LETRAMENTO DIGITAL E AS METODOLOGIAS ATIVAS EM PROL DE UMA EDUCAÇÃO EQUITATIVA, INTEGRAL E INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

MARINA ÂNGELA DE ARAÚJO

RESUMO

O uso das tecnologias digitais e dos sistemas de informação permeia as relações sociais. A quantidade de informações que circulam pelas redes que ultrapassam fronteiras, necessita de uma nova postura do indivíduo diante de uma sociedade tecnológica. Por isso, o letramento digital é a premissa atual para a inserção do cidadão nas práticas sociais de leitura e escrita. Neste sentido, a pesquisa tem como objetivo analisar como o letramento digital pode ser trabalhado no ensino, a fim de impulsionar a inclusão digital dos alunos em uma sociedade que se desenvolve através das tecnologias digitais. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico de abordagem qualitativa com enfoque em letramento digital na educação básica, visando o ensino-aprendizagem dos mesmos, por meio de estratégias de ensino com experiências digitais e os efeitos de letramento digital.

Palavras-chave: Letramento. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Sala de aula invertida. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to offer a concept for the phenomenon of gamification, which has been gaining visibility for its capacity to create meaningful experiences when applied in contexts of the daily life. Because of this, the general objective was to understand the use and application of gamification as a pedagogical resource, its possibilities and consequences in teaching and learning relationships. This is an emerging phenomenon, which derives directly from the popularization and popularity of games, and from their intrinsic abilities to motivate action, solve problems and enhance learning in the most diverse areas of knowledge and life of individuals. In it, you can increase people's engagement, thereby improving outcomes. It doesn't just mean using ready-made games, but elements with the same characteristics that promote learning.

Keywords: Gamification. Motivation. Games. Early Childhood

INTRODUÇÃO

No decorrer dos tempos, vieram às mudanças mundiais ocasionadas pela globalização; e, com isso, as diversas modernizações tecnológicas que vêm impactando em todos os setores. Na educação não é diferente: a possibilidade de novas metodologias de ensino com avanços tecnológicos acaba trazendo novas práticas para a educação. Atualmente estamos imersos em uma sociedade tecnológica.

Viver em um mundo mediado pelas tecnologias requer habilidades digitais para o seu uso, e para que essas práticas possam ocorrer, de forma positiva e crítica, é importante que os sujeitos também possuam conhecimentos básicos para utilizar esses recursos com consciência e eficácia, exigindo inclusive, diferentes domínios, como habilidades técnicas e a prática social consciente e significativa no meio digital, mais precisamente, ser letrado digitalmente.

Embora saibamos que ainda existem desigualdades no acesso à tecnologia e aos ambientes digitais em virtude de um emaranhado de causas que englobam desde políticas de infraestrutura e educação até distribuição de renda, tornando assim o acesso aos suportes de acesso digital algo ainda não acessível a todos, estamos sim diante de um tempo em que a informação chega às mãos das pessoas de forma rápida (quase que imediata) e digitalmente.

Neste sentido, a pesquisa tem como objetivo analisar como o letramento digital pode ser trabalhado no ensino, a fim de impulsionar a inclusão digital dos alunos em uma sociedade que se desenvolve através das tecnologias digitais. Para tanto, partiu das seguintes problemáticas: Onde desenvolver esses novos letramentos exigidos pela sociedade atual e do futuro? Que tipo de estratégias poderá ser utilizado nas aulas? E qual é o papel do professor diante deste novo paradigma de Educação?

As instituições escolares estão desenvolvendo um papel importante no processo de alfabetização e letramento dos alunos. Com auxílio de recursos tradicionais como rádios, revistas, TV e agora na era da informática a computadores, internet, multimídias, tablets, celulares, a escola, sem dúvidas ajuda na concretização da cultura escrita. A aquisição do letramento alfabético se torna indispensável para quem quer se relacionar bem na sociedade, onde se valorizam a escrita.

