição reflete a função prática da pesquisa, que é capaz de identificar, entender e, posteriormente, intervir em questões que demandam soluções, contribuindo, assim, para a melhoria de práticas em diversas áreas.

O critério de levantamento dos dados envolveu a busca documental em fontes primárias (o documento da BNCC) e secundárias (artigos de revisão de literatura) por gêneros digitais que se caracterizam pela visada argumentativa, que, segundo Amossy (2018, p. 273), trata-se de quando “a intenção de persuadir é evidente ou mesmo assumida”. Sendo assim, a visada argumentativa refere-se à estratégia do emissor, ao elaborar um discurso, onde a intenção de convencer o receptor se torna clara e, muitas vezes, explícita. Amossy (2018) também estabelece uma distinção importante entre visada argumentativa e dimensão argumentativa. Sobre essa diferença, Piris (2023, p. 332) explica:

[...] há visada argumentativa quando o discurso manifesta uma intencionalidade de argumentar por meio de um projeto declarado de construção da adesão a uma tese: o discurso eleitoral ou o anúncio publicitário constituem exemplos flagrantes disso. Por outro lado, o discurso comporta de forma inerente uma dimensão argumentativa no gênero notícia de jornal, por exemplo, que se pretende neutro, imparcial e objetivo, mas que, de fato, orienta o leitor a ver e sentir o mundo sob um dado ponto de vista.

Essa abordagem evidencia que a visada argumentativa se vincula a uma intenção deliberada de persuasão, enquanto a dimensão argumentativa está presente mesmo em discursos que aparentam neutralidade, mas que, na prática, conduzem o receptor a interpretar os fatos sob um ângulo específico. Assim, nossa metodologia de trabalho

engloba o levantamento de gêneros digitais que se caracterizem ou possam se caracterizar pela visada argumentativa, por meio da observação da finalidade do gênero e do estatuto dos participantes da argumentação.

6. Gêneros digitais argumentativos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Nossa leitura da BNCC (Brasil, 2017) levantou a presença dos seguintes gêneros digitais potencialmente marcados pela visada argumentativa: *blogue*, *microblogue*, *vlogue*, *e-mail*, *infográfico*, *podcast*, *political remix*, *trailer honesto*, *vídeo-minuto* e *wiki*. Tais gêneros são apresentados como elementos essenciais para o desenvolvimento dos multiletramentos e da cultura digital. O documento enfatiza que a escola deve contemplar essas novas práticas de linguagem de maneira crítica, ética e estética, indo além do simples uso técnico das ferramentas. Para uma compreensão abrangente, convém definir as particularidades de cada um.

O blogue encontra suas raízes em práticas tradicionais como o diário pessoal e as agendas. Por meio dele, é possível trabalhar a multimodalidade, integrando foto, texto e vídeo (Vergna, 2020, p. 53). Como ilustrado na Figura 1, gêneros como este, que oferecem ampla liberdade ao usuário quanto ao tipo de conteúdo produzido, podem assumir uma visada argumentativa, dependendo do uso que se faz deles. Em outras palavras, blogues podem veicular postagens opinativas e argumentativas, cujo objetivo é persuadir o leitor sobre determinado tema, ou podem ser empregados para finalidades diversas, como a disseminação de conteúdos educativos, relatos pessoais ou materiais de entretenimento. A presença ou ausência de uma visada argumentativa, portanto, está intrinsecamente ligada à finalidade comunicativa marcada pelo uso da linguagem.

