

INTERMEDIações PEDAGÓGICAS PARA A APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA VIA MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

¹Jocenildes Zacarias Santos

²Jessica Rodrigues Silva

Resumo

O século XXI assinala mudanças em direção a um conjunto de condições sociais que estão reconstituindo os mapas culturais e geográficos do mundo, produzindo, ao mesmo tempo, novas formas de aprendizagem, de políticas pedagógicas e de ensino, frente ao processo de pandemia instalado mundialmente. As Tecnologias da Informação e Comunicação- TIC estão possibilitando romper com uma lógica linear de aprendizagem da lectoescrita, apresentando espaços para interlocuções entre as crianças, os textos e as redes colaborativas e sociais. O processo dialógico de interação, entre a criança e esses espaços, se constitui articulando significados, dialogando, emergindo de uma perspectiva contextual na tentativa de responder às demandas do individual, dentro de um determinado contexto de produção de conhecimentos e, conseqüentemente, de aprendizagem. Nesse mesmo contexto, trazendo derivações estritamente pedagógicas, relativas ao nível de escolarização enfocadas, questionamos: a interação das crianças com os ambientes virtuais de aprendizagem possibilita a aprendizagem da leitura e da escrita para além dos muros da escola, contribuindo para a produção de sentido, pela condição de sujeito da linguagem da criança? E deriva como objetivo dessa pesquisa: compreender os novos processos de construção da lectoescrita, e como as crianças interagem com a web, estabelecendo uma relação de produção, autoria e coautoria. Nesse contexto, trata-se de uma pesquisa de natureza Bibliográfica, com abordagem Qualitativa, que compreende as experiências humanas elaboradas no cotidiano da ação-pensamento-ação, compreendendo que o objeto da pesquisa faz o seu desvelamento nas relações que estabelece entre as experiências existentes e o conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologias; Lectoescrita; Aprendizagem.

Abstract

The XXI century marks changes towards a set of social conditions that are reconstituting the cultural and geographic maps of the world, producing, at the same time, new forms of learning, pedagogical and teaching policies, in the face of the pandemic process installed worldwide. Information and Communication Technologies - ICT are making it possible to break with a linear logic of lectowriting learning, presenting spaces for dialogue between children, texts and collaborative and social

¹ Doutorado em Educação e Contemporaneidade (UNEB). Pós- Doutorado em Educação e Contemporaneidade (UNEB). Professora Adjunta da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Professora Permanente do Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos (UNEB/MPEJA). Professora da Faculdade Visconde de Cairu.

² Estudante do curso de Graduação em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Orientanda de Iniciação Científica (UNEB).

networks. The dialogic process of interaction between the child and these spaces is constituted by articulating meanings, dialoguing, emerging from a contextual perspective in an attempt to respond to the demands of the individual, within a certain context of knowledge production and, consequently, of learning. In this same context, bringing strictly pedagogical derivations, related to the focused education level, we question: the interaction of children with virtual learning environments enables the learning of reading and writing beyond the walls of the school, contributing to the production of meaning, by the condition of subject of the child's language? And it derives as objective of this research: to understand the new processes of construction of lectowriting, and how children interact with the web, establishing a relationship of production, authorship and co-authorship. In this context, it is a Bibliographic research, with a Qualitative approach, which understands the human experiences elaborated in the daily action-thought-action, understanding that the research object makes its unveiling in the relationships it establishes between the existing experiences. and knowledge.

Keywords: Technologies; Lectowriting; Learning.

Introdução

Toda e qualquer reflexão sobre o devir dos sistemas de educação e aprendizagem da leitura e escrita na cybercultura tem se apoiado numa análise prévia da tecnologia e sua relação com o conhecimento. Nas últimas décadas a humanidade passou e passa por grandes mudanças sociais, científicas e tecnológicas, essas mudanças, por sua vez, acabaram por modificar as relações humanas no tempo e no espaço. Nesse cenário pode-se dizer que a tecnologia impactou a vida em sociedade e a era da informação tecnológica adentrou a vida de todos nos mais diversos ambientes e contextos.

