

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

FRANCIELI BRUCKCHEM PEIXOTO VOGT

# *Alfabetização & Letramento Digitais*

*Um estudo sobre as contribuições  
para a alfabetização e o  
letramento em tempos de cultura  
digital.*



PORTO ALEGRE  
2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Francieli Bruckchem Peixoto Vogt

**ALFABETIZAÇÃO & LETRAMENTO DIGITAIS:  
um estudo sobre as contribuições para a alfabetização e o letramento em  
tempos de cultura digital**

Porto Alegre  
2020

Francieli Bruckchem Peixoto Vogt

**ALFABETIZAÇÃO & LETRAMENTO DIGITAIS:  
um estudo sobre as contribuições para a alfabetização e o letramento em  
tempos de cultura digital**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de Educação da  
Universidade Federal do Rio Grande do  
Sul como requisito parcial à obtenção do  
grau de Licenciada em Pedagogia.

**Orientadora:**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Renata Sperrhake

Porto Alegre  
2020



Imagem<sup>1</sup>

Para a Professora Elídia Mara Grando que, com seus olhos marcantes; cheios de rímel e carinho; e com seu perfume inconfundível me inspirou a ser a Professora que sou hoje.

Com ela aprendi que alfabetizar é muito mais do que ensinar o “be a ba”, é conduzir por um mundo novo e cheio de imagens, canções, musicalidade, aromas e vida.

Eu fui uma das crianças que ela alfabetizou e nunca mais esqueci como é ser convidada a amar a sala de aula.

---

<sup>1</sup> Imagem resultante da pesquisa pela expressão “professora amorosa” no Google Imagens.

Disponível em: <[http://www.construirnoticias.com.br/wp-content/uploads/2015/11/professora\\_alunos\\_quadr\\_opt.jpg](http://www.construirnoticias.com.br/wp-content/uploads/2015/11/professora_alunos_quadr_opt.jpg)>. Acesso em: 10 set. 2020.

## **MINHA TOTAL GRATIDÃO**

Agradeço primeiramente à Deus, por nunca me abandonar e estar de braços abertos todas as vezes que decidi voltar para Seu colo.

Minha gratidão ao meu marido Paulo por me apoiar sempre em todas as decisões que tomei em minha vida desde o primeiro dia em que nos vimos há 12 anos. Por estar ao meu lado, por me motivar, amar, me ouvir chorar, gargalhar, reclamar, contar tantas histórias, gastar tanto dinheiro com EVA e materiais pedagógicos, por me levar nas papelarias e livrarias e me ajudar a escolher tantas canetas e livros infantis, por suportar meus dias de “ranço” e as horas incontáveis sentada diante do computador. Amor, tu és um parceiro e tanto! Obrigada!

Agradeço à minha mãe Rejane que me motivou ao decidir ser Professora; ao meu pai Mauro que me incentiva em cada escolha da minha vida; à minha irmã Júlia por me presentear com meu primeiro kit de materiais escolares quando fui para a escola pela primeira vez; e à minha irmã Maura por ter feito parte de uma infância cheia de brincadeiras incríveis e por me deixar sempre ser a professora quando brincávamos de escolinha.

Meu muito obrigada aos meus filhos de quatro patas Bento e Pink que se mantiveram ao meu lado (literalmente) durante cada dia, horas, minutos... Que compreenderam quando mamãe não pode sair para brincar, mas que também me arrancavam da cadeira e dos planejamentos para passar com eles nem que fossem alguns minutinhos. Que me mostraram que um cochilo de 15 minutos amontoados nós três no sofá era valioso de vez em quando.

Por fim, meu imenso reconhecimento, respeito e carinho por tantos PROFESSORES (e redijo esse título com letras garrafais no intuito de enaltecê-los como de fato merecem) que tive o imensurável prazer de encontrar durante esses anos de Faced e aprender a ser a melhor pessoa/profissional que puder ser. Em especial o Professor Rodrigo Saballa que me acolhe de braços abertos no fabuloso mundo da Educação Infantil sempre que desejo saltitar por lá e,

CLARO, à Professora (deusa) Renata Sperrhake que pegou em minha mão e me carregou para os confins da alfabetização com tamanha naturalidade que me fez esquecer o medo que sentia só de pensar na responsabilidade que é alfabetizar uma criança.

Ela fez isso com as principais características que emana: amor, humildade, honestidade e alegria. Desta forma, ficou difícil resistir e hoje estou aqui: apresentando um trabalho de conclusão de curso com a temática “alfabetização” e professora titular de uma turma de primeiro ano. *Renatchinha* tu é demais! Obrigada.

Instrumentos como lousas, penas de ganso, lápis, cadernos, folhas, entre outros, provocam pequenas revoluções nas modalidades de escrita e em seu ensino. A alfabetização contemporânea já está alterada pelo ambiente digital e por essa nova configuração tecnológica e a escola tem uma grande contribuição a dar nessa questão. (FRADE, 2014)

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação é resultado de uma Pesquisa Bibliográfica que teve como objetivo geral realizar uma pesquisa bibliográfica acerca dos termos 'Alfabetização Digital' e "Letramento Digital" no que tange aos processos de alfabetização realizados em ambientes variados e com a interferência de recursos digitais diversos. Para tanto, foram pautados três objetivos específicos: produzir uma pesquisa bibliográfica que trata do tema *alfabetização digital e letramento digital*; mapear a bibliografia encontrada dividindo-as em categorias por foco e tema de pesquisa; identificar, a partir da pesquisa bibliográfica, as contribuições dos autores para o processo de alfabetização tanto no ensino remoto quanto para as salas de aula presenciais a fim de favorecer o aprendizado dos alunos. O material empírico da pesquisa é composto por quarenta e cinco publicações produzidas no Brasil no período de 2010 a 2020. Essa pesquisa foi realizada em quatro repositórios digitais. Essas publicações foram organizadas em cinco eixos de análise, quais sejam: o uso de mídias e jogos digitais como facilitadores do processo de alfabetização; a influência do uso de tecnologias no processo de alfabetização; a importância da inovação digital no processo de alfabetização; a leitura e a escrita em suporte digital; a importância da capacitação de professores no trabalho com recursos digitais. Ao final desta pesquisa concluiu-se que ainda há relativamente poucas publicações que abordem especificamente o termo alfabetização digital e/ou as estratégias e recursos possíveis para este tema. Os trabalhos selecionados também mencionam poucas aprendizagens específicas da alfabetização e com maior frequência os conhecimentos do letramento, uma vez que consideram as influências das tecnologias no contexto social dos alunos em sua grande maioria. Ao observarmos os anos de publicação dos estudos vê-se um aumento na quantidade de publicações relacionadas ao uso dos recursos digitais em sala de aula e isso pode indicar que estamos em um processo de construção desta modalidade de pesquisa e área de interesse e, ao que tudo indica, no decorrer dos anos teremos uma quantidade ainda mais significativa de estudos com essa temática.

**Palavras-chave:** Alfabetização digital. Letramento digital. Alfabetização.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 METODOLOGIA.....</b>	<b>12</b>
<b>3 TEORIZANDO CONCEITOS.....</b>	<b>17</b>
3.1 ALFABETIZAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO DIGITAL.....	18
3.2 LETRAMENTO E LETRAMENTO DIGITAL.....	22
<b>4 ANÁLISES.....</b>	<b>27</b>
4.1 O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FACILITADORES DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	29
4.2 A INFLUÊNCIA DO USO DE TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	33
4.3 A INOVAÇÃO DIGITAL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	37
4.4 A LEITURA E A ESCRITA EM SUPORTES DIGITAIS.....	41
4.5 A IMPORTÂNCIA DA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NO TRABALHO COM RECURSOS DIGITAIS.....	44
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>60</b>
<b>APÊNDICE A – Organização dos eixos de análise.....</b>	<b>60</b>
<b>APÊNDICE B – Eixos de análise e trabalhos selecionados.....</b>	<b>61</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente estamos imersos em uma sociedade tecnológica. 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.

Comumente encontramos em nossas salas de aula crianças que acessam todo o tipo de informação quando querem. Temos visto, cada vez mais cedo, crianças dominando as plataformas de jogos, atividades, vídeos e tudo mais que um smartphone conectado à internet pode proporcionar.

Como educadores, estamos sendo pressionados por uma onda de tecnologia que nos obriga a repensar a sala de aula assim como as maneiras de abordar o conteúdo e promover o aprendizado. Temos diante de nós a geração do imediatismo que acha tedioso ouvir um áudio com mais de um minuto enviado no aplicativo de mensagens instantâneas; quem dirá ouvir um professor falando por horas.

Felizmente, a mesma tecnologia que literalmente brilha em tons de branco azulado diante dos olhos dos nossos alunos está também à nossa disposição. Tornar o processo de alfabetização um movimento sincronizado entre os meios de escrita e leitura manuscritos e os digitais, faz do nosso trabalho algo com muito mais sentido e atraente aos alfabetizandos. Temos que nos ater ao fato de que resistir à tecnologia já não é uma opção.

No início do ano letivo de 2020 fomos surpreendidos com uma pandemia que nos fez repensar muitas coisas e recriar hábitos tidos como comuns há gerações. Dentre essas reinvenções estavam as escolas e seu ensino. Passamos a necessitar da utilização do que vem sendo chamado de “ensino remoto emergencial” como única saída para a manutenção do ensino e das relações alunos/escolas. Nos deparamos com um cenário em que a adaptação passou a ser constante e até mesmo aqueles

que ainda resistiam, de certa forma, às mídias tecnológicas necessitaram se reinventar e organizar suas aulas em ambiente virtual<sup>2</sup>.

Com este cenário apresentado, muitas discussões surgiram acerca da eficácia desta modalidade de ensino. Além disso, também houve discussões sobre as dificuldades e benefícios do ensino remoto emergencial.

Meu objeto de estudo neste Trabalho de Conclusão de Curso foi a alfabetização digital, a partir do qual objetivou-se mapear o conhecimento já produzido sobre o tema e investigar como essa produção pode favorecer as estratégias para o ensino remoto na alfabetização. Esse objeto surgiu a partir do interesse pelo processo de alfabetização ocorrendo em meio a um cenário totalmente atípico e inesperado: uma pandemia.

Como professora alfabetizadora de uma turma de primeiro ano em uma escola da rede privada de ensino, localizada no município de Alvorada<sup>3</sup>, me vi repentinamente (no uso mais literal possível para essa palavra) em uma situação que, de início, me colocou de mãos atadas: alfabetizar crianças de 6 e 7 anos à distância. Antes do período de afastamento físico imposto pela pandemia, tinha em minhas mãos “tudo” o que precisava: plano de ensino impecável, materiais didáticos produzidos com muito afinho durante meu período de férias, uma turma maravilhosa com 19 (dezenove) crianças cheias de vontades e expectativas, enfim, era o cenário perfeito para um processo de alfabetização produtivo e potente. Mas, *no meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho*<sup>4</sup> e essa pedra se chama Coronavírus<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Consideremos aqui o fato de que as primeiras instituições a apresentarem um projeto de estudos e executarem o ERE foram as instituições privadas de ensino. As escolas das redes estaduais e municipais necessitaram de um período um pouco maior para a reestruturação e desenvolvimento do trabalho de acordo com as recomendações dos órgãos responsáveis pelas mesmas.

<sup>3</sup> Alvorada é um município da região metropolitana de Porto Alegre. Atualmente com 195.673 habitantes e o seguinte levantamento com relação ao número de escolas registradas no município: Escolas Municipais - 27; Escolas Estaduais - 17; Escolas Particulares - 6; Escolas de Educação Infantil - 2; Escolas de Ensino Superior - 1; Alunos na rede pública - 20 mil. Disponível em: <<https://alvorada.atende.net/#!/tipo/pagina/valor/23>>. Acesso em: 15 out. 2020.

<sup>4</sup> Excerto do poema intitulado “NO MEIO DO CAMINHO” de Carlos Drummond de Andrade. O poema *No Meio do Caminho* é uma das obras-primas de autoria do escritor brasileiro Carlos Drummond de Andrade. Os versos, publicados em 1928 na Revista de Antropofagia, abordam os obstáculos (pedras) que as pessoas encontram na vida. Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/poema-no-meio-do-caminho-de-carlos-drummond-de-andrade/>>. Acesso em 15 out. 2020.

<sup>5</sup> O Coronavírus é o vírus causador da COVID-19. A COVID-19 é uma doença infectocontagiosa originária da China e que atingiu a população mundial em dezembro de 2019. Atualmente, já foram registrados 38.554.552 casos no mundo todo que levaram à 1.092.864 óbitos. Disponível em: <<https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a>>

A pandemia atingiu a escola que trabalho no início de março, quando registrou-se a primeira suspeita de infecção de um dos alunos da instituição, e em seguida as aulas presenciais foram suspensas até segunda ordem. Em princípio, com total desconhecimento da realidade que estava por vir, acreditamos que seria algo muito provisório e rápido; pensávamos em uma suspensão de no máximo quinze dias.

Planejamos atividades de retomada de conteúdos e verificação de conhecimentos prévios dos alunos com o intuito de “prepararmos o terreno” para que, ao retornarmos, pudéssemos usar as atividades enviadas como ponto de partida para nosso trabalho. Após vinte dias de suspensão das aulas, e agora com o devido conhecimento e entendimento da proporção do que estava acontecendo no mundo, iniciamos um planejamento do que seria chamado de Ensino Remoto Emergencial (ERE). Foi com a necessidade desse novo tipo de planejamento que surgiu a minha primeira inquietação: como vou alfabetizar crianças tão pequenas à distância?

Iniciei aí a minha busca por publicações, materiais, opiniões, posicionamentos de alfabetizadores mais experientes do que eu acerca deste assunto. Durante as buscas, um termo em especial começou a se repetir: *alfabetização digital*. Não demorou para que encontrasse a definição para este termo em uma das fontes mais respeitadas do país. No Glossário Ceale “o termo tem sido usado para designar um tipo de aprendizado da escrita que envolve signos, gestos e comportamentos necessários para ler e escrever no computador ou em outros dispositivos digitais” (FRADE, 2014); estava aí uma das necessidades que meus alunos encontrariam nessa nova fase: escrever e ler a partir de variados suportes digitais.

Passei a nortear meu trabalho e meus estudos em direção a formas de promover um ambiente digital atrativo e eficiente para meus alunos em fase de alfabetização. Dentre tantas dúvidas que permeavam meus pensamentos uma se sobressaiu: “De que forma podemos promover a alfabetização dos nossos alunos em aulas na modalidade de ensino remoto emergencial, sendo os alfabetizados ainda tão pequenos e ‘digitalmente imaturos ou pouco experientes’?”.

Dentre muitos termos estavam as expressões *alfabetização digital* e *letramento digital* que, por motivos óbvios, de súbito chamaram minha atenção. Fui então em busca de aprofundamento sobre estes termos, seus significados e conteúdos que

pudessem me auxiliar em minhas aulas com meus alunos e tornar o meu papel como educadora e o deles como estudantes algo mais leve, significativo e válido. Afinal, se eu compreendesse claramente esses conceitos e de que formas eles contribuem para o aprendizado dos alunos estaria ali uma possibilidade de solução para meu questionamento.

Diante deste panorama, a questão que guia esta investigação, que metodologicamente se configura como uma pesquisa bibliográfica, é: qual o estado do conhecimento sobre alfabetização digital e como essa produção pode favorecer as estratégias para o ensino remoto na alfabetização?

Para isso o objetivo geral é: realizar uma pesquisa bibliográfica acerca dos termos “Alfabetização Digital” e “Letramento Digital” no que tange aos processos de alfabetização realizados em ambientes variados e com a utilização de recursos digitais diversos. Para tanto, desdobraremos este objetivo geral nos objetivos específicos que seguem: produzir uma pesquisa bibliográfica que trata do tema *alfabetização digital e letramento digital*; mapear a bibliografia encontrada dividindo-as em categorias por foco e tema de pesquisa; identificar, a partir da pesquisa bibliográfica, as contribuições dos autores para o do processo de alfabetização tanto no ensino remoto quanto para as salas de aula presenciais a fim de contribuir com o aprendizado dos alunos. Cabe aqui também destacar que o material empírico que compõe esta pesquisa é formado por pesquisas e estudos realizados anteriormente ao período de pandemia e isso, certamente, interferiu diretamente na forma como essas publicações apresentam seus dados e resultados.

Além desta introdução este trabalho está organizado em outros seis capítulos: a *METODOLOGIA*, onde descrevo cada passo realizado durante o processo de busca pelas publicações citadas no decorrer deste trabalho, assim como o quantitativo de publicações encontradas e selecionadas para esta pesquisa; o capítulo denominado *TEORIZANDO CONCEITOS*, onde estão localizados os principais conceitos tratados nesta pesquisa e seus respectivos referenciais teóricos; as *ANÁLISES*, onde é possível encontrar os cinco eixos de análises descritos nesta pesquisa e seus respectivos apontamentos; as *CONSIDERAÇÕES FINAIS*, onde trato dos fechamentos e encerramentos de cada um dos temas aqui abordados; a *REFERÊNCIA*, onde estão citados todos os autores e seus respectivos referenciais teóricos utilizados nesta pesquisa e, por fim, os *APÊNDICES*, onde estão localizados os trabalhos aqui

utilizados organizados em uma tabela por eixo de análise e contendo seus respectivos endereços de localização.

## 2 METODOLOGIA

Um dos elementos fundamentais de uma sociedade constituída de inúmeros processos e tendo, dentre eles, a globalização é, sem dúvida, o conhecimento. Temos vivido uma relação de dependência, no que tange ao desenvolvimento econômico, com os avanços e as inovações tecnológicas.

É sabido que há uma relação inquestionável entre a produção de conhecimento de uma sociedade e o desenvolvimento econômico da mesma. Desta forma, a produção de pesquisas e estudos dos mais variados tipos é intrinsecamente ligado à ascensão econômica e cultural. No decorrer dos anos, muitas pesquisas têm sido fomentadas e incentivadas principalmente pelas universidades e instituições de apoio à pesquisa. Ao que tudo indica, as pesquisas realizadas vêm criando um banco de dados importante para nossos estudos e futuras buscas por conhecimento, facilitando o momento de interação entre o pesquisador e o objeto de pesquisa.

Este trabalho se configura como uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. Aqui, torna-se importante ressaltar as principais diferenças entre pesquisa bibliográfica e revisão bibliográfica:

Não é raro que a pesquisa bibliográfica apareça caracterizada como revisão de literatura ou revisão bibliográfica. Isto acontece porque falta compreensão de que a revisão de literatura é apenas um pré-requisito para a realização de toda e qualquer pesquisa, ao passo que a pesquisa bibliográfica implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório. (LIMA; MIOTO, 2007, p. 38).

Sabe-se que uma pesquisa bibliográfica tem como um de seus principais objetivos investigar as produções e publicações acerca de um determinado assunto e/ou tema. A qualidade da pesquisa realizada e dos trabalhos selecionados para a mesma interfere diretamente em seu resultado final, assim como em sua importância e sua contribuição para as futuras produções. A pesquisa por si só é um processo baseado em uma atividade científica de busca e produção. Ao dispor-se a realizar

uma pesquisa, com qualquer metodologia, precisamos nos atentar aos detalhes, às expressões, às falas, aos empasses e questionamentos a fim de realizarmos um estudo que possua validade e seja de fato fundamentado nas ideias e contribuições apresentadas pelos autores. É como preparar uma receita especial: precisamos separar os ingredientes que realmente precisamos e depois, dentre eles, fazer uma nova seleção daqueles que deixarão o resultado da receita realmente perfeito, valioso e único. Torna-se imprescindível a vinculação entre o pensamento e a execução para obter-se como resultado um objeto de estudo interessante e válido para o leitor e/ou futuro pesquisador.

Essa pesquisa, em particular, apresenta como objeto de estudo a *alfabetização digital*. Esse objeto, por sua vez, “apresenta especificidades pois ele: é histórico; possui consciência histórica; apresenta uma identidade com o sujeito; é intrínseca e extrinsecamente ideológico; é essencialmente qualitativo” (LIMA; MIOTO, 2007, p. 39); desta forma, podemos considerar essa pesquisa como pesquisa qualitativa. Além disso, essa pesquisa também possui características de uma *pesquisa bibliográfica narrativa* uma vez que gostaria de expor aqui também o meu posicionamento diante das produções selecionadas.

Para atender ao objetivo geral deste trabalho, que também pode ser enunciado como realizar uma pesquisa bibliográfica acerca dos termos “Alfabetização Digital” e “Letramento Digital” no que tange aos processos de alfabetização realizados em ambientes variados e com a utilização de recursos digitais diversos; foram pesquisados trabalhos publicados em quatro bases disponíveis: Sistema de Bibliotecas da UFRGS (Sabi+); Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (CTDC); Portal de Periódicos da CAPES (PPC); Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD). Desta maneira foram realizadas buscas a nível regional e nacional, a fim de contemplar de maneira mais abrangente possível o campo de pesquisa no contexto brasileiro.

Para realizar a busca foram utilizados como descritores os termos “alfabetização AND digital” e “letramento AND digital”; ao final da busca por esses dois termos acrescentei também a pesquisa por um terceiro termo, “computador AND alfabetização”, com o objetivo de verificar a possível existência de novos resultados interessantes. No entanto, a busca por esse termo levou a resultados direcionados à informática e não aos processos de alfabetização e aqueles que eram relevantes

estavam repetidos com as bases pesquisadas anteriormente; desta forma, os resultados encontrados a partir deste termo não foram interessantes nessa pesquisa.

Neste momento torna-se importante ressaltar que foram realizados alguns refinamentos nos campos de busca disponíveis nos repositórios que foram fundamentais para que pudesse ajustar a pesquisa e atender à área de interesse. Os refinamentos de pesquisa utilizados foram: temporal: foram considerados trabalhos de 2010 a 2020; idioma: foram considerados apenas trabalhos em língua portuguesa.

Ao todo foram encontrados 4.148 (quatro mil, cento e quarenta e oito) já considerando os refinamentos de busca; desconsiderando as repetições ocorridas nas quatro bases e incluindo os resultados pelo terceiro termo supracitado. O quantitativo total de resultados encontrados em cada base ficou da seguinte maneira: Sabi+, 250 resultados; CTDC, 1.155 resultados; PPC, 538 resultados; BDTD, 2.205 resultados. É possível perceber um volume massivo de resultados se considerarmos a somatória das três buscas realizadas em cada base. No entanto, quando se compara os resultados das três fontes há uma grande quantidade de repetições, assim como uma quantidade considerável de resultados direcionados a outras linhas de interesse que não a alfabetização de crianças pertencentes a turmas iniciais do processo de alfabetização.

Muitos dos trabalhos e publicações encontrados remetem o assunto ao processo de alfabetização de jovens e adultos, ao processo de alfabetização digital no que tange ao processo de inserção do sujeito em um meio digital ou ainda a conceitos de formação de professores atuantes em sala de aula, mas que precisam ser inseridos em ambientes digitais de modo geral. Com isso, e considerando que minha linha de interesse estava em prol da utilização dos meios digitais como facilitadores do processo de alfabetização e letramento de crianças em idade que contemple os primeiros anos do ensino fundamental, pude desconsiderar uma quantidade significativa de resultados a partir da observação dos títulos das publicações encontradas nos resultados.

Desta maneira, após registrar esse volume de trabalhos, comecei a realizar a leitura de todos os títulos das publicações encontradas com a finalidade de identificar incongruências ou assuntos destoantes do meu objeto de pesquisa. Ao constatar títulos condizentes com minha área de interesse, realizei a leitura dos resumos dos trabalhos. Desta forma, consegui verificar o conteúdo proposto por cada trabalho selecionado e se ele se ajustava aos objetivos desta pesquisa.



Todas as publicações interessantes para essa pesquisa foram registradas em uma tabela contendo as principais informações de cada trabalho. Após, o quantitativo dos resultados foi resumido na tabela que segue:

Tabela 1: Trabalhos obtidos na busca.

BASE DE DADOS	TRABALHOS OBTIDOS NA BUSCA			NÚMERO DE TRABALHOS SELECIONADOS (EXCLUÍDAS AS REPETIÇÕES DE UMA BASE PARA OUTRA)
	Termos utilizados			
	“alfabetização” AND “digital”	“letramento” AND “digital”	“computador” AND “alfabetização”	
Sabi +	100	85	65	18
Catálogo de Teses e Dissertações da Capes	319	770	66	19
Portal de Periódicos da Capes	209	211	118	4
Biblioteca Digital de Teses e Dissertações	907	1219	79	4
<b>TOTAL</b>	<b>1535</b>	<b>2285</b>	<b>328</b>	<b>45</b>

Fonte: Autora.

Com a observação da tabela acima, pode-se perceber que houve uma considerável diminuição no quantitativo de publicações relevantes para essa pesquisa. Isso se deu em função da seleção dos trabalhos escolhidos que excluiu as repetições de publicações (algumas publicações estão presentes nas quatro bases de busca e em todos os termos utilizados; ou seja, um mesmo trabalho pode ser encontrado de doze maneiras diferentes se considerarmos as quatro bases e os três

termos usados), excluiu também trabalhos que consideravam públicos que não as crianças em idade escolar apreendidas nas classes de alfabetização regulares (6-7 anos nos primeiros anos do ensino fundamental I). Além disso, foram desconsiderados trabalhos com foco em temas como *formação de professores (que não se enquadrassem em classes de alfabetização)*, *alfabetização de jovens adultos e/ou idosos*, *alfabetização de crianças com deficiência neurológica*, *alfabetização de crianças com dificuldades escolares*, *alfabetização de crianças com síndrome de down*, *alfabetização de crianças com dificuldades/deficiências motoras*, *alfabetização de crianças/indivíduos surdos*, *alfabetização de crianças/indivíduos portadores de autismo*, dentre outros que foram, assim como estes citados, encontrados com considerável frequência durante a busca.

Ao todo, serão considerados aqui quarenta e cinco resultados que são interessantes ao problema de pesquisa proposto e que compõem o material empírico desta pesquisa.

### 3 TEORIZANDO CONCEITOS

Início a escrita desta parte conceituando dois termos que aparecerão com demasiada frequência neste trabalho: a alfabetização digital e o letramento digital. De acordo com Frade (2014), alfabetização digital é um termo que “tem sido usado para designar um tipo de aprendizado da escrita que envolve signos, gestos e comportamentos necessários para ler e escrever no computador e em outros dispositivos digitais”.

A autora ainda traz outro ponto fundamental para nosso pensamento:

Os instrumentos digitais trazem novas formas de produção, transmissão, circulação e divulgação dos escritos. No caso da *alfabetização digital*, se entrecruzam o uso do instrumento de registro, os usos sociais da escrita, os sistemas representação (letras, sinais gráficos, ícones, cores, sonoridades, imagens fixas e em movimento) no mesmo suporte- e estas formas interferem mutuamente no gesto de escrever e no pensamento sobre o funcionamento da escrita. (FRADE, 2014).

Já o letramento digital tem relação com o ato de ler e produzir textos em ambientes como e-mails, redes sociais, internet, plataformas de jogos online e suportes digitais como tablets, computadores, celulares, videogames e as práticas sociais que envolvem essa demanda. Para que o indivíduo seja considerado digitalmente letrado, precisa dominar a comunicação, independente do propósito, nos ambientes digitais que se apresentam.

Antes de aprofundar os conceitos de Alfabetização e Letramento Digitais, trago os conceitos de alfabetização e letramento propriamente ditos, pois creio que seja de suma importância deixarmos todos estes conceitos claros e definidos para que haja um sentido e uma razão estabelecidos a todos os leitores deste trabalho. Por conseguinte, tratarei destes conceitos individualmente, porém, sem separá-los totalmente. Imagine uma teia de aranha; ao observá-la atentamente conseguimos distinguir cada uma de suas extensões, retas e linhas; porém, não conseguimos deixar de perceber que todas as suas pontas estão ligadas de alguma forma. Desta mesma forma tratarei dos termos citados anteriormente: cada um tem a sua função, porém estão todos interligados.

### 3.1 ALFABETIZAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

Para um professor em início de sua carreira como alfabetizador, que é em especial meu próprio caso, é realmente um impacto quando saímos do curso inicial de formação e nos deparamos com uma turma composta por dezenas de alunos e temos como objetivo fazê-los escritores e leitores. Na formação leitora não há meio termo, ou o aluno aprendeu ou não aprendeu; e isso assusta assim que percebemos o tamanho da responsabilidade que recai sobre nossas costas. E, ao que tudo indica, a formação inicial não mensura tamanha incumbência a nós, professores iniciantes, ao menos não inteiramente.

Em vista disso, para que possamos de fato exercer um trabalho efetivo pelos caminhos da alfabetização devemos nos dedicar ao estudo constante que garantirá nossa atualização como profissionais, tornando-nos partícipes do que está sendo proposto no cenário escolar atual e ainda, fazendo com que sejamos capazes de elaborar as melhores estratégias didáticas para nossos alunos com base no que temos presente nas raízes da história da alfabetização em conjunto com o que vem sendo apresentado na atualidade.