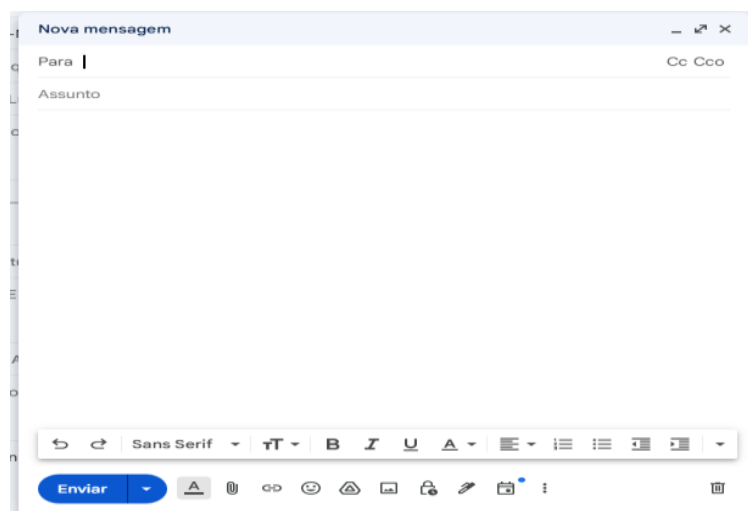
Figura 1: Exemplo do gênero digital blogue



Fonte: Daixum (2009).

De forma semelhante, o *e-mail* é compreendido como uma evolução da área epistolar. Sua natureza sociocomunicativa permite que um mesmo suporte (Figura 2) sirva a propósitos variados. Essa versatilidade exige que o autor mobilize recursos linguísticos específicos para marcar sua intenção, seja ela meramente informativa ou explicitamente argumentativa.

Figura 2: Exemplo do gênero digital *e-mail*



Fonte: A autora.

Quanto à natureza híbrida do *e-mail*, Lopes (2023) destaca que o e-mail pode transitar por diversas funções e esferas de atividade:

[...] Além disso, um aspecto peculiar do gênero *e-mail* é a sua hibridização com outros gêneros, o que ocorre com frequência devido à sua natureza circulatória, produtiva e sociocomunicativa. Isso confere ao texto a possibilidade de assumir diferentes propósitos comunicativos, tais como convite, comunicado, ofício, memorando, entre outros (p. 18, grifo do autor).

Para além dos textos predominantemente verbais, como o *e-mail*, Kraemer, Costa-Hubes e Capelin (2020) definem o infográfico como:

O gênero digital infográfico — destacado pela BNCC como sugestão de texto-enunciado adequado a ser trabalhado na Educação Básica —, é uma representação gráfica de informações visuais aliadas a textos e é usado em diferentes áreas do saber. Essa configuração verbo-visual auxilia o leitor/interlocutor a compreender melhor, ágil e rapidamente, conteúdos informacionais que, muitas vezes, são ou parecem complexos e herméticos (p.668).

Embora frequentemente associado à transmissão de informações, sua organização visual pode ser estrategicamente utilizada para sustentar pontos de vista e guiar a interpretação do leitor.

Figura 3: Exemplo do gênero infográfico



Fonte: Freepik (2026).

Para além dos gêneros verbo-visuais, a produção de conteúdo em áudio e vídeo também ganha relevo com os *podcasts* e os vídeos-minuto. Conforme Vergna (2020, p. 55) explica sobre o gênero *podcast*: “[...] são áudios disponibilizados na internet. É semelhante a um blogue, porém em vez de escrever, as pessoas falam.

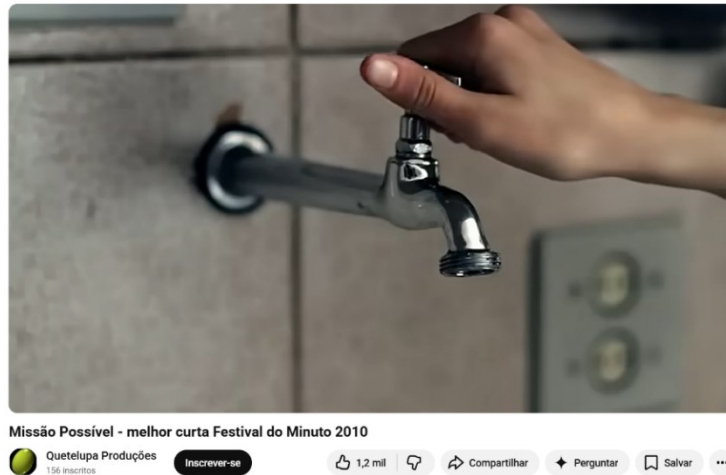
Figura 4: Exemplo do gênero digital *podcast*



Fonte: Freepik (2026).

