

# A APRENDIZAGEM DA ESCRITA EM CONTEXTOS TECNOLÓGICOS: UM *LINK* AO LETRAMENTO DIGITAL

Fernanda Maria Almeida dos Santos

Professora Assistente da UFRB e doutoranda em Língua e Cultura pela UFBA

## RESUMO

O presente trabalho propõe uma discussão sobre o processo de aprendizagem da escrita em contextos digitais, analisando como o uso das novas tecnologias pode intermediar as práticas de letramento infantil, favorecendo o processo de aquisição da escrita. Para tanto, utiliza-se uma metodologia de investigação explicativa, com método de abordagem qualitativo. O referencial teórico do trabalho concilia a teoria enunciativo-discursiva de Bakhtin e a teoria sociointeracionista de Vygotsky com os estudos/análises de Coscarelli, Frade, Oliveira, Soares e Xavier, entre outros, sobre leitura, escrita e letramento digital. Argumenta-se, através da análise realizada e de uma experiência desenvolvida numa escola pública da rede municipal em Amargosa-BA, que o uso das tecnologias digitais favorece o processo de letramento, pois a convivência com os gêneros de textos digitais amplia as práticas comunicativas e interacionais, bem como o uso social da leitura e escrita, podendo ser, dessa forma, uma importante *interface* pedagógica.

PALAVRAS-CHAVE: Escrita. Novas Tecnologias. Letramento Digital.

## ABSTRACT

This paper proposes a discussion on the process of learning to write in digital contexts, examining how the use of new technologies can mediate children's literacy practices, favoring the acquisition of writing. To do so, it uses a research methodology explanatory method with qualitative approach. The theoretical work combines theory-discursive enunciation of Bakhtin and Vygotsky's theory sociointeractionist with studies/analyzes of Coscarelli, Frade, Oliveira Soares and Xavier, among others, on reading, writing and digital literacy. It is argued, through analysis and an experiment developed in a public school in the municipal Amargosa-BA, the use of digital technologies favors the literacy process, because the interaction with the genres of digital texts expands communicative practices and interactional, and social use of reading and writing, being thus an important pedagogical interface.

KEYWORDS: Writing. New Technologies. Digital Literacy.

## 1 INTRODUÇÃO

O surgimento e constante ampliação do uso das tecnologias digitais na sociedade hodierna, devido – especialmente – à popularização e facilidade de acesso aos microcomputadores, propiciaram significativos avanços na vida e nas relações humanas, bem como nos modos de apropriação do conhecimento, tornando-se condição primordial para o acesso à informação e para o desenvolvimento da comunicação mundial.

Evidentemente, a utilização do computador conectado à *internet* vem possibilitando novas formas coletivas/interativas de se ensinar e aprender, articuladas ao contexto em que os indivíduos estão inseridos, contribuindo para a construção do saber, seja por favorecer o uso de variados percursos e linguagens pelos sujeitos, seja por propiciar a constituição de redes colaborativas de comunicação. Considera-se, desse modo, que “[...] o computador não é mais instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo, e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador.” (VALENTE, 1993, p.8)

Nessa perspectiva, nota-se que a aplicabilidade das tecnologias digitais no campo educacional tem sido vista por muitos educadores e instituições escolares como uma possibilidade para a modernização do ensino. Entretanto, é preciso considerar que, embora a informática ofereça tecnologias e inovações que podem ser aproveitadas no campo educativo para acessar e aperfeiçoar os mais diversos tipos de conhecimentos, não altera a concepção de ensino-aprendizagem do professor (o computador pode ser utilizado simplesmente como uma ferramenta para edição de textos tradicionais), nem oferece, por si só, subsídios conceituais para a análise e elaboração de novas ideias. Mas, se utilizado em sala de aula como um recurso simbólico mediador do conhecimento, aliando-se a concepções e práticas pedagógicas interacionais (que enfatizem a exploração de novos tipos de raciocínio, propiciem variadas possibilidades de participação dos sujeitos e estimulem a comunicação com base nos princípios da interatividade), poderá ter caráter diferenciador, sobretudo no processo de aprendizagem da escrita pela criança.

Seguindo essa ótica, o presente trabalho expõe de que modo o computador pode funcionar como um importante aliado no processo de aprendizagem da escrita no contexto escolar, favorecendo as práticas de letramento infantil, especialmente, através do trabalho com os gêneros de textos digitais em sala de aula.