Dentro de um ambiente controlado como uma sala de aula é possível ter uma moderação sobre a fonte do que é apresentado aos alunos, entretanto quando nos deparamos com o cotidiano do estudante fora da escola é possível notar uma abundante quantidade de informações e notícias que se chocam o tempo todo com esses adolescentes; neste cenário longe de adultos ou professores é uma tarefa complicada diferenciar o

que é real, fake, dissimulado ou opinião.

A Alfabetização Digital define-se por um aprendizado, que envolve signos linguísticos, sistemas de linguagem verbal e não-verbal que permite ao sujeito desenvolver práticas de leitura e de escrita em ferramentas digitais. Portanto trata-se de uma alfabetização feita a partir de recursos tecnológicos dentro do contexto do Letramento Digital. Os instrumentos digitais trazem novas formas de registros sociais da escrita e no modo com o se lê os textos, em especial, por conta da hipertextualidade.

Os "novos" letramentos envolvem além da diversidade cultural dos alunos e as múltiplas linguagens, um tipo específico de letramento, o digital, porém, este traz consigo as inúmeras demandas e peculiaridades para usos e funções que vão além do entretenimento, convocando os alunos para uma postura crítica e reflexiva frente às informações recebidas. No entanto, essa relação com a esfera digital ainda perpassa por desigualdades de acesso tanto no contexto escolar quanto no individual.

DESENVOLVIMENTO

O termo Letramento é mais comum quando se refere à leitura e escrita de textos impressos, em espaços de escrita físico, palpável como, por exemplo, o papel, mas é importante considerar que a tela do computador é um espaço para a escrita, e que possibilita a criação de um texto fundamentalmente diferente do texto no papel, o chamado hipertexto (SOARES, 2002)

Letramento é a competência em compreender, assimilar, reelaborar e chegar a um conhecimento que permita uma ação consciente, o que encontra correspondente no letramento digital: "saber utilizar as TIC, saber acessar informações por meio delas, compreendê-las, utilizá-las e com isso mudar o estoque cognitivo e a consciência crítica e agir de forma positiva na vida pessoal e coletiva" (SILVA et. al., 2005, p.33).

O uso dos recursos tecnológicos vem aumentado exigindo dos indivíduos que se tenha domínio e as redes de ensino se vincula a contexto Segundo Xavier:

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER s.d., p. 02)

É considerando essa ampliação no campo conceitual que utilizamos aqui letramento digital para designar —tanto a apropriação de uma tecnologia, quanto o exercício efetivo das práticas de escrita que circulam no meio digital. (FRADE, 2007, p. 60). Tal conceito é de extrema importância a este estudo, já que nossos sujeitos estão, no ambiente virtual, relacionando-se com questões tecnológicas e sociais, fazendo uso intenso das práticas de leitura e escrita nesse meio. Segundo Glória e Frade (2005), as tecnologias digitais (o mouse, a tela, o teclado, a internet, etc) demandam e estimulam novos processos e habilidades de leitura e de escrita. Entendemos que tais demandas incidem diretamente nas condições de letramento digital manifestadas pelos sujeitos.

A inserção tecnológica é uma pauta de muita importância para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), pois existe a possibilidade de haver uma progressão qualitativa no âmbito escolar, no tocante de que o docente possa vivenciar uma prática que seja executada de forma que procure refazer os recursos, de maneira a adequá-los às necessidades dos discentes, tendo em vista que a Base na competência cinco (competências gerais) da educação básica denota:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 11)

Assim, pode-se perceber que a inserção do estudo da linguagem digital no currículo escolar, a BNCC assegura não apenas a inserção das novas tecnologias da comunicação e informação, mas o letramento digital, visto que, compreende tanto a necessidade de dominar as tecnologias quanto à relevância de utilizar a prática social, ou seja, um modelo de interação com o outro e produção de conhecimentos significativos no propósito individual e coletivo.

