

## TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>

### DIGITAL TECHNOLOGIES IN LITERACY AND LITERACY IN PRIMARY EDUCATION

Daniela Ketlin Korbes<sup>i</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem por objetivo analisar como os professores articulam o uso das tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. O referencial teórico fundamenta-se em vários autores como José Manuel Moran, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky e Vani Moreira Kenski. O estudo foi realizado por meio de abordagem qualitativa, com pesquisa de campo, através de uma entrevista semiestruturada gravada, com 3 professores do 3 ano de uma escola no município de Sorriso, estado de Mato Grosso, no ano de 2024. A pesquisa confirmou que as tecnologias digitais são ferramentas valiosas para a educação, identificando práticas bem-sucedidas e áreas que ainda precisam de desenvolvimento.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais. Alfabetização. Letramento. Anos iniciais do ensino fundamental. Planejamento pedagógico.

**ABSTRACT<sup>2</sup>:** This article aims to analyze how teachers articulate the use of digital technologies in the literacy and literacy process of students in the early years of elementary school. The theoretical framework is based on various authors such as José Manuel Moran, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky and Vani Moreira Kenski. The study was carried out using a qualitative approach,

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O USO DAS TECNOLOGIA DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO”, sob a orientação da Profa. Dra. Sandra Regina Braz Ayres - Curso de Pedagogia, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2024/2.

<sup>2</sup> Resumo traduzido por Profa. Ma. Priscila Ferreira de Alécio, graduada em Letras, Língua Portuguesa e Língua Inglesa (UNEMAT, Sinop). Mestra em Letras (PPGLetras – UNEMAT).

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4180046703299436>.

E-mail: [priscila.alecio@sou.ufmt.br](mailto:priscila.alecio@sou.ufmt.br).

with field research, through a semi-structured recorded interview, with 3 teachers from the 3rd year of a school in the municipality of Sorriso, state of Mato Grosso, in the year 2024. The research confirmed that digital technologies are valuable tools for education, identifying successful practices and areas that still need development.

**Keywords:** Digital technologies. Literacy. Literacy. Early years of primary education. Pedagogical planning.

## 1 INTRODUÇÃO

O uso da tecnologia digital na alfabetização deve ser cuidadoso, servindo como ferramenta educativa eficaz e não como distração. A formação adequada dos professores é essencial para garantir que as tecnologias sejam adaptadas ao nível de cada aluno, integrando-se aos objetivos pedagógicos. Vygotsky (1989) destaca que o aprendizado começa antes da escola e que as crianças precisam da mediação de outros para se desenvolverem socialmente. Dado que elas já chegam com uma bagagem tecnológica, é importante aproveitar essa familiaridade para potencializar seu aprendizado, evitando que a tecnologia se limite ao entretenimento.

Inspirado pela disciplina de Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação do curso de Licenciatura em Pedagogia, o uso de jogos digitais na sala de aula se destacou como uma ferramenta fundamental no desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo Débora Garofalo, esses jogos promovem a concentração, o raciocínio lógico, a colaboração, além de incentivar a leitura e a escrita. Durante o jogo, as crianças são desafiadas a aplicar o que aprenderam, testando hipóteses e explorando sua criatividade, o que contribui de forma significativa para o processo de alfabetização.

Este estudo teve como objetivo investigar como os professores utilizam as tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento dos estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental. O objetivo geral era analisar essa articulação, enquanto os objetivos específicos incluem examinar como esses professores planejam o uso dessas tecnologias, entender suas contribuições para a alfabetização e letramento, e identificar os desafios que o uso das tecnologias digitais impõe aos docentes nesse contexto.

A investigação baseou-se na abordagem qualitativa, utilizando a modalidade de estudo de caso, visando uma compreensão aprofundada das práticas e percepções relacionadas ao uso da tecnologia na alfabetização. Os dados foram coletados por meio de entrevistas semiestruturadas gravadas, com o consentimento de todas as partes envolvidas. Foram entrevistados três professores do 3º ano de uma escola na cidade de Sorriso, Mato Grosso, no ano de 2024.