Assim, longe de se limitar a uma simples descrição do processo de aprendizagem da escrita, as páginas que se seguem apresentam reflexões pertinentes acerca da importância do uso do computador (atrelado a práticas pedagógicas interacionais) para o desenvolvimento comunicativo e socioeducacional dos indivíduos na contemporaneidade.

## 2 NOVAS TECNOLOGIAS E NOVAS FORMAS DE APRENDIZAGEM: UM *LINK* AO LETRAMENTO DIGITAL

Na contemporaneidade, o desenvolvimento e uso constante das novas Tecnologias de Informação e Comunicação têm modificado muitas atividades da vida humana e, conseqüentemente, causado alterações nas práticas de letramento. Num contexto em que as novas tecnologias se incorporam, de diversas maneiras, ao espectro de conhecimentos dos indivíduos, a linguagem escrita torna-se cada vez mais necessária, seja para a constituição (ou transmutação) de gêneros do discurso, seja para o desenvolvimento de novas práticas de uso social da leitura e escrita.

Evidentemente, a escrita em si, enquanto código linguístico, não sofreu transformações. Entretanto, as novas condições de produção propiciadas pelo desenvolvimento tecnológico têm determinado novos modos de organização dos discursos, novos gêneros e novas formas de leitura e escrita.

No que concerne às mudanças intrínsecas ao texto digital, nota-se, principalmente, que a produção linguística passa a ser caracterizada não somente por elementos verbais; mesclam-se ao código escrito múltiplas linguagens: imagens, sons e movimentos, dinamizando a interação entre interlocutor(es) e texto.

Refletindo acerca desses aspectos, Rojo (2009) enfatiza que o surgimento e ampliação contínua de acesso às tecnologias digitais implicaram pelo menos quatro mudanças que ganham importância na análise sobre os letramentos: 1) a intensificação e diversificação da circulação das informações nos meios analógicos e digitais de comunicação; 2) a diminuição das distâncias espaciais, seja em termos geográficos e/ou culturais; 3) a diminuição das distâncias temporais; 4) a multissemiótica. Nesse sentido, a autora ressalta que, para ser ética e democrática, a educação linguística precisa estar atenta às múltiplas exigências do mundo contemporâneo e possibilitar a inserção dos alunos em diferentes práticas de *letramentos*.

Soares (2002) também nos alerta para a necessidade de defendermos a pluralização do termo *letramento*. De acordo com a autora, o uso de variadas tecnologias possibilita a inserção do sujeito em contextos significativos de uso da leitura e escrita e motiva efeitos sociais, cognitivos e discursivos distintos, favorecendo, assim, diferentes práticas de letramento, especialmente o chamado *letramento digital*: “um certo estado ou condição que

adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel.” (SOARES, 2002, p. 151)

Para Xavier (2005, p. 140), o letramento digital também se realiza a partir do “uso intenso das novas tecnologias de informação e comunicação e pela aquisição e domínios dos vários gêneros digitais”. Conforme o autor, a condição de letrado digitalmente demanda uma recente forma de atualizar as práticas de leitura e escrita, especificamente em relação à velocidade do próprio ato de apreender, gerenciar e compartilhar as informações. “Pode-se dizer que o letramento digital, então, implica tanto a apropriação de uma tecnologia, quanto o exercício efetivo das práticas de escrita que circulam no meio digital” (FRADE, 2007, p.60) Engloba, desse modo, o processo de *alfabetização digital*:

“alfabetização” necessária para que o escritor/leitor se torne usuário efetivo da tecnologia. Para isso é preciso garantir o aprendizado de alguns usos da máquina, ensinando alguns códigos desse novo artefato: é necessário que se aprenda o que é um mouse, o funcionamento do teclado, os códigos para inicialização, gravação e término da tarefa, entre outras habilidades. (FRADE, 2007, p.74)

Evidentemente, os processos de alfabetização e letramento digital não se restringem ao uso do computador, conectado ou não à *internet*, mas englobam também as práticas de uso social da leitura e escrita que efetivam por meio do celular, tocadores de MP3, TVs digitais e outros recursos tecnológicos que transmitam informações digitais. Entretanto, serão enfatizadas neste trabalho as práticas de letramentos digitais propiciadas por meio da Comunicação Mediada por Computador, em especial. Tal escolha deve-se, primeiramente, ao atual processo de informatização do ensino nas escolas da rede pública no Brasil. Mas justifica-se, também, pelo fato de que trabalhos recentes têm mostrado que o computador pode se constituir em uma interface significativa no processo de aprendizagem, desde que seja, é claro, adequadamente utilizado.