Soares (2014a), trouxe um conceito de alfabetização muito claro e sintético publicado no Glossário Ceale que diz: “alfabetização é o processo de aprendizagem do sistema alfabético e de suas convenções, ou seja, a aprendizagem de um sistema notacional que representa, por grafemas, os fonemas da fala”. É comum haver um acordo com relação ao conceito de "alfabetização" referindo-se ao "processo de ensinar a ler e escrever", a resposta recebida diante da pergunta “O que é alfabetização?” é massivamente esta.

Porém, entre aqueles que exercem sua profissão no meio educacional, esse conceito vem sendo questionado desde que, na crescente demanda social pela leitura e escrita nas sociedades “grafocêntricas”<sup>6</sup>, percebeu-se que o ato de saber ler e escrever já não era mais suficiente quando o que se deseja é a formação de um cidadão crítico, consciente e partícipe de uma sociedade. Foi então que houve a necessidade da expansão do conceito de alfabetização para incluir o uso da

---

<sup>6</sup> GRAFOCÊNTRICA: diz-se da sociedade que é centrada na escrita. Definição disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/grafoc%C3%AAAntrica/>>. Acesso em: 14 out. 2020.

alfabetização de forma eficaz em uma situação social em que existe a linguagem escrita.

É muito comum também caracterizarmos o processo de alfabetização como o ato de apropriar-se de um código; no entanto, um código caracteriza-se como algo que substitui caracteres já existentes e não é isso que ocorre com a língua escrita. Neste processo há a necessidade de se estabelecer um sistema de representação em que uma letra, ou conjunto de letras (grafema), representa um som (fonema) e isso difere muito de um código em si.

Encontrar novos métodos para alfabetização sempre foi uma das tarefas e objetivos básicos dos alfabetizadores. Desde muito cedo as crianças estão imersas em ambientes onde há a necessidade de leitura e escrita, tendo o ato de ler e escrever como objeto cultural frequentemente presente em seu mundo.

Nosso sistema de escrita está organizado de forma que o objeto principal de aprendizagem é a forma de representação das menores unidades sonoras em unidades gráficas por isso, é denominado de *sistema de escrita alfabético*. O princípio básico é que todo som pode ser representado por grafemas e todos os grafemas constituem um som. Além disso, nosso sistema de escrita é também ortográfico, pois se utiliza de convenções dessa natureza no processo de representação de sons em caracteres escritos, sendo, portanto, mais adequado nomearmos esse sistema de alfabético-ortográfico. Esse aprendizado desempenha um papel importantíssimo no processo de alfabetização e pode-se dizer que está de fato constituído quando o alfabetizando compreende o princípio da correspondência entre os grafemas e os fonemas e as convenções próprias da escrita, e podemos dizer, então, que ele se apropriou do sistema de escrita que utilizamos na língua portuguesa.

Um dos aspectos mais interessantes, na minha opinião, com relação ao processo de aprendizagem da leitura e da escrita é que os alunos não precisam, necessariamente, saber ler e escrever para que possamos iniciar o trabalho com leitura de textos, por exemplo. Muito pelo contrário, o trabalho com textos conhecidos e que fazem parte do cotidiano das crianças é um aliado para um processo efetivo e com significado da aquisição da leitura e da escrita.

Ao longo do tempo, percebe-se que os diferentes entendimentos para o conceito de alfabetização, principalmente no que diz respeito à leitura e a escrita, recebem interferências diretas do contexto social e cultural em que estão sendo considerados. Desta maneira, em algumas circunstâncias a leitura é tratada como o

objeto de conhecimento inicial da língua, já em outros momentos temos a escrita como objeto principal; ou seja, a definição da palavra alfabetização sempre considera um ou alguns dos componentes do processo de forma privilegiada. Mas o que se percebe também é que todas as teorias concordam que o uso da linguagem requer a observação de aspectos peculiares presentes no processo de alfabetização que acabam por torná-lo complexo e fazendo com que demande diversas competências do indivíduo envolvido.

A alfabetização acaba tendo numerosas definições em consequência da multiplicidade de facetas que envolvem seu processo. O verbete “leitura” trazido no *Dicionário de Alfabetização*<sup>7</sup> publicado por Harris e Hodges (1999), por exemplo, traz treze definições para o termo e ressalta que as definições sempre devem levar em consideração o contexto onde estão inseridas e, ainda, considera as fases de desenvolvimento do aprendiz e as suas diferentes concepções de leitura.

As concepções de aprendizagem da língua escrita diferem-se pelos componentes que se envolvem no processo. Esses componentes, nomeados como facetas por Soares (2016), são responsáveis pela diferenciação de competências estabelecidas entre os objetivos a serem atingidos e os métodos que serão utilizados.

De acordo com a autora,

Três principais facetas de inserção no mundo da escrita disputam a primazia, nos métodos e propostas de aprendizagem inicial da língua escrita: a faceta propriamente *linguística* da língua escrita – a representação visual da cadeia sonora da fala; a faceta *interativa* da língua escrita – a língua escrita como veículo de interação entre as pessoas, de expressão e compreensão de mensagens; a faceta *sociocultural* da língua escrita – os usos, funções e valores atribuídos à escrita em contextos socioculturais. (SOARES, 2016, p 28-29).

Desta forma, ela considera a faceta linguística da língua escrita como a designação de alfabetização propriamente dita, uma vez que está sendo considerado o sistema alfabético-ortográfico e sua apropriação juntamente com as convenções da

---

<sup>7</sup> No original, *The Literacy Dictionary*, é a palavra *reading* que encabeça o verbete; essa palavra tem, na verdade, um sentido mais amplo que o da palavra leitura, porque é usada, no inglês, para designar o processo de aprendizagem inicial da língua escrita; como essa aprendizagem teve sempre como foco a leitura, a palavra *reading* corresponde ao que, na língua portuguesa, chamamos alfabetização. Acrescente-se ainda que a tradução, no título do Dicionário, de *literacy* por *alfabetização* é também inadequada, pois *literacy*, na língua inglesa, não corresponde à alfabetização em português; no próprio Dicionário, o verbete *literacy* é traduzido por *lectoescrita*, o que restringe grandemente o sentido da palavra que, em português, se tem traduzido por letramento (literacia, em português europeu).

escrita, demandando assim processos e estratégias específicas de aprendizagem e de ensino. Já as facetas interativas e socioculturais são consideradas como as definidoras do processo de letramento uma vez que consideram as habilidades de produção e compreensão de textos e ainda as interações sociais e culturais que envolvem a escrita.

Discutimos até aqui um conceito de Alfabetização. Mas e a *Alfabetização Digital*? No que difere do termo *Alfabetização* que temos tratado até o momento?

Esses questionamentos permeiam o pensamento até mesmo dos mais experientes com relação ao uso dos termos de maneira correta e coerente. Para muitos a alfabetização digital tem relação com o ato de “alfabetizar digitalmente” pessoas que ainda não possuem acesso às tecnologias atuais. Ou ainda, formar educadores e gestores “digitalmente alfabetizados” a fim de torná-los competentes em sua interação com as mídias digitais que os cercam e poderem utilizá-las em seu cotidiano. Destas duas definições, massivamente encontradas durante esta pesquisa bibliográfica nos repositórios digitais, poderia dizer que a segunda seja a que mais se aproxima do objetivo deste trabalho. No entanto, embora próximo, ainda não é a definição ideal do que está sendo proposto aqui; afinal, o que quero é trazer à tona na discussão diz respeito a como está ocorrendo o relacionamento entre os processos de alfabetização e a utilização dos recursos digitais que podem ser usados como facilitadores desses processos. Frade (2014) relaciona o termo alfabetização digital com o ato de alfabetizarmos utilizando recursos digitais variados, desta forma “podemos pensar numa alfabetização feita com instrumentos digitais, em ambiente digital e no contexto de letramento digital. Os instrumentos digitais trazem novas formas de produção, transmissão, circulação” (FRADE, 2014). É exatamente neste ponto que iremos trabalhar e trazer elementos que contribuam com um entendimento de que a alfabetização digital é um processo que caminha junto com o da alfabetização propriamente dita e que chega em nossas salas de aula como um recurso facilitador para a aquisição e desenvolvimento da leitura e da escrita de uma geração que nasce imersa na tecnologia digital.

### 3.2 LETRAMENTO E LETRAMENTO DIGITAL

É muito interessante observar a criança em seus primeiros contatos com a leitura de livros com histórias conhecidas por ela. Geralmente, um dos primeiros passos dados é a memorização das imagens contidas nas páginas da publicação em questão. Depois, vem a relação entre as frases narradas pelo leitor com as imagens já memorizadas nas páginas. Logo após esta fase, a criança já começa a contar a história como se estivesse lendo-a e para isso, mais uma vez, utiliza as ilustrações para basear-se e poder avançar na cronologia da história.

Obviamente essa consideração sobre a leitura está feita de forma muito sintética, uma vez que o processo por completo se dá de forma mais longa e carregado de muitos detalhes a serem considerados e analisados. No entanto, meu objetivo com este exemplo é trazer à luz a importância do trabalho com textos, livros, revistas, jornais e todos os mais variados suportes de leitura possíveis já no começo do processo de alfabetização, ou até anteriormente a ele. A utilização destes materiais nos dá um ponto de partida para o trabalho com as letras, sílabas, palavras, frases, com algo que seja familiar e atrativo à criança; tornando-se assim um recurso que contextualiza e dá sentido à aprendizagem da leitura e da escrita. O trabalho realizado desta maneira acaba por linkar os dois processos: a alfabetização e o letramento.

Quando se trata de aprendizagem, precisamos levar em consideração aquilo que faz sentido para o aluno. Se não fizer sentido para ele, não haverá motivação para o aprender e, em consequência, não haverá um aprendizado prazeroso, válido e efetivo.

Ao iniciar o diálogo sobre “fazer sentido para o aluno” podemos adentrar no conceito de *letramento*. Segundo Soares (2014b):

Letramento é o desenvolvimento das habilidades que possibilitam ler e escrever de forma adequada e eficiente, nas diversas situações pessoais, sociais e escolares em que precisamos ou queremos ler ou escrever diferentes gêneros e tipos de textos, em diferentes suportes, para diferentes objetivos, em interação com diferentes interlocutores, para diferentes funções.

O termo letramento surgiu da necessidade de ampliar o conceito de alfabetização. A ampliação de um termo já existente não é algo simples de se fazer e requer modificações em diversos conceitos, que vão desde a tradição linguística até as definições em dicionários, passando pelo uso corrente e senso comum,



modificando um significado que se consolidou na língua. Desta forma, preferiu-se a criação de um novo termo e a sua relação com o termo já usual. Assim surgiu o termo, comumente utilizado atualmente, *letramento*.

De forma muito simplificada, podemos caracterizar os processos de alfabetização e letramento como o ato de aprender a ler e escrever e o ato de aprender a fazer o uso social da leitura e da escrita, respectivamente. O termo letramento muito se refere à forma como o indivíduo irá responder às demandas linguísticas impostas pelo convívio social em que está inserido, fazendo assim uma utilização da leitura e da escrita de forma competente.

Este termo amplia generosamente o conceito de alfabetização. Perceba que agora já não estamos mais resumidos em apenas ensinar o aluno a ler e escrever, mas ensiná-lo a fazer uso da leitura e da escrita em sua vida a fim de exercer sua cidadania, sua relação com os outros e com a cultura, com o mundo e com ele mesmo. Promover um espaço de letramento vai além do espaço alfabetizador e requer estudo e ensino específicos, atenção, escuta ativa e interesse por ambas as partes. Daí a necessidade de se trazer aquilo que faz sentido ao aluno, pois é aí que se inicia uma proposta *alfaleturada*<sup>8</sup> que será recebida de braços abertos pelos estudantes e abraçada por seu interesse e disposição pelo aprender.

Apesar de ser um termo valioso para nós, professores alfabetizadores, e para todos aqueles que estudam a área da alfabetização, o letramento tem sido objeto de discussão há muito tempo.

A partir dos anos 50 e até o último Censo (2000), os questionários passaram a indagar se a pessoa era capaz de “ler e escrever um bilhete simples”, o que já evidencia uma ampliação do conceito de alfabetização: já não se considera alfabetizado aquele que apenas declara saber ler e escrever, genericamente, mas aquele que sabe usar a leitura e a escrita para exercer uma prática social em que a escrita é necessária. (SOARES, 2003, p. 10-11).

A citação acima mostra décadas de estudos e discussões ao que se refere às expressões alfabetização e letramento.

---

<sup>8</sup> Referência ao termo “ALFALETRAR” que vem da união do termo *alfabetizar* (ensinar a tecnologia do sistema alfabético e ortográfico) com o termo *letrar* (desenvolver habilidades de uso da leitura e da escrita em contexto social e cultural) e nomeia o Projeto Alfaleturar que nasceu em 2007, da parceria entre a professora emérita da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Magda Soares, e a Secretaria de Educação do Município de Lagoa Santa (MG). Disponível em: <<http://www.alfaleturar.org.br/sobre-o-alfaleturar>>. Acesso em 14 out. 2020.

A sociedade atual apresenta demandas e características nas quais se faz necessário que seus indivíduos sejam alfabetizados e letrados. No entanto, Soares (2009) chama a atenção para um detalhe importante: podemos ter pessoas que não são alfabetizadas e mesmo assim apresentam certo nível de letramento assim como também teremos indivíduos alfabetizados e que não são letrados. Ela ressalta que:

Uma criança pode ainda não ser alfabetizada, mas ser letrada: uma criança que vive num contexto de letramento, que convive com livros, que ouve histórias lidas por adultos, que vê adultos lendo e escrevendo, cultiva e exerce práticas de leitura e de escrita: toma o livro e finge que está lendo (e aqui de novo é interessante observar que, quando finge ler, usa as convenções e estruturas linguísticas próprias da narrativa escrita), toma papel e lápis e “escreve” uma carta, uma história. Ainda não aprendeu a ler e escrever, mas é, de certa forma, letrada, tem já um certo nível de letramento. Uma pessoa pode ser alfabetizada e não ser letrada: sabe ler e escrever, mas não cultiva nem exerce práticas de leitura e de escrita, não lê livros, jornais, revistas, ou não é capaz de interpretar um texto lido; tem dificuldades para escrever uma carta, até um telegrama – é alfabetizada, mas não letrada. (SOARES, 2009, p. 47).

Ao atentarmos-nos para esses detalhes podemos compreender que as expressões *alfabetização* e *letramento* se complementam e, mesmo assim, representam duas vias de acesso distintas, em que uma se refere à técnica de leitura e escrita propriamente dita (alfabetização) enquanto a outra diz respeito ao uso social da leitura e da escrita (letramento). Contudo, é imprescindível que esses caminhos tenham um traçado simultâneo, uma vez que as aprendizagens inferidas a cada um deles não são pré-requisitos para que o outro aconteça e sim aprendizagens que ocorrem no mesmo espaço de tempo.

Desta forma, compreendemos que o processo de letramento digital diz respeito ao uso de variados suportes de leitura e escrita em seu cotidiano social, principalmente aqueles que se utilizam de plataformas digitais. Isto é, ser um indivíduo digitalmente letrado é ter a possibilidade de utilizar recursos digitais em seu cotidiano tornando esses recursos como opções dentre os já tradicionais meios de leitura e escrita.

Por fim, observando nossa “teia” tecida até o momento, temos bem claros os dois termos discutidos até o momento. Essa clareza facilitará muito as discussões e apontamentos que ocorrerão em seguida, pois falaremos destes mesmos termos, porém visto de uma outra perspectiva: a digital.

O mundo tem evoluído e com ele novas metodologias de ensino têm surgido. Em uma massiva extensão temos a tecnologia como abre-alas desta geração de alunos, professores e até mesmo escolas. Negar que o uso de tecnologias se faz necessário dentro da sala de aula é negar que o avanço tecnológico vem bater à nossa porta diariamente. Ora, se estamos imersos em nossas vidas pessoais através dos smartphones, tablets, notebooks e computadores, lendo diversos textos nesses dispositivos, como queremos nos convencer de que essas tecnologias não adentrarão nossas salas de aula? E ainda, como não aceitaremos que a leitura e a escrita estão indo muito além do papel e da caneta (afinal, deixamos de enviar cartas manuscritas há quanto tempo mesmo?).

Nossos alunos vêm de uma geração para a qual a digitação é muito mais atraente do que praticar a escrita manual. Recordo-me de um aluno que certa vez estava sentado ao meu lado realizando atividades de traçado da letra cursiva; pois um dos critérios de avaliação da escola era a “qualidade estética da letra cursiva” e ele estava muito distante de obter uma estética aceitável para este tipo de letra (detenho-me aqui a apenas citar o motivo pelo qual ele estava realizando este tipo de atividade e não abrir um enfoque para a minha opinião pessoal/profissional para este tipo de exigência escolar); ao perceber tamanha dificuldade dele em traçar as letras comecei a conversar com ele e sugerir estratégias para o traçado dele. Foi então que ele me olhou e disse: “Profe, eu não entendo o motivo para eu ter que saber fazer isso se eu vou só escrever no computador na ‘vida real’ e quando eu precisar escrever com caneta eu posso escrever com a ‘letra de risquinhos’ (fazendo referência à escrita bastão) ”.

Naquele momento eu poderia explicar para ele a importância de conhecer os diferentes tipos de letras e poder lê-las com facilidade futuramente, ou então falar sobre coordenação motora fina e algo assim; mas me dei conta, quase que instantaneamente, que para quaisquer justificativa que eu desse à ele haveria uma outra sugestão de algo que poderia ser feito que não o traçado da letra cursiva (afinal, para conhecer os diferentes tipos de letras basta que o aluno saiba quais são elas e não necessariamente precisa grafá-las; assim como para trabalhar coordenação motora fina podemos executar uma infinidade de exercícios que não o de escrever com letra cursiva).

Situações como esta ilustram a realidade que está se impondo diante dos nossos olhos e que não pode ser ignorada. Aqui não estou, de forma alguma, dizendo

que os ensinamentos que compõe a história dos processos de alfabetização devem ser deixados de lado por se tratarem de atos que podem ser substituídos pela tecnologia. Muito pelo contrário, estou reforçando o fato de que devemos atentar às tradições em concomitância com as novidades. A união perfeita entre o que vem através das décadas compondo um processo eficaz de ensino com o que a nova geração e seu avanço tecnológico extraordinário podem oferecer para nosso cotidiano escolar.

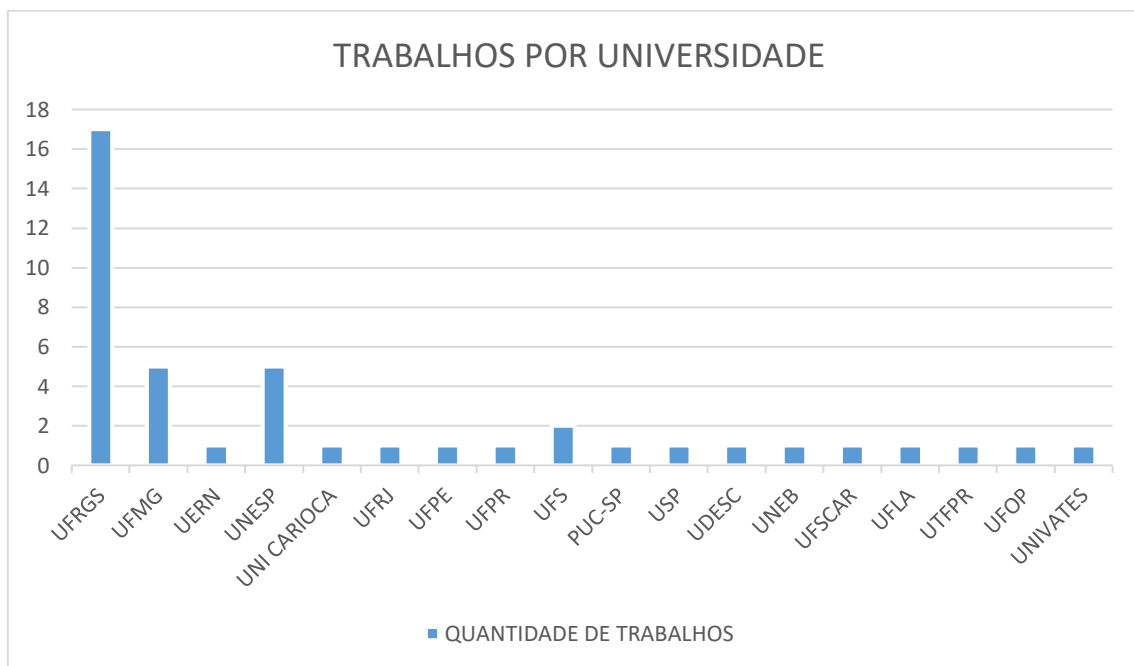
O letramento digital nada mais é do que trazer para esse cotidiano já vivenciado pelas crianças experiências que proporcionem a elas a utilização de suportes de leitura e escrita digitais variados, juntamente com os diferentes modos de ler e escrever que esses suportes e textos possibilitam e demanda, e que já inseridos em seu dia a dia em alguma medida. É proporcionar experiências e aprendizagens com instrumentos cada vez mais comuns a elas e que, em consequência disso, lhes desperta interesse a curiosidade.

Temos crianças interessadas e interessantes, com histórias e vivências que muito contribui para um ambiente alfabetizador e letrado onde as coisas acontecem das mais variadas maneiras e com os mais variados recursos possíveis. Precisamos pensar fora da caixa para que nossa proposta alfabetizadora seja o grande movimento impulsionado pela história e tradição e abrilhantado pela tecnologia que anda a nosso favor.

## 4 ANÁLISES

Temos aqui quarenta e cinco trabalhos que compõem o material empírico desta pesquisa. Ao observarmos um panorama geral destas publicações temos dados interessantes no que se refere às universidades onde as pesquisas foram feitas e os anos de publicação dos trabalhos. Considerando esses dois enfoques de observação temos as seguintes informações:

Gráfico 1: Trabalhos por universidade.



Fonte: Autora.

Percebemos ao analisar este gráfico que a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) foi a instituição que mais apresentou trabalhos com a temática em Alfabetização Digital nos últimos dez anos. Convém destacar que a UFRGS tem um programa de pós-graduação chamado “Informática na Educação”, além do Programa de pós-graduação em Educação, o que auxilia na compreensão do expressivo número de trabalhos produzidos nesta instituição. Ao considerarmos os anos das publicações selecionadas para essa pesquisa temos os dados a seguir:

Gráfico 2: Publicações por ano.



Fonte: Autora.

Desta forma, podemos observar uma crescente na quantidade de trabalhos com temática voltada para a Alfabetização Digital nos últimos anos, em especial entre os anos de 2016 e 2019.

Os trabalhos que compõem o material empírico desta pesquisa foram analisados e categorizados em 5 eixos de estudo. A distribuição das publicações em eixos tem por objetivo o agrupamento dessas publicações a partir dos focos centrais das pesquisas. Esses eixos emergiram da leitura dos resumos, eles não existiam previamente à análise, ou seja, foi a partir do material empírico e da própria produção acadêmica que foram identificados eixos comuns nas investigações realizadas. Os eixos produzidos nesta pesquisa foram os seguintes:

Quadro 1: Eixos de estudo.

<b>Eixo</b>	<b>Quantidade de estudos</b>
1) O uso jogos digitais como facilitadores do processo de alfabetização	14
2) A influência do uso de tecnologias no processo de alfabetização	10

<b>Eixo</b>	<b>Quantidade de estudos</b>
3) A inovação digital no processo de alfabetização	8
4) A leitura e escrita em suporte digital	5
5) A importância da capacitação de professores no trabalho com recursos digitais	8
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>

Fonte: Autora.

#### 4.1 O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FACILITADORES DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O primeiro eixo analítico desta pesquisa, denominado como “O uso de jogos digitais como facilitadores do processo de alfabetização” traz consigo a quantidade mais volumosa de publicações cujo objetivo era relacionar o processo de alfabetização com utilização de recursos digitais e abordar essa relação como uma atitude positiva e capaz de facilitar o processo de alfabetização em si.

O eixo é composto por quatorze trabalhos, sendo eles: Trabalhos de Conclusão de Curso de Especialização (5), Dissertações (5), Artigos (2), Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (1) e trabalho publicado em anais de evento (1). As publicações analisadas estão distribuídas entre seis universidades do país, que seguem: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (7), Universidade Federal de Minas Gerais (2), Universidade de São Paulo (2), Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (1), Universidade Federal do Rio de Janeiro (1) e UNI Carioca (1).

Em relação ao ano de publicação, os trabalhos se distribuem entre os anos de 2019, com cinco trabalhos, 2018, com três trabalhos, 2017, com um trabalho, 2015, com três trabalhos e 2012, com três trabalhos. Já no que se refere às metodologias utilizadas em cada uma das publicações temos seis estudos de caso, três pesquisas bibliográficas, uma descrita como utilizando questionário e observações, uma realizando observação e análise de dados, uma pesquisa qualitativa<sup>9</sup> e um trabalho que não informou sua metodologia no resumo apresentado.

---

<sup>9</sup> A categoria denominada *pesquisas qualitativas* pode abranger diversos tipos de estudos, como estudos de caso, pesquisas bibliográficas, dentre outras. No entanto, mesmo tendo conhecimento de que classificar um trabalho apenas como *pesquisa qualitativa* é muito abrangente, alguns autores nomearam a metodologia de seus

Ao iniciar esse Trabalho de Conclusão de Curso, delimito como parte do meu objetivo geral de pesquisa observar e atentar-me às influências que os recursos digitais propõem ao aprendizado de crianças em fase de alfabetização. No decorrer da leitura dos trabalhos selecionados pude perceber que há uma unanimidade na percepção de que realmente existe o favorecimento no processo de construção da leitura e da escrita quando se utiliza recursos digitais como auxiliares deste processo.

Nossos alunos estão caracterizados como uma geração que se utiliza dos recursos digitais desde muito cedo e que possuem uma afinidade com esses artefatos logo nos primeiros anos de vida. Os jogos digitais são parte do seu universo de interação e despertam interesse facilmente com suas cores vibrantes, músicas entusiasmadas e interatividade no manuseio, tudo isso circundado pela quantidade certa de desafio e competitividade.

Caracterizar as mídias e jogos digitais como objetos facilitadores do aprendizado no processo de alfabetização é o que baseia os estudos apresentados por seis trabalhos selecionados para esse eixo. O trabalho de Faustino (2019) se propõe a “analisar como o uso das mídias e jogos digitais podem vir a favorecer o processo de construção da escrita e letramento” e sua pesquisa bibliográfica trouxe contribuições importantes para a inclusão das mídias e jogos digitais no processo de alfabetização. Do mesmo modo, Nunes (2012) apresentou resultados positivos em sua pesquisa bibliográfica ao atender ao seu objetivo de:

[...] refletir sobre a importância de se utilizar jogos em ambientes escolares como ferramentas de auxílio no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Destacando o uso dos jogos interativos na prática pedagógica de crianças do Primeiro (1º) Ano do Ensino Fundamental que estão em processo de alfabetização.

E ainda, temos Sola (2019) e Alvarenga, Araújo e Nobre (2018) que investigaram em suas pesquisas a percepção dos jogos digitais como facilitadores para o desenvolvimento do sistema de escrita alfabético, e ainda apontaram como necessidade importante para a utilização das ferramentas digitais o preparo do docente que irá utilizá-las em seu planejamento, como dizem Alvarenga, Araújo e Nobre (2018): “Este trabalho vem trazer uma nova perspectiva de aquisição da escrita, que exige do professor imigrante digital a inserção e adaptação da sua prática docente

---

trabalhos desta maneira e por isso optei por usar a mesma nomenclatura escolhida pelo autor do trabalho ao classificar as metodologias das publicações analisadas nos eixos.



no cotidiano do aluno”; tema este que será mais detalhado no eixo cinco desta pesquisa.

Por fim, fechando este agrupamento, temos Justin (2019) e Freitas e Alves (2017) que apontam em suas pesquisas de abordagem qualitativa e intervencionista, respectivamente, a utilização dos recursos digitais como estratégias para o planejamento de sala de aula alfabetizadora. O objetivo de Freitas e Alves (2017) era “propor ao professor o uso instrumento didático-pedagógico que o auxilie na avaliação diagnóstica de maneira objetiva para que com isso ele tenha a possibilidade de planejar suas aulas a partir da união entre teoria, tecnologia e realidade do aluno”, enquanto que para Justin (2019) “construir estratégias pedagógicas para auxiliar no processo de alfabetização digital utilizando recursos tecnológicos, com alunos dos anos iniciais” era o objetivo principal. Desta forma, os dois autores trouxeram a discussão acerca dos jogos e mídias digitais para o que tange ao planejamento do professor e a utilização desses meios para aprimoramento do seu dia a dia em sala de aula.