O uso das tecnologias tem aumentado na sociedade, principalmente na comunicação, devido à expansão do acesso à Internet, o aumento no uso de aplicativos de comunicação (WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, entre outros) e dos smartphones, desta forma, se torna gradativamente mais comum encontrar professores e alunos com maior letramento digital. Saber utilizar o letramento digital para a educação é uma grande oportunidade para melhorar o ensino.

As redes sociais, bastante utilizadas na Internet e principalmente pelos jovens, também têm potencialidade educativa, em especial pela interatividade verificada nessas plataformas sociais. De acordo com Bohn (2010, p. 43), pela fase intensa de relacionamentos, os estudantes encontram nas redes sociais

um meio de conhecer novas pessoas e de se interagir com seus amigos. Para a autora, a interação e o frequente acesso podem oferecer um grande potencial pedagógico. Esse potencial pode ser explorado pelo professor no desenvolvimento de atividades que utilize essas plataformas para estudos em grupo, incentivando a troca de experiências e a colaboração para a construção do conhecimento.

Contudo, a escola deve ajudar os estudantes a desenvolverem o senso crítico e a autonomia para detectar fake news que surgirem. É fundamental preparar os mesmos para conseguirem identificar fontes confiáveis de informação na internet. A educação não pode se dissociar do potencial pedagógico oferecido pelos recursos digitais disponíveis, inclusive, do Whatsapp, isso porque o bom uso dessas ferramentas agrega sobremaneira o processo de ensino e aprendizagem, entretanto, é também dever constitucional e social da escola enfrentar e discutir os problemas que se originam pelo mau uso do Whatsapp e da internet, sendo que um deles é a fake news.

Fake news é um termo atribuído às notícias falsas plantadas na internet, tornando-as populares, desde 2016, com ampla presença nas interações sociais, nos mais diversos âmbitos da vida social, desde a política até a saúde pública. Assim, Facebook e o WhatsApp são as mídias mais acessadas para divulgar fake news. Significa, que "elas são geralmente apelativas emocionalmente, ou reforçam algum ideal político ajudando a reforçar crenças e por isso são amplamente compartilhadas e comentadas antes mesmo que o usuário cheque as fontes da notícia" (DAVENPORT, 2018, p. 17).

Segundo, Lazer pode-se definir Fake News, assim:

[...] informações fabricadas que imitam notícias apenas na forma, pois não são oriundas de nenhum grupo de mídia estruturado e, portanto, carecem de normas e processos editoriais que garantem a precisão e credibilidade das informações (LAZER et. AL, 2018 apud LEITE, 2018, p. 60).

Em meio a um contexto hipermidiático, a formação de estudantes críticos quanto ao uso das novas tecnologias é essencial e pode se apresentar como meio de combate eficaz à produção e disseminação de fake news, uma vez que indivíduos conscientes possuem o poder de reformular o uso dos instrumentos digitais em sua vida cotidiana. A contemplação do letramento digital no currículo dos estudantes deve, a médio e longo prazo, atual como um instrumento social não somente de minimizar a propagação de notícias falsas, mas também de outras condutas ilícitas decorrentes do mau uso da Internet.

Sabe-se também, que o letramento digital pode se dá também por meio de jogos, aplicativos e plataformas que dão suporte ao aluno, viabilizando a compreensão e o consumo pelos usuários. Esse letramento abrirá um leque de possibilidades aos alunos, mostrando-lhes novos horizontes para que todos possam ter acesso ao meio digital e a tudo aquilo que é proposto e como devem se comportar em relação ao conteúdo que terão contato, além de desenvolver o cognitivo, dando abertura para o pensamento crítico, saindo do senso comum e comunicando novos mundos àqueles que, até então, não tiveram contato com as tecnologias e que serão também apresentadas aos alunos do campo, por meio da educação e da política que garante o acesso tanto ao ensino como às novas tecnologias presentes neste novo universo que é o digital.