O referencial teórico fundamentou-se em vários autores, como José Manuel Moran, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky e Vani Moreira Kenski.

## 2 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

O letramento é um conceito que vai além da simples habilidade de decifrar letras e palavras. Ele envolve a capacidade de compreender, interpretar e usar a linguagem escrita de maneira eficaz em diferentes contextos sociais, culturais e profissionais (Soares, 2003).

Enquanto a alfabetização se concentra no domínio das habilidades básicas de leitura e escrita, o letramento vai além, incorporando a compreensão dos textos em suas diversas formas, como textos impressos, digitais, multimodais, entre outros. O letramento também engloba o entendimento das práticas sociais e culturais associadas ao uso da linguagem escrita, incluindo normas, valores e expectativas comunicativas (Rojo, 2009).

A leitura e a escrita são consideradas formas fundamentais de comunicação, pois facilitam a interação entre as pessoas. O processo de aquisição dessas habilidades envolve a compreensão e o domínio do sistema alfabético e ortográfico da escrita. Assim, aprender a ler e a escrever não é apenas sobre decodificar símbolos, mas também sobre integrar-se a um sistema complexo de regras e convenções que possibilitam a comunicação eficaz.

Frade (2018) explora o uso de tecnologias digitais, como jogos e atividades interativas, para facilitar e enriquecer o processo de alfabetização. Essas ferramentas proporcionam uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, ajudando as crianças a internalizar o sistema de escrita e tornando o ensino mais interativo e significativo, melhorando a comunicação entre os alunos e o sistema educativo.

A escrita não é uma representação direta do som, mas sim um sistema de representação que deve ser compreendido e internalizado através de um processo cognitivo complexo. A aquisição da escrita, portanto, não se dá apenas pela imitação, mas pela construção ativa de conhecimentos sobre as regras e convenções do sistema alfabético" (Ferreiro, 1985, p. 60).

Em "Psicogênese da Língua Escrita" (1985), Emilia Ferreiro e Teberosky investiga o desenvolvimento cognitivo da escrita em crianças, mostrando que esse processo ocorre de forma gradual e complexa. Ela descreve diferentes estágios de desenvolvimento, desde a escrita como desenho até a compreensão das regras alfabéticas, destacando fases como o pré-silábico, silábico e alfabético. Ferreiro também enfatiza o papel crucial do contexto sociocultural, afirmando que as interações e experiências no ambiente influenciam diretamente a aquisição dessas habilidades.

Com o avanço dos estudos, compreendemos que a alfabetização é um processo mais amplo do que se pensava antigamente. Ela não é algo rápido e conclusivo, mas sim uma jornada que se estende ao longo da vida. De acordo com estimativas da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), o aluno pode levar de sete a doze anos para dominar plenamente o código da leitura e da escrita. (UNESCO, 2003, p. 9).

## 2.1 A interação entre a tecnologia e o ambiente escolar

A escola tem um papel crucial no aprimoramento da aprendizagem, devendo se adaptar às demandas contemporâneas, como a produção de conhecimento científico e tecnológico, para preparar os alunos para o mercado de trabalho (Libâneo, 2007). As tecnologias devem ser usadas de forma equilibrada com os objetivos educacionais, promovendo aprendizado significativo sem substituir a pedagogia (Kenski, 2011). Além disso, é necessário superar desafios como a resistência à mudança e a falta de infraestrutura. No contexto escolar, todas as atividades devem estar alinhadas ao projeto político-pedagógico (PPP), garantindo a formação de cidadãos críticos e conscientes, conforme estabelecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) (Brasil, 1996).