Outros seis trabalhos que compõem este eixo referem-se à influência que os jogos e mídias digitais podem exercer sobre o processo de aprendizagem dos estudantes em nível de alfabetização, assim como às suas contribuições e aplicações em sala de aula. Pizarro (2012) tem por objetivo da sua pesquisa realizar um estudo acerca da “contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental e como estes podem ser importantes recursos para aquisição do conhecimento” e no que permeia a influência dos jogos temos Gonçalves (2015) trazendo a meta de “verificar qual a influência dos jogos, especialmente os digitais, no processo de alfabetização/letramento das crianças”.

No que se refere às contribuições dos jogos digitais temos três pesquisas que apontam essa expressão em seus objetivos: Garcia (2015) informa que seu trabalho “apresenta um estudo sobre: ‘A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental’ e como estes podem ser importantes recursos para aquisição do conhecimento”; assim como Oliveira (2019) e Ribeiro (2012) apresentam como objetivos em suas pesquisas proporcionar a alunos e professores a “oportunidade de experimentar nas salas de aula as contribuições que as tecnologias digitais vêm disponibilizando e produzindo em um efeito contributivo à alfabetização de crianças na sociedade contemporânea” e ainda “analisar como os jogos digitais podem contribuir para a aquisição da escrita” respectivamente. E

finalizando esse segundo grupo de trabalhos, temos Alexandre (2017) com o objetivo de “avaliar a aplicabilidade dos ODA<sup>10</sup> para o processo de alfabetização e letramento” cujos resultados apontam dados interessantes e valiosos para o pensamento do professor no momento de ofertar aos seus alunos atividades que envolvam o contexto digital. Para Alexandre (2017) sua pesquisa apresenta resultados que apontam:

A importância do papel mediador do professor e de sua preparação prévia para selecionar e analisar os ODA a serem explorados na prática docente, visto que o uso depende do perfil docente, discente e do contexto, mas, para isso, há necessidade de subsídios ao letramento digital do professor.

Trabalhar com meios que favoreçam o processo de construção da escrita é o grande foco dos professores alfabetizadores atualmente. Ver os jogos digitais como sendo uma possibilidade valiosa e eficaz em nossas salas de aula foi um dos resultados encontrados na publicação de Tresoldi (2019). A autora cita em seus resultados finais que “a análise dos dados evidenciou que houve progresso no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, sendo que o jogo atuou como meio dos alunos superarem suas dificuldades, facilitando a concentração e interação”. Considerando esse dado temos uma informação importante para trazer aos nossos planejamentos didáticos: um jogo pode, além de atrair, incentivar e divertir, auxiliar a superar dificuldades, facilitar a concentração e ainda promover a interação entre os alunos. Essa afirmação leva em consideração as contribuições trazidas por todos os trabalhos que compõem este eixo no que se refere aos resultados obtidos pelos pesquisadores, isto é, há uma unanimidade no que se refere ao fato de considerar os jogos digitais como recursos muito válidos e importantes de serem introduzidos no contexto de sala de aula ao considerarmos as informações dadas pelos autores em seus resultados de pesquisa.

Em um outro trabalho considerado, Real (2018) traz como resultado da utilização de jogos digitais em sala de aula um aumento na autoconfiança por parte dos alunos e eliminando dificuldades como “medo de errar ou de não saber fazer as atividades”. Sabe-se que, muitas vezes os alunos apresentam bloqueios durante o processo de aprendizagem, e desenvolver habilidades como autoconfiança e autonomia não é uma tarefa simples para os professores. Assim, verifica-se que os jogos digitais também contribuem para este tipo de desenvolvimento dos estudantes.

---

<sup>10</sup> ODA: Objetos Digitais de Aprendizagem.

Contudo, ainda há um ponto, igualmente importante e que também surgiu em diversas publicações exploradas, que é o fato de utilizar jogos digitais como recursos em sala de aula ainda trazer ares de dúvida de muitos envolvidos na comunidade escolar. Ainda estamos trabalhando para que os jogos digitais não sejam vistos apenas como opções ao lazer ou atividades desprezíveis e sejam valorizados como parte do cenário da ludicidade tão importante para o desenvolvimento infantil. São ferramentas potentes e que podem ser utilizados como recursos para a aprendizagem, uma vez que são capazes de trazer os conteúdos de forma lúdica e interativa. Como resultados da pesquisa de Gonçalves (2015) foram apresentados dados que corroboram para essa afirmação:

Os resultados revelam que o quantitativo de jogos digitais é pequeno, uma vez que os mesmos não são pautados no Projeto Político Pedagógico da escola. Por outro lado, a pesquisa demonstra que as crianças gostam de jogos, que elas geralmente participam de situações de jogos com outras pessoas e que não percebem essas situações somente como brincadeira; o prazer de jogar está atrelado às várias situações de aprendizagem, inclusive aquelas ligadas à leitura e a escrita.

Com isso, reafirma-se o fato de que os jogos digitais são aliados no momento de planejar atividades e situações para os alunos em fase de alfabetização (e posteriormente também). Pensar em recursos e estratégias digitais para nossa sala de aula é aproximar o aprendizado da realidade das novas gerações promovendo uma alfabetização digital para indivíduos imersos em um universo digital.

#### 4.2 A INFLUÊNCIA DO USO DE TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

No segundo eixo analítico desta pesquisa, denominado como “A influência do uso de tecnologias no processo de alfabetização” temos a segunda quantidade mais volumosa de publicações, cujos objetivos dos trabalhos analisados estão relacionados ao uso das tecnologias em classes de alfabetização e as percepções com relação às interferências dessas ferramentas no processo de ensino/aprendizagem.

O eixo é composto por dez trabalhos, sendo eles: Trabalhos de Conclusão de Curso de Especialização (3), Dissertações (3), Teses (2) e Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (2). As publicações analisadas estão distribuídas entre quatro universidades do país, que seguem: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (6),

Universidade Federal de Sergipe (2), Universidade Federal de Pernambuco (1) e Universidade Estadual Federal do Paraná (1).

Em relação ao ano de publicação, os trabalhos se distribuem entre os anos de 2019, com um trabalho, 2018, com um trabalho, 2015, com dois trabalhos, 2014, com dois trabalhos, 2013, com um trabalho, 2012, com um trabalho e 2010, com um trabalho. Já no que se refere às metodologias utilizadas em cada uma das publicações temos seis estudos de caso, três pesquisas qualitativas e uma pesquisa-ação.

Matos (2019) propõe em sua pesquisa “investigar a influência das imagens e como o aluno constrói o conhecimento com autonomia no processo de alfabetização e letramento com a utilização das tecnologias de comunicação e informação, no contexto atual” para tanto, sua pesquisa qualitativa “pontua aspectos relevantes sobre a construção de novas aprendizagens com ênfase na utilização de imagens e de ferramentas tecnológicas, na leitura e escrita, visando a alfabetização e letramento”.

Já no estudo de caso descritivo apresentado por Abrão (2015) objetivou-se “analisar o impacto das Novas Tecnologias – interfaces tangíveis – nas situações didáticas cotidianas” e apresentou-se dados interessantes e muito pontuais ao final de seu estudo. A partir do trabalho realizado foi possível perceber que a relação entre a tecnologia e as atividades de sala de aula proporcionam momentos prazerosos e atrativos ao aluno.

[...] essas experiências são possíveis de acontecer em espaços projetados de forma antagônica aos espaços tradicionais, pois, muitas vezes, a mesma é menos rígida, mais flexível, fato este que torna o ambiente agradável e, ao mesmo tempo, mais acessível, constituindo um ambiente, por vezes, híbrido, no qual as dimensões entre o caderno e o tablet coexistem e a fusão desses pares opostos de aquisição de linguagem escrita acontece. (FERREIRA. 2017).

A pesquisa qualitativa de Herbe (2015) evidenciou, ao realizar suas análises, que “as mídias são utilizadas na etapa de alfabetização e auxiliam neste processo desde que estejam de acordo com o planejamento do professor e sejam utilizadas de forma contextualizada” e assim atingiu seu objetivo geral de “averiguar se as mídias são utilizadas na etapa de alfabetização, bem como descobrir quais e de que forma”. Já o estudo de observação de Jeck (2010) trouxe que “com o uso do computador os alunos aprimoraram suas capacidades de criar, aprender, abrangendo diversas áreas do conhecimento” e ainda, no que se refere à alfabetização afirmou-se que “os alunos

identificaram os diferentes usos e funções da escrita, vivenciando diferentes práticas de leitura e escrita no desenvolvimento de seu processo de letramento”.

Model (2010) ancorou seus estudos em Soares (2003) e pautou seu objetivo em mostrar “como a utilização do computador e da internet auxilia a leitura e a escrita”. Para isso realizou uma proposta baseada na utilização de um blog construído pelos alunos a fim de registrar textos dos mais variados tipos. A criação do blog integrou parte de uma coleta de dados que foi analisada ao fim da pesquisa. Ao finalizar a análise de dados percebeu-se diversas mudanças na relação dos alunos com a leitura e a escrita. De acordo com Model (2010):

As análises apontaram uma significativa mudança na escrita, observada na organização de ideias, na compreensão da importância de reescrever, de ampliar o texto, na preocupação com a acentuação, pontuação e ortografia em função principalmente, da existência de leitores reais, já que o espaço do blog é público. O aprimoramento na leitura se mostrou na capacidade de selecionar e analisar o material coletado, separando apenas o que está diretamente ligado a pergunta norteadora. As novas habilidades de leitura e escrita passam a ser percebidas também no caderno dos alunos, na construção de cada texto impresso ou digital.

Ainda dentro deste eixo de pesquisa podemos agrupar três trabalhos pertencentes a ele. Estas publicações trazem em comum o fato dos autores abordarem a influência do uso de tecnologias no processo de alfabetização utilizando-se de ferramentas específicas para suas análises. Abreu e Reategui (2014) utilizam-se dos “agentes pedagógicos animados<sup>11</sup>” como foco para seu trabalho. Seu objetivo é “investigar como um agente pedagógico animado pode contribuir no processo de letramento de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, com base em uma estratégia pedagógica para apoio à escrita” e suas análises demonstraram que “o emprego de agentes pedagógicos animados favoreceu a ampliação de habilidades e competências que o processo de letramento infantil abrange” e ainda corroborou para que contribuíssem “para o engajamento dos alunos – nos níveis comportamental, emocional e cognitivo – em estratégias pedagógicas, favorecendo o progresso em

---

<sup>11</sup> O termo “agente” é bastante utilizado no campo da Inteligência Artificial. Há diferentes definições para ele no âmbito educacional. Esta investigação preocupou-se, particularmente, com a classe dos agentes pedagógicos classificados desta maneira em função de sua aplicação. Neste sentido, um agente pode ser considerado pedagógico quando empregado para finalidades educacionais. Frequentemente, os agentes pedagógicos são representados por personagens animados e é neste contexto que eles passam a ser chamados de agentes pedagógicos animados; compartilham aspectos de agentes desenvolvidos por aplicações de entretenimento; tornam a experiência de ensinar e de aprender mais agradável e devem passar uma impressão natural e confiável aos usuários (BOCCA; JAQUES; VICARI, 2003).

diferentes dimensões que o letramento envolve”. Já Binotto (2014) utilizou-se do laboratório de informática como ambiente para seu estudo de caso e apresentou como objetivo geral da sua pesquisa “investigar e analisar o impacto do uso do laboratório de informática no processo de alfabetização dos educandos nos anos iniciais”. Analisando seus dados ao final de seu trabalho foi possível identificar que os professores que utilizaram o laboratório de informática em suas aulas apontaram resultados significativos e positivos em suas turmas como “a melhora na leitura e na oralidade; o reconhecimento de letras; o registro de letras, palavras e textos; a coordenação motora; a atenção; o raciocínio e suas produções”. Por fim, Oliveira (2018) propõe em seu trabalho “investigar como a Lousa Digital Interativa (LDI) pode viabilizar práticas de alfabetização das crianças no ensino fundamental I mediante o seu uso nos processos de ensino-aprendizagem” e a partir da sua pesquisa qualitativa pode concluir que:

Os alunos são nativos digitais, são protagonistas em atividades práticas individuais ou em grupo e com excelente interação entre eles; o uso da LDI no processo de ensino-aprendizagem contribuiu para o aprendizado e aprimoramento da alfabetização dos alunos; as interatividades da LDI nas aplicações das atividades permitiram o enriquecimento da estrutura de linguagem, configurando-se como mais um recurso para potencializar a comunicação e os aspectos cognitivos dos alunos dentro da prática pedagógica. (OLIVEIRA, 2018).

Acolhendo então os últimos dois trabalhos que compõem este eixo de análise, temos Araújo (2014) com sua pesquisa descrita como “pesquisa, de índole qualitativa, sob a égide da abordagem praxiológica do método dialético de par com fragmentos de uma abordagem de cunho etnográfica” cujo objetivo é:

Analisar, a partir da realidade política educacional, os efeitos da mediação digital nos processos de alfabetização na escola pública na perspectiva de compreender a influência e importância do uso do digital na alfabetização, na formação dos/as aluno/as integrantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. (ARAÚJO, 2014).

Botelho (2013) com seu estudo cujo objetivo geral foi “descrever como ocorre a aquisição do letramento digital de crianças, anteriormente e durante o processo de Alfabetização”.

Essas duas pesquisas estão agrupadas por pertencerem ao ponto de interesse comum que se relaciona ao letramento digital. Isto é, a utilização dos meios digitais

para trazer aos alunos a inserção dos mesmos no mundo globalizado digital. Proporcionando assim o contato dos indivíduos em fase de alfabetização com a realidade atual da necessidade do conhecimento e acesso aos recursos e meios digitais. Em ambas as pesquisas os resultados obtidos apontaram para a importância de se proporcionar ambientes digitais de ensino para os alunos. Araújo (2014) apresentou que:

Os resultados obtidos, a partir da experiência realizada em campo, apontam para importância de uma proposição de alfabetização com a rede, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por contribuir para inserção social, participação e vivência cidadã dos/as mesmos/as em contextos de usos sociais da leitura e da escrita, dialeticamente.

Araújo (2014) ainda reforçou a ideia de que “uma alfabetização humanizadora atenta às necessidades reais da criança e, ao lado disso, à altura, tanto quanto possível, da sociedade contemporânea” e foi apoiado por Botelho (2013) ao afirmar que “ativando-se a conexão entre espaço escolar e práticas digitais, numa perspectiva de continuum, conclui-se que os seres digitais estariam mais habilitados para os desafios do mundo pós-moderno”.

#### 4.3 A INOVAÇÃO DIGITAL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O terceiro eixo analítico desta pesquisa foi denominado “A inovação digital no processo de alfabetização” e tem em seu agrupamento oito trabalhos que apresentam a inovação digital como uma realidade possível e presente durante o processo de alfabetização.

Os oito trabalhos que compõem o eixo estão distribuídos da seguinte maneira: Dissertações (4), Trabalhos de Conclusão de Curso de Especialização (2), Artigo (1) e Tese (1). As publicações analisadas estão distribuídas entre a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2), Universidade Estadual Paulista (2), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1), Universidade Federal de Minas Gerais (1), Universidade de São Paulo (1), Universidade do Estado de Santa Catarina (1) e Universidade Estadual de São Paulo (1), totalizando sete instituições de ensino superior.

Em relação ao ano de publicação, os trabalhos se distribuem entre os anos de 2019, com dois trabalhos, 2018, com um trabalho, 2016, com um trabalho, 2015, com dois trabalhos, 2014, com um trabalho e 2011, com um trabalho. Já no que se refere

às metodologias utilizadas em cada uma das publicações temos quatro estudos de caso, uma pesquisa qualitativa e três trabalhos que não informaram sua metodologia de forma clara no resumo apresentado.

No que se referem aos estudos de caso, temos Silveira (2019) que apresentou como seu objetivo principal “ressaltar a importância da inovação digital no processo de ensino aprendizagem, no caso o uso do tablet na alfabetização” e assim realiza um estudo acerca da utilização de um recurso bem específico: o tablet. De acordo com a autora, a inovação tecnológica durante o processo de alfabetização se faz primordial uma vez que os estudantes interagem com a tecnologia em seu dia a dia e a utilização desses recursos acaba sendo um diferencial atrativo e valioso para a sala de aula. À luz desta premissa, Silveira (2019) afirma:

Nossas crianças precisam de um diferencial nas metodologias que contemplem suas áreas de interesse e habilidades, pois, já nascem inseridas em um contexto digital. Seus hábitos e costumes permeiam as mídias e isso facilita a apropriação do conhecimento através destas dinâmicas que já fazem parte da realidade em que o aluno está inserido.

Em seu estudo de caso Sato (2015) realizou uma proposta que utilizou a criação de vídeos digitais como desenvolvimento de atividades práticas a fim de verificar a possibilidade da utilização de uma atividade, inicialmente vista como entretenimento, como possibilidade de aprendizagem. Para a autora, existe ainda uma lacuna entre os usos das tecnologias para fins de diversão e aqueles usados em prol da aprendizagem: “Estudos realizados apontaram que, atualmente, faz-se uso das tecnologias como diversão sem a devida exploração das suas possibilidades de aprendizagem, fato este que deve ser pauta de discussão nas escolas pelos professores” (SATO, 2015).

A autora chama atenção para o fato de que uma atividade tida, inicialmente, como simples pode tornar-se uma potencializadora do aprendizado, desde que seja conduzida desta forma pelo ambiente de ensino e pelo professor. Essa conclusão se deu a partir das análises dos dados de seu estudo que concluíram que houve uma “apropriação de conhecimentos pelos alunos para a produção de vídeos digitais por meio da ajuda de sujeitos mais experientes” (SATO, 2015).

Os participantes se apropriaram dos conteúdos curriculares, bem como, da função social das tecnologias. Acreditamos que a criação de vídeos digitais possa contribuir no processo de aprendizagem do aluno, podendo ser vista



como uma ferramenta tecnológica capaz de informar e comunicar situações e problemas que fazem parte da realidade do aluno-autor. (SATO, 2015)

Seguindo esta mesma proposta, o estudo de Abrão e Del Pino (2016) reforçam a importância de se trabalhar de maneira digitalmente inovadora em nossas salas de aula. Por mais que as metodologias utilizadas e propostas ainda sejam as tradicionais, podemos criar um cenário onde o novo dialogue com o que já é tradição. Para os autores:

Essas experiências são possíveis de acontecer em espaços projetados de forma antagônica aos espaços tradicionais, pois, muitas vezes, a mesma é menos rígida, mais flexível, fato este que torna o ambiente agradável e, ao mesmo tempo, mais acessível, constituindo um ambiente, por vezes, híbrido, no qual as dimensões entre o caderno e o tablet coexistem e a fusão desses pares opostos de aquisição de linguagem escrita acontece. (ABRÃO; DEL PINO, 2016).

Ao realizar seu estudo de caso com crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental, Ávila (2014) objetivou analisar “como se desenvolvem as rotas de navegação no ciberespaço de crianças que frequentavam o primeiro ano do Ensino Fundamental e estão vivenciando a alfabetização escolar” e, após realizar todas as etapas do seu estudo verificou que as rotas de acesso das crianças em fase de alfabetização estavam baseadas, principalmente, na leitura de imagens e símbolos. Havia um movimento de memorização das rotas traçadas e utilizadas por elas, assim como uma partilha dessas rotas entre elas e os demais colegas. Ávila (2014) concluiu com isso que há “uma relação significativa entre o uso das hipermídias e o processo de alfabetização formal, letramento e letramento digital, como processos que ocorrem paralelamente e se influenciam mutuamente” e essa conclusão traz para esta pesquisa uma grande valia, uma vez que pretendo justamente relacionar os processos de interação das crianças nos ambientes digitais durante sua alfabetização com o fato de podermos proporcionar a elas um momento mais prazeroso e válido para esta etapa do ensino.

Realizar a proposta de espaços de partilha mútua entre os estudantes é a proposta do trabalho de Santos (2015) em que “o objetivo maior é proporcionar um ambiente onde a literatura e as tecnologias se façam presentes de forma lúdica” e essa proposta conversa com a ideia apresentada por Baldo (2018), que afirma que:

Recebemos hoje, nas escolas, sujeitos-estudantes considerados “nativos digitais”, que não veem significado nas aprendizagens escolares empreendidas por sujeitos-professores que se inscrevem no interdiscurso dos “imigrantes digitais”, mas se identificam com os games, que produzem sentidos a esses sujeitos-estudantes, por meio de sua arquitetura lúdica.

Ambos os autores demonstram em seus focos de estudo uma visão motivadora acerca da utilização das tecnologias em sala de aula. Tanto para um quanto para outro existe um novo olhar para com os estudantes, uma nova proposta de acordo com suas vivências, seus cenários de interesse, seus ambientes de convivência e inserção atuais. Podemos ainda considerar a contribuição do estudo de Botelho (2019), que traz a discussão a partir das alterações ocorridas pelos tempos de digitalização da linguagem, como parte desse grupo de contribuições para esta pesquisa. Botelho (2019) tem o intuito de:

[...] demonstrar, de forma simples e objetiva - para leitores, educadores e produtores - que essa nova proposta de alfabetização hipermidiática, se encaixa de forma congruente, factível, aos processos pedagógicos básicos e necessários para os alunos e professores do século XXI.

Assim corrobora com o fato de valorizar a importância da inovação digital no processo de alfabetização.

O último autor a ser considerado neste eixo de análise traz consigo a utilização do computador como um aliado no processo de alfabetização. O objetivo principal de Gloria (2011) é “analisar as implicações do uso do computador e suas contribuições no período inicial de alfabetização, focalizando aspectos da alfabetização e do letramento digital”. Inicialmente me ocorreu a ideia de agrupar o estudo de Gloria (2011) com o de Silveira (2019) uma vez que o primeiro trata da utilização do computador e o segundo do tablet e assim estaria propondo uma análise a partir dos suportes de leitura e escrita digitais propostos por eles. No entanto, ao ler mais atentamente o resumo de Glória (2011) percebi que havia um enfoque maior de sua parte ao observar o desenvolvimento dos processos de escrita em si e relacioná-los com a interferência da utilização do computador como estratégia. Já os estudos de Silveira (2019), talvez por se tratar de um estudo de caso, o enfoque estava mais em comparar a utilização ou não do tablet durante o processo de alfabetização.

Glória (2011) pode concluir ao fim de sua pesquisa que:

O uso do computador como instrumento para produzir escrita teve um significado especial para as crianças envolvidas na pesquisa; elas aprenderam a escrever para se comunicarem por meio dos gêneros textuais, incluindo os da mídia virtual com e sem o domínio pleno da escrita alfabética; usaram recursos da multimodalidade típica da tela para dar conta de tarefas de escrita; manifestaram suas representações sobre a escrita manuscrita e a escrita digital, revelando que fazem distinções segundo o uso e segundo seu esforço na apropriação de gestos necessários para escrever e ler em diferentes suportes

Essas contribuições trazidas pelo autor certamente são informações que pesam no momento de refletirmos sobre a validade da utilização dos recursos digitais dentro de nossas classes de alfabetização. Além disso também podemos trazer à discussão a relação com as características próprias da escrita quando pensamos nos suportes digitais e os manuscritos, pois os textos trazidos pelos meios digitais são, quase sempre, multimodais; isto é, utilizam-se de várias linguagens simultaneamente; esse modo de apresentar os textos vem com a ideia de facilitar o processo de escrita para a criança. Por outro lado, esta proposta pode também acabar proporcionando situações onde o aluno não necessite se apropriar plenamente da escrita alfabética para conseguir fazer uso destes recursos e isso pode trazer resultados que acabem por interferir negativamente no processo de alfabetização como um todo.

A utilização das ferramentas digitais requer planejamento e observação constante para que apresentem resultados positivos e não negativos. É uma questão de ponderar o uso dessas tecnologias, pensar sobre elas, refletir e então agir de forma consciente.

#### 4.4 A LEITURA E A ESCRITA EM SUPORTES DIGITAIS

O penúltimo eixo de análise desta pesquisa, denominado como “A leitura e a escrita em suporte digital”, tem como objetivo trazer as contribuições dos autores acerca dos suportes de escrita digitais utilizados durante o processo de alfabetização, assim como as principais contribuições dos seus estudos para a análise das interferências desses suportes diferenciados no momento da leitura e/ou escrita.

O eixo é composto por cinco trabalhos distribuídos em três tipologias diferentes: Artigo (1), Tese (1) e Dissertações (3). As publicações analisadas estão distribuídas entre quatro universidades localizadas em diferentes regiões do Brasil. São elas: Universidade Federal de Minas Gerais (2), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1), Universidade do Estado da Bahia (1) e Universidade Estadual Paulista (1).

Em relação ao ano de publicação, os trabalhos se distribuem entre os anos de 2019, com dois trabalhos, 2018, com um trabalho, 2016, com um trabalho e 2012, com um trabalho. Já no que se refere às metodologias utilizadas em cada uma das publicações temos dois estudos de caso, uma pesquisa bibliográfica, uma pesquisa qualitativa e uma pesquisa-ação.

É sabido que atualmente as crianças estão cada vez mais imersas em um universo digital. Muitas delas já apresentam o contato com o suporte digital como sua primeira experiência leitora. Utilizarmos recursos digitais em nossas salas de aula alfabetizadoras, até mesmo os mais comuns como aqueles que permitem trocar mensagens instantâneas, é uma forma de potencializar as experiências com a leitura e a escrita. De acordo com a pesquisa de Vasconcelos (2019):

O uso do WhatsApp como instrumento de comunicação é predominante e versátil para as crianças. Existem variáveis envolvidas em seu uso, o que permite o aproveitamento de diversos recursos da multimodalidade típica da tela e do aplicativo para dar conta das tarefas de escrita e/ou leitura.

Isso demonstra claramente uma vantagem que pode ser trazida para as experiências pedagógicas cotidianas, utilizando-se de recursos cada vez mais comuns, como o celular e a internet. A utilização dos dispositivos digitais como suportes diferenciados de leitura e escrita proporcionam uma gama de propostas atrativas e diferentes para as crianças. Estamos lidando com uma geração de nativos digitais<sup>12</sup> e é inevitável que sua apropriação da leitura e da escrita sejam diferentes das gerações anteriores. Na pesquisa apresentada por Santos (2019):

O uso do smartphone e do computador por crianças no início do processo de alfabetização altera o modo como lida com a escrita, o seu modo de pensar e amplia as possibilidades de sua inserção no mundo da cultura escrita e no mundo digital.

E essas modificações já vêm acontecendo e tendem a ter uma ocorrência cada vez mais massiva no cotidiano escolar. Desta maneira, pensar em utilizar esses recursos em sala de aula é também buscar meios e recursos que favoreçam o processo de aprendizagem dos alfabetizandos.

---

<sup>12</sup> O conceito de nativos digitais foi cunhado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para descrever a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de informações rápidas e acessíveis na grande rede de computadores – a Web.

Introduzir um suporte de escrita digital durante o processo de alfabetização pode promover muitas situações para os estudantes. Como já vimos em eixos anteriores, os suportes de escrita digital tendem a ser bem vistos e aceitos pelas crianças em idade de alfabetização e muitas delas utilizam-se dessas tecnologias em seu dia a dia, ou seja, já são familiarizadas com seu manuseio e suas funcionalidades.

No artigo de Glória (2012) foram apresentados dados coletados durante sua pesquisa e sua metodologia de trabalho foi “acompanhar crianças de 6 anos em laboratório de informática em várias situações de atividades de escritura e leitura na tela do computador, tanto na utilização de programas, atividades, jogos, como em atividades com gêneros da esfera digital”. A pesquisa de Glória (2012) teve como objetivo perceber as “implicações de se introduzir o computador como suporte de escrita na fase de alfabetização”.

Já Fensterseifer (2016) e Sousa (2018) abordaram em seus trabalhos suportes de escrita específicos como os *E-books* infantis e os *minigames*, respectivamente. Ambos os autores trouxeram propostas semelhantes ao apresentar seus objetivos gerais. Fensterseifer (2016) trouxe como proposta de sua pesquisa estudar de que modo o projeto de e-books voltados a crianças em fase de alfabetização pode ser aprimorado, de modo a tirar melhor proveito dos recursos tecnológicos e, assim, melhorar a experiência de leitura infantil nesse contexto de ensino-aprendizagem” enquanto o objetivo de Sousa (2018) é “aprofundar as discussões acerca dos *minigames* como alternativas pedagógicas para o ensino e a aprendizagem dos alunos nativos digitais”. Ambos abordam a discussão dos recursos digitais como fontes valiosas para o processo de aprendizagem.