De acordo com Lima Jr (2003, p.12), a tecnologia é um processo criativo onde o homem utiliza recursos, seja materiais ou imateriais com o intuito de encontrar soluções para os problemas, trata-se, pois, de um processo produtivo, criativo e transformativo. Sendo assim, a tecnologia possibilita a inserção e a participação no contexto social, cultural e histórico das pessoas em sociedade. Permite ao ser humano a transformação do ambiente natural e social, interferindo nas soluções de

conflitos, contribuindo para a aprendizagem, a comunicação, a organização, o pensamento e a construção do conhecimento.

As Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) estão possibilitando algumas modificações com relação à educação e à aprendizagem (novas propostas curriculares, retomada de bases teórica construtivista e sócio- interacionista etc.). O que pode ser aprendido não mais é previamente planejado, nem precisamente definido de maneira antecipada. Os percursos da prática pedagógica e os perfis de competência estão se formando cada vez mais de maneira coletiva e, cada vez menos, têm-se a possibilidade de canalizar em programas ou currículos que sejam homogeneizadores.

Ao invés de uma aprendizagem estruturada por níveis, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo até saberes superiores, torna-se hoje importante preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxos, não lineares, dialéticos, que se reorganizam conforme os objetivos ou contextos nos quais cada sujeito ocupa.

Na educação, a tecnologia promove o desenvolvimento socioeducativo, já que permite o acesso à informação, além de gerar a interação entre os alunos e a expressão de múltiplas opiniões. Para tanto, faz-se necessário, que o professor seja incentivador, estimulador e reflexivo, fazendo com que os alunos desenvolvam um senso crítico no momento de sua utilização e posterior a ela, o que mobiliza os sujeitos interativos a fazer uso de metodologias inovadoras e criativas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2017) incentiva a modernização dos recursos e práticas pedagógicas com o apoio da tecnologia, para o Ensino Fundamental I, defendendo a sua utilização em duas competências gerais:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. 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, 2017, p.490).

Assim, é notável que a BNCC (2017) prevê o uso da tecnologia na escola para muito além de compreender seu uso, prevê um uso e criação tecnológicas digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas mais diversas práticas sociais. No F1(Fundamental I) orienta-se o trabalho com tecnologias na interação em ambientes virtuais, textos em formato digital, aulas em formato multimídia e avaliação em diferentes formatos, isso de forma crítica e consciente e em todas as áreas.

Segundo a BNCC (2017), a tecnologia é uma habilidade para o aprendizado, por isso a mesma pode e deve ser usada no letramento. A leitura digital é uma prática social. Com a pandemia do novo coronavírus, a tecnologia se tornou a ferramenta mais utilizada pelas escolas durante o distanciamento. Para que as aulas permanecessem em um processo contínuo de ensinar e de aprender, as escolas adaptaram as aulas com o uso de alguns aplicativos como o Google Meet, Google Classroom, Moodle, WhatsApp, Padlet, contribuindo assim, na transformação da sala de aula física em sala de aula virtual.

Contudo, não podemos deixar de compreender que a tecnologia quando bem utilizada torna-se um apoio na aprendizagem dos alunos, tomamos como exemplo os ambientes virtuais de aprendizagens, que são capazes de ultrapassar os limites da sala de aula, permitindo a constituição de novas comunidades de aprendizagem, garantindo que o processo de alfabetização e letramento seja algo possível de acontecer por mediação tecnológica, porém, torna-se fundamental, uma prática pedagógica bem planejada.

De acordo com Paulo Freire (2015), a alfabetização vai além do uso da língua escrita, é a junção de aspectos políticos, culturais, sociais e econômicos. Nessa premissa, o trabalho do professor frente ao objetivo de alfabetizar e letrar o aluno deve atender esses aspectos, porém tem-se o seguinte questionamento: como fazer isso utilizando a tecnologia como mediação pedagógica?

Com toda modernidade do século XXI, surge um novo modelo educacional, a educação 5.0, uma educação que interliga a tecnologia a sala de aula, com o intuito de preparar o estudante para lidar com o ambiente digital, e de proporcionar a melhoria na qualidade de vida das pessoas. A educação 5.0, almeja a transformação

do aluno como protagonista da sua aprendizagem, utilizando as tecnologias como potencializadora de novas práticas pedagógicas.