Considerando a escola uma organização com o compromisso social de educar para a cidadania, nos remete a pensar em como uma organização será o agente facilitador e/ou potencializador deste processo, porque em função de "as organizações, enquanto meio social, no qual os indivíduos estão inseridos, exercem uma função estimuladora ou bloqueadora do desenvolvimento cognitivo" Aguiar (2006). Evidencia-se neste aspecto a necessidade de buscar na educação, focando as mídias, condições para construir um facilitador à prática, que contribua atraindo o aluno de maneira que não interrompa seu ciclo evolutivo criativo, seja perspicaz e o estimule-o a reflexão. Construir um instrumento na perspectiva para o mundo contemporâneo, que não mais é apenas físico, mas sim "da cidade virtual, da sociedade virtual, misturada e integrada com o real", (FANTIN, 2006) é desafiador, mas por ser assim, instigante e motivador.

A inserção de jogos midiáticos traz uma possibilidade que se fortalece a cada dia emerge na valorização do impulso lúdico inerente ao ser humano, favorecendo uma postura pedagógica que transcenda a organização hierárquica tradicional entre professor e aluno. Nesse sentido, o jogo compreendido como atividade vital que se eleva por sobre o simples instinto de conservação se define na tensão entre competidores, mas também no caráter cooperativo de definição de equipes ou mesmo na ação individual de uma brincadeira solitária.

Moita (2007) cita que os jogos virtuais podem ajudar no convívio com a sociedade. Quando eles são em equipes, ainda contribuem para o convívio em grupo, para uma aprendizagem colaborativa. É claro que o uso do jogo na escola não deixa de ser uma diversão, mas é uma diversão acompanhada por um professor, com o objetivo de aprendizagem. Assim, o jogo virtual pode ser compreendido como recurso pedagógico para o professor e entretenimento para as crianças.

Mattar (2010) cita que o universo dos games pode ser usado como mote para outras atividades como leituras, resenhas, de-

bates, desenhos para se aproximar do universo dos alunos e gerar motivação. Essa é uma maneira inicial de trabalhar os jogos, sem necessariamente usar os jogos propriamente ditos. A gamificação também pode ser uma ótima maneira de abordar todas essas características positivas dos jogos, com custos mais reduzidos, especialmente em ambientes que não possuem acesso às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. (TDICs.)

Espinosa (2016) salienta que dentre as diferentes formas de implementar novas atividades que despertem esse engajamento cognitivo por parte dos educandos, a Sala de Aula Invertida vem ganhando destaque entre os professores. Empiricamente, consideramos que tal ação se dá, não somente pela simplicidade de aplicação da prática, mas também pela possibilidade de moldar a prática a quaisquer situações-problemas que a turma possa apresentar e principalmente pelo fato de que o objetivo principal da metodologia é propiciar ao aluno a oportunidade de desenvolver autonomia para seus estudos, fazendo uso dos recursos tecnológicos disponíveis a qualquer um, a qualquer conteúdo, a qualquer hora, de qualquer lugar e qualquer dispositivo.

De acordo com Bergmann e Sams (2016), a Sala de Aula Invertida (SAI) possibilita que as práticas de ensino estejam mais próximas ao cotidiano dos discentes, motivando-os a aprender. Isso porque, ainda para os autores, os alunos de hoje crescem com acesso aos variados dispositivos móveis e utilizam a internet para aprender no cotidiano da vida. Outro fator positivo da SAI é o fato de o aluno poder organizar seu próprio tempo e ritmo. Dessa maneira os alunos que possuem outras atividades e ou precisam se ausentar em determinado momento das aulas, não se atrasam e conseguem acompanhar o ritmo da sala de aula.

Na sala de aula invertida, a ideia é não trabalhar a transmissão de conteúdo em sala, mas a aplicação dos assuntos vistos em casa, de maneira prática, dinâmica e ativa por parte do aluno. Como consequência de uma aprendizagem ativa, pode-se promover também uma aprendizagem colaborativa, no que tange a promoção de atividades em grupos. Para tanto, a disposição das carteiras pode ser alterada, promovendo, ainda que de forma tímida, o desenvolvimento de uma nova cultura da sala de aula, diferente da que estamos acostumados.