A respeito do vídeo-minuto, Vergna (2020, p.54) também o elucida ao descrever que seu objetivo consiste em “[...] homenagear, criticar, informar ou gerar humor, tendo um tempo determinado em torno de 1 minuto”.

Figura 5: Exemplo do gênero digital vídeo-minuto



Fonte: Quetelupa Produções (2010).

Em ambos os casos, a brevidade e o suporte exigem uma seleção lexical e semiótica apurada para que a argumentação seja eficaz dentro de suas limitações temporais.

Por fim, o gênero digital *wiki* consolida-se como um espaço estratégico para a coautoria. De acordo com Bonfim e Gonçalves,

O *wiki* é umas das ferramentas da Web 2.0 com função de possibilitar a construção aberta e coletiva do conhecimento. Trata-se de uma tecnologia que possibilita a mistura de diversos recursos como a palavra, a imagem (estática ou em movimento), o som, a animação, etc., bem como as ligações internas e externas, oferecendo os recursos básicos para a produção de textos para o contexto digital (hipertextos) (Bonfim; Gonçalves, 2014, p. 829, grifo dos autores).

Figura 6: Exemplo do gênero digital *wiki*

Adicionando um(a) novo(a) Wiki a tópico 1

Nome: Arquiteto Cognitivo

Sumário: Trebuchet 3 (12 pt) Normal

Caminho: body

Tipo: Grupos

Imprimir o nome do wiki em cada página: Sim

Modo HTML: apenas HTML

Permitir arquivos binários: Não

Opções de auto-linking do wiki: ☐ Desativar links CamelCase

Opções de administração dos participantes: ☐ Permitir 'definir flags da página' ☐ Permitir 'remover páginas' ☐ Permitir 'destacar páginas' ☐ Permitir 'cancelar alterações em massa'

Opcional: Nome da página: - ou -

Escolher página inicial: Escolher/fazer upload da página inicial ...

Salvar mudanças

Fonte: Usando Wiki ([s. d.]).

Em suma, a BNCC (Brasil, 2017) apresenta uma gama de gêneros digitais com potencial argumentativo, caracterizados pela flexibilidade e adaptabilidade a diversas esferas comunicativas. Embora a visada argumentativa desses gêneros se manifeste nas escolhas linguísticas e multissemióticas do autor, é a finalidade comunicativa que orienta sua função predominante. Portanto, tais formatos podem assumir um caráter ora informativo, ora persuasivo, a depender do contexto de produção. Essa natureza híbrida não inviabiliza seu uso como recurso didático para o ensino da argumentação; pelo contrário, cabe ao professor mobilizar esses gêneros estrategicamente para atingir tal objetivo de ensino.

7. Gêneros digitais argumentativos na literatura específica

A partir de Rojo (2013), pudemos levantar os seguintes gêneros: *e-pulps*, *e-zines*, *podcast* e *posts*. Tais gêneros são apresentados pela autora como ferramentas contemporâneas de comunicação e informação da juventude — os chamados “nativos digitais” —, exigindo novas capacidades de análise crítica e produção que a escola tradicional costuma ignorar.

Embora esses gêneros se destaquem pela multiplicidade de formas e funções, não apresentam, intrinsecamente, uma visada argumentativa. No entanto, sua utilização pode assumir esse caráter dependendo da intencionalidade do usuário e do uso da linguagem, especialmente quando se visa a modificar o modo de ver e de sentir do outro por meio desses gêneros. Já a partir de Vergna (2020), destacamos os seguintes gêneros: *charge* digital, *petição on-line*, *podcast*, *political remix* e *trailer* honesto. Cada gênero é vinculado a habilidades específicas de leitura, escuta e produção que o professor deve desenvolver, superando o ensino tradicional focado apenas no texto impresso. Em detalhe, vejamos cada um desses gêneros.