De acordo com Bettiga (2010), a tecnologia pode ser utilizada para enriquecer o ambiente educacional, tendo a construção do conhecimento através de um uso ativo, crítico e criativo, assim é essencial que o professor traga para suas aulas uma educação de múltiplas possibilidades. Sendo assim, a criança que interage com as tecnologias na constituição da leitura e da escrita, as compreendem como práticas sociais indissociáveis, como também, podem construir conhecimentos.

Por isso, alfabetizar e letrar, é preparar o aluno para a vida social, assim as práticas pedagógicas adotadas pelos docentes e instituições de ensino para a alfabetização, por mediação tecnológica é determinante para a criança na construção de novos conhecimentos que contribuirão para a transformação da sua realidade. Assim, apresentamos alguns aplicativos que foram analisados como suportes mediadores de aprendizagem das crianças no período da pandemia da Covid 19.

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E AS INTERMEDIÇÕES PEDAGÓGICAS NA APRENDIZAGEM COM AS CRIANÇAS

A revolução tecnológica impactou em todas as ações dos indivíduos, na educação trouxe inúmeras possibilidades para o ensino-aprendizagem, como as ferramentas dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, o AVA, esses são sistemas onde é possível encontrar conteúdos, atividades, ferramentas que constitui um curso, é uma sala de aula virtual, ou até mesmo uma escola virtual, aqui podem ser desenvolvidas atividades pedagógicas entre aluno e professor, e administrativas por parte da gestão escolar. O primeiro tipo de ambiente virtual foi a correspondência, seu uso data de 1856, na Alemanha, com o passar dos anos, o rádio e os impressos foram os responsáveis pelo ensino a distância, a partir dos anos 90, com a explosão e a disseminação das novas tecnologias que o sistema de ensino EaD evoluíram para os modelos de AVA que existem hoje. Esses ambientes surgiram para promover a educação além do campo geográfico, permitindo que alunos de todos os cantos tivessem acesso ao ensino.

Ao falar sobre o AVA, Silva (2003, p.62), apresenta que:

O ambiente virtual de aprendizagem é a sala de aula online. É composto de interfaces ou ferramentas decisivas para a construção da interatividade e da aprendizagem. Ele acomoda o web-roteiro com sua trama de conteúdos e atividades

propostos pelo professor, bem como acolhe a atuação dos alunos e do professor, seja individualmente, seja colaborativamente.

Um ambiente virtual de aprendizagem objetiva a construção de um espaço onde atividades educacionais são realizadas por meio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), além disso permite o acesso a grande quantidade de informações, gerando um ambiente colaborativo de aprendizagem, facilitando a comunicação entre alunos e professores, de maneira síncrona e assíncrona. Essas plataformas fazem do aluno o protagonista da sua própria aprendizagem, tendo autonomia e responsabilidade, trazendo a interação entre os envolvidos e um olhar detalhado dos educadores e gestores do desenvolvimento dos alunos, podendo assim intervir na busca pela aprendizagem. Itens como atividade, fóruns, chats, wikis, são exemplos de ferramentas que compõem um ambiente virtual, por meio deles o ensino se complementa, já que eles são um complemento das aulas presenciais não um substituto.

A aprendizagem via Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), é sim possível, para tanto é preciso que a escola e principalmente os professores estejam preparados e informados de como utilizá-la, por isso é essencial que os mesmos participem de formações sobre o tema, tenha uma infraestrutura física e digital adequada. No processo de ensino com apoio tecnológico o aluno é o centro e o educador o mediador, ele irá guiar, incentivar, desafiar seus estudantes na busca de um caminho que leve ao conhecimento.

Com tantos benefícios dos AVA para a educação, segue a análise de alguns ambientes contribuintes para aprendizagem da leitura e da escrita das crianças, com base em pesquisas bibliográficas e testes.

WhatsApp: Um ambiente contribuinte para a apropriação da leitura e da escrita é o WhatsApp, aplicativo criado em 2009, é um dos, se não for o aplicativo mais utilizado para a comunicação a distância, está presente na vida da maioria das famílias do mundo, desde crianças até idosos.

O WhatsApp como ferramenta pedagógica pode potencializar a aprendizagem da leitura e da escrita por meio do envio de atividades e pelo uso do teclado na troca de mensagens. Ao fazer uso do teclado para a escrita, a criança tem contato com os diferentes caracteres (letras, números, sinais de pontuação), ampliando assim o

conceito de que para escrever é preciso usar as letras, além de permitir o contato direto no diálogo.