Para utilização da sala de aula invertida é necessário que a sala passe a ser um local onde se discute soluções, desenvolve projetos, levanta possibilidades de melhorias a partir de conhecimentos adquirido através de vídeos, filmes, artigos, pesquisas em grupo ou individual.

Segundo Bacich et. al. (2018), as regras básicas para trabalhar com a sala de aula invertida são:

1. As atividades em sala de aula devem envolver questionamentos, resolução de problemas e outras atividades que possam gerar aprendizagem ativa e significativa;

2. Os alunos devem receber opinião depois de realizarem a atividade;

3. A participação nas atividades on-line, em casa e presenciais devem fazer parte da nota formal do aluno. Estimulando o mesmo a participar ativamente;

4. O planejamento da atividade deve ser bem pensado para que sejam trabalhos complementares

Ainda segundo Bergmann e Sams (2016), para se realizar uma sala de aula invertida é recomendado ao professor fazer um planejamento em três etapas: pré-aula, sala de aula presencial e pós-aula. Na pré-aula, o professor irá preparar o conteúdo, produzindo o seu próprio material ou utilizando um material pronto que será selecionado por ele. Ainda na etapa da pré-aula, é importante garantir que os alunos irão ter meios de acessar o material. O planejamento da etapa da sala de aula presencial consiste na escolha das atividades onde os alunos fazem o uso na prática dos conteúdos estudados previamente. O professor deve escolher as atividades de acordo com cada tipo de conteúdo que será exercido. Na etapa de pós-aula, o professor deve criar atividades para avaliar os conteúdos estudados e praticados pelos alunos.

Todas essas possibilidades refletem novas abordagens para se refletir na educação. Articulados principalmente pelas tecnologias digitais surgem novas modalidades de ensino e estratégias pedagógicas, ao qual gestores e professores intencionam melhorar cada vez mais a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. É relevante salientar que as tecnologias digitais sozinhas não melhoram efetivamente a educação. As competências dos educadores sempre serão necessárias para o processo educacional.

O letramento digital impõe desafios aos professores, à medida que se percebe a importância de conciliarmos os saberes antigos e os novos conhecimentos tecnológicos, assim Buzato discorre:

O professor precisa estar preparado para lidar com as tecnologias digitais e dominar os novos e os velhos letramentos, percebendo como um processo de entrelaçamentos, apropriações e transformações entre o que tínhamos e sabíamos fazer e o que queremos ter e precisamos aprender a fazer. O que torna a formação do professor um desafio fantástico não é a ideia ingênua de que podemos/devemos recomeçar do zero, mas justamente a necessidade de integrar o novo

com o que já temos/sabemos, a partir do que já temos/sabemos, transformando esse conjunto de práticas, habilidades e significados da mesma forma como novos letramentos transformam os seus precursores (BUZATO, 2007, p. 10)

A tecnologia oferecida por meio do computador permite a exploração destes novos modos de representação da escrita. A multimodalidade é exercida através da tela. É preciso, no entanto, que o professor não só se aproprie dos recursos tecnológicos, mas conheça os recursos pedagógicos oferecidos pela tecnologia e possa assim aplicá-los com eficácia em sua prática docente, possibilitando ao aluno construir o próprio conhecimento.

Assim, o papel do professor não é mais o mesmo. Ele agora também é um aprendiz, pois precisa sempre buscar conhecimentos, assim como seus alunos. Ele precisa ser inquieto, não se considerar pronto e atuar como um mediador de aprendizagem, já que seu papel é orientar o aprendiz para que ele possa buscar e construir o conhecimento. Além disso, o professor deve se preocupar com a formação de cidadãos que não só sabem ler, escrever e utilizar diferentes mídias, mas que também possuam autonomia e saibam lidar criticamente com as diversas informações existentes nessas mídias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização se faz necessária para que o indivíduo se sinta inserido num círculo social mais amplo. Do mesmo modo, a alfabetização digital é importante para que o sujeito consiga se enxergar como um participante "evoluído no seu meio social, afinal a sociedade contemporânea vem sofrendo diversas transformações, e acompanhar esse processo de mudanças são - no imaginário social - estar inserido de forma satisfatória na sociedade.