A escola deve adaptar sua metodologia, incorporando tecnologias para oferecer uma educação dinâmica e envolvente. José Manuel Moran (2013) sugere que essa integração tecnológica deve ser planejada e refletir uma mudança nas práticas pedagógicas, e não apenas complementar o ensino tradicional. Ele enfatiza a formação continuada de professores para o uso eficaz da tecnologia. O projeto político-pedagógico (PPP) deve priorizar a tecnologia nas decisões educacionais, promovendo uma aprendizagem inclusiva e dinâmica. Além disso, é necessário aprimorar recursos, espaços e currículo, com a colaboração de toda a comunidade escolar e avaliações contínuas por meio de *feedback*.

O letramento digital com uso de recursos tecnológicos possibilita a interação, mas o professor precisa criar estratégias que possam envolver o aluno, pois essas práticas estão cada vez mais presentes nos espaços escolares. E, para que seja realizado com consciência, é necessário que a escola faça investimentos na formação dos professores, para seja desenvolvida a aprendizagem com qualidade (Araújo, 2021, p. 328).

Segundo Cristiane Raquel da Silva et al. (2023), a integração de práticas pedagógicas com tecnologias digitais na alfabetização e no currículo é essencial para reestruturar o processo de aprendizagem. A Tecnologia Educacional desempenha um papel central ao adotar abordagens educativas que se alinham às estruturas cognitivas dos alunos. Moran (2013) defende que a tecnologia deve transformar a prática pedagógica, incentivando métodos mais participativos e personalizados. A colaboração entre tecnólogos e especialistas em currículo, conforme Silva (2002), é fundamental para reorganizar a aprendizagem de forma mais acessível e eficaz, tornando o ensino mais envolvente e significativo.

Segundo Lima e Araújo (2021), a escola deve ser dinâmica e flexível, incorporando tecnologias para atender diferentes faixas etárias e áreas de conhecimento, o que exige formação profissional adequada e diálogo com a comunidade. Pretto (1999) destaca a importância de oferecer acesso às tecnologias, especialmente em comunidades carentes, onde a escola pode ser a única fonte desses recursos.

O uso de celulares, tablets e internet pode tornar o ensino mais atrativo e preparar os alunos para as exigências da sociedade. A integração tecnológica melhora a aprendizagem, aumenta a

motivação e desenvolve habilidades de leitura e escrita (Lima & Araújo, 2021). Kenski (2011) ressalta que a tecnologia também impacta os métodos de avaliação, permitindo formas mais dinâmicas como a avaliação formativa e a baseada em projetos, com feedback contínuo e imediato.

No entanto, para que essa integração seja efetiva, é essencial que a escola garanta a disponibilidade de computadores e uma rede de internet de qualidade. Além disso, a prática educativa deve ser dinâmica e flexível, incorporando metodologias ativas que envolvem os alunos de maneira participativa e colaborativa. Segundo as autoras Gesseca Camara Lubachewski e Elisabete Cerutti (2020, p. 2), as metodologias ativas:

[...] dão enfoque aos alunos, tornando-os participativos, dinâmicos e criativos sob o acompanhamento do professor com enfoque na investigação, descobertas ou até mesmo resolução de problemas, tendo em vista que um ensino menos centralizado no professor já perpassa vários anos [...].

As metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos e a sala de aula invertida, oferecem uma abordagem mais engajada e personalizada, potencialmente aprimorada pelo uso de tecnologias. Embora Freire não tenha discutido amplamente as tecnologias digitais, sua filosofia educacional apoia o uso de novas ferramentas que favoreçam uma educação crítica e emancipatória. Ele também alertava que as tecnologias não são neutras, pois carregam as ideologias de seus criadores, defendendo que seu uso na educação deve sempre ser acompanhado de uma reflexão crítica sobre seus impactos sociais.

### 3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é um estudo de caso com abordagem qualitativa que foi desenvolvida por meio de uma pesquisa de campo para identificar e analisar a maneira como os professores utilizam a tecnologia a favor da alfabetização das crianças, se eles estão preparados e se a utilizam da maneira correta.