Este aplicativo é de fácil uso e acesso, tanto para professores como para alunos, por meio dele o professor pode criar uma sala de aula/grupo onde irá desenvolver sua aula, seja por textos, vídeos, imagens, áudios, documentos, recursos multimodais capazes de possibilitar a aprendizagem e a construção de sentidos.

Realizou-se um teste com 4 alunas do 1º Ano do Fundamental I com essa plataforma, foi observado que é possível o letramento por esse mecanismo, porém, torna-se necessário que o professor esteja com um planejamento bem-organizado, pois, as crianças tomando por base as etapas propostas pela professora em seu planejamento conseguiram reconhecer as letras, formaram sílabas e escreveram algumas palavras, além de, analisar o banco de palavras que surgiu.

Sendo assim, esse aplicativo, durante as aulas remotas foi o principal elo entre escola e alunos, tanto para comunicação quanto para os meios pedagógicos. As escolas da rede pública do município de Ibitiara- Bahia, por exemplo, fizeram desse aplicativo um local de diálogo entre família e escola, além de sala de aula online, onde foram enviadas as atividades, orientações e vídeos aulas. Seu uso educacional é algo rápido e prático, simples e portátil, permite o trabalho coletivo, as discussões em grupo, cooperação e interatividade, também é versátil e de fácil interatividade.

Contudo, se faz necessário que o professor seja mediador de todo o processo formativo das crianças, para que esteja preparado a problematizar as situações diversas que surjam no decorrer do processo a fim de potencializá-las para a construção do seu próprio conhecimento.

Google Classroom: Outra ferramenta que apresenta significativas contribuições para o letramento por meios tecnológicos é o Google Classroom ou google sala de aula, ele é como uma sala de aula virtual, no qual o professor pode criar sua turma, postar as atividades, fornecendo devolutivas para as mesmas, podendo desenvolver diversas atividades pedagógicas com maior dinamismo, organização, otimização e formar turmas direcionando as atividades.

É um aplicativo considerado mais complexo do que o WhatsApp, pois, torna-se necessário que os usuários tenham e-mail para a sua participação no ambiente. No que se refere ao professor é importante estar cadastrado no Google Works Pace for Education Fundamentals. Sua organização é uma reprodução da sala de aula física no espaço virtual para trabalhar com crianças dos Anos Iniciais do Ensino

Fundamental. Com as turmas de 1º ano, é preciso que os alunos e famílias saibam utilizá-lo com maior conhecimento do aplicativo, apesar de ele ser considerado como auto formativo.

O Google Sala de Aula contribui para o desenvolvimento da leitura e da escrita quando o professor propõe atividades que envolvam a leitura e a escrita. Existe também a possibilidade de realizar devolutivas de feedbacks, promovendo discussões, colaborações, simplificando o processo e tornando o ensino mais produtivo. É um tipo de ambiente virtual de aprendizagem onde é possível o trabalho com a metodologia ativa da sala de aula, um ambiente de apoio ao aluno fora das paredes da escola.

Padlet: é um aplicativo semelhante a um quadro virtual, no qual pode ser colocado vários conteúdos: fotos, vídeos, textos; é uma ferramenta fácil de trabalhar, gratuita com versões pagas, para ser usada o professor precisa ter uma conta, porém os alunos não. Eles conseguem acessar pelo link do educador. Apresenta características colaborativas e interativas, onde há a defesa de ideias, culturas, de opiniões. No quesito de aprendizagem favorece o letramento por meio da escrita colaborativa com o aprimoramento dos alunos através das produções textuais, já que a postagem de textos é o recurso mais usado. O professor nessa ferramenta consegue produzir aulas mais prazerosas, trabalhando as múltiplas inteligências, respeitando e valorizando todas as aprendizagens, além disso os próprios portfólios e relatórios dos alunos podem ser desenvolvidos nessa plataforma e compartilhada com os pais, alunos e gestores da escola.

Além desses três ambientes virtuais de aprendizagem, existem muitos outros como o Moodle que é o mais utilizado. Isto nos faz compreender que é possível notar o quanto a tecnologia quando bem administrada no ensino pode gerar avanços. A escola e os professores precisam quebrar a barreira do medo da tecnologia, pois, sabemos que ela não irá substituir o grande e essencial papel do educador, contudo, é um apoio necessário para o planejamento pedagógico e as aulas, contribuindo para a inserção dos alunos no mundo digital. Esta possibilidade, nos faz pensar que trazer a realidade do aluno para a escola é a garantia de promover uma aprendizagem significativa, crítica e justa.