### 3 O COMPUTADOR: UM IMPORTANTE ALIADO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA ESCRITA NO CONTEXTO ESCOLAR

A aprendizagem é resultante de um processo através do qual a criança se firma como sujeito da linguagem, ao passo em que constrói o conhecimento por meio da interação com o

outro. E o computador, enquanto recurso simbólico mediador do conhecimento, pode desempenhar importante papel nesse processo ao promover a interação da criança com o mundo.

No que concerne, especificamente, à aprendizagem da escrita, o computador também oferece valiosas contribuições. Segundo Frade (2007), a aprendizagem da escrita no papel pressupõe o acúmulo de duas tarefas: saber, ao mesmo tempo, o que são as letras e como traçá-las e ainda saber o que representam como sistema. Diferentemente, no computador, a atividade escrita demanda menos esforço, facilitando a aprendizagem.

[...] o ato de liberar-se do gesto de produzir um traçado no papel – já que as letras estão disponíveis no teclado e basta escolhê-las e tocá-las – talvez possa reduzir o nível de dificuldade da tarefa para o aprendiz, favorecendo a identificação dos caracteres e seu correspondente registro fonológico, mais do que seria possível na escrita com outro instrumento. (FRADE, 2007, p.80).

Em consonância com essas ideias, Oliveira (2006) explica que, diante do computador, os alunos não precisam se preocupar com a forma das letras e tamanho das palavras; dão-se conta também de que qualquer erro na escrita pode ser facilmente apagado e não ficarão indícios. Um fator positivo resultante dessa nova forma de aprender é que, agora, “dominar o ato gráfico de escrita já não é uma habilidade central como quando se escreve à mão. Essa **descarga atencional** no domínio das habilidades gráficas permite que o aluno se centre em outros aspectos mais importantes na escrita.” (OLIVEIRA, 2006, p.37)

Outro aspecto enfatizado por Frade (2007) acerca do assunto é o fato de haver diferenças entre o alfabetizado que aprende a digitar e o aprendiz das primeiras letras, que digita ao mesmo tempo em que aprende o registro de um sistema. Enquanto no primeiro caso há apenas uma mudança no suporte utilizado para a apresentação dos textos escritos, no segundo caso, os indivíduos compreendem o conceito de representação da escrita na medida em que aprendem a operar com a tecnologia e com o próprio sistema de escrita; por isso, levantam hipóteses, fazem inferências e realizam reflexões diversas, tornando a aprendizagem muito mais dinâmica.

Percebe-se também que o aprendizado da escrita em ambientes digitais pode ser favorecido pela iconicidade presente na tela e pelos aspectos audiovisuais: sons, imagens e signos verbais e formas em movimento. Acredita-se que “se uma criança pode acionar um comando que permite ouvir e visualizar, simultaneamente histórias e outros textos narrados com a apresentação sincrônica da sua escrita na tela, talvez possa perceber melhor essa relação” (FRADE, 2007, p.70). Sem contar que, através da oralização de um texto por um

programa computacional, o aprendiz tem a oportunidade de realizar a leitura do texto por meio do acompanhamento da escrita ou tentar reler, intensificando, assim, seu contato com o sistema escrito.

Além disso, observa-se que ao produzir um texto no meio digital o aprendiz não precisa se preocupar em separar as palavras em sílabas (caso essas não caibam por completo em uma linha); muito menos com o alinhamento do texto, com o emprego de uma caligrafia legível e bonita e com os erros ortográficos, já que o computador faz isso automaticamente. O corretor ortográfico, por exemplo, indica os equívocos na ortografia e se responsabiliza pelas correções necessárias. E, embora muitos afirmem que esses aspectos podem interferir negativamente no aprendizado de uma língua pela criança, verifica-se que tais elementos podem auxiliar no aprendizado se mediados de maneira adequada.

O aprendizado do sistema alfabético e ortográfico pode ocorrer significativamente no contexto digital, através do uso de atividades lúdicas, que facilitem o aprendizado, e por meio da própria leitura e escrita em situações envolventes. Além disso, a aprendizagem no meio digital não priva o indivíduo de aprender tarefas indispensáveis ao texto manuscrito, tais como a organização do texto, a separação de sílabas e o uso de uma caligrafia legível. Nota-se, então, que com o uso das novas tecnologias podem ser adquiridos outros gestos de escrita, mas esses podem conviver com os gestos da cultura manuscrita. A utilização de um gesto não significa a exclusão do outro.