Fensterseifer (2016) também utiliza sua pesquisa para levar em consideração a importância de se observar as opiniões dos estudantes com relação à qualidade daquilo que lhes está sendo proposto. No seu caso, especificamente falando dos e-books infantis, foram consideradas e analisadas informações advindas dos alunos que manuseiam os suportes de leitura digitais. Essa consideração deve ser valorizada e pontuada como importante, uma vez que se trata de um suporte de leitura diferente do tradicional e, por isso, deve oferecer elementos de qualidade para os leitores. Ao final de sua pesquisa, foi possível realizar novas atitudes com relação à qualidade dos e-books, que a autora definiu como

A pesquisa define, por fim, diretrizes de projeto de e-books infantis, que permitam ao designer explorar de forma adequada os recursos tecnológicos, aprimorando a qualidade técnica dos livros digitais em contexto de alfabetização infantil. (FENSTERSEIFER, 2016)

Tem-se aqui um eixo de análise importante e que traz contribuições muito significativas para esta pesquisa. Sabemos que os suportes de escrita estão diretamente ligados ao processo de alfabetização e, a partir das contribuições trazidas pelas pesquisas aqui elencadas, é possível perceber que a utilização dos suportes de escrita e leitura digitais é um recurso positivo e muito bem-vindo nas classes de alfabetização.

#### 4.5 A IMPORTÂNCIA DA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NO TRABALHO COM RECURSOS DIGITAIS

O quinto, e último, eixo analítico desta pesquisa foi denominado como “A importância da capacitação de professores no trabalho com recursos digitais” e tem como objetivo trazer à discussão o fato de que nenhuma das análises feitas anteriormente a essa, assim como seus resultados apresentados, teria validade se os professores envolvidos em cada uma das situações não estivessem preparados para lidar com as tecnologias e demais suportes tratados até aqui. A formação dos professores é parte importante do movimento de inclusão digital em sala de aula.

O eixo é composto por oito trabalhos sendo eles: Dissertações (6), Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização (1) e Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (1). As publicações analisadas estão distribuídas entre as seguintes universidades brasileiras: Universidade Federal de Ouro Preto-MG (1), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1), Universidade do Vale do Taquari (1), Universidade Federal de São Carlos-SP (1), Universidade Federal de Lavras-MG (1) e Universidade Tecnológica Federal do Paraná-Londrina (1).

Em relação ao ano de publicação, os trabalhos se distribuem entre os anos de 2019, com um trabalho, 2017, com dois trabalhos, 2015, com um trabalho, 2014, com um trabalho, 2013, com um trabalho, 2012, com um trabalho e 2010, com um trabalho. Por fim, no que se refere às metodologias utilizadas em cada uma das publicações temos dois estudos de caso, uma pesquisa investigativa, uma pesquisa bibliográfica e quatro pesquisas qualitativas.

O trabalho de Schramm (2010) levou em consideração as experiências e vivências da autora durante seu período de estágio obrigatório em uma escola municipal de Novo Hamburgo-RS. Durante este período Schramm (2010) buscou mostrar “o papel do professor frente às novas tecnologias e a importância da formação continuada para que possa conhecer e administrar estes novos conhecimentos, sentindo-se apto em aplicá-los em sala de aula” e ainda se refere ao tema central de sua pesquisa como “a Informática Educativa como ferramenta de ensino-aprendizagem e letramento nas séries iniciais”. Com estas informações a autora deixa clara sua intenção e seus objetivos ao realizarmos a leitura do resumo apresentado em seu Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, no entanto, não aborda as conclusões e resultados obtidos neste mesmo texto, havendo assim a necessidade de uma leitura integral do trabalho para que seja possível realizar a identificação das demais informações.

Ao considerarmos os sete trabalhos restantes para este eixo é possível fazermos dois agrupamentos. Num primeiro grupo temos duas publicações que se interligam por apresentarem dados relacionados ao uso de mídias digitais por docentes em sala de aula e, em virtude da presença ou ausência da formação necessária, apresentam resultados bem diferentes. Temos a publicação de Santos (2013), cujo objetivo geral é “analisar a influência das tecnologias digitais nas práticas de alfabetização e letramento” e com isso o autor leva em consideração as práticas desenvolvidas pelos professores em ambiente educacional a partir de instituições contempladas pelo programa *Um Computador por Aluno* do governo federal e também com a *Mesa Educacional Alfabeto*, mantida pela empresa de informática Educacional Positivo. Após as análises de dados de sua pesquisa, Santos (2013) concluiu que:

Foi possível verificar que as inovações tecnológicas, mesmo inseridas nos espaços escolares, encontram-se distantes das práticas pedagógicas, ou seja, seu uso se dá de forma meramente instrumental, indício resultante da falta de investimento na formação do professor.

Essa conclusão se deu pelo fato de o autor haver percebido que a falta de formação docente e/ou manutenção dos meios digitais disponíveis fazem com que a tecnologia não seja explorada da melhor forma possível e com isso acabe por perder sua potencial efetividade, dados estes informados pelo autor em seu resumo ao referir-se aos seus dados coletados durante a pesquisa.

Ainda presente neste grupo, e levando em consideração a utilização de recursos digitais pelos professores em sala de aula, temos a pesquisa de Rossetto (2017) que trata da utilização de um aplicativo para realizar a verificação do nível de escrita dos alunos no momento da sondagem da hipótese de escrita. O problema de pesquisa apresentado por Rossetto (2017) é “pode a tecnologia apoiar o trabalho dos educadores alfabetizadores na sondagem da hipótese de escrita?” e para isso foi criado um protótipo de aplicativo cujo objetivo era identificar por meio digital o nível de escrita dos alunos. Ao realizar a aplicação do protótipo em sala de aula e compará-lo com os resultados obtidos pela sondagem manual feita pelas professoras, Rossetto (2017) concluiu que:

Os resultados validaram a eficácia do aplicativo, uma vez que se mostraram compatíveis com a avaliação manual realizada pelas professoras alfabetizadoras. As professoras alfabetizadoras consideraram o produto com um potencial pedagógico de inserção em seu trabalho que proporcionaria uma mediação da aprendizagem por meio da tecnologia.

A partir da análise dos resultados obtidos pelo autor é possível percebermos que houve a aprovação por parte das professoras com relação à utilização do aplicativo. Isso demonstra que os docentes, no contexto do estudo, estão disponíveis para a relação com as tecnologias em sala de aula e proporcionar situações que preparem os professores para a utilização dessas tecnologias facilita o planejamento e incentiva a utilização dos recursos digitais.

Num segundo agrupamento possível neste eixo de análise temos os cinco trabalhos restantes presentes nesta parte da discussão. Essas publicações têm em comum o fato de todas apresentarem de forma muito clara a necessidade do preparo dos professores para o uso das tecnologias em suas salas de aula e ainda as potencialidades e limites enfrentados pelos educadores com a proposta da utilização de recursos tecnológicos em seus planejamentos.

Para isso, Trajano (2019) aponta como objetivo de sua pesquisa qualitativa “compreender o lugar das tecnologias digitais na perspectiva de professores que alfabetizam”, enquanto que Landin (2015) e Mazzurana (2012) apontam seus objetivos como “a reflexão de saberes docentes para o uso destes recursos, especificamente de softwares educativos para alfabetização e letramento” e “investigar nos projetos e práticas cotidianas desenvolvidas pelo professor em aula, com o auxílio destes objetos de aprendizagem, o uso de importantes ferramentas das



Novas Tecnologias”, respectivamente. Com esses três objetivos dispostos, torna-se clara a ideia de que estão sendo tratadas as formas como as tecnologias digitais estão ocupando os espaços de sala de aula, assim como considerando-se que espaços são esses e quais as relações entre os docentes e suas práticas pedagógicas com a utilização da tecnologia.

Landin (2015) apresentou em suas conclusões o reforço acerca da importância da formação de professores para o manuseio das tecnologias em sala de aula afirmando que:

O contexto educacional é uma fonte rica e importante na consolidação de saberes docentes tanto para o uso das TIC, quanto em relação aos métodos e concepções de alfabetização e letramento, sendo os saberes experienciais uma fonte rica de aprendizagem e desenvolvimento profissional. No entanto, também verificamos a necessidade de fortalecimento de saberes que embasam concepções, metodologias e didáticas quanto à alfabetização e o letramento digital e a alfabetização midiática.

Já os resultados apontados na pesquisa de Trajano (2019) apontam, ainda que considerando os resultados específicos de um estudo de caso, que a falta de desenvolvimento e capacitação de professores para a utilização de recursos digitais, como o computador por exemplo, pode traçar cenários que acabam por complicar ainda mais o processo de alfabetização deixando, assim, de ser uma ferramenta facilitadora para os envolvidos. Tendo em vista o material produzido durante seu estudo de caso, Trajano (2019) aponta que:

A análise das filmagens das práticas observadas nos laboratórios reforça, igualmente, que estes alfabetizadores não conseguem, ainda, introduzir na alfabetização práticas com tecnologias digitais que ocasionem uma alfabetização em simultaneidade, ou seja, tanto pelos suportes impressos, como pelos suportes tecnológico-digitais. O que geraria, assim, um espaço de circulação de multiletramentos.

Os apontamentos trazidos até aqui nos levam aos trabalhos de Ferreira (2017) e Vilas Boas (2014). Ambos os autores tratam das potencialidades e limites encontrados pelos professores no uso da tecnologia em seus planejamentos e práticas de alfabetização. Ferreira (2017), após aplicar sua abordagem qualitativa de pesquisa concluiu que “foi possível observar várias possibilidades de uso das TDICs em situações de aprendizagem, a saber: o vídeo, as Histórias em Quadrinhos – HQ, as planilhas eletrônicas e o Software de apresentação” e ainda trouxe à discussão a

importância do trabalho com os meios digitais a fim de incluir tecnologicamente nossos estudantes. A autora ainda destaca que com a utilização dos recursos digitais no ambiente escolar há a possibilidade de “apontar a escola como local onde é possível também aprender a utilizar socialmente as tecnologias digitais” (FERREIRA, 2017). Já Vilas Boas (2014) dá ênfase à ideia de que toda e qualquer contribuição positiva possibilitada pelo uso das tecnologias digitais em sala de aula estará diretamente ligada com a qualidade da formação dos professores em relação ao uso dessas ferramentas. A autora ressalta que:

O uso do computador poderá contribuir com o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita, mas para que isso ocorra efetivamente, a relação das professoras com o uso do computador precisa ser melhorada e consolidada. Percebe-se que existem lacunas no ambiente de formação do professor para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e para seu trabalho em geral.

Desta forma, concluímos aqui a discussão a partir dos eixos de análise selecionados para essa pesquisa. Cada um dos eixos aqui abordados está diretamente ligado com os demais. Essa ligação, por vezes tão tênue, tornou difícil inclusive distribuir as produções em seus respectivos eixos analíticos pois muitas delas acabam por facilmente caber em mais do que um eixo no momento da discussão dos temas. Há algumas páginas acima referi-me às relações aqui presentes fazendo alusão à uma teia, onde tudo se entrelaça e contribui de alguma forma com todo o resto; por ora vejo aqui mais uma parte desta teia tecida de maneira muito atenta e com a intenção de contribuir da forma mais significativa possível para a alfabetização e todos os processos que a envolvem e continuarão envolvendo inclusive com o avanço da tecnologia para dentro das escolas e das salas de aula.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo no princípio da elaboração desta pesquisa fiquei surpresa ao perceber que há pouquíssimos trabalhos relacionados aos termos alfabetização digital e letramento digital. Pensei, em uma utopia pessoal, que em pleno século vinte e um e inundados pelas mais variadas formas de tecnologias teríamos ao nosso alcance também produções acerca deste tema. Produções que trouxessem conteúdos, informações, estratégias, comprovações.... Mas me deparei com alguns poucos resultados de pesquisas e estudos que puderam ser de fato considerados como propositores para esse tema.

E considerando os trabalhos selecionados para essa pesquisa, ainda pude perceber que poucos tratam de aprendizagens específicas da alfabetização em seus resumos, como fez Binotto (2014) ao citar que os professores considerados em sua pesquisa:

[...] fazem referência aos saberes e habilidades que os estudantes adquirem, como: a melhora na leitura e na oralidade; o reconhecimento de letras; o registro de letras, palavras e textos; a coordenação motora; a atenção; o raciocínio e suas produções.

E com isso deixa claro diversos pontos referentes ao processo de alfabetização especificamente. Já os demais autores, tratam da influência do uso de tecnologias digitais muito mais relacionada aos conhecimentos do letramento, uma vez que consideram essas utilizações como parte do uso social da leitura e da escrita, assim como o próprio conceito de letramento em si.

Talvez, esse dado também tenha relação ao considerarmos que muitos trabalhos utilizados foram aplicados no espaço dos laboratórios de informática enquanto uma outra parcela foi realizada em sala de aula. Com isso, tiveram como resultados situações que foram vivenciadas fora do espaço de sala de aula cotidiano e essa diferenciação certamente reflete nos resultados obtidos.

Não foi surpresa o fato de encontrar repetidas vezes o termo “jogos digitais” nos trabalhos analisados. Essa repetição contínua e numerosa deu origem ao primeiro eixo de análise que contribuí substancialmente para atendimento ao objetivo de identificar, a partir da pesquisa bibliográfica, as contribuições dos autores para o processo de alfabetização tanto no ensino remoto quanto para as salas de aula

presenciais a fim de contribuir com o aprendizado dos alunos; objetivo esse determinado aqui como um dos específicos para o atendimento do objetivo geral desta pesquisa.

É muito provável que a maioria das pesquisas aqui elencadas tenham sido realizadas com grupos bem pequenos de participantes e/ou considerando situações muito específicas para os estudos. Em vista disso, não podemos generalizar os resultados apresentados pelos autores nem tomá-los como verdade absoluta, e sim considerá-los como produções pontuais para um tema ainda tão recente e pouco discutido, embora seja algo tão presente em nossa realidade atual.

Outro ponto importante a ser mencionado aqui é o fato dos resumos dos trabalhos não conterem dados suficiente informativos para a elaboração de um estudo bibliográfico aprofundado e com clareza e objetividade. Alguns deles não continham informações básicas como objetivos, metodologias ou resultados e isso dificultou bastante o momento de realizar a definição e distribuição dos eixos de análise. Outro ponto que senti falta em minha pesquisa foi a presença de habilidades específicas de leitura e escrita nos resumos das produções, o que fez com que seja necessário o acesso aos textos completos dos trabalhos a fim de investigar e observar a presença (ou não) dessas especificidades da alfabetização e da aprendizagem nos trabalhos. Essa etapa poderia, certamente, fazer parte de um trabalho futuro.

Com a elaboração deste trabalho, pude perceber que ainda estamos caminhando à passos lentos rumo à inclusão da tecnologia em nossa sala de aula e, principalmente, nas salas de aula de alfabetização. Os trabalhos apresentados aqui demonstram pesquisas e estudos pontuais, mas que contribuem para que tenhamos base para o trabalho que seguirá no decorrer das próximas décadas. De todas as considerações possíveis, uma nos salta aos olhos: alfabetizar requer o uso das mais variadas estratégias para facilitar e efetivar esse processo; então, por que não considerarmos as estratégias digitais?

O que temos até aqui são autores contribuindo com seus estudos e pesquisas para que tenhamos esse amparo bibliográfico e possamos, assim, começar a pautar nosso trabalho docente em estratégias que tenham como objetivo aprimorar a experiência entre alfabetizadores e alfabetizados. Temos publicações que expõe as inúmeras vantagens de se trazer para perto aquilo que já está ao nosso alcance; de levarmos a utilização dos meios e instrumentos digitais para muito além do trivial ou

do mero entretenimento, levarmos para o cunho do aprendizado, do atrativo, do lúdico do inovador.

O cenário atual que estamos vivendo nos pressionou a repensar a educação para que esse elemento fundamental da sociedade não parasse. Quando Vilas Boas (2014) relata que “percebe-se que existem lacunas no ambiente de formação do professor para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e para seu trabalho em geral” tenho em mãos exatamente o que percebo com a situação imposta pelo Ensino Remoto Emergencial. Muitos desses profissionais tiveram que aprender sozinhos a lidar com ferramentas até então inexploradas por eles. Cabe ainda trazer um ponto que merece ser levado em consideração após tudo o que foi discutido até aqui: a pandemia e o ensino remoto emergencial deixaram ainda mais escancaradas as desigualdades sociais e econômicas das famílias brasileiras considerando esse contexto, em que grande parte das crianças das camadas populares não tem acesso às tecnologias digitais, seja no lar ou nas escolas essa pesquisa ainda deixa aberta a possibilidade de um estudo futuro com o objetivo de buscar formas e estratégias de reduzir esse impacto quando se trata da utilização de ferramentas digitais no ensino.

Para atender a demanda que nos foi apresentada, nós educadores, tivemos que nos capacitar e buscar conhecer o novo, interagir com o desconhecido, dar a chance ao recurso que não está sendo visto como potencial. Somos mestres em meio a uma geração digital que promete estar cada vez mais imersa no universo da tecnologia e não podemos nos permitir parar no tempo e afundarmos agarrados às tradições. É nosso papel, também, abrir portas para o novo, para o *além da folha de papel* sem nunca nos esquecermos de nossas raízes e tradições e do tanto que a história *pré-tecnológica* contribuiu (e ainda contribui) para o que temos hoje em nossas salas de aula alfabetizadoras.

## REFERÊNCIAS

- ABRÃO, Kelber Ruhena; DEL PINO, José Cláudio. Cognição e aprendizagem no espaço da tecnologia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 11, n. 4, p. 1776-1798, 20 dez. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5934>>. Acesso em: 28 maio 2020.
- ABRÃO, Ruhena Kelber. **A construção da linguagem escrita por crianças por meio do uso de tecnologias tangíveis**. 2015. 225 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida em Saúde, Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000983537&loc=2016&l=e55f1f0392aa9bc5>>. Acesso em: 3 set. 2020.
- ABREU, Cristiane de Souza; REATEGUI, Eliseo Berni. Um estudo sobre o emprego de agentes pedagógicos animados no processo de letramento. In: TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach et al. (Org.). **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014. p. 413-430. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000937239&loc=2019&l=5411475594da93f6>>. Acesso em: 9 ago. 2020.
- ALEXANDRE, Mariana dos Reis. **Um estudo sobre objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento**. 2017. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/152779>>. Acesso em: 12 jun. 2020.
- ALVARENGA, Julio Cesar da Silva; ARAÚJO, Márcia Moreira; NOBRE, Naiara Nobre dos Santos. Nos/dos/com cotidianos da alfabetização de nativos digitais. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 13, n. 27, p. 383, 5 set. 2018. Disponível em: <<https://doaj.org/article/2d56c7baf0684872810f7e2b00470b3f?gathStatIcon=true>>. Acesso em: 04 jul. 2020.
- ARAÚJO, Ayla de Souza. **Alfabetização potencializada pela mediação digital na formação de alunos iniciantes do ensino fundamental: implicações político-pedagógica**. 2014. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2014. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2\\_668e3f158d99ee043f8b87df88b697b3](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_668e3f158d99ee043f8b87df88b697b3)>. Acesso em: 18 ago. 2020.
- ÁVILA, Silviane de Luca. **Navegar no ciberespaço: as rotas de navegação das crianças em processo de alfabetização**. 2014. 315 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em:

<[http://www.faed.udesc.br/arquivos/id\\_submenu/151/silviane\\_de\\_luca\\_avila.pdf](http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/151/silviane_de_luca_avila.pdf)>. Acesso em: 7 set. 2020.

BALDO, Claudia Helena Araujo. **A influência do letramento digital no processo de alfabetização**: contribuições para a aquisição da escrita. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP\\_ca50b97fdd6ba7c8312c9c1cb4a3f111](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_ca50b97fdd6ba7c8312c9c1cb4a3f111)>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BINOTTO, Cláudia. **Uso do laboratório de informática e a cultura digital no processo de alfabetização em escolas municipais de Curitiba – PR**. 2014. 189 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36261>>. Acesso em: 13 set. 2020.

BOCCA, Everton; JAQUES, Patrícia; VICARI, Rosa. Modelagem e implementação da interface para apresentação de comportamentos animados e emotivos de um agente pedagógico animado. **Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v.1, n.2, p. 1-14, set. 2003.

BOTELHO, Flávia Girado. **A construção do letramento digital em crianças em fase de alfabetização**. 2013. 292 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPE\\_97bfe2eb73c93bf48b4baeb20e4e7bd9](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPE_97bfe2eb73c93bf48b4baeb20e4e7bd9)>. Acesso em: 12 out. 2020.

BOTELHO, Thaís Helena Falcão. **Mutações do leitor, da mídia e da aprendizagem**: proposta de aplicativo para alfabetização hipermediática lúdica e interativa. 2019. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC\\_SP-1\\_29845ba71783a40f72885d95fd6a7b94](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC_SP-1_29845ba71783a40f72885d95fd6a7b94)>. Acesso em: 14 jul. 2020.

FAUSTINO, Luciene Frazato. **Mídias digitais e suas contribuições para o processo de alfabetização e letramento digital**. 2019. 47 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Imbé, 2019. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001104506&loc=2019&l=e5910b0c1d0aadd9>>. Acesso em: 13 mar. 2020.

FENSTERSEIFER, Thais Arnold. **E-books infantis**: projeto visual, interatividade e recursos gráfico-digitais. 2016. 249 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000994791&loc=2016&l=a2f2b512681aae88>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

FERREIRA, Marianalva da Silva. **Potencialidades e limites para o desenvolvimento de situações de aprendizagem mediadas pelas tecnologias digitais da informação e comunicação no ciclo de alfabetização**. 2017. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2017. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UVAT\\_a8a96568ecd08e44e47d4bb99ed177d0](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UVAT_a8a96568ecd08e44e47d4bb99ed177d0)>. Acesso em: 8 set. 2020.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Alfabetização digital. **Glossário Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG, 2014. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/home?busca=alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+digital>>. Acesso em: 09 ago. 2020.

FREITAS, Ana Mara Alves de; ALVES, Gilson Chicon. Consciência fonológica: a utilização de jogo digital como estratégia para o ensino da língua portuguesa. **Letras & Letras**, v. 32, n. 2, p. 83-108, 15 mar. 2017. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/35255>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

GARCIA, Gicelle Santos. **A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos iniciais do ensino fundamental**. 2015. 58 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000980632&loc=2016&l=6cf44de9da7b9dea>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

GLÓRIA, Julianna Silva. A alfabetização e sua relação com o uso do computador: o suporte digital como mais um instrumento de alfabetização na escola. **Texto livre**: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2, p. 61–70, 9 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/1750>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

GLÓRIA, Julianna Silva. **Influências e confluências do uso do suporte de escrita digital na alfabetização de crianças do 1º ano do primeiro ciclo**. 2011. 324 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação: Conhecimento e Inclusão Social, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG\\_4786824a1614e1e338f433dc666378e9](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_4786824a1614e1e338f433dc666378e9)>. Acesso em: 18 set. 2020.

GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. **Alfabetização em tempos tecnológicos**: influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-A77L74/1/1675m.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2020.



HARRIS, Theodore L.; HODGES, Richard E. (Org.). **Dicionário de alfabetização:** vocabulário de leitura e escrita. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999.

HERBE, Sibebe Bechara. **Mídias utilizadas no processo da alfabetização.** 2015. 42 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000982341&loc=2016&l=4c8e41b567512c14>>. Acesso em: 8 mai. 2020.

JECK, Eliana de Pereira. **Como a utilização do computador pode influenciar no processo de letramento?** 2010. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000823654&loc=2012&l=42c2691986fe284a>>. Acesso em: 4 abr. 2020.

JUSTIN, Larissa Camargo. **Alfabetização digital:** construindo estratégias pedagógicas para os anos iniciais. 2019. 88 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001100595&loc=2019&l=9f350f635d067356>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

LANDIN, Rita de Cassia de Souza. **Softwares educativos no contexto da alfabetização e do letramento nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2015. 167 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2015. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/SCAR\\_e1e19e1a0cbf7f974c2d5f1f76e74d0a](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/SCAR_e1e19e1a0cbf7f974c2d5f1f76e74d0a)>. Acesso em: 13 jun. 2020.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katálysis**, v.10, p. 35-45, 2007.

MATOS, Ana Joceli da Silva. **O uso de imagens e tecnologias digitais na promoção da autoria no processo de alfabetização e letramento.** 2019. 71 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001101246&loc=2019&l=f9fdc2465f9a58da>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

MAZZURANA, Marcia Cristina dos Santos. **As novas TICs na alfabetização:** um olhar sob os objetos de aprendizagem. 2012. 54 f. Monografia (Doutorado) - Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, São Francisco de Paula, 2012.

Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000916877&loc=2014&l=163bcc264dc8573e>>. Acesso em: 28 maio 2020.

MODEL, Sandra Evaldt. **Tecnologias da informação e da comunicação:** ferramentas que potencializam a leitura e a escrita. 2010. 44 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000821801&loc=2012&l=354ca7d9b11b523e>>. Acesso em: 19 out. 2020.

NUNES, Fabiane Paim Pimentel. **O jogo digital como ferramenta de apoio ao processo de aprendizagem.** 2012. 43 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913849&loc=2014&l=b983bc6a8ee3da49>>. Acesso em: 10 set. 2020.

OLIVEIRA, Advanusia Santos Silva de. **O processo de alfabetização com crianças do ensino fundamental mediado pela lousa digital interativa.** 2018. 198 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018. Disponível em:

<[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2\\_7bf6d35d146850cbb1942c1943b587d7](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_7bf6d35d146850cbb1942c1943b587d7)>. Acesso em: 5 jun. 2020.

OLIVEIRA, Patrícia Marciano de. **A aquisição da leitura e da escrita:** um estudo de caso em escola pública de Duque de Caxias sobre as tecnologias digitais e as habilidades de ler e escrever. 2019. 80 f. Dissertação (Mestrado), Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em:

<<https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/a-aquisicao-da-leitura-e-da-escrita-um-estudo-de-caso-em-escola-publica-de-duque-de-caxias-sobre-as-tecnologias-digitais-e-as-habilidades-de-ler-e-escrever/>>. Acesso em: 7 set. 2020.

PIZARRO, Estela Maris Belloli. **Jogo digital:** um auxílio no processo de alfabetização. 2012. 39 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913828&loc=2014&l=a845c577c8228f6d>>. Acesso em: 1 abr. 2020.

REAL, Luciane Magalhães Corte; FERNANDES, Clarice Albertina. Alfabetização e jogos on-line. **CIET:EnPED**, [s.l.], maio 2018. Disponível em:

<<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543>>. Acesso em: 12 set. 2020.

RIBEIRO, A. L. Aquisição da escrita na era virtual: incorporando os jogos digitais online. **Domínios de Lingu@gem**, v. 6, n. 2, p. 111-127, 21 dez. 2012. Disponível em:

<<https://doaj.org/article/327dfc6a9d594aafa12732a809cbd0c1?gathStatIcon=true>>. Acesso em: 16 mai. 2020.

ROSSETTO, Alessandra Dedéco Furtado. **Sondagem digital da escrita de crianças em fase de alfabetização**: uma abordagem tecnológica a partir da psicogênese da língua escrita. 2017. 71 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica do Paraná, Londrina, 2017. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UTFPR-12\\_56ef27e27aa95602ea32100e07f62250](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UTFPR-12_56ef27e27aa95602ea32100e07f62250)>. Acesso em: 18 out. 2020.

SANTOS, Ana Paula Cordeiro dos. **Entre o lápis, o papel e a tela**: a presença das TDIC nas práticas de alfabetização e letramento em escolas do município de Tiradentes/MG. 2013. 181 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Departamento de Educação, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2013. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFOP\\_45f91ef1fa5f00b9b2ca13c312046c14](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFOP_45f91ef1fa5f00b9b2ca13c312046c14)>. Acesso em: 22 jun. 2020.

SANTOS, Catia Rudinara Duarte Goulart dos. **Alfabetizando com histórias infantis e mídias**. 2015. 54 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000978016&loc=2016&l=4f003c2a3d67db89>>. Acesso em: 2 ago. 2020.

SANTOS, Sônia de Oliveira. **Apropriação da linguagem escrita por meio de aplicativos em dispositivos digitais**. 2019. 331 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2019. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP\\_b3a09753f4f7594ba88eff3900b69ece](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_b3a09753f4f7594ba88eff3900b69ece)>. Acesso em: 14 maio 2020.

SATO, Milena Aparecida Vendramini. **Tecnologias digitais da informação e comunicação**: explorando as possibilidades pedagógicas da produção de vídeos. 2015. 134 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2015. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP\\_5d66a704feed81512bc063de0966fa92](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_5d66a704feed81512bc063de0966fa92)>. Acesso em: 16 maio 2020.

SCHRAMM, Carmem Regina Borges. **Informática educativa como ferramenta de ensino-aprendizagem e letramento nos anos iniciais**. 2010. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000880604&loc=2013&l=239e64fbc4845052>>. Acesso em: 15 maio 2020.

SILVEIRA, Felícia Regina Flôres Valle. **Alfabetização**: o uso do tablet como ferramenta de aprendizagem. 2019. 29 f. Monografia (Especialização) - Curso de

Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001098574&loc=2019&l=4ab132a73294106c>>. Acesso em: 6 mai. 2020.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, Magda. Alfabetização: a ressignificação do conceito. Alfabetização e cidadania. Revista de Educação de Jovens e Adultos. **RaaB**, n. 16, p.10-11, jul. 2003.