O método utilizado na pesquisa

Estudos e pesquisas sobre a tecnologia e educação vem crescendo a cada ano, as tecnologias são realidades da vida humana, potencializam as práticas pedagógicas

e expandem os espaços de aprendizagem, presente cada vez mais na educação, é tema de inúmeros trabalhos de especialistas educacionais, que apontam a relação delas, suas contribuições e limitações, tais trabalhos fazem parte das pesquisas científicas. A pesquisa científica é uma investigação complexa de determinado problema/tema, pautado em uma metodologia, é algo planejado, estruturado e organizado, que visa a busca de informações em várias fontes, com referencial teórico abrangente, que deve ser analisada de forma crítica.

Entre os métodos de pesquisa, destaca-se a pesquisa qualitativa e quantitativa, bibliográfica, de campo, de observação, entre outras, são utilizadas pelos pesquisadores no desenvolvimento e embasamento de seus artigos e produções científicas. Com isso este artigo foi produzido na abordagem qualitativa e bibliográfica, no qual o estudo bibliográfico deu-se por meio da leitura de artigos, textos, acesso a sites e vídeos, e, ele trata de um estudo aprofundado por meio de anotações e fichamentos.

O estudo bibliográfico possibilita o acesso a conhecimentos já produzidos de um determinado tema, requer uma leitura crítica com análise da veracidade. Segundo Boccato (2006), a pesquisa bibliográfica busca o levantamento e análise crítica dos documentos publicados sobre o tema a ser pesquisado com intuito de atualizar, desenvolver o conhecimento e contribuir com a realização da pesquisa. Já a pesquisa qualitativa em geral, busca a compreensão de aspectos sociais e comportamentais do ser humano, na educação estuda a prática social que ocorre na realidade, indo atrás da compreensão de vários elementos da realidade.

Sobre os resultados da pesquisa

A produção desse artigo é de grande relevância para a formação acadêmica de qualquer estudante. Os resultados nesse estudo foram anotados e sistematizados, com o intuito de embasar a nossa autoria no processo de construção de conhecimentos. Importa ressaltar, que encontramos como resultados da pesquisa os seguintes aspectos:

- O estudo acerca dos aplicativos tecnológicos em prol das práticas pedagógicas contribui para o entendimento da tecnologia como mediadora do processo de ensino-aprendizagem da lectoescrita das crianças.
- As práticas pedagógicas visam o desenvolvimento do aluno na sua aprendizagem e devem ser executadas pelo professor com planejamento cuidadoso e competência, sendo necessário um uso com objetivo definido.

- A aprendizagem via ambientes virtuais, assim como na sala de aula, permite ao aluno condições para o aprender, além de produzir saberes históricos e sociais, promovendo a aproximação entre os alunos e professores, com a troca de conhecimento e a construção de uma consciência crítica.

A análise dos ambientes virtuais utilizados principalmente durante a pandemia e aulas remotas mostrou um leque de possibilidades para a aprendizagem, no contexto de alfabetização e letramento, ampliando a visão de que ao ser bem utilizada, a tecnologia pode e deve contribuir com o ensino-aprendizagem de modo geral e especificamente, das crianças. Esta afirmação nos remete compreender que o mundo é tecnologia, as crianças são tecnológicas e trazer o ambiente delas para a sala de aula, torna a aula atraente, divertida, lúdica e prazerosa.

Assim, por meio dessa pesquisa de iniciação científica, é possível analisar de forma crítica a importância que o trabalho com a tecnologia em sala de aula e fora dela no contexto educacional pode potencializar, desde que haja planejamento e estudos por parte do professor, para que a escola e os docentes ressignifiquem o processo de aprendizagem da leitura e da escrita em prol de um ensino de qualidade, com alunos comprometidos, críticos e participativos nos processos educacionais e sociais.