Lima e Amador (2021) discorrem acerca do gênero charge digital da seguinte maneira:

Compreendemos a charge como um gênero que dá forma a um discurso, inserido nas práticas sociais das quais ecoam seus enunciados ideologicamente marcados. [...] Embora o gênero charge já tenha sido consolidado em jornais impressos, percebemos uma grande visibilidade deste na mídia digital. Além de jornais e revistas impressos e eletrônicos, as charges passaram a ser veiculadas virtualmente em blogs de cartunistas, em *twitters*, *instagram* etc. (p. 79-83, grifos das autoras).

A charge digital (Figura 7), ao prever o uso de imagens e textos breves para satirizar um tema atual, evidenciar um posicionamento ideológico ou político e buscar persuadir ou provocar reflexões por meio do humor e da ironia, se apresenta como um gênero que possui cunho persuasivo intrínseco. Nele, o chargista pode expressar uma opinião ou crítica, com vistas a modificar o modo de ver e de sentir de seu leitor, que, por sua vez, pode concordar ou discordar do posicionamento do chargista, o que revela a charge como um gênero digital que possui visada argumentativa.

Figura 7: Exemplo do gênero charge digital



Fonte: Arionauro Cartuns (2024).

Por sua vez, o gênero digital conhecido por *trailer* honesto (Figura 8), segundo Vergna:

[...] é um videoclipe criado para anunciar um filme, geralmente, produzido por leigos ou fãs de cinema, e que muitas vezes satirizam os originais, de maneira muito divertida, trazendo a visão/opinião do espectador sobre uma determinada obra, permitindo ao expectador ter um outro olhar acerca do filme (Vergna, 2020, p. 54).

O gênero *trailer* honesto demonstra possuir visada argumentativa ao explicitar um ponto de vista utilizando o humor crítico para satirizar filmes ou séries e destacar as falhas ou exageros presentes nessas mídias, visando alterar a percepção do espectador em relação ao produto em questão. Os espectadores assistem, divertindo-se e refletindo sobre o discurso exposto, participando assim, da análise crítica.

Figura 8: Exemplo do gênero digital *trailer* honesto



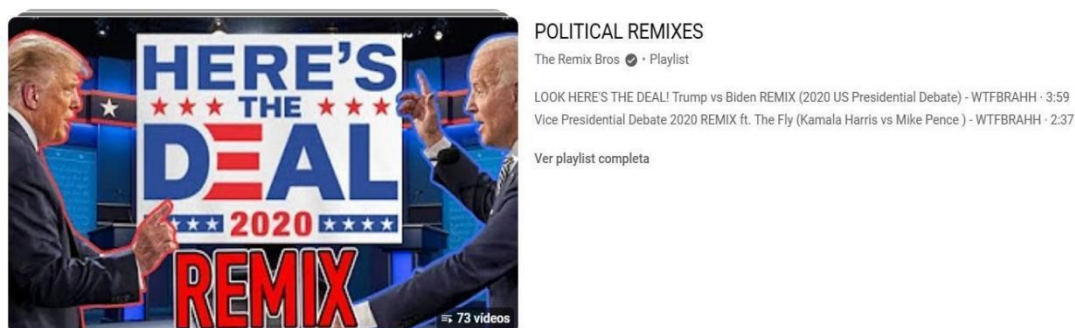
Fonte: Trailer Honesto Brasil (2018).

Ainda, Vergna (2020, p. 55) define o gênero digital *political remix* como:

[...] um gênero discursivo que usa o remix, na maioria das vezes, para criticar. É uma forma de protesto, crítica, propaganda em muitos casos, usando a mídia que foi recombina na criação de uma obra com novos significados. Podem ser pôsteres, revistas, *spots* de rádio/TV, mini-documentários, qualquer tipo de mídia audiovisual, bem como sites, jogos (grifo da autora).