Outros benefícios propiciados pelo uso do computador no processo de aprendizagem da escrita são mencionados por Oliveira (2006). Um deles se refere ao uso da escrita como estratégia para resolução de problemas, já que envolve o sujeito em uma situação em que terá que alcançar determinado objetivo e, para isso, precisará definir estratégias e resolver como e quando irá atuar. Outra vantagem diz respeito à grande possibilidade de construção de tarefas colaborativas. Segundo o autor, “os computadores poderiam facilitar o planejamento de tarefas de escrita que permitem a interação entre alunos [...]: o que se escreve é visto pelos demais alunos e cada um deles pode intervir na modificação do texto utilizando o mesmo instrumento.” (OLIVEIRA, 2006, p.43)

Além disso, nota-se que a interação em contexto digital pode ser favorecida pela execução de variadas tarefas e pela realização de trocas comunicativas no ambiente virtual, por meio do uso de alguns programas informacionais e, principalmente, da *Internet*. Ao navegar pela *Internet*, o indivíduo também acessa variados textos por meio de atalhos que lhe propiciam um novo modo de construir o conhecimento. O percurso de leitura é sempre

imprevisível e possibilita o diálogo com outros textos e outras “vozes” discursivas. Sendo assim, o modo como os sujeitos apreendem dados e informações acerca da realidade, bem como desenvolvem as habilidades de uso da leitura e escrita, é marcado por trajetórias diversificadas.

Observa-se, desse modo, que a aprendizagem da escrita em contextos digitais pode facilitar não apenas o processo de alfabetização, mas também favorecer as práticas de letramento, desencadeando processos de ensino-aprendizagem cada vez mais interativos, dinâmicos e plurais, articulados ao contexto de uso da linguagem pelos sujeitos envolvidos.

Sendo assim, Shetzer e Warschauer (2000) evidenciam a relevância de se trabalhar com o letramento digital em contextos de aprendizagem voltados para o ensino de línguas. Em consonância com estas ideias, Coscarelli (2007) apresenta algumas sugestões de atividades para o aprimoramento das práticas de letramento digital por crianças: enviar *e-mail* para os colegas; utilizar o corretor ortográfico em programas para digitação de texto; usar o dicionário eletrônico para a busca de sinônimos; organizar-se, montando sua agenda eletrônica; montar *blogs*; acessar *sites* para enviar cartões eletrônicos, ouvir/ler histórias, escutar músicas e brincar com as palavras de maneiras diversificadas; podendo, ao mesmo tempo, divertir-se, aprimorar as atividades de leitura e escrita e desenvolver a familiaridade com o computador.

Percebe-se, então, que o uso continuado das tecnologias digitais, especialmente do computador, pode auxiliar no processo de aprendizagem da escrita, uma vez que propicia o uso social e cognitivo da linguagem, constituindo um importante espaço para a produção e interpretação de sentidos. A convivência com os gêneros eletrônicos só tem a acrescentar na aprendizagem da leitura e da escrita pela criança, desde que, é óbvio, não se tornem únicos para ela.

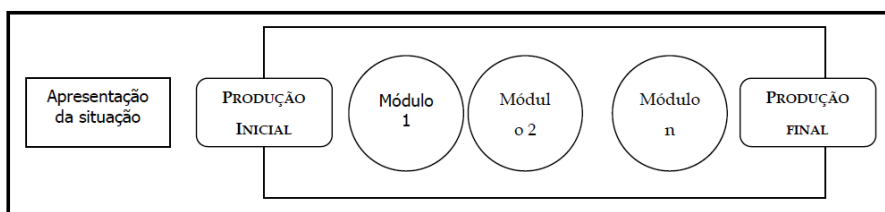
#### 4 RELATANDO UMA EXPERIÊNCIA...

Objetivando investigar como as práticas de letramento digital podem favorecer o processo de aprendizagem da escrita da língua portuguesa por crianças, gerando diversidades linguísticas e contribuindo com novas possibilidades pedagógicas para o aprendizado infantil, adentramos no espaço escolar e nos propusemos a desenvolver tais práticas com alunos do ensino fundamental I, durante o ano letivo de 2012.