Considerações Finais

Esta pesquisa objetivou a análise de ambientes virtuais de aprendizagem e sua utilização no contexto ensino-aprendizagem do Ensino Fundamental I, bem como, suas possibilidades no processo de leitura e de escrita. Para compreender as contribuições e influências dos AVA no processo de ensino-aprendizagem foram estudados e selecionados durante três meses alguns ambientes virtuais de aprendizagem, no qual realizamos um levantamento prévio e sistematizamos informações acerca do ambiente, apontando as vantagens e desvantagens deles para a aprendizagem da lectoescrita. Nesses ambientes virtuais, detectamos as potencialidades para o desenvolvimento de novas aprendizagens para o Ensino Fundamental I, suas características pedagógicas, administrativas e formativas. Feito isto, escolhemos três desses ambientes para uma pesquisa mais detalhada e precisa.

O uso dos ambientes virtuais de aprendizagem no processo de lectoescrita é possível, como mostrou a pesquisa. Estudos apontam que o trabalho planejado e com foco nas especificidades permite às crianças o desenvolvimento da leitura e da

escrita, ocorrendo por meio dos aplicativos presentes nos dispositivos tecnológicos e nas funções presentes em cada ambiente virtual de aprendizagem.

Ao fim da pesquisa concluímos que os objetivos e indagações foram alcançados e respondidos, abrindo ideias para novas buscas. A realização dessa produção acarretou grandes descobertas, considera-se um assunto pertinente para a educação, e os conhecimentos adquiridos por meio da investigação irão subsidiar a futuras práticas pedagógicas das crianças.

Importa salientar que a sociedade necessita cada vez mais de pesquisas para a busca de soluções para os novos problemas, para isso a pesquisa procurou a compressão de como as crianças podem aprender através da utilização dos ambientes virtuais de aprendizagem. Os conhecimentos gerados pela pesquisa promoveram avanços significativos para a minha prática pedagógica e contribuíram para a ressignificação de novos contextos de aprendizagem.

Para a sociedade educacional a pesquisa traz novos olhares para o fazer educacional, orientações que possam contribuir no contexto de aprendizagem da lectoescrita na virtualidade. Tendo em vista que, a globalização trouxe a tecnologia para a realidade de grande parte da população mundial, possibilitando mudanças significativas na vida humana, na escola não foi diferente.

Sendo assim, as tecnologias estão presentes na vida dos alunos cada vez mais. As crianças já dominam aparelhos digitais, como celulares e computadores, incluindo os mais variados aplicativos, por isso o trabalho com os ambientes virtuais que são dispostos pelas ferramentas tecnológicas, contribui com a aprendizagem, no sentido de ampliar a comunicação, a interatividade e a coletividade. A prática pedagógica nesses contextos de aprendizagem permite as crianças explorarem novos saberes, a se comunicarem e interagirem, a pesquisar, a ter ideias, a ter sua própria opinião, a serem ainda mais curiosas, além de favorecer a formação do sujeito e o desenvolvimento das mais variadas habilidades e competências, que perpassam pelo protagonismo da criança em seu contexto de aprendizagem.

Referências

Base Nacional Comum Curricular. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 03 de outubro de 2021.

BETTEGA, M. H. S. **Educação Continuada na Era Digital.** São Paulo: Cortez, 2010.

- BOCCATO, V. R. C. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006. Disponível em < A pesquisa bibliográfica Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83/2021 <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1896>> Acesso em: 03 de set.2020
- FREIRE, Paulo. MACEDO, Donaldo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra**. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015
- SILVA, Marco. **Educação online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa**. São Paulo: Edições Loyola, 2003
- LIMA JÚNIOR, Arnaud Soares de. **Tecnologias inteligentes e educação: currículo hipertextual**. Rio de Janeiro: Quartet; Juazeiro, BA: FUNDESF, 2005.
- SANTOS, Jocenildes Zacarias. Tese de Doutorado. **Aprendizagem da Lectoescrita pelas crianças no AVA Moodle**. 2014. Universidade do Estado da Bahia (UNEB).
- SYLVESTRE, Daniela Rebello Pereira. **O uso do padlet para os letramentos do estudante**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.7.n.1, jan. 2021.
- VASCONCELOS, Rebecca Schirmer de Souza, 1994- **Práticas multimodais no aplicativo WhatsApp [manuscrito] : apropriação da cultura escrita digital por crianças em processo de alfabetização** / Rebecca Schirmer de Souza Vasconcelos. - Belo Horizonte, 2019.