O gênero *political remix* (Figura 9) recontextualiza materiais existentes para criticar ideologias ou práticas políticas, usando de humor, ironia ou choque para produzir uma mensagem crítica. Sua principal característica é a clareza no posicionamento ideológico, visando a compreensão e persuasão do público-alvo sobre o assunto. Ou seja, o papel dos criadores é o de “remixar” conteúdos para oferecer novas perspectivas ou crítica social e o papel do público é observar e interpretar a nova obra, podendo ser persuadido em relação ao tema ou não.

Figura 9: Exemplo do gênero digital *political remix*



Fonte: The Remix Bros (2020).

Segundo Benício (2024, p. 36), a petição *on-line* (Figura 10) “é um gênero que se alinha com a proposta de atuação cidadã e democrática”. Petições *on-line* são organizadas para convencer o público-alvo a aderir a uma causa específica, usando de fatos, apelos emocionais e argumentos para mobilizar ações. Contém, portanto, o intuito explícito à

persuasão, característica própria da visada argumentativa. Os produtores de uma petição *on-line* elaboram argumentos e solicitam suporte, buscando mobilizar o interesse da comunidade destinatária, seu leitor, que pode se tornar um signatário, apoiando a causa e contribuindo com sua assinatura para dar força à situação pleiteada.

Figura 10: Exemplo do gênero petição *on-line*

**Diga não à contratação do feminicida goleiro
Bruno pelo Rio Branco Football Club**

Somos todas Eliza Samúdio



Ágnesia M. começou essa petição para [Rio Branco Football Club](#)

Nós, mulheres do Acre, estamos vindo a público para manifestar o nosso repúdio ao Rio Branco Futebol Clube que anunciou a contratação do feminicida goleiro Bruno. Não podemos supor que se trate de algo diferente de uma

579 assinaram. Vamos chegar a 750

Suelen G. assinou 5 minutos atrás

Camila B. assinou 14 minutos atrás

Nome

Sobrenome

E-mail

Rio Branco, 69900
Brasil

☐ Compartilhe essa campanha no Facebook

Assinar essa petição

Fonte: Rodrigues (2020).

Já as *e-zínes* e as *e-pulps* configuram-se como pilares constitutivos da cultura digital. Embora atendam a finalidades distintas, conforme explicitado mais à frente no Quadro 1, tais formatos convergem para uma matriz estrutural comum, responsável por reconfigurar os paradigmas de produção, circulação e consumo da informação.

Esses dados nos permitem compreender que os gêneros digitais apresentados, embora diversos em suas formas e finalidades, compartilham uma característica comum: a visada argumentativa. Cada gênero desempenha uma função distinta na comunicação de discursos que têm por finalidade informar, persuadir, provocar reflexões e promover debates. Constituindo-se de fatores como o humor, a crítica, o apelo emocional ou a exposição de fatos, esses gêneros se inserem em práticas sociais marcadas por uma intencionalidade comunicativa de argumentação bem definida dentro dos contextos digitais contemporâneos.

Por fim, a partir de Batista e Paiva (2023), apuramos a indicação dos gêneros digitais blogue e *e-mail*, já citados e caracterizados anteriormente.

8. Síntese do levantamento dos gêneros digitais potencialmente argumentativos

Os gêneros digitais apresentam características próprias que os tornam ferramentas poderosas para a produção e circulação de discursos argumentativos. Cada gênero mobiliza estratégias discursivas e recursos específicos para alcançar sua finalidade, engajando diferentes públicos em um processo dinâmico de interação. A argumentação nesses gêneros não se limita apenas à transmissão de ideias ou opiniões, mas solicita a

interpretação e o engajamento do público, que pode reagir, refletir e, muitas vezes, contribuir para a continuidade do debate. Assim, a comunicação digital, por meio desses formatos, possibilita a circulação de discursos com dimensão e/ou visada argumentativa, podendo promover tanto o diálogo quanto a transformação social.