SOARES, Magda. Alfabetização. **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: UFMG, 2014a. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/alfabetizacao>>. Acesso em: 09 ago. 2020.

SOARES, Magda. Letramento. **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: UFMG, 2014b. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/home?busca=letramento>>. Acesso em: 09 ago. 2020.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed- Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SOLA, Roseli Aparecida Perina. **Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento**. 2019. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/190935>>. Acesso em: 18 out. 2020.

SOUSA, Josué Alves. **Artefatos tecnológicos como suporte pedagógico para o estímulo das habilidades de consciência fonológica**. 2018. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em: <[http://www.saberaberto.uneb.br/bitstream/20.500.11896/1068/1/Dissertacao\\_Josue\\_PDF.pdf](http://www.saberaberto.uneb.br/bitstream/20.500.11896/1068/1/Dissertacao_Josue_PDF.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2020.

TRAJANO, Jonh Herbert de Almeida Falcão. **O uso de tecnologias digitais na alfabetização: concepção de professores da escola pública**. 2019. 231 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8267105](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8267105)>. Acesso em: 10 out. 2020.

TRESOLDI, Marilei dos Santos. **O uso de jogos na alfabetização auxiliando o processo de aprendizagem**. 2019. 45 f. Monografia (Especialização) - Curso de

Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Sapucaia do Sul, 2019. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001106500&loc=2019&l=18a730ad0e70bc6>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

VASCONCELOS, Rebecca Schirmer de Souza. **Práticas multimodais no aplicativo WhatsApp**: apropriação da cultura escrita digital por crianças em processo de alfabetização. 2019. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/31837>>. Acesso em: 24 set. 2020.

VILAS BOAS, Valéria de Alvarenga Pimenta. **A professora e o uso do computador na alfabetização**. 2014. 196 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/4977>>. Acesso em: 9 out. 2020.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A– Eixos de análise e trabalhos selecionados

EIXO 1: O USO DE MÍDIAS E JOGOS DIGITAIS COMO FACILITADORES DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO				
Nº	Tipo de Trabalho/ Instituição	Autor/ Ano	Título/Resumo	Referência
1	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	FAUSTINO (2019)	<p><b>MÍDIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL</b></p> <p>O presente estudo propõe a analisar como o uso das mídias e jogos digitais podem vir a favorecer o processo de construção da escrita e letramento. Percebeu-se através deste estudo que a inclusão dos computadores e o uso das mídias digitais em geral, na sociedade, vem manifestando mudanças significativas, na vida de nossos educandos. Destaca-se aqui o surgimento de um novo letramento, letramento digital na vida social das pessoas. E outra contribuição que julgamos significativa é o uso das mídias e jogos digitais como instrumento significativo e dinâmico de aprendizagem para crianças em processo de alfabetização, pois vem trazer a oportunidade de tornar a aprendizagem mais lúdica, divertida e interessante, bem como favorecendo a inserção das crianças no ambiente das novas tecnologias da comunicação e da informação. A metodologia desta pesquisa baseou-se em estudos e pesquisas bibliográficas, observações e experiências com jogos e mídias na educação, e a importância da inserção do mundo digital. Pretendeu-se, a partir deste estudo, contribuir para que o processo de alfabetização inclua as possibilidades da era virtual, em especial, as mídias e os jogos digitais.</p>	<p>FAUSTINO, Luciene Frazato. <b>Mídias digitais e suas contribuições para o processo de alfabetização e letramento digital</b>. 2019. 47 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Ibmé, 2019. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001104506&amp;loc=2019&amp;l=e5910b0c1d0aadd9">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001104506&amp;loc=2019&amp;l=e5910b0c1d0aadd9</a>&gt;. Acesso em: 13 mar. 2020.</p>
2	TCC DE GRADUAÇÃO/ UFRGS	JUSTIN (2019)	<p><b>ALFABETIZAÇÃO DIGITAL: CONSTRUINDO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA OS ANOS INICIAIS</b></p> <p>A presente pesquisa tem como objetivo construir estratégias pedagógicas para auxiliar no processo de alfabetização digital utilizando recursos tecnológicos, com alunos dos anos iniciais. Para isso, foi traçado o perfil do aluno contemporâneo, sua relação com as tecnologias digitais, bem como as competências digitais necessárias para o desenvolvimento da alfabetização digital. A metodologia de abordagem qualitativa foi dividida em cinco etapas: na primeira foi realizado o levantamento teórico, que consistiu na busca de referenciais para embasar a pesquisa; na segunda a definição das competências digitais; na terceira foi a definição das estratégias para construção e na quarta sua aplicação através de um curso de extensão com uma turma de segundo ano do ensino fundamental. Por fim na quinta foi realizada a análise e interpretação de dados coletados a partir de questionários, autoavaliações, interações e produções dos alunos realizadas pelos alunos e interações através do Ambiente Virtual de Aprendizagem Planeta Rooda 3.0. A análise foi dividida em duas categorias: o perfil do aluno e a relação com as tecnologias digitais e competências digitais que se subdividiram em autoavaliação das competências digitais da turma e estratégias pedagógicas para construção das competências digitais de alfabetização digital. Os resultados apontaram que as estratégias pedagógicas contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento da alfabetização digital no processo de ensino e aprendizagem dos</p>	<p>JUSTIN, Larissa Camargo. <b>Alfabetização digital: construindo estratégias pedagógicas para os anos iniciais</b>. 2019. 88 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001100595&amp;loc=2019&amp;l=9f350f635d067356">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001100595&amp;loc=2019&amp;l=9f350f635d067356</a>&gt;. Acesso em: 18 ago. 2020.</p>

			alunos. Entretanto, observou-se que, para um desenvolvimento pleno das competências é preciso mais tempo com relação à aplicação do curso, de modo que estas estratégias sejam mais refinadas.	
3	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	TRESOLDI (2019)	<p><b>O USO DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO AUXILIANDO O PROCESSO DE APRENDIZAGEM</b></p> <p>A presente pesquisa tem a meta de investigar o uso de jogos educativos digitais em práticas de leitura e escrita com alunos de uma escola pública, que estão em fase de alfabetização. A discussão teórica foi baseada nos conceitos de alfabetização, letramento, letramento digital, jogo educativo digital, dentre outros. A metodologia teve uma abordagem qualitativa com base em um estudo de caso em uma classe em fase de alfabetização; para a realização da investigação foram escolhidos os jogos disponíveis no laboratório de informática da escola onde se desenvolveu o estudo. Os dados a serem analisados estão relacionados às produções dos alunos registradas em portfólio individual; como suporte de análise foi usado o diário de campo da pesquisadora. O portfólio foi usado para fazer um diagnóstico dos níveis de escrita dos alunos, com o intuito de analisar se houve avanço ou não em seu processo aquisição e apropriação da escrita e da leitura. A análise dos dados evidenciou que houve progresso no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, sendo que o jogo atuou como meio dos alunos superarem suas dificuldades, facilitando a concentração e interação.</p>	TRESOLDI, Marilei dos Santos. <b>O uso de jogos na alfabetização auxiliando o processo de aprendizagem.</b> 2019. 45 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Sapucaia do Sul, 2019. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001106500&amp;loc=2019&amp;l=18a730add0e70bc6">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001106500&amp;loc=2019&amp;l=18a730add0e70bc6</a> >. Acesso em: 15 jun. 2020.
4	TRABALHO PUBLICADO ANAIS DE EVENTO PAÍS/ UFRGS	REAL; FERNANDES (2018)	<p><b>ALFABETIZAÇÃO E JOGOS ON-LINE: UM ESTUDO DE CASO</b></p> <p>O presente artigo é um fragmento de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga as Aprendizagens e as Tecnologias Digitais. O foco aqui apresentado foi um estudo de natureza qualitativa, na forma de Estudo de Caso com o objetivo de averiguar o processo de desenvolvimento de aprendizagem da escrita, de uma criança de 6 anos em fase de alfabetização, a partir de jogos online. Os procedimentos da pesquisa foram anamnese, observação em sala de aula, as provas de construção da escrita de Emília Ferreira, documentos do aluno que estavam na escola e a interação com os jogos online. Ao final do processo foi realizada uma nova sondagem de hipóteses da construção da escrita e observou-se a evolução do aluno do nível pré-silábico para o silábico-alfabético, a confiança em si mesmo reconquistada e o medo de errar ou de não saber fazer as atividades não fazia mais parte do universo dele.</p>	REAL, Luciane Magalhães Corte; FERNANDES, Clarice Albertina. Alfabetização e jogos on-line. <b>CIET:EnPED</b> , [s.l.], maio 2018. Disponível em: < <a href="https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543">https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543</a> >. Acesso em: 12 set. 2020.
5	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	GARCIA (2015)	<p><b>A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA NOS PRIMEIROS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL</b></p> <p>O presente trabalho apresenta um estudo sobre: "A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental" e como estes podem ser importantes recursos para aquisição do conhecimento. Buscou-se investigar como os jogos digitais são utilizados nas atividades diárias de sala de aula, especialmente no processo de aquisição de leitura e escrita. Pretendeu-se fazer uma reflexão e análise do uso destes recursos no cotidiano escolar e a importância dos mesmos e como eles podem ser importantes ferramentas de estímulos no processo de construção da leitura e escrita. Realizamos a pesquisa na Escola Municipal de Ensino Fundamental Erineo Scopel Rapaki, localizada no município de Tramandaí/ RS. Para coleta de dados utilizou-se de questionário e observações. Como resultado observou-se que no dia a dia da escola, os educadores recebem</p>	GARCIA, Gicelle Santos. <b>A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos iniciais do ensino fundamental.</b> 2015. 58 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação,

			diferentes tipos de crianças, em diversos níveis de conhecimento. As Tecnologias estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e podem ser uma importante ferramenta para os professores, através dos jogos digitais, entre outros recursos. Embora existam muitos professores e até mesmo por cobrança dos familiares associam estes tipos de recurso com “bagunça”, na verdade, o lúdico é muito importante e necessário para uma aprendizagem de qualidade e significativa. Descobrimos que em meio a tanta diversidade os jogos são excelentes recursos para complementar a aprendizagem e oportunizam a integração e socialização do grupo. Este processo de construção da leitura e escrita é bastante intenso e quando trabalhado juntamente com o lúdico as crianças aprendem através do “brincar” e constroem uma aprendizagem significativa e de qualidade.	Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000980632&amp;loc=2016&amp;l=6cf44de9da7b9dea">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000980632&amp;loc=2016&amp;l=6cf44de9da7b9dea</a> >. Acesso em: 12 ago. 2020.
6	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	NUNES (2012)	<p>O JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA DE APOIO AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM</p> <p>Este trabalho pretende refletir sobre a importância de se utilizar jogos em ambientes escolares como ferramentas de auxílio no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Destacando o uso dos jogos interativos na prática pedagógica de crianças do Primeiro (1º) Ano do Ensino Fundamental que estão em processo de alfabetização. Para o desenvolvimento da aplicação foram utilizados os jogos educativos smartkids do alfabeto. A Metodologia do trabalho baseou-se na Pesquisa Bibliográfica, a qual busca elucidar um problema a partir de referências teóricas expressas em documentos, fazendo um levantamento do conhecimento disponível na área e possibilitando que o pesquisador conheça as teorias produzidas, analisando-as e avaliando suas contribuições para compreender ou explicar o objeto de investigação. A fundamentação teórica pauta-se nos estudos e nas contribuições de Jean Piaget.</p>	NUNES, Fabiane Paim Pimentel. <b>O jogo digital como ferramenta de apoio ao processo de aprendizagem.</b> 2012. 43 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913849&amp;loc=2014&amp;l=b983bc6a8ee3da49">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913849&amp;loc=2014&amp;l=b983bc6a8ee3da49</a> >. Acesso em: 10 set. 2020.
7	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	PIZARRO (2012)	<p>JOGO DIGITAL: UM AUXÍLIO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO</p> <p>Esta monografia é uma pesquisa qualitativa que objetiva demonstrar a importância dos jogos digitais no processo de alfabetização. Existem inúmeros métodos de alfabetização, onde cada docente busca utilizá-los de maneira que todos ou pelos menos, grande parte de seus alunos saiam do primeiro ano atingindo as expectativas e objetivos propostos. A referida pesquisa, realizada na modalidade de estudo de caso, demonstra ao longo dos capítulos a importância dos jogos digitais como auxílio no processo de alfabetização. Inicialmente, apresenta a definição de alfabetização, pontuando os cinco níveis no processo da aquisição da escrita. Dando continuidade, apresenta uma breve reflexão sobre o impacto que as TICs podem ter nas escolas atualmente, visto que nossos alunos são nativos digitais, acostumados a conviver com as novas tecnologias e fazer uso destas. Para tanto, faz-se necessário que escolas e principalmente professores, repensem sua prática pedagógica, para que possam atender esse novo aluno. Apresenta ainda a importância dos jogos digitais, do lúdico como auxiliares no processo de alfabetização. Apresenta os relatos da experiência com três alunos no laboratório de informática onde utilizamos os jogos digitais como apoio ao processo de aprendizagem.</p>	PIZARRO, Estela Maris Belloli. <b>Jogo digital: um auxílio no processo de alfabetização.</b> 2012. 39 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913828&amp;loc=2014&amp;l=a845c577c8228f6d">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000913828&amp;loc=2014&amp;l=a845c577c8228f6d</a> >. Acesso em: 1 abr. 2020.



8	DISSERTAÇÃO/ UFMG	GONÇALVES (2015)	<p><b>ALFABETIZAÇÃO EM TEMPOS TECNOLÓGICOS: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS E NÃO DIGITAIS E DAS ATIVIDADES DIGITAIS NA ROTINA DA SALA DE AULA</b></p> <p>Esta pesquisa verifica a influência dos jogos digitais, dos jogos não digitais e das atividades digitais, na rotina da sala de aula. Busca responder as seguintes questões: há influência positiva dos jogos, especialmente os digitais, no processo de alfabetização? Existe prevalência dos jogos no papel em detrimento dos jogos digitais? Os jogos digitais, quando disponibilizados, podem ser considerados remediação dos jogos impressos? O objetivo geral é verificar qual a influência dos jogos, especialmente os digitais, no processo de alfabetização/letramento das crianças. Os objetivos específicos são: identificar quais são os jogos que participam do contexto da sala de aula; identificar quais os jogos digitais e não digitais são realizados na sala de aula e identificar que tipo de interação os jogos digitais geram entre os alfabetizandos. Ademais, é pretensão identificar as habilidades que os jogos digitais podem desenvolver no (a) estudante. Para contemplar tais objetivos, a fundamentação teórica pauta-se em quatro conceitos: a alfabetização, o letramento, o jogo e a atividade. O conceito de alfabetização tem como base autores como: (Soares, 2004:2006), Kleiman (2006;2009), Faraco (2000), Curto (2000), Cafiero (2010), Coscarelli e Novais (2010). O conceito de letramento foi embasado nos teóricos: Street (2000), Soares (2004; 2006) e Rojo (2009) e o conceito de jogo tem como referência Gee (2004), Huizinga (2000), Ribeiro e Coscarelli (2009) e Kishimoto (2000). O conceito de atividade foi embasado nos teóricos: Moreira (2011) e Mesquita (2010). A metodologia selecionada para contemplar os objetivos é a qualitativa, mais especificamente, o estudo de caso. A coleta de dados acontece em uma escola pública no município de Contagem. Para a coleta de dados, três instrumentos são selecionados e utilizados: a entrevista, a observação e o questionário. Os resultados revelam que o quantitativo de jogos digitais é pequeno, mesmo estando fixos na rotina da turma e que a opção pela utilização dos jogos parte da experiência e da importância dada pela professora, uma vez que os mesmos não são pautados no Projeto Político Pedagógico da escola. Por outro lado, a pesquisa demonstra que as crianças gostam de jogos, que elas geralmente participam de situações de jogos com outras pessoas e que não percebem essas situações somente como brincadeira; o prazer do jogar está atrelado às várias situações de aprendizagem, inclusive aquelas ligadas à leitura e a escrita. De tal maneira, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio.</p>	<p>GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. <b>Alfabetização em tempos tecnológicos:</b> influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: &lt;<a href="https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-A77L74/1/1675m.pdf">https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-A77L74/1/1675m.pdf</a>&gt;. Acesso em: 15 mai. 2020.</p>
9	DISSERTAÇÃO CATALOGO DE TESES E DISSERTAÇÕES CAPES	FREITAS; ALVES (2017)	<p><b>CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: A UTILIZAÇÃO DE JOGO DIGITAL COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA</b></p> <p>Esta pesquisa apresenta um jogo digital como ferramenta de avaliação diagnóstica da consciência fonológica em crianças no processo de alfabetização, tendo em vista a dificuldade em conciliar os conhecimentos linguísticos e tecnológicos à prática docente a partir da realidade do aluno. Nesse sentido, buscamos despertar no professor a importância dos estudos fonológicos em suas atividades em sala de aula, dando ênfase à relevância da avaliação e do desenvolvimento da consciência fonológica em crianças no processo de aquisição da leitura e da escrita. Dessa forma, objetivamos neste estudo propor ao professor o uso instrumento didático-pedagógico que o auxilie na avaliação diagnóstica de maneira objetiva para que com isso ele tenha a possibilidade de planejar suas aulas a partir da união entre teoria, tecnologia e realidade do aluno. Para tanto, esta proposta está vinculada à linha de pesquisa teorias da linguagem e ensino, uma vez que está voltada para o estudo da linguagem – Fonética, Fonologia e consciência fonológica –, e para a formação do professor, focalizando</p>	<p>FREITAS, Ana Mara Alves de; ALVES, Gilson Chicon. Consciência fonológica: a utilização de jogo digital como estratégia para o ensino da língua portuguesa. <b>Letras &amp; Letras</b>, v. 32, n. 2, p. 83-108, 15 mar. 2017. Disponível em: &lt;<a href="http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/3525">http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/3525</a>&gt;. Acesso em: 10 ago. 2020.</p>

			<p>construção de saberes conceituais necessários para a sua formação teórica e sua construção de objeto de ensino. No que diz respeito aos procedimentos metodológicos, fizemos estudos bibliográficos a partir dos estudos fonológicos de Cagliari (2009), Silva (2007), Simões (2006), Camara Jr. (1970), Lopes e Andrade (2012), Hora (2009) e Seara (2011), mostrando o funcionamento e a estrutura sonora da língua. Quanto ao suporte técnico-didático, nos apoiamos nas discussões de Barrera e Maluf (2003), Capovilla e Capovilla (2000), Lopes (2004), Santamaria (2004), Bernardino Jr. (2006), Adams (2006) e Paraná (2010), no que tange à importância da avaliação e treino de consciência fonológica em crianças para o sucesso do processo de alfabetização e no que diz respeito à construção do jogo digital. Esta pesquisa também se caracteriza como intervencionista, pois aplicamos o jogo em turmas do 1º, 2º, 4º e 6º anos do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Mossoró/RN; e o jogo revelou a possibilidade de diagnosticar dadas habilidades de consciência fonológica de cada criança. Este estudo, de forma mais ampla, pretende contribuir para o processo de aquisição da leitura e da escrita, no sentido de facilitar de forma prática e eficaz a avaliação diagnóstica para o planejamento docente no que diz respeito ao desempenho e desenvolvimento da consciência fonológica em crianças.</p>	
10	DISSERTAÇÃO/ UNESP	SOLA (2019)	<p style="text-align: center;"><b>JOGO DIGITAL: UMA POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA PARA A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO</b></p> <p>As Tecnologias digitais da Informação e Comunicação (TDIC) influenciam o cotidiano e formação das pessoas, modificando comportamentos e estilos de vida. Mudanças longitudinais também são percebidas na escola, principalmente quanto aos modos de aprender, pensar, sentir e agir da geração contemporânea. Assim, o uso das TDIC, entre elas os jogos digitais no espaço escolar, poderá viabilizar o desenvolvimento de conteúdos e habilidades necessários aos anos iniciais do ensino fundamental. Partindo da problemática, de como aproximar os processos de ensino de aprendizagem de forma que atenda a demanda das novas gerações fascinadas em jogos digitais, a presente pesquisa apresenta um protótipo de jogo digital como alternativa/ ferramenta/recurso para auxiliar o desenvolvimento do Sistema de Escrita Alfabético (SEA) no ciclo da alfabetização que contemple o lúdico e os elementos estruturais dos jogos digitais como: regras, metas, resultados, feedback, conflitos /competição/ desafios/oposição, interação, representação ou enredo. Dessa forma, o trabalho, pretende contribuir com os processos de ensino e aprendizagem, especialmente, o desenvolvimento do SEA no ciclo da alfabetização. Para tanto, apresenta o protótipo do jogo digital "Pirata Pirado" fundamentado teoricamente nos pressupostos socioconstrutivistas; em concepções sobre o desenvolvimento da escrita na idade escolar; no conceito de diferentes letramentos e em teóricos defensores da aprendizagem baseada em jogos digitais que discutem a natureza, os componentes básicos e os princípios de aprendizagem dos jogos digitais. Para atingir o proposto, delineamos como objetivos: 1) realizar um levantamento bibliográfico para identificar e analisar produções acadêmicas focadas no tema de investigação; 2) Identificar as características/elementos dos jogos digitais que os tornam atrativos e fascinantes; 3) Selecionar e compreender as principais características possíveis de serem implementadas em um jogo virtual/digital educativo, visando o caráter lúdico e interativo; 4) Aliar as características levantadas aos objetivos educativos da Alfabetização e Letramento, mais especificamente, o desenvolvimento do SEA; 5) desenvolver um material de apoio para apresentação e informações sobre o jogo virtual educativo. Desse modo, utilizamos as contribuições da pesquisa qualitativa com enfoque no desenvolvimento de um protótipo de um jogo digital educacional com perspectivas de inovação. Como contribuição, essa dissertação abre novas perspectivas para debates, discussões e reflexões sobre utilização dos jogos digitais educacionais, para auxiliar o processo de</p>	<p>SOLA, Roseli Aparecida Perina. <b>Jogo digital:</b> uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento. 2019. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2019. Disponível em: &lt;<a href="https://repositorio.unesp.br/handle/11449/190935">https://repositorio.unesp.br/handle/11449/190935</a>&gt;. Acesso em: 18 out. 2020.</p>

			ensino e aprendizagem no ciclo da alfabetização, e, sobretudo, motive docentes a desenvolverem os seus próprios jogos, integrando cada vez mais, as tecnologias na educação.	
11	DISSERTAÇÃO/ UNICARIOCA	OLIVEIRA (2019)	<p>A AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO EM ESCOLA PÚBLICA DE DUQUE DE CAXIAS SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E AS HABILIDADES DE LER E ESCREVER.</p> <p>Os alunos e professores envolvidos no processo de aquisição da leitura e escrita devem ter oportunidade de experimentar nas salas de aula as contribuições que as tecnologias digitais vêm disponibilizando e produzindo em um efeito contributivo à alfabetização de crianças na sociedade contemporânea. Neste projeto, apresentamos um estudo de caso em escola pública de Duque de Caxias, demonstrando uma nova práxis em sala de aula, englobando de fato as novas tecnologias digitais, para uma aprendizagem significativa. Apresentamos atividades (SD's) desenvolvidas nas aulas de Informática Educativa e uma Sequência Didática, intitulada a "A Menina e seu laço", nas quais as crianças utilizaram-se de jogos digitais no processo de leitura e escrita e ressaltamos que mais do que usar tecnologias para aprender a ler e escrever, pode-se com o método aplicado perceber que novas habilidades podem ser desenvolvidas pelas crianças. Estas habilidades tais como recontar histórias, manifestar sentimentos, experiências e ideias de forma clara e ordenada, solidariedade, colaboração denotam a importância de se juntar o letramento na aquisição de leitura e escrita de crianças de 6 a 8 anos.</p>	OLIVEIRA, Patrícia Marciano de. <b>A aquisição da leitura e da escrita</b> : um estudo de caso em escola pública de Duque de Caxias sobre as tecnologias digitais e as habilidades de ler e escrever. 2019. 80 f. Dissertação (Mestrado), Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: < <a href="https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/a-aquisicao-da-leitura-e-da-escrita-um-estudo-de-caso-em-escola-publica-de-duque-de-caxias-sobre-as-tecnologias-digitais-e-as-habilidades-de-ler-e-escrever/">https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/a-aquisicao-da-leitura-e-da-escrita-um-estudo-de-caso-em-escola-publica-de-duque-de-caxias-sobre-as-tecnologias-digitais-e-as-habilidades-de-ler-e-escrever/</a> >. Acesso em: 7 set. 2020.
12	ARTIGO	ALVARENGA; ARAÚJO, NOBRE (2018)	<p>NOS/DOS/COM COTIDIANOS DA ALFABETIZAÇÃO DE NATIVOS DIGITAIS</p> <p>O presente artigo vem afirmar as inúmeras possibilidades de afetar a cognição a partir das ferramentas tecnológicas digitais como facilitadoras da aquisição da escrita significativa, considerando o contexto em que se inserem os nativos digitais. Utiliza-se como fundamentação teórica os estudos sobre os nativos digitais sobre a alfabetização autônoma e significativa, e uma pesquisa-ação de um caso de experiência exitosa do uso das ferramentas tecnológicas na alfabetização. Este trabalho vem trazer uma nova perspectiva de aquisição da escrita, que exige do professor imigrante digital a inserção e adaptação da sua prática docente no cotidiano do aluno.</p>	ALVARENGA, Julio Cesar da Silva; ARAÚJO, Márcia Moreira; NOBRE, Naiara Nobre dos Santos. Nos/dos/com cotidianos da alfabetização de nativos digitais. <b>Revista Contemporânea de Educação</b> , v. 13, n. 27, p. 383, 5 set. 2018. Disponível em: < <a href="https://doaj.org/article/2d56c7baf0684872810f7e2b00470b3f?gathStatlcon=true">https://doaj.org/article/2d56c7baf0684872810f7e2b00470b3f?gathStatlcon=true</a> >. Acesso em: 04 jul. 2020.
13	ARTIGO	RIBEIRO (2012)	<p>AQUISIÇÃO DA ESCRITA NA ERA VIRTUAL: INCORPORANDO OS JOGOS DIGITAIS ONLINE</p> <p>O presente trabalho se propõe a analisar como os jogos digitais podem contribuir para a aquisição da escrita. Acreditamos que o uso de jogos digitais online possa tornar o aprender a escrever mais lúdico, divertido e interessante, possibilitando inclusive a inserção das crianças no ambiente das novas tecnologias da comunicação e da informação. A metodologia desse estudo baseou-se na observação de crianças em processo de alfabetização jogando "Brincando com as vogais" de acesso gratuito na internet. A escolha deveu-se ao jogo mobilizar atividades específicas e pertinentes ao processo de conhecimento da escrita e ser bastante rico no uso de imagens, cores, sons e movimentos destinados</p>	RIBEIRO, A. L. Aquisição da escrita na era virtual: incorporando os jogos digitais online. <b>Domínios de Linguagem</b> , v. 6, n. 2, p. 111-127, 21 dez. 2012. Disponível em: < <a href="https://doaj.org/article/327dfc6">https://doaj.org/article/327dfc6</a> >

			ao público infantil. O acompanhamento do jogador e a reflexão sobre sua ação tomaram como parâmetros as teorias sobre os letramentos na cibercultura (LÉVY, 1999; SOARES, 2002; COSCARELLI, 2005), a aprendizagem com jogos digitais (GEE, 2004, 2007; PRENSKY, 2006) e a compreensão de como as crianças aprendem.	a9d594aafa12732a809cbd0c1?gathStatIcon=true>. Acesso em: 16 mai. 2020.
14	DISSERTAÇÃO/ UNESP	ALEXANDRE (2017)	<p style="text-align: center;"><b>UM ESTUDO SOBRE OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO</b></p> <p>As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano, modificando comportamentos e estilos de vida. Essas mudanças são, também, percebidas nas escolas, principalmente, nos alunos, mesmo naqueles que não possuem acesso ao universo digital em casa. Nas escolas públicas, encontramos alguns entraves: há computadores disponíveis para o uso, porém para alguns professores dos Anos iniciais ainda há dúvida sobre as possibilidades de usá-los na alfabetização: por que, como e quando utilizá-los. Assim, questionamos se há e como são os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) que auxiliam no processo de alfabetização e letramento. Para tanto, estabelecemos como objetivo geral avaliar a aplicabilidade dos ODA para o processo de alfabetização e letramento. Para alcançá-lo, delimitamos, como objetivos específicos: a) levantar e analisar os ODA existentes para uso no processo de alfabetização e letramento de acordo com os níveis de escrita e o currículo; b) aplicar e verificar a aplicabilidade dos ODA selecionados em relação aos alunos e à prática docente da própria pesquisadora; c) desenvolver um material de apoio com sugestões de ODA para utilização na alfabetização e letramento. Desse modo, utilizamos as contribuições da pesquisa qualitativa, com desenvolvimento interventivo e participante, sendo etapas do Trabalho: 1) estudos teóricos e documentais; 2) busca por ODA para alfabetização e letramento; 3) elaboração de um instrumento de análise e avaliação dos ODA; 4) análise e avaliação dos ODA encontrados; 5) aplicação com alunos; 6) análise e interpretação dos resultados; 7) desenvolvimento de um site de suporte aos professores com sugestões de jogos para os níveis de alfabetização. Após a análise e aplicação ODA encontrados, doze foram descritos e organizados em um site de fácil acesso e uso pelos professores que consiste no produto desta dissertação de Mestrado Profissional. Os resultados desta pesquisa apresentam a importância do papel mediador do professor e de sua preparação prévia para selecionar e analisar os ODA a serem explorados na prática docente, visto que o uso depende do perfil docente, discente e do contexto, mas, para isso, há necessidade de subsídios ao letramento digital do professor. Portanto, este Trabalho é relevante por articular o uso das TDIC na prática pedagógica, em especial na alfabetização, mas inevitavelmente, aspectos relacionados às políticas públicas, como infraestrutura e formação docente para o letramento digital, precisam ser analisados criticamente.</p>	ALEXANDRE, Mariana dos Reis. <b>Um estudo sobre objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento</b> . 2017. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2017. Disponível em: < <a href="https://repositorio.unesp.br/handle/11449/152779">https://repositorio.unesp.br/handle/11449/152779</a> >. Acesso em: 12 jun. 2020.
<b>EIXO 2: A influência do uso de tecnologias no processo de alfabetização</b>				
Nº	Tipo de Trabalho/ Instituição	Autor/ Ano	Título/Resumo	Referência
1	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	MATOS (2019)	<p style="text-align: center;"><b>O USO DE IMAGENS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA PROMOÇÃO DA AUTORIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO</b></p> <p>Este estudo propõe-se a investigar as contribuições do uso de imagens e tecnologias digitais no apoio ao processo de ensino e aprendizagem. O objetivo principal desta pesquisa está centrado em investigar a influência das imagens e como o aluno constrói o conhecimento com autonomia no processo de alfabetização e letramento com a utilização das tecnologias de comunicação e informação, no contexto</p>	MATOS, Ana Joceli da Silva. <b>O uso de imagens e tecnologias digitais na promoção da autoria no processo de alfabetização e letramento</b> . 2019. 71 f. Monografia