As práticas de letramento digital desenvolvidas com alunos do 4º e 5º ano da Escola Municipal Monsenhor Antonio José de Almeida, localizada em Amargosa-BA, englobaram atividades e gêneros textuais diversificados. Mas apresentaremos aqui uma proposta de trabalho para a produção de histórias em quadrinhos no ambiente virtual.

Primeiramente, é preciso salientar que o trabalho com esse e com os demais gêneros de textos utilizados fundamentou-se no modelo de sequências didáticas (SD), proposto por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). “Uma ‘sequência didática’ é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 96). A organização das atividades em sequências didáticas possibilita aos alunos conhecer e/ou aprimorar o conhecimento acerca de diferentes gêneros textuais, preparando-os para o uso da língua nas mais variadas situações sociais e oferecendo-lhes instrumentos eficazes para melhorar suas capacidades de leitura e escrita (cf. DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004).

Ainda, conforme os autores, estrutura de base de uma SD é constituída pelas seguintes etapas: apresentação da situação, produção inicial, módulos de atividades e produção final, como demonstra a figura 1:



**Figura 1:** Esquema da sequência didática  
**Fonte:** DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p.97

O quadro 1 sintetiza as principais sequências didáticas utilizadas para o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao gênero anteriormente mencionado.

GÊNERO TEXTUAL	SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	ATIVIDADES
História em quadrinhos	Apresentação da situação	- Observação do vídeo <i>Um plano para salvar o planeta: parte 1</i> , disponível em <a href="http://www.youtube.com/watch?v=p-xDE7qmEWO">http://www.youtube.com/watch?v=p-xDE7qmEWO</a> ; - Motivação para a escrita de uma história em quadrinhos, com base no conteúdo apreendido por meio da observação/análise do vídeo.
	Produção inicial	- Produção de uma história em quadrinhos, por meio do <i>software HagaQué</i> .
	Módulo 1	- Leitura e análise de histórias em quadrinhos

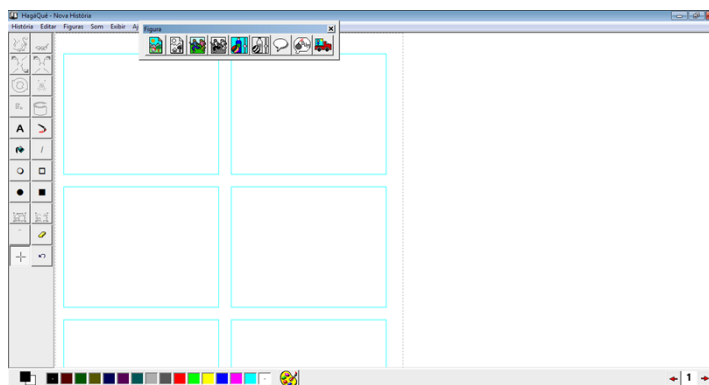


		<p>disponíveis nos <i>sites</i> <a href="http://www.gvt.com.br/educando">www.gvt.com.br/educando</a> e <a href="http://www.maquinadequadrinhos.com.br">www.maquinadequadrinhos.com.br</a>;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação da linguagem utilizada pelos personagens e da funcionalidade dos diferentes tipos de balões e das onomatopeias;</li> <li>- Leitura da fábula <i>O leão e o rato</i>;</li> <li>- Transposição de gêneros: transformando o conto numa história em quadrinhos (inserção de falas, pensamentos e narrações nos balões em branco de uma dada história em quadrinhos).</li> </ul>
	Módulo 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação e análise do vídeo sobre o meio ambiente (fonte: <i>Linux Educacional/TV Escola</i>);</li> <li>- Leitura <i>online</i> (<i>site</i> <a href="http://www.kidleitura.com/protetores.htm">www.kidleitura.com/protetores.htm</a>)</li> <li>- Produção de uma história em quadrinhos com base no conteúdo apreendido por meio da observação/análise do vídeo e do texto, no <i>software HagaQuê</i> ou no <i>site</i> <a href="http://www.maquinadequadrinhos.com.br">www.maquinadequadrinhos.com.br</a>;</li> <li>- Análise do cenário, personagens e tipos de balões utilizados.</li> </ul>
	Produção final	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reescrita do texto produzido anteriormente, com base em orientações dadas pelo mediador.</li> </ul>

**Quadro 1:** Sequências didáticas utilizadas para o trabalho com histórias em quadrinhos

Para a realização das atividades propostas, utilizaram-se, especialmente, os seguintes programa e *site*:

- HagaQuê – É um *software* educativo que pode ser utilizado como uma *interface* auxiliar no processo aquisição da linguagem escrita. Trata-se de um editor de histórias em banda desenhada (BD) que possui um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma BD (cenário, personagens, objetos, balões, onomatopeias) e vários recursos de edição dessas imagens. Para enriquecer a BD criada no computador, também oferece sons como um recurso extra.