Elaboramos uma síntese geral (Quadro 1) do trabalho de identificação dos gêneros digitais — levantados a partir da BNCC (Brasil, 2017) e dos trabalhos de Rojo (2013), Vergna (2020) e Batista e Paiva (2023) — que se mostram potencialmente argumentativos a depender dos usos da linguagem, destacando as finalidades e os lugares dos participantes esperados em cada gênero digital potencialmente argumentativo, bem como os papéis que desempenham no processo argumentativo.

Quadro 1: Síntese da identificação dos gêneros digitais potencialmente argumentativos

Gênero digital	Finalidade do gênero	Estatuto dos participantes do gênero
Blogue	Compartilhar ideias, informações, experiências, análises, reflexões, entre outros, de forma mais extensa, geralmente organizadas por temas.	Blogueiro: quem produz o conteúdo do blogue. Seguidor: quem consome o conteúdo e também contribui para o engajamento do blogue, quando posta comentários e/ou compartilha o conteúdo em suas redes.
Charge digital	Criticar, informar ou satirizar situações sociais, políticas ou culturais, por meio da linguagem multimodal (verbo-visual).	Chargista: quem assume a autoria da charge. Leitor: quem consome a charge e pode postar comentários, iniciando ou continuando uma discussão com outros leitores.
<i>E-mail</i>	Comunicar de forma formal ou informal, trocando informações, documentos ou mensagens com foco em organização e rapidez.	Remetente: quem escreve e envia o <i>e-mail</i> . Destinatário: quem recebe e lê o <i>e-mail</i> , podendo interagir ao responder.
<i>E-pulp</i>	Entreter de forma rápida e acessível com histórias curtas e seriadas.	Autor: escritor que produz histórias ficcionais envolventes. Leitor: interlocutor que consome a narrativa.
<i>E-zine</i>	Divulgar conteúdos temáticos como arte, moda, cultura, tecnologia ou interesses de nicho.	Editor ou colaborador: quem seleciona, organiza e produz os conteúdos. Leitor: quem consome o conteúdo, comenta as sugestões apresentadas e pode interagir com a postagem de <i>feedbacks</i> .
Infográfico	Apresentar informações de forma visual e resumida, facilitando a compreensão de dados complexos ou volumosos.	Criador: quem assina o infográfico, geralmente na publicidade e no jornalismo, bem como nas redes sociais. Leitor: quem consome o infográfico para consulta de dados.
Petição <i>on-line</i>	Mobilizar pessoas em torno de uma causa, buscando apoio	Autor da petição: quem elabora o texto apresentando argumentos para

	coletivo e pressão social ou política para influenciar decisões e mudanças.	mobilizar apoio. Apoiador: quem assina a petição, adere à causa e apoia a argumentação proposta pelo criador. Tomador de decisão: destinatário formal da petição, geralmente uma autoridade ou organização, a quem a petição se dirige para persuadir e conquistar mudanças.
<i>Podcast</i>	Informar, educar ou entreter por meio de áudios, com temáticas variadas, desde debates e entrevistas até discussões aprofundadas.	Produtor ou <i>host</i>: quem produz, organiza e apresenta um episódio de <i>podcast</i>. Ouvinte: quem consome o conteúdo.
<i>Political remix</i>	Criticar ou ironizar discursos políticos, geralmente usando edição criativa de vídeos, áudios ou imagens para desconstruir narrativas e provocar reflexões.	Criador: quem se coloca na posição de comentar e/ou criticar e/ou satirizar conteúdos de comunicação política, por meio da edição de materiais preexistentes. Espectador: quem consome e comenta os novos significados propostos, muitas vezes contribuindo com a disseminação do conteúdo e/ou a discussão sobre a temática proposta.
<i>Trailer honesto</i>	Parodiar <i>trailers</i> de filmes, séries ou jogos, destacando aspectos exagerados, falhas ou clichês do produto original, com humor e ironia.	Criador: quem produz o <i>trailer</i>, muitas vezes com foco na paródia. Espectador: quem consome o conteúdo e interage com ele, geralmente de forma crítica ou humorística.
Vídeo-minuto	Produzir mensagens curtas e impactantes em formato audiovisual, muitas vezes para redes sociais, com foco na agilidade e no apelo visual.	Criador: quem produz o vídeo-minuto. Espectador: quem consome o conteúdo, interage, comenta e compartilha.
<i>Wiki</i>	Construir e compartilhar coletivamente informações sobre temas variados, permitindo edição colaborativa em tempo real.	Colaborador ou editor: quem adiciona, edita ou organiza o conteúdo da página. Usuário: leitor que acessa o conteúdo como fonte de informação, podendo ou não participar da edição.