			<p>atual, no âmbito de uma escola pública Estadual em Porto Alegre/RS. A abordagem dessa pesquisa é de caráter qualitativo, pontua aspectos relevantes sobre a construção de novas aprendizagens com ênfase na utilização de imagens e de ferramentas tecnológicas, na leitura e escrita, visando a alfabetização e letramento de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. A reflexão proposta nesta pesquisa destaca a importância do uso das tecnologias digitais, a autoria na construção do conhecimento, os desafios enfrentados pelos professores mediante essa nova realidade educacional. A importância da formação inicial e continuada de professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A articulação de conhecimentos teóricos adquiridos no Curso de Especialização em Informática Para Professores da Educação Básica e a prática docente. A pesquisa apresenta dados fornecidos pela entrevista realizada com os alunos sobre o uso das tecnologias digitais e a utilização de imagens na construção de novas aprendizagens. Cabe ressaltar a importância dos projetos de aprendizagem com a utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICs) para criar condições favoráveis para uma aprendizagem significativa.</p>	<p>(Especialização) - Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001101246&amp;loc=2019&amp;l=f9fdc2465f9a58da">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001101246&amp;loc=2019&amp;l=f9fdc2465f9a58da</a>&gt;. Acesso em: 12 jul. 2020.</p>
2	TESE/ UFRGS	ABRÃO (2015)	<p><b>A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA POR CRIANÇAS POR MEIO DAS TECNOLOGIAS TANGÍVEIS [RECURSO ELETRÔNICO]</b></p> <p>Décadas atrás, o senso comum relatava o uso da informática desvinculado do processo de aprendizagem nas instituições escolares. Esta era tida ora como a salvadora da educação, ora como um recurso de entretenimento. A superação desse embate ocorreu através da integração efetiva do uso das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação e na mediação pedagógica dos professores envolvidos nesse processo. Dessa forma, este trabalho tem por objetivo analisar o impacto das Novas Tecnologias – interfaces tangíveis – nas situações didáticas cotidianas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, um Estudo de Caso descritivo, baseado em observações dos espaços das salas de aula, do mesmo grupo de crianças, entre junho de 2013 e abril de 2015, nos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Fundamental de uma escola particular católica. Buscamos estabelecer relações entre a aquisição da linguagem escrita em textos convencionais e aqueles em hipertextos, assim como compreender como se estrutura a alfabetização científica e digital nesses espaços. A partir da análise das observações das aulas e entrevistas com os professores responsáveis das turmas acompanhadas no período citado, diversos recursos das interfaces tangíveis foram propostos na prática pedagógica voltada à aquisição da escrita de forma autônoma pelas crianças. Apresentamos, neste trabalho, uma análise crítica a partir de investigações dos aspectos considerados fundamentais para o desenvolvimento de artefatos digitais para o uso em salas de aula brasileiras, como a independência do computador pessoal, a acessibilidade, o engajamento, a adequação física da sala de aula, a adaptação curricular, o uso colaborativo, além da simplicidade da interface, pensada em um aluno que está na classe de alfabetização. A hipótese, confirmada neste trabalho, é a de que as tecnologias tangíveis se enquadram na categoria expressiva, em que o sujeito cria representações externas a um objeto, interagindo com ele, porém pensando não sobre ele, mas com ele, uma vez que, para compreender, pouco a pouco a criança passa a realizar agrupamentos mentais, expressando seus pensamentos e ideias. Assim sendo, essas experiências são possíveis de acontecer em espaços projetados de forma antagônica aos espaços tradicionais, pois, muitas vezes, a mesma é menos rígida, mais flexível, fato este que torna o ambiente agradável e, ao mesmo tempo, mais acessível, constituindo um ambiente, por vezes, híbrido, no qual as dimensões entre o caderno e o tablet coexistem e a fusão desses pares opostos de aquisição de linguagem escrita acontece.</p>	<p>ABRÃO, Ruhena Kelber. <b>A construção da linguagem escrita por crianças por meio do uso de tecnologias tangíveis</b>. 2015. 225 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida em Saúde, Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000983537&amp;loc=2016&amp;l=e55f1f0392aa9bc5">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000983537&amp;loc=2016&amp;l=e55f1f0392aa9bc5</a>&gt;. Acesso em: 3 set. 2020.</p>

3	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	HERBE (2015)	<p style="text-align: center;"><b>MÍDIAS UTILIZADAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO</b></p> <p>A pesquisa busca averiguar se as mídias são utilizadas na etapa de alfabetização, bem como descobrir quais e de que forma. Os objetivos do presente trabalho são investigar quais mídias são utilizadas e de que forma são usadas no processo de alfabetização e analisar recorrências e singularidades nas práticas pedagógicas das professoras no que se refere à utilização das mídias em turmas de alfabetização. Como referencial teórico foram utilizados estudos das áreas de mídias, educação e alfabetização. Esta pesquisa é de caráter qualitativo, com traços quantitativos, do tipo estudo de caso. Para a coleta de dados foi utilizado o questionário, enviado por email para professoras de alfabetização de três escolas da rede municipal de ensino de Sapucaia do Sul. A partir das análises, foi possível evidenciar que as mídias são utilizadas na etapa de alfabetização e auxiliam neste processo desde que estejam de acordo com o planejamento do professor e sejam utilizadas de forma contextualizada. Percebeu-se ainda algumas regularidades e singularidades nas práticas pedagógicas das professoras participantes desta pesquisa.</p>	<p>HERBE, Sibebe Bechara. <b>Mídias utilizadas no processo da alfabetização</b>. 2015. 42 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000982341&amp;loc=2016&amp;l=4c8e41b567512c14">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000982341&amp;loc=2016&amp;l=4c8e41b567512c14</a>&gt;. Acesso em: 8 mai. 2020.</p>
4	TCC DE GRADUAÇÃO/ UFRGS	JECK (2010)	<p style="text-align: center;"><b>COMO A UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR PODE INFLUENCIAR NO PROCESSO DE LETRAMENTO?</b></p> <p>Esta pesquisa tem como objetivo investigar como o computador pode influenciar no processo de letramento, investigação esta realizada no período do estágio curricular. Sua justificativa está baseada na importância do mundo letrado e no papel que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) podem cumprir neste contexto, possibilitando ao aluno desenvolver habilidades importantes nos processos de letramento. Para tornar concreto este estudo de observação, foram utilizados trabalhos realizados em aula pelos alunos do 3º ano, turma 33 da E.E. Fundamental Major Miguel José Pereira, buscando verificar como o uso do computador pode ser feito no processo de letramento. Neste trabalho foi desenvolvido um Projeto de Aprendizagem envolvendo gêneros textuais, tais como: poesia, parlendas, cartas, notícias, informes publicitários, receitas e convites. As atividades realizadas envolveram a produção de artefatos empregando linguagem não verbal, tal como imagens, desenhos e outros. Esta abordagem permitiu situar o aluno no meio que vive. Na busca de novas alternativas em termos de estratégia de ensino aprendizagem, foi proposta uma atividade que chamei "A Releitura de Van Gogh Digital". Pode-se pontuar, a partir das análises realizadas, a importância do uso do computador como elemento facilitador para o letramento, possibilitando que o aluno desenvolvesse habilidades relevantes neste processo. Respondendo a pergunta norteadora deste trabalho ("Como o uso do computador pode influenciar no processo de letramento?"), fica evidente que através do uso da leitura de uma imagem os alunos valeram-se do uso das TICs para adquirirem um certo domínio da leitura e da escrita. Com o uso do computador os alunos aprimoraram suas capacidades de criar, aprender, abrangendo diversas áreas do conhecimento. Assim os alunos puderam adquirir um passaporte para a liberdade. Neste passaporte, a alfabetização, os alunos identificaram os diferentes usos e funções da escrita, vivenciando diferentes práticas de leitura e escrita no desenvolvimento de seu processo de letramento.</p>	<p>JECK, Eliana de Pereira. <b>Como a utilização do computador pode influenciar no processo de letramento?</b> 2010. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000823654&amp;loc=2012&amp;l=42c2691986fe284a">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000823654&amp;loc=2012&amp;l=42c2691986fe284a</a>&gt;. Acesso em: 4 abr. 2020.</p>
5	TCC DE GRADUAÇÃO	MODEL (2010)	<p style="text-align: center;"><b>TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO: FERRAMENTAS QUE POTENCIALIZAM A LEITURA E A ESCRITA</b></p> <p>O trabalho parte de uma realidade vivenciada em muitas escolas, são as dificuldades com relação às habilidades sociais de leitura e escrita, onde os alunos, em função de um ensino tradicional, pouco exercitam estas práticas, cada vez mais necessárias, no mundo atual. O trabalho foi desenvolvido no</p>	<p>MODEL, Sandra Evaldt. <b>Tecnologias da informação e da comunicação: ferramentas que potencializam a leitura e a escrita</b>. 2010. 44 f. TCC</p>

			<p>ambiente escolar, com alunos de pós-alfabetização e vem mostrar como a utilização do computador e da internet auxilia a leitura e a escrita. Esses conceitos, ancorados principalmente nos estudos de Magda Soares (2003), estão diretamente relacionados a ideia de letramento, que compreende a leitura e a escrita como práticas sociais. Um trabalho voltado a atender essas necessidades, envolve inovação pedagógica e inovação tecnológica. A aplicação dos projetos de aprendizagens, especialmente por partir de uma questão norteadora formulada segundo as curiosidades e interesses dos alunos, representa uma inovação pedagógica que, apoiada em tecnologias da informação e da comunicação, possibilita o desenvolvimento de novos processos cognitivos. O contato com diferentes tipos de textos é o que mobiliza esse desenvolvimento. Os aparatos tecnológicos, como os blogs e a internet, são fundamentais no processo de aprimoramento da leitura e da escrita, pois proporcionam aos alunos a vivência de situações em que os textos exercem uma função social, mais interacional. Essa experiência com a tecnologia envolve o domínio das ferramentas tecnológicas. Tal domínio compreende o que Soares denomina letramento digital. Esse processo se desenvolve conforme as necessidades e interesses do sujeito, ou seja, ele mobiliza os recursos tecnológicos conforme seus objetivos, que são sempre sociais, de interação. reflexão em torno dessas questões se iniciou durante o estágio curricular realizado em uma turma de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Nesse período, o trabalho com os alunos se desenvolveu, a partir da arquitetura pedagógica dos projetos de aprendizagens. Tal arquitetura envolve um trabalho de pesquisa, apoiado em tecnologias, realizada em grupos de acordo com os interesses dos alunos. As diferentes etapas de construção do projeto de aprendizagem (pergunta, certezas, dúvidas, síntese), são registrados em ambiente virtual, o blog. Esses registros constituem parte dos dados utilizados nessa pesquisa. A partir desses dados, procedeu-se às análises que apontaram uma significativa mudança na escrita, observada na organização de ideias, na compreensão da importância de reescrever, de ampliar o texto, na preocupação com a acentuação, pontuação e ortografia em função principalmente, da existência de leitores reais, já que o espaço do blog é público. O aprimoramento na leitura se mostrou na capacidade de selecionar e analisar o material coletado, separando apenas o que está diretamente ligado a pergunta norteadora. As novas habilidades de leitura e escrita passam a ser percebidas também no caderno dos alunos, na construção de cada texto impresso ou digital. As tecnologias são ferramentas que potencializam as aprendizagens, principalmente quando parte de uma metodologia que considera a curiosidade e a realidade do aluno, onde a professora passa a ser mediadora e provocadora, destas novas formas de interação, autonomia e aprendizagem.</p>	<p>(Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em:  <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000821801&amp;loc=2012&amp;l=354ca7d9b11b523e">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000821801&amp;loc=2012&amp;l=354ca7d9b11b523e</a>  . Acesso em: 19 out. 2020.</p>
6	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO	ABREU; REATEGUI (2014)	<p>UM ESTUDO SOBRE O EMPREGO DE AGENTES PEDAGÓGICOS ANIMADOS NO PROCESSO DE LETRAMENTO</p> <p>A crescente inserção das tecnologias digitais à vida cotidiana ocasiona mudanças em diversos campos da atividade humana. A utilização de ferramentas digitais alcança as práticas sociais de leitura e de escrita, fazendo com o que processo de letramento ganhe novas dimensões. Entende-se que se fazem necessárias transformações também no processo de ensino e aprendizagem, exigindo o planejamento de estratégias pedagógicas desafiadoras que incorporem os recursos do meio digital e que atraiam e envolvam os alunos em uma participação ativa. Diante disso, o objetivo desta pesquisa é investigar como um agente pedagógico animado pode contribuir no processo de letramento de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, com base em uma estratégia pedagógica para apoio à escrita. Letramento, agentes pedagógicos animados e engajamento são conceitos centrais da perspectiva teórica na qual a pesquisa está ancorada. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa em educação. Mais especificamente, trata-se de um estudo de caso, envolvendo um grupo de três estudantes do segundo ano do Ensino Fundamental de nove anos. A metodologia proposta incluiu o</p>	<p>ABREU, Cristiane de Souza; REATEGUI, Eliseo Berni. Um estudo sobre o emprego de agentes pedagógicos animados no processo de letramento. In: TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach et al. (Org.). <b>Objetos de aprendizagem:</b> teoria e prática. Porto Alegre: Evangraf, 2014. p. 413-430. Disponível em:  <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000937239&amp;loc">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000937239&amp;loc</a></p>

			desenvolvimento de uma estratégia pedagógica de letramento e optou-se pela técnica de observação participante como principal instrumento para a coleta de dados. Entrevistas semiestruturadas complementaram os resultados. As análises evidenciaram que o emprego de agentes pedagógicos animados favoreceu a ampliação de habilidades e competências que o processo de letramento infantil abrange. Entende-se também que a utilização destes agentes pode contribuir para o engajamento dos alunos – nos níveis comportamental, emocional e cognitivo – em estratégias pedagógicas, favorecendo o progresso em diferentes dimensões que o letramento envolve.	c=2019&l=5411475594da93f6>. Acesso em: 9 ago. 2020.
7	TESE/ UFPE	BOTELHO (2013)	<p><b>A CONSTRUÇÃO DO LETRAMENTO DIGITAL EM CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO</b></p> <p>Esta tese de doutorado mostrou os resultados de uma pesquisa sobre letramento digital entre crianças da cidade de Recife-PE. O estudo foi realizado em dois momentos: antes da Alfabetização (2010) e durante este processo (2011). O grupo de sujeitos foi composto por crianças da rede pública e privada de ensino, na mesma fase de alfabetização. O objetivo geral foi descrever como ocorre a aquisição do letramento digital de crianças, anteriormente e durante o processo de Alfabetização. Para atender ao objetivo, elaborou-se um conjunto de testes, construídos a partir das habilidades linguístico-cognitivas envolvidas na aquisição do letramento digital. A partir da coleta dos dados, dividimos nosso corpus de análise em três partes, de acordo com os domínios de letramento estabelecidos. Inicialmente observamos dados socioeconômicos dos sujeitos, os quais revelaram que as crianças da escola privada (CLA e GAB), por possuírem computador em suas residências, mantinham práticas de atividades digitais, como jogos ou acessar páginas da internet, monitoradas por adultos. Diferentemente, entre as crianças da escola pública (GLE e MOI), apenas GLE mantinha o hábito de frequentar lan houses para a prática das mesmas atividades, todavia não acompanhada por adultos. O segundo nível das análises dividiu-se em seis domínios: do ambiente de Informática, das habilidades icônicas, da conectividade, da realização de múltiplas tarefas, do letramento alfabético e digital, e da comunicação na internet. Estes domínios contemplavam as habilidades linguístico-cognitivas do Letramento digital. A partir dos resultados nestes testes, foram elaborados os perfis de letramento digital, que corresponderam ao terceiro nível de análise, o qual ofereceu um cenário mais amplo dos quatro sujeitos do estudo. Os perfis descritos foram errante, passageiro, navegante e guia, numa ordem crescente dos graus de letramento digital. Em síntese pode-se destacar que as habilidades linguístico-cognitivas envolvidas na aquisição do letramento digital entrelaçam-se umas às outras, em uma perspectiva de continuum. Já que o ambiente hipermídia requer domínios sobre nomenclatura e uso dos equipamentos, manejo do mouse e teclado, compreensão das múltiplas semioses envolvidas na linguagem do ciberespaço, gestos de conexão e processamento de informações provenientes de mídias diferentes tornando o usuário apto a distribuir sua atenção entre elas. Avaliou-se que o desempenho da interação das crianças quando acessam o mundo virtual depende de fatores como a experiência com os meios digitais, que lhes forneceria suporte para a navegação e uso dos equipamentos. Apreendemos também que o domínio do código alfabético tende a melhorar as interações das crianças com o ambiente hipermídia, auxiliando-as a realizar melhor e com mais segurança as atividades digitais. Todavia, na ausência deste código, outros códigos são acionadas (como o visual, o sonoro), subsidiando o usuário. Por fim, ressaltamos que todas as crianças do estudo apresentaram melhores resultados no segundo ano da coleta de dados, fornecendo-nos autoridade para afirmar que a relação entre avanços na escolaridade, idade e experiências na hipermídia tendem a fomentar eventos de letramento digital. Ativando-se a conexão entre espaço escolar e práticas digitais, numa perspectiva de continuum, conclui-se que os seres digitais estariam mais habilitados para os desafios do mundo pós-moderno.</p>	<p>BOTELHO, Flávia Girado. <b>A construção do letramento digital em crianças em fase de alfabetização</b>. 2013. 292 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Reco rd/UFPE_97bfe2eb73c93bf48b4baeb20e4e7bd9">https://bdtd.ibict.br/vufind/Reco rd/UFPE_97bfe2eb73c93bf48b4baeb20e4e7bd9</a>&gt;. Acesso em: 12 out. 2020.</p>



8	DISSERTAÇÃO	BINOTTO (2014)	<p><b>O USO DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA E A CULTURA DIGITAL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM ESCOLAS MUNICIPAIS DE CURITIBA PR</b></p> <p>O uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC) vem adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. As tecnologias inseridas no ambiente escolar, enfatizando o uso do computador, são recursos importantes para que os alfabetizandos participem da sociedade do conhecimento. Seu uso como instrumento mediador para ensinar e para aprender vem pressionando a escola na reconfiguração das práticas docentes, na forma de organizar e planejar o processo pedagógico escolar, em seus tempos e movimentos. A Rede Municipal de Educação (RME) de Curitiba possui, em suas unidades de ensino, laboratórios de informática e os professores os utilizam para complementar suas atividades didático-pedagógicas. Esta pesquisa consiste em investigar e analisar o impacto do uso do laboratório de informática no processo de alfabetização dos educandos nos anos iniciais. Os objetivos específicos propõem investigar as percepções dos professores sobre sua formação e preparo para utilizar as tecnologias digitais; identificar as práticas pedagógicas dos professores no laboratório de informática, no processo de alfabetização; analisar a influência do uso do laboratório de informática pelos educandos, na percepção dos professores. Realizaram-se discussões aproximando educação, cultura e escola na contemporaneidade a partir de contribuições de Almeida (2010), Costa (2007), Cucho (2002), Demo (1996), Forquin (1993), Kenski (2003, 2007, 2012), Leite (2011), Libâneo (1994), Lopes (1999), Morin (2000, 2003), Mortatti (2004), Valente (1997). Para refletir sobre alfabetização, práticas docentes e o uso de computadores, adota-se embasamento teórico, autores como Almeida (2001, 2005, 2010), Cagliari (2002), Colello (1995), Ferreira (1992, 2001), Fiorentini (2010), Kenski (2003, 2012), Kramer (2007), Masetto (2011), Moran (2007, 2011), Sancho (2006), Soares (1998, 2004), Tfouni (2010), Valente (1993, 1991, 1996, 1999), Veiga (2010). A pesquisa utilizou-se de uma abordagem qualitativa (Alves-Mazzotti; Gewandszajder, 2004; Bagno, 2004; Lessard-Hébert; Goyette; Boutin, 1994; Gil, 2008; Vianna, 2003), tendo como encaminhamento metodológico dois momentos: entrevista estruturada (com quinze professores de 1º e 2º anos e de laboratórios de informática); observação formal (com duas turmas de alfabetização: 1º e 2º anos), seguida de entrevista estruturada com os alfabetizadores destas turmas. A investigação teve início no ano de 2012 com o estudo exploratório e transcorreu até 2013 com análise e interpretação dos dados. A partir das análises, das entrevistas e da observação identificou-se que os alfabetizadores consideram o uso do computador como mais um recurso para reforçar os conteúdos apresentados aos alfabetizandos e, deste modo, auxiliar na construção do conhecimento, afirmando que o uso do laboratório traz contribuições para a alfabetização por ser um recurso interativo, lúdico e que desperta o interesse dos alfabetizandos, facilitando, assim, a aquisição de conhecimentos. Estes fazem referência aos saberes e habilidades que os estudantes adquirem, como: a melhora na leitura e na oralidade; o reconhecimento de letras; o registro de letras, palavras e textos; a coordenação motora; a atenção; o raciocínio e suas produções.</p>	<p>BINOTTO, Cláudia. <b>Uso do laboratório de informática e a cultura digital no processo de alfabetização em escolas municipais de Curitiba – PR.</b> 2014. 189 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: &lt;<a href="https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36261">https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36261</a>&gt;. Acesso em: 13 set. 2020.</p>
9	DISSERTAÇÃO	ARAUJO (2014)	<p><b>ALFABETIZAÇÃO POTENCIALIZADA PELA MEDIAÇÃO DIGITAL NA FORMAÇÃO DE ALUNOS INICIANTE DO ENSINO FUNDAMENTAL: IMPLICAÇÕES POLÍTICO-PEDAGÓGICA</b></p> <p>O presente estudo tem como ponto fulcral a prática da alfabetização a partir das possibilidades pedagógicas por meio das tecnologias digitais da informação e comunicação – TDIC nas práticas de leitura e escrita. O objetivo desse estudo, então, é analisar, a partir da realidade política educacional, os efeitos da mediação digital nos processos de alfabetização na escola pública na perspectiva de compreender a influência e importância do uso do digital na alfabetização, na formação dos/as aluno/as integrantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Nesse sentido indagamos: em que medida os efeitos da mediação com a rede nos processos de alfabetização interferem na formação dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental na Escola Heribaldo Dantas em Itabuna e quais os implicadores e</p>	<p>ARAUJO, Ayla de Souza. <b>Alfabetização potencializada pela mediação digital na formação de alunos iniciantes do ensino fundamental:</b> implicações político-pedagógica. 2014. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade</p>