Neste sentido, o Letramento Digital aborda o domínio de técnicas e habilidades que englobam o processamento e desenvolvimento da multiplicidade de competências na leitura dos diversos tipos de mídias. Para isso, é necessário que o aluno seja instruído de forma que tenha a capacidade de localizar, filtrar e avaliar criticamente as informações disponibilizadas eletronicamente e ter familiaridade com as normas que regem a comunicação com as outras pessoas através dos sistemas computacionais.

As tecnologias precisam ser construídas através das Competências como cooperação, colaboração, empatia, resiliência e assertividade, onde colocar-se no lugar do outro, ter escuta ativa, era o caminho no momento, desconstruindo assim uma pedagogia tradicional onde somente o conteúdo era o essencial. Uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora e todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais. É importante que a educação abrace as metas da escola contemporânea, promova uma prática dialógica com a sociedade e as tecnologias.

Nessa perspectiva, concluímos que o processo de letramento digital na escola deve ser realizado de forma que contemple a reflexão crítica dos docentes e discentes, buscando uma inserção sistemática dos recursos tecnológicos nas aulas, evitando que esses recursos sejam deixados de lado, e até mesmo utilizados de forma mecânica, mas que o seu emprego em sala de aula seja benéfico, traçando-se, assim, um objetivo positivo a ser alcançado e que contribua para a propagação do saber e da cultura digital.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, M. A. F. Psicologia aplicada à administração: uma abordagem interdisciplinar. São Paulo: Editora Saraiva 2006.

BACICH, L.;MORAN, J.;VALENTE, J.A.(Org). Metodologias ativas para uma educação inovadora.In: A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. Porto Alegre: Ed.Penso Ltda., 2018

BERGMANN, Jonathan. Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem /Jonathan Bergmann; Aaron Sams; tradução Afonso Celso da Cunha Serra. - 1. ed. - Rio de Janeiro: LTC, 2018.

BOHN, V. C. R. Comunidades de Prática na Formação Docente: aprendendo a usar ferramenta da web 2.0. 2010. 158 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LETR-8TEFMP . Acesso em: nov. 2022.

BUZATO, Marcelo E. Letramentos digitais e formação de professores. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO EDUCAREDE, 3. São Paulo. [Anais do III Congresso...]: educação, internet e oportunidade. São Paulo: Cenpec, 2007.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. BRASIL

DAVENPORT, L. Aumento das fake news põe em risco os pacientes com câncer. Lancet Oncology, Medscape, Estados Unidos da América (EUA), Nova York (NY), p. 19-1135, 10 out. 2018.

FANTIN, M. Mídia-Educação: Conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália. Floria-

nópolis: Cidade Futura, 2006.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com a aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa (Org.). Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 2ª ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. (1ª edição: 2005).

GLÓRIA, Julianna Silva; FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Estratégias de leitura de sites em escola pública de Belo Horizonte. In: VII Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sudeste, Belo Horizonte, 2005.

LEITE, Leonardo R. T. Confiabilidade informacional: A filosofia da informação e o desenvolvimento da leitura crítica no ambiente virtual. 2018. 120f. Dissertação (Mestrado em Gestão de Unidades de Informação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000050/0000500b.pdf. Acesso em: Nov. 2022.

MATTAR, João Games. Educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MOITA, F. M. G. S. C. Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. São Paulo: Alínea, 2007.

SILVA, Helena et al. Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ciência da Informação, Brasília, DF, v. 34, n. 1, p. 28-36, jan./abr. 2005.

SOARES Magda. Novas Práticas De Leitura E Escrita: Letramento Na Cibercultura. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002 Disponível em. https://www.cedes.unicamp.br/

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. Disponível http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf. Acesso em Nov. 2022