Fonte: A autora.

9. Considerações finais

As transformações tecnológicas atuais exigem novas abordagens no ensino da argumentação, especialmente com a crescente popularidade dos gêneros digitais. Neste trabalho, realizamos um mapeamento de gêneros digitais com potencial argumentativo, previstos na BNCC (Brasil, 2017) e abordados pela literatura específica, a saber, Rojo (2013), Vergna (2020) e Batista e Paiva (2023).

Nosso trabalho sugere que os gêneros digitais como *blogue*, *podcast*, *charge digital*, *political remix* etc. podem oferecer oportunidades para promover o ensino da argumentação como uma prática social de linguagem. A inclusão desses gêneros no ensino, sob a ótica dos multiletramentos, aponta para a necessidade de alinhar o ensino e aprendizagem às práticas sociais contemporâneas, fortemente marcadas pelas culturas digitais, reconhecendo a diversidade cultural e a multiplicidade semiótica que caracterizam a linguagem desses gêneros.

Assim, esperamos ter contribuído para a compreensão da adaptabilidade e relevância dos gêneros digitais no ensino da argumentação como prática social de linguagem, oferecendo possibilidades de gêneros que, ao serem considerados no planejamento de ensino, possam integrar a criticidade, a criatividade e a interação multimodal como fundamentos do letramento na era digital.

Referências

AMOSSY, Ruth. *A argumentação no discurso*. Coordenação da tradução: Eduardo Lopes Piris e Moisés Olímpio-Ferreira. São Paulo: Contexto, 2018.

AMOSSY, Ruth. Argumentação e Análise do Discurso: perspectivas teóricas e recortes disciplinares. Tradução de Eduardo Lopes Piris e Moisés Olímpio Ferreira. *EID&A – Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, Ilhéus, n. 1, p. 129-144, jun./nov. 2011. Disponível em: <https://periodicos.uesc.br/index.php/eidea/article/view/389>. Acesso em: 22 abr. 2025.

AZEVEDO, Isabel Cristina Michelan de; DAMACENO, Taysa Mercia dos Santos Souza. Desafios do BNCC em torno do ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica. *REVEC – Revista de Estudos de Cultura*, São Cristóvão, n. 7, p. 1-20, jan./abr. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revec/article/view/6557>. Acesso em: 22 abr. 2025.

AZEVEDO, Isabel Cristina Michelan de; SANTOS, Maristela Félix dos; CALHAU, Soade Pereira Jorge; LEAL, Vanesca Carvalho; PIRIS, Eduardo Lopes. *Dez questões para o ensino de argumentação na educação básica: fundamentos teórico-práticos*. Campinas: Pontes Editores, 2023.