**Figura 2:** *Software HagaQuê*

- [www.maquinadequadrinhos.com.br](http://www.maquinadequadrinhos.com.br)



Figura 3: Site Máquina de Quadrinhos

Trata-se do primeiro editor *online* de histórias em quadrinhos do Brasil. Após realizar o cadastro gratuito no site, o internauta poderá criar e publicar suas próprias histórias escolhendo o formato de página e usando os personagens e cenários do Universo da Turma da Mônica, como demonstra a figura 4.



Figura 4: Recursos para a edição de histórias

Além disso, os usuários podem ler e votar em histórias produzidas por outros participantes do Portal. As histórias mais bem votadas poderão ser publicadas numa das revistas da Turma da Mônica.

As atividades desenvolvidas através das sequências didáticas, certamente, contribuíram para a ampliação do conhecimento das crianças acerca do gênero textual e possibilitaram a criação de textos nos quais elas puderam transferir situações do seu cotidiano para as interações desenvolvidas em contextos virtuais, como evidenciam as figuras 5 e 6, produzidas, respectivamente, por uma menina e um menino.



Figura 5: História em quadrinhos produzida por uma criança do sexo feminino



Figura 6: História em quadrinhos produzida por uma criança do sexo masculino

Enquanto a figura 5 é composta apenas por personagens femininas e evidencia uma vingança, baseando-se na trama da novela *Avenida Brasil* (exibida pela rede Globo de Televisão, no ano de 2012), a figura 6 demonstra noções de respeito ao meio ambiente e de amizade entre os personagens, ambos do sexo masculino. E, apesar de algumas falhas quanto ao uso de alguns balões e de alguns equívocos ortográficos, os textos demonstraram emoções, ideias e distintos modos enunciativos. Ademais, foram produzidos de modo dinâmico e prazeroso pelos alunos.

#### 4 CONCLUSÃO

Através da análise desenvolvida, constatou-se que o trabalho com diferentes gêneros de textos em ambientes digitais pode ser favorável à aprendizagem de língua portuguesa nas séries iniciais. Como foi demonstrado anteriormente, ideias para isso é que não faltam. É necessário apenas “[...] acreditar que a escola pode ser diferente, divertida, que ela não é o lugar de informações prontas, nem verdades absolutas. Ela é o lugar de construir, questionar, pensar, enfim, colocar em prática a velha história de aprender a aprender.” (COSCARELLI, 2007, p.37)

Assim, é preciso que o docente – enquanto arquiteto cognitivo e engenheiro do conhecimento (cf. LÉVY, 1999) – conheça os recursos que as tecnologias digitais lhe oferecem e utilize-os de maneira enriquecedora em sala de aula; pois, certamente, um trabalho educacional voltado para o uso das tecnologias digitais poderá facilitar o processo de apropriação da escrita da Língua Portuguesa por crianças.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Trad. Maria Ermantina Galvão. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

COSCARELLI, C. V. Alfabetização e letramento digital. In: \_\_\_\_\_.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 2. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. p.25-40.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michele; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. *Gêneros orais e escritos na escola*. Tradução de Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004, p. 95-128.

FRADE, Isabel C. A. S. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com a aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 2. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. p.59-83.

OLIVEIRA, José Márcio Augusto de. *Escrevendo com o computador na sala de aula*. São Paulo, Cortez, 2006. (Coleção Questões da Nossa Época; v. 129)

ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SHETZER, H.; WARSCHAUER, M. An electronic literacy approach to network-based language teaching. In: WARSCHAUER, M; KERN, R. (org.). *Network-based Language Teaching: Concepts and Practice*. Nova York: Cambridge University Press, 2000. p.171-185.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002, p. 143-160.

VALENTE, José Armando. Diferentes usos do computador na educação. *Em aberto*, Brasília, ano 12, n. 57, p. 3-16, jan./mar. 1993.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

XAVIER, A. C. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Org.). *Alfabetização e Letramento: conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 133-148.