			<p>tensões nesse processo? Seguida da pergunta norteadora, apresentamos as indagações correlatas: 1. Por quais vias e diretrizes as influências sociais, políticas e societárias de Itabuna, Bahia e a política da Secretaria de Educação interferem e amparam a prática educacional da Escola Heribaldo Dantas? 2. O que é alfabetização e em que consiste o seu processo a partir da mediação digital na contemporaneidade? O campo empírico é a prática cotidiana na sala de aula de duas professoras que trabalham nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O caminho percorrido para construção da presente pesquisa, de índole qualitativa, ocorreu sob a égide da abordagem praxiológica do método dialético de par com fragmentos de uma abordagem de cunho etnográfica. A investigação/coleta elegeu dois procedimentos essenciais: a observação com filmagens e entrevistas semiestruturadas com base em um roteiro flexível, com crianças e professoras. Os resultados obtidos, a partir da experiência realizada em campo, apontam para importância de uma proposição de alfabetização com a rede, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por contribuir para inserção social, participação e vivência cidadã dos/as mesmos/as em contextos de usos sociais da leitura e da escrita, dialeticamente. Uma alfabetização humanizadora atenta as necessidades reais da criança e, ao lado disso, à altura, tanto quanto possível, da sociedade contemporânea. Este estudo, apresenta como marco teórico os fundamentos sócio-interacionista com base em Vigotski em diálogo com Paulo Freire entre outros autores em conformidade.</p>	<p>Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2014. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_668e3f158d99ee043f8b87df88b697b3">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_668e3f158d99ee043f8b87df88b697b3</a>&gt;. Acesso em: 18 ago. 2020.</p>
10	DISSERTAÇÃO	OLIVEIRA (2018)	<p><b>O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL MEDIADO PELA LOUSA DIGITAL INTERATIVA</b></p> <p>O processo de alfabetização compreende os fatores intelectuais, sociais, psíquico, emocional dos estudantes, levando-os à experiência da leitura e da escrita nas práticas sociais. Esta pesquisa intitulada "O processo de alfabetização com crianças do ensino fundamental mediado pela Lousa Digital Interativa", institui-se, epistemologicamente, no âmbito da Educação, alicerçando-se nas proposições piagetianas e ferreirianas da psicogênese da língua escrita, mediada pela Lousa Digital Interativa (LDI) na construção de diferentes saberes teóricos e proposições práticas de fazeres, à luz da teoria interacionista de Vygotsky. Para delinear uma linha de raciocínio, elegeu-se o seguinte problema de investigação: como a Lousa Digital Interativa pode viabilizar práticas de alfabetização das crianças do ensino fundamental mediante o seu uso nos processos de ensino-aprendizagem? Como objetivo geral da pesquisa tem-se: investigar como a Lousa Digital Interativa (LDI) pode viabilizar práticas de alfabetização das crianças no ensino fundamental 1 mediante o seu uso nos processos de ensino-aprendizagem. A fim de atingir o objetivo posto, definiu-se os objetivos específicos: identificar no plano de ensino piloto do 2º ano do ensino fundamental 1, ações que contribua para o processo de alfabetização mediado pela LDI; verificar como a mediação da LDI pode potencializar o processo de alfabetização e analisar a aplicação das atividades propostas no plano de ensino piloto. A fundamentação teórica norteou-se nas publicações que abordam os aspectos conceituais e práticos da temática da pesquisa, considerando a sua abrangência, com destaque para as referências que envolvem Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC); Lousa Digital Interativa (LDI); Alfabetização e Processo de Ensino-Aprendizagem. A abordagem metodológica escolhida é a da pesquisa qualitativa, fundamentada nas conjecturas de Bogdan e Biklen (1994), baseada na Pesquisa Participante de Brandão e Streck (2006), fundamentada através dos procedimentos técnicos bibliográfico, documental e estudo de campo, de cunho exploratório e descritivo de Gil (2010). Como instrumentos na coleta de dados foram utilizados: questionário de Lüdke e André (1986); observação participante de Lakatos e Marconi (2010); diário de campo de Macedo (2010) e Bogdan e Biklen (1994). As informações coletadas foram analisadas por meio da análise de conteúdo (BARDIN, 2011), da qual emergiram quatro grandes categorias: o perfil cibercultural dos alunos do 2º ano B; o potencial educativo da LDI na alfabetização dos pesquisados; a LDI como tática para o desenvolvimento da estrutura da</p>	<p>OLIVEIRA, Advanusia Santos Silva de. <b>O processo de alfabetização com crianças do ensino fundamental mediado pela lousa digital interativa</b>. 2018. 198 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_7bf6d35d146850cbb1942c1943b587d7">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_7bf6d35d146850cbb1942c1943b587d7</a>&gt;. Acesso em: 5 jun. 2020.</p>

			linguagem e os aspectos cognitivos na aquisição da alfabetização. Os resultados obtidos evidenciam que: (a) os alunos são nativos digitais (podendo ser considerados sábios digitais, pelas observações de Prensky (2009)), são protagonistas em atividades práticas individuais ou em grupo e com excelente interação entre eles; (b) o uso da LDI no processo de ensino-aprendizagem contribuiu para o aprendizado e aprimoramento da alfabetização dos alunos; (c) as interatividades da LDI nas aplicações das atividades permitiram o enriquecimento da estrutura de linguagem, configurando-se como mais um recurso para potencializar a comunicação e os aspectos cognitivos dos alunos dentro da prática pedagógica.	
EIXO 3: A inovação digital no processo de alfabetização				
Nº	Tipo de Trabalho/ Instituição	Autor/ Ano	Título/Resumo	Referência
1	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	SILVEIRA (2019)	<p><b>ALFABETIZAÇÃO: O USO DO TABLET COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM [RECURSO ELETRÔNICO]</b></p> <p>O presente trabalho foi a concretização de uma pesquisa aplicada de caráter experimental e qualitativo, com o objetivo de ressaltar a importância da inovação digital no processo de ensino aprendizagem, no caso o uso do tablet na alfabetização. Nossas crianças precisam de um diferencial nas metodologias que contemplem suas áreas de interesse e habilidades, pois, já nascem inseridas em um contexto digital. Seus hábitos e costumes permeiam as mídias e isso facilita a apropriação do conhecimento através destas dinâmicas que já fazem parte da realidade em que o aluno está inserido. Neste sentido, a utilização da tecnologia dentro do processo educacional torna-se também um desafio, pois temos que ensinar a utilizá-la em prol da aprendizagem e não apenas como entretenimento. No estudo de caso realizado foi construído um comparativo de aprendizagens com e sem o uso do tablet no processo de alfabetização em turmas similares no ano de 2017 e 2018. Turmas que utilizaram a mesma metodologia teórica e que tinham como professora regente a mesma discente.</p>	SILVEIRA, Felícia Regina Flôres Valle. <b>Alfabetização: o uso do tablet como ferramenta de aprendizagem</b> . 2019. 29 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001098574&amp;loc=2019&amp;l=4ab132a73294106c">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001098574&amp;loc=2019&amp;l=4ab132a73294106c</a> >. Acesso em: 6 mai. 2020.
2	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	SANTOS (2015)	<p><b>ALFABETIZANDO COM HISTÓRIAS INFANTIS E MÍDIAS</b></p> <p>O tópico do trabalho foi elaborado em relação prática docente, onde organizado em cima das dificuldades e utilizando argumentos e subsídios através de cursos e formações pedagógicas oferecidas aos professores, na qual as histórias infantis e as tecnologias foram aliadas como recursos para enriquecer e tornar o planejamento algo muito mais atrativo e motivador no auxílio da alfabetização, um trabalho diferenciado e significativo para o aprendizado do dia a dia em sala de aula. Trata-se assim, como é possível utilizar estas novas práticas inovadoras sem deixar de lado o conhecimento existente, uma nova proposta, do velho com o novo. A partir da elaboração deste argumento, o objetivo maior é proporcionar um ambiente onde a literatura e as tecnologias se façam presentes de forma lúdica. Despertar a criatividade, o gosto pela leitura e enriquecer o vocabulário, oportunizando ao educando condições para o desenvolvimento de suas potencialidades e capacidades cognitivas, afetivas e sociais, valorizar primeiramente a realidade dos alunos, destacar a inclusão digital como contribuição nas aulas, ressaltar a importância de planejar e utilizar estas colaborações de forma a favorecer mudanças no modo de ensinar, aprender e auxiliar de maneira prática e inovadora essa atual geração.</p>	SANTOS, Catia Rudinara Duarte Goulart dos. <b>Alfabetizando com histórias infantis e mídias</b> . 2015. 54 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000978016&amp;loc=2016&amp;l=4f003c2a3d67db89">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000978016&amp;loc=2016&amp;l=4f003c2a3d67db89</a> >. Acesso em: 2 ago. 2020.

3	DISSERTAÇÃO/ UDESC	AVILA (2014)	<p style="text-align: center;"><b>NAVEGAR NO CIBERESPAÇO: AS ROTAS DE NAVEGAÇÃO DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO</b></p> <p>O uso das TDIC, especialmente das hipermídias, vem modificando a forma como as pessoas se relacionam, trabalham, se divertem e também organizam o seu pensamento. Assim as TDIC alteram a nossa forma de pensar e agir (SANTAELLA, 2004; LÉVY, 1993; CASTELLS, 2000). Para muitas crianças que nasceram cercadas por estas tecnologias e hoje frequentam o Ensino Fundamental, as hipermídias fazem parte do seu cotidiano e o computador é mais um brinquedo que usam para o lazer, para interagir com os amigos e buscar informações. Estas crianças estão desenvolvendo diferentes formas de aprender e vêm apresentando perfis cognitivos diferentes dos das gerações anteriores. Elas navegam no ciberespaço com facilidade, antes mesmo de iniciarem seu processo de alfabetização formal. Esta dissertação analisou como se desenvolvem as rotas de navegação no ciberespaço de crianças que frequentavam o primeiro ano do Ensino Fundamental e estão vivenciando a alfabetização escolar. A pesquisa de natureza qualitativa se caracterizou como um estudo de caso (YIN, 2005; GIL, 2009). Os sujeitos da pesquisa foram 25 crianças que frequentavam o primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal, localizada em Florianópolis/SC. O estudo realizou análise de três tipos de dados coletados por meio de observação participante, intervenções pedagógicas e entrevista coletiva semiestruturada. Dentre os autores que dialogamos estão: Lucia Santaella (2004, 2008), Pierre Lévy (1993, 1999), Lúcia Leão (2002, 2005), Magda Soares (2002), Carla Viana Coscarelli (2006, 2011), Leni Vieira Dornelles (2005), David Buckingham (2007). Identificamos as rotas e as principais características de navegação no ciberespaço de acordo com os tipos de usuários: novato, leigo e experto, definidos por Santaella (2004). As rotas de navegação das crianças do primeiro ano eram fundamentadas na leitura de imagens e de símbolos do ciberespaço, na descoberta dos comandos do navegador e das hipermídias. As rotas ocorriam por meio de escolhas alicerçadas em seus conhecimentos prévios ou por meio de ações do tipo tentativa e erro. As crianças memorizaram rotas específicas e compartilhavam com os colegas de turma, normalmente estas eram iniciadas por uma pesquisa no campo de busca do navegador. Percebemos ainda uma relação significativa entre o uso das hipermídias e o processo de alfabetização formal, letramento e letramento digital, como processos que ocorrem paralelamente e se influenciam mutuamente.</p>	<p>ÁVILA, Silviane de Luca. <b>Navegar no ciberespaço: as rotas de navegação das crianças em processo de alfabetização.</b> 2014. 315 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: &lt;<a href="http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/151/silviane_d_e_luca_avila.pdf">http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/151/silviane_d_e_luca_avila.pdf</a>&gt;. Acesso em: 7 set. 2020.</p>
4	DISSERTAÇÃO/ USP	BALDO (2018)	<p style="text-align: center;"><b>A INFLUÊNCIA DO LETRAMENTO DIGITAL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA A AQUISIÇÃO DA ESCRITA</b></p> <p>Apresentamos resultados de pesquisa de mestrado, por meio da qual investigamos as contribuições do letramento digital para o processo de aquisição da escrita de sujeitos- estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental I. As TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), produziram mudanças na discursividade do mundo, nas relações históricas, sociais e ideológicas, na constituição dos sujeitos e das redes de sentidos, na forma dos relacionamentos, do trabalho, da mobilidade e do fazer científico. Em razão dessas modificações, recebemos hoje, nas escolas, sujeitos-estudantes considerados “nativos digitais”, que não veem significado nas aprendizagens escolares empreendidas por sujeitos-professores que se inscrevem no interdiscurso dos “imigrantes digitais”, mas se identificam com os games, que produzem sentidos a esses sujeitos-estudantes, por meio de sua arquitetura lúdica. O mal-estar da escola, causado pela desconexão entre ensino e aprendizagem, no entanto, não é somente resultado da divergência de época, mas se inscreve também na perda de sua eficácia enquanto instituição que dociliza corpos pela arquitetura disciplinar servindo como produtora de mentes obedientes para que a “máquina” continue funcionando. Seu instrumental analógico, no entanto, não faz sentido em uma sociedade que tem como instituição-modelo, a empresa, que cultua o desempenho individual, imputando aos sujeitos a responsabilidade pelo sucesso e pelo insucesso de suas vidas.</p>	<p>BALDO, Claudia Helena Araujo. <b>A influência do letramento digital no processo de alfabetização: contribuições para a aquisição da escrita.</b> 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_ca50b97fdd6ba7c8312c9c1cb4a3f111">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_ca50b97fdd6ba7c8312c9c1cb4a3f111</a>&gt;. Acesso em: 10 jul. 2020.</p>

			<p>Este estudo divide-se em cinco seções que abordam os fundamentos teóricos da AD; as especificidades da alfabetização e dos letramentos; um breve percurso histórico sobre linguagens e tecnologias; os aspectos analíticos na perspectiva discursiva e, por fim, os gestos de interpretação das análises discursivas sobre o corpus. O aparato teórico-analítico mobilizado para esta investigação é constituído pela Análise de Discurso de matriz francesa (pecheuxiana) e pela Teoria Sócio-Histórica do Letramento. O material que constitui o corpus de análise, resulta de entrevistas realizadas com professores-alfabetizadores, produções linguísticas escritas, questionário semiestruturado e entrevistas realizadas com sujeitos-estudantes-alfabetizando de uma escola privada do município de Ribeirão Preto/SP, com o intuito de verificar como o letramento digital afeta o processo de aquisição da escrita pelo sujeito-alfabetizando. Para isso, buscamos corroboração nos estudos de Pêcheux, Foucault, Orlandi, Tfouni, Assolini, Kleiman, Dias, Castells, Lévy, Prensky, entre outros. Os gestos de interpretação empreendidos permitem-nos considerar que há relação entre a utilização frequente das TDIC, principalmente os games, por sujeitos-alfabetizando com a construção de textos com indícios de autoria, coerentes e inscritos no interdiscurso digital. Constatamos também que, para que haja influência do letramento digital na alfabetização, é necessário considerar que os jogos digitais utilizados por aqueles que possuem escrita convencional, são games que mobilizam a escrita durante o jogo. Propomos um caminho que considere olhar para o sujeito-estudante da contemporaneidade de forma diferenciada do que a escola vem fazendo, ao ignorar as mudanças sócio-históricas ocorridas desde a última metade do Século XX, com o aparecimento e rápida difusão das TDIC e todas as suas materialidades digitais, além de desprezar as qualidades multimídias de seus alunos. Consideramos fulcral que a escola se descole da formação discursiva “onde se diverte, não se aprende” e considere o uso de games e/ou sua arquitetura, como recursos de aprendizagem escolar, mas, consideramos também, que se utilize os recursos digitais de forma crítica, sem se deixar capturar pela ideologia que ofusca a realidade de uma escola que continua servindo como Aparelho ideológico de Estado, sendo orquestrada por organizações internacionais que determinam quem tem acesso à escola e à tecnologia e como esse acesso acontece. Aos professores e aos estudantes é essencial que se oportunize o letramento digital, como forma de resistência à reprodução das condições de produção na sociedade capitalista neoliberal</p>	
5	TESE/ UFMG	GLÓRIA (2011)	<p><b>INFLUÊNCIAS E CONFLUÊNCIAS DO USO DO SUPORTE DE ESCRITA DIGITAL NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DO 1º ANO DO PRIMEIRO CICLO</b></p> <p>Esta tese tem como proposta analisar as implicações do uso do computador e suas contribuições no período inicial de alfabetização, focalizando aspectos da alfabetização e do letramento digital que se desenvolvem no espaço de escolas públicas de Belo Horizonte com crianças de seis anos. As referências teóricas foram baseadas nos estudos do campo educacional e da psicologia sócio-histórica relacionados com o letramento (Magda Soares), com a internalização do conhecimento (L. Vygotsky) e com as relações entre cognição, significação e interação (Ana Luíza B. Smolka). Sobre a ligação entre escrita na tela e desenvolvimento conceitual sobre o sistema de escrita, utilizamos a pesquisa de Cláudia Molinari e Emília Ferreiro. Do ponto de vista linguístico, foram utilizados estudos sobre gênero textual, especialmente os desenvolvidos por Luiz Antônio Marcuschi. No campo de estudos sobre a cultura digital e sobre a cultura escrita, as transformações nos suportes/instrumentos e sua interferência na relação dos leitores/escritores com essas mudanças, foram incorporados conceitos trabalhados por Roger Chartier, Pierre Lévy, Jack Goody e Antônio Castillo Gómez. A pesquisa também se valeu de diferentes estudos sobre usabilidade, multimodalidade, modelização do suporte e estudos históricos sobre suportes/instrumentos de escrita escolar. Foram adotados princípios da pesquisa qualitativa com a proposição de acompanhar crianças de 6 anos no laboratório de informática em várias situações</p>	<p>GLÓRIA, Julianna Silva.  <b>Influências e confluências do uso do suporte de escrita digital na alfabetização de crianças do 1º ano do primeiro ciclo.</b> 2011. 324 f.  Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação: Conhecimento e Inclusão Social, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_4786824a1614e1e338f433dc666378e9">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_4786824a1614e1e338f433dc666378e9</a>&gt;. Acesso em: 18 set. 2020.</p>

			de atividades de escritura e leitura na tela do computador. A pesquisa usou procedimentos de observação, anotação, filmagem e entrevistas. A análise das interações das crianças entre si e com a escrita/leitura na tela, assim como das entrevistas, demonstrou que o uso do computador como instrumento para produzir escrita teve um significado especial para as crianças envolvidas na pesquisa; elas aprenderam a escrever para se comunicarem por meio dos gêneros textuais, incluindo os da mídia virtual com e sem o domínio pleno da escrita alfabética; usaram recursos da multimodalidade típica da tela para dar conta de tarefas de escrita; manifestaram suas representações sobre a escrita manuscrita e a escrita digital, revelando que fazem distinções segundo o uso e segundo seu esforço na apropriação de gestos necessários para escrever e ler em diferentes suportes	
6	DISSERTAÇÃO/ PUC-SP	BOTELHO (2019)	<p><b>MUTAÇÕES DO LEITOR, DA MÍDIA E DA APRENDIZAGEM - PROPOSTA DE APLICATIVO PARA ALFABETIZAÇÃO HIPERMIDIÁTICA LÚDICA E INTERATIVA</b></p> <p>A questão dessa dissertação se origina diante das alterações ocorridas a partir da digitalização das linguagens, que permitiram a criação e visualização de conteúdos em que se misturam e convivem signos de natureza verbal, visual e auditiva. Frente a tais transformações, observa-se a necessidade de serem propostos novos processos de aprendizagem na educação, nos quais possam ser incluídas, pedagógica e sistematicamente, outras linguagens além da escrita. Com a intenção de se viabilizar uma melhor compreensão dessa necessidade, esse estudo se desenvolveu através de dois tipos de percursos: o primeiro, acadêmico e mais extenso; o segundo, o da proposta de criação didática. O primeiro percurso se utilizou de algumas alterações, ao longo da história, que convergiram e colaboraram nos processos de criação, produção de distintas linguagens, com foco primeiramente na língua escrita e seu aprendizado. Foram utilizadas duas bases teóricas para palmilhar esse caminho. A primeira teoria, de Magda Soares, que entende que o processo de aprendizagem da língua escrita teria três facetas: a linguística, a interativa e a sociocultural. A segunda base teórica utilizada, de Lucia Santaella, apresenta o desenvolvimento, ao longo dos séculos, de cinco tipos de leitores: contemplativo, movente, imersivo, ubíquo e o leitor prossumidor. Somadas, as duas teorias auxiliaram no entendimento da evolução integrada: do leitor, das mídias e da aprendizagem, com foco maior na linguagem escrita. Essa evolução, vista de forma integrada, permite uma melhor compreensão da atual lacuna no aprendizado de outras linguagens nos conteúdos educacionais. No segundo percurso é apresentada uma proposta de um primeiro roteiro piloto para um objeto digital a ser realizado em hipermídia. Ele seria um componente do aplicativo para alfabetização hipermidiática De um toque para o mundo. O intuito é demonstrar, de forma simples e objetiva - para leitores, educadores e produtores - que essa nova proposta de alfabetização hipermidiática, se encaixa de forma congruente, factível, aos processos pedagógicos básicos e necessários para os alunos e professores do século XXI.</p>	<p>BOTELHO, Thaís Helena Falcão. <b>Mutações do leitor, da mídia e da aprendizagem:</b> proposta de aplicativo para alfabetização hipermidiática lúdica e interativa. 2019. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Reco rd/PUC_SP-1_29845ba71783a40f72885d95fd6a7b94">https://bdtd.ibict.br/vufind/Reco rd/PUC_SP-1_29845ba71783a40f72885d95fd6a7b94</a>&gt;. Acesso em: 14 jul. 2020.</p>
7	ARTIGO/ UNESP	ABRÃO; DEL PINO (2016)	<p><b>COGNIÇÃO E APRENDIZAGEM NO ESPAÇO DA TECNOLOGIA</b></p> <p>Este trabalho analisa o impacto das Novas Tecnologias nas situações didáticas cotidianas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, um Estudo de Caso descritivo, baseado em observações dos espaços das salas de aula, do mesmo grupo de crianças, entre junho de 2013 e abril de 2015, nos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Fundamental de uma escola particular católica, bem como entrevistas com as professoras regentes destas turmas. Buscamos estabelecer relações entre a aquisição da linguagem escrita em textos convencionais e aqueles em hipertextos, assim como compreender como se estrutura a alfabetização científica e digital nesses espaços. Nesse sentido, verificou-se que essas experiências são possíveis de acontecer em espaços projetados de forma antagônica aos espaços tradicionais, pois, muitas vezes, a mesma é menos rígida, mais flexível, fato este que torna o ambiente agradável e, ao mesmo tempo, mais acessível, constituindo um ambiente, por vezes, híbrido, no qual as dimensões</p>	<p>ABRÃO, Kelber Ruhena; DEL PINO, José Cláudio. <b>Cognição e aprendizagem no espaço da tecnologia. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação</b>, v. 11, n. 4, p. 1776-1798, 20 dez. 2016. Disponível em: &lt;<a href="https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5934">https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5934</a>&gt;. Acesso em: 28 maio 2020.</p>

			entre o caderno e o tablet coexistem e a fusão desses pares opostos de aquisição de linguagem escrita acontece.	
8	DISSERTAÇÃO/ UNSP	SATO (2015)	<p><b>TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: EXPLORANDO AS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DA PRODUÇÃO DE VÍDEOS</b></p> <p>A pesquisa, vinculada à linha Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação Básica, do Programa de Pós-Graduação-Mestrado em Docência para Educação Básica da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista- UNESP, surgiu diante de indagações enquanto docente dos anos iniciais do Ensino Fundamental, no que tange a questão do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) pelos alunos como entretenimento e ou possibilidades de aprendizagem. Estudos realizados apontaram que, atualmente, faz-se uso das tecnologias como diversão sem a devida exploração das suas possibilidades de aprendizagem, fato este que deve ser pauta de discussão nas escolas pelos professores. Assim, a pesquisa teve como objetivo explorar as possibilidades pedagógicas do uso das TDIC nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Optamos por uma pesquisa de natureza qualitativa, do tipo experimental e participante para o desenvolvimento de atividades práticas, como a construção de vídeos digitais. Para isso, realizamos uma sequência didática com 23 alunos, do 2º ano do Ensino Fundamental, de uma escola do Sistema Municipal de Ensino, localizada no interior do estado de São Paulo, em que a professora da turma é também a pesquisadora. Efetuamos, portanto, o seguinte percurso metodológico: 1) revisão bibliográfica; 2) entrevista semiestruturada com os alunos, antes da criação do audiovisual, para verificarmos o nível de compreensão em relação aos vídeos digitais; 3) construção e realização de sequência didática; 4) entrevista semiestruturada com os alunos para avaliar as atividades desenvolvidas; 5) análise e interpretação dos dados; 6) elaboração do produto final. Os dados alcançados nas entrevistas foram apresentados num quadro e, posteriormente, analisados à luz das teorias exploradas na pesquisa, bem como, as atividades pedagógicas realizadas pelos alunos. A análise dos dados da entrevista inicial apontou que os alunos assistem vídeos com o uso de diferentes recursos tecnológicos, utilizam as tecnologias (celular, tablet) para o divertimento, filmam momentos do cotidiano e compartilham na Internet. Em continuidade, analisamos o material obtido pela sequência didática que mostrou a apropriação de conhecimentos pelos alunos para a produção de vídeos digitais por meio da ajuda de sujeitos mais experientes e, por fim, verificamos na entrevista final que os participantes se apropriaram dos conteúdos curriculares, bem como, da função social das tecnologias. Acreditamos que a criação de vídeos digitais possa contribuir no processo de aprendizagem do aluno, podendo ser vista como uma ferramenta tecnológica capaz de informar e comunicar situações e problemas que fazem parte da realidade do aluno-autor. E, por fim, proporcionar o uso consciente das TDIC. Devido às especificidades do Mestrado Profissional apresentamos um produto final que consistiu na elaboração da sequência didática.</p>	SATO, Milena Aparecida Vendramini. <b>Tecnologias digitais da informação e comunicação</b> : explorando as possibilidades pedagógicas da produção de vídeos. 2015. 134 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2015. Disponível em: < <a href="https://btdt.ibict.br/vufind/Record/UNSP_5d66a704feed81512bc063de0966fa92">https://btdt.ibict.br/vufind/Record/UNSP_5d66a704feed81512bc063de0966fa92</a> >. Acesso em: 16 maio 2020.
<b>EIXO 4: A leitura e escrita em suporte digital</b>				
Nº	Tipo de Trabalho/ Instituição	Autor/ Ano	Título/Resumo	Referência
1	Dissertação/ UFRGS	FENSTERSEIFER (2016)	<p><b>E-BOOKS INFANTIS: PROJETO VISUAL, INTERATIVIDADE E RECURSOS GRÁFICO-DIGITAIS [RECURSO ELETRÔNICO]</b></p> <p>Este trabalho propõe-se a estudar de que modo o projeto de e-books voltados a crianças em fase de alfabetização pode ser aprimorado, de modo a tirar melhor proveito dos recursos tecnológicos e, assim, melhorar a experiência de leitura infantil nesse contexto de ensino-aprendizagem. Para isso, expõe-se,</p>	FENSTERSEIFER, Thais Arnold. <b>E-books infantis</b> : projeto visual, interatividade e recursos gráfico-digitais. 2016. 249 f. Dissertação (Mestrado) -

			<p>inicialmente, um panorama geral sobre a popularização dos e-books e sobre a leitura em suporte digital. Realiza-se, então, uma pesquisa bibliográfica dividida em três partes principais: a primeira busca identificar características do público-alvo, suas capacidades e limitações no que diz respeito à leitura; a segunda trata do objeto e-book de maneira geral, envolvendo aspectos técnicos e de uso desse objeto digital; a terceira aborda o livro digital infantil, sob o enfoque do projeto gráfico-visual. Posteriormente, é realizada uma análise de similares, em que dez publicações digitais voltadas ao público infantil são observadas e analisadas. A partir dos dados obtidos até então, propõem-se algumas diretrizes preliminares de projeto, que são avaliadas por especialistas. A pesquisa define, por fim, diretrizes de projeto de e-books infantis, que permitam ao designer explorar de forma adequada os recursos tecnológicos, aprimorando a qualidade técnica dos livros digitais em contexto de alfabetização infantil.</p>	<p>Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000994791&amp;loc=2016&amp;l=a2f2b512681aae88">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000994791&amp;loc=2016&amp;l=a2f2b512681aae88</a>&gt;. Acesso em: 26 jun. 2020</p>
2	dissertação	VASCONCELOS (2019)	<p><b>PRÁTICAS MULTIMODAIS NO APLICATIVO WHATSAPP: APROPRIAÇÃO DA CULTURA ESCRITA DIGITAL POR CRIANÇAS EM PERÍODO DE ALFABETIZAÇÃO</b></p> <p>Na presença de um panorama cultural inovador da sociedade globalizada, novas formas de interação humana surgem e consequentemente, as práticas de leitura e escrita passam por modificações com a inserção do uso das tecnologias digitais. Hoje em dia, as redes sociais predominam entre os aplicativos mais populares no mundo e o aplicativo WhatsApp prevalece como o aplicativo de mensagens instantâneas mais utilizado no Brasil. Essas mudanças nos suportes textuais que, geram práticas diferenciadas, agregado a evidências de altos índices de uso, nos levaram a questionar, que relação as crianças constroem com a cultura escrita digital. Portanto, o objetivo deste estudo foi investigar como ocorrem as práticas de utilização do aplicativo WhatsApp por crianças em processo alfabetização, para a compreensão a respeito da apropriação da cultura escrita digital e das capacidades de ler e produzir textos multimodais nesse ambiente. Para isso, entrevistas com as crianças e com os pais foram realizadas e transcritas para análise. Pretendeu-se também criar uma situação de interação, via WhatsApp, para verificar como as crianças utilizam a linguagem e demais recursos semióticos em suas conversas com a pesquisadora por meio do aplicativo. A pesquisa se valeu de diferentes estudos sobre cultura escrita digital, multimodalidade, alfabetização e letramento digitais e interatividade. A análise dos dados coletados permitiu evidenciar que, o uso do WhatsApp como instrumento de comunicação é predominante e versátil para as crianças. Existem variáveis envolvidas em seu uso, o que permite o aproveitamento de diversos recursos da multimodalidade típica da tela e do aplicativo para dar conta das tarefas de escrita e/ou leitura.</p>	<p>VASCONCELOS, Rebecca Schirmer de Souza. <b>Práticas multimodais no aplicativo WhatsApp: apropriação da cultura escrita digital por crianças em processo de alfabetização</b>. 2019. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019. Disponível em: &lt;<a href="https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/31837">https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/31837</a>&gt;. Acesso em: 24 set. 2020.</p>
3	dissertação	SOUSA (2018)	<p><b>ARTEFATOS TECNOLÓGICOS COMO SUPORTE PEDAGÓGICO PARA O ESTÍMULO DAS HABILIDADES DE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA</b> Infelizmente o analfabetismo no Brasil ainda é uma das páginas mais tristes da nossa história enquanto nação, e com poucas e ineficazes propostas de superação deste problema. Desde a década de 1970, vem despontando em nosso país, estudos referentes ao desenvolvimento das Habilidades de Consciência Fonológica (HCF) que tem se mostrado fator preponderante para facilitar o processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Esta afirmativa pode ser comprovada através de estudos nacionais e internacionais que verificaram a importância de se trabalhar durante o processo de alfabetização de crianças, jovens e adultos com o estímulo de tais habilidades. Partindo de tal premissa, este trabalho tem o intuito, de aprofundar as discussões acerca dos minigames como alternativas pedagógicas para o ensino e a aprendizagem dos alunos nativos digitais, e traz como questão investigativa, investigar como o desenvolvimento das Habilidades de Consciência Fonológica - Aliteração, Rima, Consciência Fonêmica e sílábica - pode ser potencializada com o uso de artefatos tecnológicos como suporte para tal aprendizagem, nas classes do ciclo de</p>	<p>SOUSA, Josué Alves. <b>Artefatos tecnológicos como suporte pedagógico para o estímulo das habilidades de consciência fonológica</b>. 2018. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em: &lt;<a href="http://www.saberaberto.uneb.br">http://www.saberaberto.uneb.br</a>&gt;</p>