AZEVEDO, Isabel Cristina Michelan de; TINOCO, Glícia Marili Azevedo de Medeiros. Letramento e argumentação no ensino de língua portuguesa. *Entrepalavras*, Fortaleza, v. 9, n. 1, p. 18-35, 2019. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/1383/0>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BATISTA, Gisele da Silva; PAIVA, Maria Cristina Leandro de. O letramento digital nas teses e dissertações brasileiras: um mapeamento sistemático da literatura. *#Tear – Revista de Educação, Ciência e Tecnologia*, Canoas, v. 12, n. 2, p. 1-12, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/6877>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BENÍCIO, Flávia Maria Araújo. *Apropriação dos gêneros carta aberta e petição on-line construídos por alunos do 9º ano do ensino fundamental na produção de textos do campo da vida pública*. 2024. 174 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional, Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/77624>. Acesso em: 29 jan. 2026.

BOMFIM, Luciene da Silva Santos; GONÇALVES, Adair Vieira. Escrita digital colaborativa a partir da tecnologia wiki. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 17, n. 3, p. 823-855, set./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15316/9504>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em:

https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 jan. 2026.

CAZDEN, Courtney *et al.* *Uma pedagogia dos multiletramentos: desenhando futuros sociais*. Organização e apresentação de Ana Elias Ribeiro e Hércules Toledo Corrêa. Tradução de Adriana Alves Pinto *et al.* Belo Horizonte: LED, 2021. Disponível em: <https://www.led.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/275/2021/10/Uma-pedagogia-dos-multiletramentos.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2025.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KRAEMER, Márcia Adriana Dias; COSTA-HÜBES, Terezinha da Conceição; CAPELIN, Pamela Tais Clein. Gênero Digital Infográfico: uma proposta de estudo para a Educação Básica sob a óptica da Análise Dialógica do Discurso e da Pedagogia Histórico-crítica. *Revista Calidoscópio*, São Leopoldo, v. 18, n. 3, p. 665-690, set./dez. 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2020.183.10>. Acesso em: 22 abr. 2025.

LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/pBy7nwSdz6nNy98ZMT9Ddfs/?lang=pt>. Acesso em: 22 abr. 2025.

LIMA, Fernanda Fernandes Pimenta de Almeida; AMADOR, Déborah Nascimento. Da impermanência do humor: por uma análise discursiva de Charges Digitais na pandemia. *Hipertextus*, Recife, v. 24, n. 1, p. 78-96, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/hipertextus/article/view/252423>. Acesso em: 22 abr. 2025.

LOPES, Jacielly Kátia de Almeida Silva. *O uso do e-mail como gênero digital no ensino de língua portuguesa na perspectiva dos multiletramentos*. 2023. 128 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/db227854-933c-419d-bd0c-09953643df8c>. Acesso em: 29 jan. 2026.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). *Gêneros textuais & ensino*. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 19-36.

PIRIS, Eduardo Lopes. O ensino de argumentação como prática social de linguagem. In: GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto; PIRIS, Eduardo Lopes (Org.). *Estudos em Linguagem, Argumentação e Discurso*. Campinas: Pontes, 2021. p. 135-153.

PIRIS, Eduardo Lopes. Ruth Amossy e sua abordagem sociodiscursiva da argumentação. In: PIRIS, Eduardo Lopes; GRÁCIO, Rui Alexandre (Org.). *Introdução às teorias da argumentação*. Campinas: Pontes Editores, 2023. p. 325-353.

ROJO, Roxane. Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e Multiletramentos. *In*: ROJO, Roxane (Org.). *Escol@conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013. p. 13-36.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In*: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 1-19.

VERGNA, Maria Aparecida. Base Nacional Comum Curricular: gêneros discursivos da cultura digital. *Linguagem: Estudos e Pesquisas*, Goiânia, v. 24, n. 1, p. 45-59, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufcat.edu.br/index.php/lep/article/view/64076>. Acesso em: 22 abr. 2025.

Recebido em 23 de abril de 2025
Aceito em 01 de setembro de 2025



Repositórios e Ciência Aberta, direitos autorais das pessoas autoras, 2025, licenciado sob [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).