			alfabetização do Ensino Fundamental? Para tanto, este estudo tem como objetivo o desenvolvimento de três minigames produzidos na plataforma SCRATCH e que pretendem estimular as HCF, através da dinâmica empregada nos jogos. As categorias teóricas que abordaremos neste trabalho perpassam pelas discussões a respeito dos games como motivadores do processo de aprender, segundo Alves (2008, 2016), Petry (2016) e Moita (2007), e as intrínsecas relações entre a aquisição da leitura e da escrita a partir do desenvolvimento das HCF, conforme Cardoso-Martins (1995), Moraes (2012) e Adams (2006, 2012). Trata-se de uma Pesquisa Aplicada de Abordagem Qualitativa, na qual o método de Estudo de Caso subsidiou o delineamento da pesquisa. Os minigames, construídos no âmbito da pesquisa, foram submetidos à avaliação de quatro especialistas, através da Avaliação Baseada em Perspectiva, e os resultados destas análises ajudaram a melhorar os artefatos tecnológicos elaborados nesta pesquisa, a partir das considerações contextuais de cada especialista.	r/bitstream/20.500.11896/1068/1/Dissertacao_Josue_PDF.pdf> . Acesso em: 19 ago. 2020.
4	TESE	SANTOS (2019)	<p><b>APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA POR MEIO DE APLICATIVOS EM DISPOSITIVOS DIGITAIS</b> Com o avanço tecnológico e, conseqüentemente, com o aumento do uso dos dispositivos digitais, novos atos, novos gestos e novos modos culturais de escrita são criados. Diante desse cenário, o objeto da pesquisa relatada neste trabalho foi o uso de dispositivos digitais no processo de apropriação da linguagem escrita. O objetivo foi compreender o modo como as crianças se apropriam da linguagem escrita por meio do uso do aplicativo WhatsApp em smartphones e pela construção de narrativas com o uso do programa Microsoft Word em computadores. As questões norteadoras da pesquisa foram: Como a criança lida com a linguagem escrita na era digital? Como ela pode usar e se apropriar da escrita por meio de aplicativos em dispositivos digitais? Quais os gestos praticados por ela ao escrever utilizando os recursos dos dispositivos? Partiu-se da hipótese de que a criança vive em uma cultura digital e em virtude dessa inserção os aplicativos e dispositivos digitais podem auxiliá-la no processo de apropriação dos atos de escrever, impulsionar o seu desenvolvimento e seu modo de pensar. Tendo como base essa hipótese, a tese da pesquisa foi a de que, inserida em situações reais de escrita, a criança aprende a moldar seus enunciados por meio dos gêneros vinculados ao suporte digital. O uso dos dispositivos é essencial no processo de apropriação da escrita, porque, ao utilizá-los, a criança tem acesso a recursos que a auxiliam na construção, inscrição e elaboração da escrita e amplia as chances das escolhas dos enunciados, das palavras e dos caracteres com base em uma configuração gráfica. A pesquisa teve como metodologia a pesquisa-ação em consonância com os pressupostos defendidos pela pesquisa em ciências humanas. A geração de dados foi realizada em uma Escola Estadual e em uma ONG de assistência social e educação, ambas localizadas na cidade de Marília-São Paulo. As ações para gerar os dados foram desenvolvidas com 10 crianças entre os anos de 2015 a 2017, por meio de escrita de mensagens instantâneas com o uso do aplicativo WhatsApp e de narrativas, com base nos contos clássicos dos irmãos Grimm, no programa Microsoft Word. Ao final da pesquisa foram construídos livros para organizar as narrativas criadas pelas crianças. A elaboração foi feita pelo aplicativo Bookwright. Os dados foram gravados em áudio e vídeo, salvos em arquivos nos dispositivos digitais. Entre os autores que embasaram as discussões realizadas nesta pesquisa estão Bakhtin, Volóchinov, Medviédev, Vigotski, Jakubinskij e, também autores contemporâneos como Christin, Souchier, Bajard, Chartier, Arena entre outros que estudam a linguagem escrita na tela dos dispositivos digitais. Os dados foram organizados nos seguintes núcleos temáticos: A construção de enunciados para o Outro por meio de aplicativos de mensagens, Constituição do autor e a escrita de narrativas por meio do editor de texto, e Gestos praticados pelas crianças durante o ato de escrever na tela dos dispositivos digitais. Os resultados com base nos dados discutidos nesses núcleos indicam que com o uso dos dispositivos digitais a criança tem a possibilidade de se apropriar da linguagem escrita com sua natureza ideográfica e, portanto, autônoma em relação à linguagem oral. As ações realizadas para</p>	<p>SANTOS, Sônia de Oliveira. <b>Apropriação da linguagem escrita por meio de aplicativos em dispositivos digitais</b>. 2019. 331 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2019. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_b3a09753f4f7594ba88eff3900b69ece">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_b3a09753f4f7594ba88eff3900b69ece</a>&gt;. Acesso em: 14 maio 2020.</p>

			escrever seus enunciados nesses novos suportes evidenciam a riqueza dos gestos específicos da escrita contemporânea. O uso do smartphone e do computador por crianças no início do processo de alfabetização altera o modo como lida com a escrita, o seu modo de pensar e amplia as possibilidades de sua inserção no mundo da cultura escrita e no mundo digital.	
5	artigo	GLORIA (2012)	A ALFABETIZAÇÃO E SUA RELAÇÃO COM O USO DO COMPUTADOR: O SUPORTE DIGITAL COMO MAIS UM INSTRUMENTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ESCRITA Neste artigo apresentamos dados de pesquisa desenvolvida no programa de Pós-Graduação da FAE/UFMG em que tratamos sobre as implicações de se introduzir o computador como suporte de escrita na fase de alfabetização. Entre as referências estão os estudos sobre os letramentos, como aqueles produzidos por Magda Soares e Brian Street, e sobre a história da leitura e do livro e a história da cultura escrita. Na metodologia adotamos os princípios da pesquisa qualitativa, com proposta de intervenção colaborativa, com a proposição de acompanhar crianças de 6 anos em laboratório de informática de escola pública em Belo Horizonte, Minas Gerais, durante o ano de 2009, em várias situações de atividades de escritura e leitura na tela do computador, tanto na utilização de programas, atividades, jogos, como em atividades com gêneros da esfera digital.	GLÓRIA, Julianna Silva. A alfabetização e sua relação com o uso do computador: o suporte digital como mais um instrumento de alfabetização na escola. <b>Texto livre:</b> linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2, p. 61–70, 9 jul. 2012. Disponível em: < <a href="http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/artic/e/view/1750">http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/artic/e/view/1750</a> >. Acesso em: 14 jul. 2020.
EIXO 5: A importância da capacitação de professores no trabalho com recursos digitais				
Nº	Tipo de Trabalho/ Instituição	Autor/ Ano	Título/Resumo	Referência
1	DISSERTAÇÃO/ UFOP	SANTOS (2013)	<p style="text-align: center;"><b>ENTRE O LÁPIS, O PAPEL E A TELA: A PRESENÇA DAS TDIC NAS PRÁTICAS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO EM ESCOLAS DO MUNICÍPIO DE TIRADENTES-MG</b></p> <p>Este estudo se propôs a analisar a influência das tecnologias digitais nas práticas de alfabetização e letramento. A pesquisa focalizou as práticas desenvolvidas em ambiente educacional contempladas com o programa Um Computador por Aluno (PROUCA) do governo federal; e também com a Mesa Educacional Alfabeto (MEA) da empresa de Informática Educacional Positivo. O referencial teórico pautou-se nas publicações que abordam os aspectos conceituais e práticos da temática da pesquisa, considerando a sua abrangência, com destaque para as referências que envolvem alfabetização, letramento e informática educacional. A abordagem metodológica escolhida foi o desenvolvimento de uma pesquisa qualitativa, fundamentada nas proposições de Bogdan e Biklen (1994). Os dados foram coletados por meio de observações realizadas em salas de aula e entrevistas semiestruturadas às docentes. Após o processo de análise de dados, inferiu-se que a utilização das novas tecnologias, no caso, o uso dos laptops educacionais e seus recursos lúdicos e interativos, acabaram por contribuir para o ensino da língua materna em seu aspecto mecânico. No entanto, foi observado que o PROUCA necessita dispor de uma capacitação que enfoque ações pedagógicas práticas, de modo a conferir um uso mais significativo que suas interfaces permitem, afinal esse dispositivo foi elaborado para o uso educacional. Ademais, a falta de suporte técnico pedagógico, fruto da não vigência da política de manutenção, auxilia e compõe esses aspectos lacunares desse cenário. A empiria realizada com a MEA aponta que esse software educacional atende ao aspecto mecânico do processo de alfabetização por meio de sua interface lúdica e dos elementos próprios da multimídia. Porém, a ausência de uma continuidade na capacitação dos professores para sua utilização e reconhecimento das demais propriedades da MEA sinaliza as necessidades para que o uso se dê de forma mais efetiva. Com esses indícios, foi possível verificar que as inovações tecnológicas, mesmo inseridas nos espaços escolares,</p>	SANTOS, Ana Paula Cordeiro dos. <b>Entre o lápis, o papel e a tela:</b> a presença das TDIC nas práticas de alfabetização e letramento em escolas do município de Tiradentes/MG. 2013. 181 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Departamento de Educação, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2013. Disponível em: < <a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFOP_45f91ef1fa5f00b9b2ca13c312046c14">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFOP_45f91ef1fa5f00b9b2ca13c312046c14</a> >. Acesso em: 22 jun. 2020.

			encontram-se distantes das práticas pedagógicas, ou seja, seu uso se dá de forma meramente instrumental, indício resultante da falta de investimento na formação do professor.	
2	TCC DE ESPECIALIZAÇÃO/ UFRGS	MAZZURANA (2012)	<p><b>AS NOVAS TICS NA ALFABETIZAÇÃO: UM OLHAR SOB OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM</b></p> <p>Este trabalho tem como foco a prática pedagógica na alfabetização com a utilização das novas TICs, exercendo um olhar sob a utilização dos Objetos de Aprendizagem. O estudo pretende investigar nos projetos e práticas cotidianas desenvolvidas pelo professor em aula, com o auxílio destes objetos de aprendizagem, o uso de importantes ferramentas das Novas TICs. As possibilidades e perspectivas de interação entre os envolvidos estão diretamente ligadas a prática do profissional de ensino, que faz Cursos e participa de Formações desafiam-no a conhecer esta realidade que integra o uso dos computadores no cotidiano de seus alunos. Conforme relatos e experiências com os alunos. A metodologia do trabalho consiste em investigar projetos e atividades propostas pela professora voltados à alfabetização dos alunos, com uso das Novas TICs e acesso a Objetos Educacionais de Aprendizagens disponibilizados pelo Programa de Formação Continuada, do qual faz parte. Para compreender nas práticas de sala de aula que podem despertar nas crianças de segundo ano o gosto pelos estudos e tornando o aprendizado mais significativo, foi realizado algumas abordagens sobre esse novo paradigma no contexto escolar, processo de alfabetização e letramento, denominado Letramento Digital. Buscou-se em autores que abordam temas sobre alfabetização nos anos iniciais contribuições significativas para o desenvolvimento deste trabalho. Diante de inúmeras possibilidades, a utilização de programas educacionais construídos para auxiliar o professor é apenas um caminho a explorar para motivar os alunos a uma aprendizagem mais significativa.</p>	MAZZURANA, Marcia Cristina dos Santos. <b>As novas TICs na alfabetização</b> : um olhar sob os objetos de aprendizagem. 2012. 54 f. Monografia (Doutorado) - Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, São Francisco de Paula, 2012. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000916877&amp;loc=2014&amp;l=163bcc264dc8573e">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000916877&amp;loc=2014&amp;l=163bcc264dc8573e</a> >. Acesso em: 28 maio 2020.
3	TCC DE GRADUAÇÃO/ UFRGS	SCHRAMM (2010)	<p><b>INFORMÁTICA EDUCATIVA COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM E LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS</b></p> <p>O presente trabalho tem como tema central a Informática Educativa como ferramenta de ensino-aprendizagem e letramento nas séries iniciais. Apresenta a importância que tem a informática atualmente e o que a mesma representou durante os trabalhos realizados com uma turma de 2º ano de 9 anos em fase de alfabetização e letramento em uma escola municipal de Novo Hamburgo/RS. Também mostra o papel do professor frente às novas tecnologias e a importância da formação continuada para que possa conhecer e administrar estes novos conhecimentos, sentindo-se apto em aplicá-los em sala de aula. Para demonstrar o objetivo da investigação, foi levado em consideração as ideias de Freire, Valente, Pellanda, Warschauer e outros, assim como a prática pedagógica realizada durante o período de estágio obrigatório, as observações feitas no Laboratório de Informática, os apontamentos no diário de campo, assim como avaliação e autoavaliação dos planejamentos realizados. É apresentado um breve histórico da Informática Educativa e a proposta pedagógica desenvolvida no estágio, exemplificando algumas atividades realizadas com a turma, assim como a denominação de Letramento e Letramento Digital.</p>	SCHRAMM, Carmem Regina Borges. <b>Informática educativa como ferramenta de ensino-aprendizagem e letramento nos anos iniciais</b> . 2010. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: < <a href="http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000880604&amp;loc=2013&amp;l=239e64fbc4845052">http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000880604&amp;loc=2013&amp;l=239e64fbc4845052</a> >. Acesso em: 15 maio 2020.
4	DISSERTAÇÃO/ UVAT	FERREIRA (2017)	<p><b>POTENCIALIDADES E LIMITES PARA O DESENVOLVIMENTO DE SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM MEDIADAS PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO</b></p> <p>Em razão do avanço tecnológico, faz-se necessário refletir sobre o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) como recurso pedagógico nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, o objetivo geral da pesquisa foi investigar as potencialidades e os limites</p>	FERREIRA, Marianalva da Silva. <b>Potencialidades e limites para o desenvolvimento de situações de aprendizagem mediadas pelas tecnologias</b>

			<p>que o professor do Ciclo de Alfabetização tem encontrado para o desenvolvimento de situações de aprendizagem mediadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Rede Pública Municipal de Imperatriz/MA. Para tanto, a investigação foi realizada de acordo com a abordagem qualitativa, e, entre os vários tipos de pesquisa desta abordagem, a opção foi por uma aproximação com a pesquisa-ação de Barbier (2007) e Thiollent (2011), tendo como finalidade a interação com a escola pesquisada e a Professora participante da pesquisa. Como instrumentos, utilizaram-se a entrevista semiestruturada; a observação participante ativa; o diário de itinerância para os registros das percepções em todos os espaços e experiências vivenciadas, as reflexões, dados pesquisados, curiosidades percebidas durante todas as etapas do estudo. Ademais, usou-se a análise documental, que permitiu a aproximação com o Projeto Político Pedagógico da escola, e os Planos de Ensino da Professora pesquisada, além de registros fotográficos. A investigação foi pautada em estudos que tratam do uso das TDICs na educação, como os de Levy (2011), Demo (2009), Kenski (2015), Prensky (2001), Moran (2015), entre outros. Os referidos autores não apontam as Tecnologias Digitais como redentoras dos problemas educacionais, tampouco defendem a ideia de que, sem elas, é impossível fazer educação, mas apresentam propostas de as integrar com as práticas pedagógicas, compreendendo que podem servir de suporte à realização da leitura e compreensão do mundo e dos afazeres sociais da contemporaneidade, exigindo, assim, uma nova postura da escola e do professor quanto à exploração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na educação. Os resultados da pesquisa apontam que: a) No PPP da escola pesquisada, as TDICs são compreendidas como fatores de desenvolvimento e mudanças e ferramentas que podem favorecer a inclusão, além de serem tratadas como um dos desafios da contemporaneidade para a formação de professores. No Marco Operacional do PPP, não há referências ao uso das TDICs nos Anos Iniciais, embora estejam presentes no Plano de Ensino da Professora pesquisada, que atuava no primeiro ano do Ensino Fundamental; b) Apesar de alguns limites, como a falta de computadores em quantidade suficiente para um trabalho individual e/ou em pequenos grupos, a ausência de fones de ouvidos a lentidão da internet, foi possível observar várias possibilidades de uso das TDICs em situações de aprendizagem, a saber: o vídeo, as Histórias em Quadrinhos – HQ, as planilhas eletrônicas e o Software de apresentação. Destaca-se assim a importância do uso pedagógico das TDICs nas situações de aprendizagem, além de apontar a escola como local onde é possível também aprender a utilizar socialmente as tecnologias digitais</p>	<p><b>digitais da informação e comunicação no ciclo de alfabetização.</b> 2017. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2017. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UVAT_a8a96568ecd08e44e47d4bb99ed177d0">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UVAT_a8a96568ecd08e44e47d4bb99ed177d0</a>&gt;. Acesso em: 8 set. 2020.</p>
5	DISSERTAÇÃO/ UFLA	VILAS BOAS (2014)	<p><b>A PROFESSORA E O USO DO COMPUTADOR NA ALFABETIZAÇÃO</b> Os recursos tecnológicos atuais fazem parte do dia a dia de alunos e professores das escolas brasileiras e constituem possibilidades de ensino e de aprendizagem. Partindo de uma experiência vivenciada pela pesquisadora, sentiu-se a necessidade de conhecer como está se realizando o uso do computador na relação das professoras com a alfabetização de crianças. O método empregado para a realização desta pesquisa segue uma abordagem qualitativa, voltada para um estudo de caso. Tomou-se como principais referências algumas obras de Magda Soares, Mortatti, Frade, Valente e outras publicações relacionadas com a alfabetização de crianças e o uso do computador na educação. Os caminhos metodológicos seguidos se pautaram em duas etapas, sendo a primeira, a aplicação de um questionário com professoras alfabetizadoras do 1o ano do Ensino Fundamental, e a segunda, a realização de uma entrevista com um grupo menor de professoras, buscando um conhecimento mais aprofundado sobre a maneira como estão incorporando o uso do computador para alfabetizar. Para analisar os dados coletados, optou-se pelas considerações de Ludke e André (1986). Por meio dos dados, pode-se</p>	<p>VILAS BOAS, Valéria de Alvarenga Pimenta. <b>A professora e o uso do computador na alfabetização.</b> 2014. 196 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2014. Disponível em: &lt;<a href="http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/4977">http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/4977</a>&gt;. Acesso em: 9 out. 2020.</p>

			<p>constatar que o grupo que usa o computador junto aos alunos com atividades voltadas para os domínios da leitura e da escrita, está realizando-as de forma distinta. Algumas professoras utilizam uma variedade maior de atividades, enquanto outras optam por uma única. Percebeu-se que o uso do computador não está voltado apenas para práticas instrucionistas pautadas pelo uso dos programas fechados ou softwares educacionais. As professoras buscam também uma atitude que valoriza a construção da aprendizagem por meio das atividades desenvolvidas com programas abertos. Constatou-se que todas as professoras entrevistadas já haviam passado por experiências de ensino da leitura e da escrita sem o uso desse recurso e, unanimemente, afirmaram perceber uma mudança, para melhor, no processo de alfabetização das crianças após terem trabalhado com atividades no computador. Algumas práticas interessantes foram identificadas e descritas. Observou-se que há uma necessidade de investimento na formação dessas professoras para o uso do computador, visto que apenas 7,5% delas se declararam com conhecimento e habilidade para realizarem esse uso. Concluindo as considerações, ressalta-se que o uso do computador poderá contribuir com o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita, mas para que isso ocorra efetivamente, a relação das professoras com o uso do computador precisa ser melhorada e consolidada. Percebe-se que existem lacunas no ambiente de formação do professor para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e para seu trabalho em geral.</p>	
6	DISSERTAÇÃO/ UTFPR	ROSSETTO (2017)	<p><b>SONDAGEM DIGITAL DA ESCRITA DE CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO: UMA ABORDAGEM TECNOLÓGICA A PARTIR DA PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA</b> Os desafios da alfabetização são inúmeros, principalmente para o professor alfabetizador no que se refere à avaliação das fases de escrita dos alunos. Esse processo requer tanto conhecimento teórico quanto sensibilidade para diagnosticar de modo preciso o nível hipotético de construção da escrita da criança. Usualmente, esse trabalho é realizado pelos alfabetizadores de modo manual, e requer desses profissionais maior disponibilidade de tempo, uma vez que não é fácil realizá-lo de forma coletiva. Desta forma, procura-se neste estudo responder ao seguinte problema: pode a tecnologia apoiar o trabalho dos educadores alfabetizadores na sondagem da hipótese de escrita? Nesse sentido, pretende-se alcançar os seguintes objetivos: produzir um aplicativo para identificar por meio digital o nível da escrita das crianças em fase de alfabetização mediante os critérios de tempo que as crianças levaram para completar cada fase, número de abstenções e classificação da fase em que cada criança se encontra; aplicar o protótipo a crianças de uma escola municipal da cidade de Londrina-PR; analisar se os resultados desta avaliação digital são os mesmos do diagnóstico manual; e conhecer a opinião das professoras alfabetizadoras sobre o aplicativo. Para isso, foram utilizados os tipos de pesquisa bibliográfica, de campo, experimental e analítica. Foram realizadas duas etapas de aplicação, em 36 crianças de uma escola municipal da cidade de Londrina-PR. Em ambas, os dados mostraram que o aplicativo produzido, Psicogênese da Escrita Infantil (PEI), apresentou em seu relatório a fase hipotética da língua escrita de acordo com a teoria da Psicogênese da Língua Escrita proposta por Ferreiro e Teberosky (1999). Os resultados validaram a eficácia do aplicativo, uma vez que se mostraram compatíveis com a avaliação manual realizada pelas professoras alfabetizadoras. As professoras alfabetizadoras consideraram o produto com um potencial pedagógico de inserção em seu trabalho que proporcionaria uma mediação da aprendizagem por meio da tecnologia.</p>	<p>ROSSETTO, Alessandra Dedéco Furtado. <b>Sondagem digital da escrita de crianças em fase de alfabetização</b>: uma abordagem tecnológica a partir da psicogênese da língua escrita. 2017. 71 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica do Paraná, Londrina, 2017. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UTFPR-12_56ef27e27aa95602ea32100e07f62250">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UTFPR-12_56ef27e27aa95602ea32100e07f62250</a>&gt;. Acesso em: 18 out. 2020.</p>
7	DISSERTAÇÃO/ SCAR	LANDIN (2015)	<p><b>SOFTWARES EDUCATIVOS NO CONTEXTO DA ALFABETIZAÇÃO E DO LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL</b></p>	<p>LANDIN, Rita de Cassia de Souza. <b>Softwares educativos no contexto da alfabetização</b></p>

			<p>Nos últimos anos observamos o aumento do número de computadores, internet, softwares e outras tecnologias e recursos tecnológicos de informação e comunicação nos ambientes escolares (ALONSO, 2008; KENSKI, 2007; 2012). O uso didático de recursos tecnológicos de informação e comunicação (TIC) pressupõe o desenvolvimento de saberes docentes (TARDIF, 2012) que viabilizem ao professor contemporâneo o trabalho pedagógico em meio à sociedade digital (KENSKI, 2012). Neste contexto, o processo de alfabetização e letramento continua sendo fundamental. O objetivo central desta pesquisa é a reflexão de saberes docentes (TARDIF, 2012) para o uso destes recursos, especificamente de softwares educativos para alfabetização e letramento. Para tanto, objetivamos especificamente: 1) mapeamento do uso dos recursos tecnológicos digitais nas unidades escolares investigadas; 2) descrição e análise de experiências pedagógicas com o uso de softwares educativos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especificamente em processo de alfabetização e letramento (KLEIMAN, 1995; MONTEIRO, 2010; SOARES, 2004; 2013); c) investigação e análise das concepções e métodos de alfabetização e letramento que sustentam as atividades dos softwares educativos selecionados. A pesquisa pautou-se no método qualitativo (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), com um quadro teórico sobre os recursos tecnológicos de informação e comunicação, formação de professores e processos de alfabetização e letramento; mapeamento do uso dos softwares educativos em seis escolas públicas estaduais dos anos iniciais do Ensino Fundamental de São Carlos/SP por meio da aplicação de questionários; entrevistas em duas escolas públicas estaduais, com docentes sobre suas experiências didáticas e metodológicas com o uso dos softwares educativos no processo de alfabetização e letramento e análise epistemológica de softwares educativos. Buscamos construir saberes teóricos que possibilitem o olhar crítico docente sobre estes recursos, embasando as avaliações quanto as suas potencialidades e limitações para a alfabetização e o letramento. Ao mesmo tempo, intentamos pontuar saberes docentes necessários para a formação docente, tanto inicial quanto continuada, para o uso crítico destes recursos, de forma a inseri-los como recursos didáticos e metodológicos complementares as práticas docentes. Observamos que o contexto educacional é uma fonte rica e importante na consolidação de saberes docentes (TARDIF, 2012) tanto para o uso das TIC, quanto em relação aos métodos e concepções de alfabetização e letramento, sendo os saberes experienciais uma fonte rica de aprendizagem e desenvolvimento profissional. No entanto, também verificamos a necessidade de fortalecimento de saberes que embasam concepções, metodologias e didáticas quanto à alfabetização e o letramento digital (FANTIN; GIRARDELLO, 2009) e a alfabetização midiática (WILSON et. al., 2013).</p>	<p><b>e do letramento nos anos iniciais do ensino fundamental.</b> 2015. 167 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2015. Disponível em: &lt;<a href="https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/SCAR_e1e19e1a0cbf7f974c2d5f1f76e74d0a">https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/SCAR_e1e19e1a0cbf7f974c2d5f1f76e74d0a</a>&gt;. Acesso em: 13 jun. 2020.</p>
8	DISSERTAÇÃO	TRAJANO (2019)	<p><b>O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO: CONCEPÇÕES DE PROFESSORES DA ESCOLA PÚBLICA</b></p> <p>Esta pesquisa de natureza qualitativa tem por objetivo geral compreender o lugar das tecnologias digitais na perspectiva de professores que alfabetizam. Teoricamente, este trabalho se embasa em estudos de Dudeney, Hockly, Pegrum (2016), que trazem a definição de “letramentos digitais”, Rojo (2012) que versa sobre os “multiletramentos” e como torná-los parte do aprendizado escolar contemporâneo, Frade (2004) e Glória (2012; 2015) que tratam, especificamente, sobre como adaptar a alfabetização ao uso de tecnologias digitais, e Moran (2013) que aborda quais são as formas de o professor mediar na escola os recursos tecnológico-digitais. Metodologicamente, nosso transcurso investigativo partiu de três procedimentos: 1) Aplicação de uma técnica de representação de significados para o termo tecnologias digitais com professores do ciclo da alfabetização, da rede pública de ensino de João Pessoa; 2) Realização de entrevistas gravadas com professores da alfabetização de 01 escola da Rede Estadual e 02 escolas da Rede Municipal do município de João Pessoa - PB; 3) Observação com registro filmado da prática de três professoras em um momento de utilização de</p>	<p>TRAJANO, Jonh Herbert de Almeida Falcão. <b>O uso de tecnologias digitais na alfabetização:</b> concepção de professores da escola pública. 2019. 231 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019. Disponível em: &lt;<a href="https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalho">https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalho</a>&gt;</p>

		<p>recursos tecnológicos (laboratório de informática, etc.) na escola. O corpus desta pesquisa, logo, se organiza a partir dos dados levantados nestes três procedimentos metodológicos. Esta pesquisa contou com a participação de 17 professores alfabetizadores que foram divididos em três grupos. O primeiro grupo contou com 07 professores do ciclo da alfabetização oriundos de um evento de educação da rede municipal de ensino de João Pessoa, que participaram da técnica de representação de significados. O segundo grupo contou com 06 professores(as) de uma escola da rede estadual no Bairro dos Estados, 03 professoras de uma escola da rede municipal no bairro do Grotão, e 01 professora de uma escola da rede municipal no Bairro dos Novais, da cidade de João Pessoa; este grupo de dez professores participaram das entrevistas individuais. O terceiro grupo contou com 03 professoras (02 da escola municipal no bairro do Grotão, e 01 da escola municipal no Bairro dos Novais), que também participaram das entrevistas, para observação filmada da prática de utilização dos recursos tecnológico-digitais na escola. Pelos dados da técnica de representação de significados aplicada, se observa que nas representações das alfabetizadoras as tecnologias digitais ganham significado sob a ótica da realidade/contexto de utilização que essas professoras fazem desses recursos na escola, apresentando, ainda, baixa habilidade no desenvolvimento de letramentos digitais, e têm, assim, vídeos, tele-aulas e jogos como recursos usualmente mais acessíveis e utilizados. Mas mesmo assim, essas alfabetizadoras reconhecem na representação que fazem para este termo, a necessidade de conhecer e já se articular com as técnicas destes novos recursos, bem como da relevância dos letramentos digitais já na alfabetização. Nas falas dos alfabetizadores durante as entrevistas individuais, destacam estes que se sentem ainda inibidos em promover os letramentos digitais na alfabetização, seja pela falta/ausência dos recursos tecnológico-digitais na escola, como foi o caso relatado pelos alfabetizadores da escola da rede estadual, como também, não assistidos por uma política pública formativa para prepará-los para pensar e partir com práticas que gerem na alfabetização os multiletramentos. A análise das filmagens das práticas observadas nos laboratórios reforça, igualmente, que estes alfabetizadores não conseguem, ainda, introduzir na alfabetização práticas com tecnologias digitais que ocasionem uma alfabetização em simultaneidade, ou seja, tanto pelos suportes impressos, como pelos suportes tecnológico-digitais. O que geraria, assim, um espaço de circulação de multiletramentos.</p>	<p>Conclusao.jsf?popup=true&amp;id_trabalho=8267105&gt;. Acesso em: 10 out. 2020.</p>
--	--	--	---