O estudo de caso qualitativo é uma metodologia de pesquisa que se concentra em investigar profundamente uma unidade específica dentro de seu contexto. Esta unidade pode ser uma pessoa, grupo, organização ou comunidade, escolhida com base em critérios previamente estabelecidos pelo pesquisador. Utilizando múltiplas fontes de dados, como entrevistas, observações e documentos, o objetivo é oferecer uma compreensão abrangente e holística do fenômeno estudado. (Ribeiro, 2008).

Nessa pesquisa, foi entrevistado 1 professor técnico de informática, 2 professoras que atuam no 3º ano do ensino fundamental da escola Municipal São Domingos em Sorriso-MT. Enquanto instrumentos de coleta de informações, foi realizado uma entrevista com os professores e técnico de informática, os quais serão identificados como professora 1, professora 2 e professor 3.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, serão discutidos os dados obtidos a partir de entrevistas semiestruturadas com professores do 3º ano do ensino fundamental, com o objetivo de investigar como eles integram as tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento dos alunos. Os professores serão identificados como professora 1, professora 2 e professor 3, conforme o consentimento registrado no TCLE. De acordo com Frade (2018), as tecnologias digitais podem enriquecer esse processo, já que fazem parte do cotidiano social e educativo, proporcionando interação com diversas linguagens e ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem.

Desse modo, durante a entrevista com alguns professores, fiz o questionamento: No seu ponto de vista, como a tecnologia pode ajudar no processo de alfabetização e letramento dos estudantes?

**(01) Professora 1:** Porque assim as crianças gostam muito de jogos, né? Então tudo que é lúdico pra eles, apesar deles estar no ensino fundamental, eles gostam. É igual educação infantil. Eles aprendem, por ser lúdico. Eles veem, eles mexem, entendeu? A partir do momento que você tem essa atenção, você consegue.

**(02) Professora 2:** Eu acho que dessa forma que eles lançaram com o livro, (...) Por exemplo, já tem um livro com *QR Code*, já jogado em forma de jogos, e hoje em dia a gente vai conversando com os professores e vai aprendendo muitos links, ontem mesmo a gente aprendeu um link relacionado a alfabetização, já tem esse jogo, sílaba tônica, igual aqui também, eu entro no site do Aprende Brasil<sup>3</sup>, que é da apostila, e aí a gente tem que ter a aula de informática aqui, com os alunos. Aí você tem que elaborar a aula, e lá já tem no Aprende Brasil, tem alguns jogos que dá pra você associar com a informática e ensinando, tipo regras, sílaba tônica, paroxítona, proparoxítona, e quem não sabe ler, tem dificuldade pra ler, lá ensina, tipo assim, a consoante com a vogal tal vai formar que sílaba, aí juntando com aquela outra sílaba vai formar que palavra, tem nesse sentido, pra eles aprenderem. (...) Por isso que eu acredito que a tecnologia tem que ser associada à educação, porque senão as crianças não vão querer estudar mais.

**(03) Professor 3:** Nossa, isso acho que até os pais já sabem, os aplicativos que eles baixam. Tudo, o smartphone é exemplo, (...). A gente fez uma pesquisa com dados dos alunos aqui, enquanto eles visitavam o laboratório, 100% dos alunos têm acesso ao celular em casa.

Com base nas respostas, podemos analisar que os entrevistados veem a tecnologia como uma ferramenta valiosa para o processo de alfabetização e letramento, principalmente por meio da interação lúdica e do uso de recursos digitais que atraem a atenção dos alunos.

---

<sup>3</sup> A plataforma **Aprende Brasil** é um ambiente virtual de aprendizagem desenvolvido para apoiar educadores e alunos na educação básica. A plataforma oferece recursos e ferramentas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem, permitindo acesso a materiais didáticos, atividades interativas, avaliações e outras funcionalidades que auxiliam no desenvolvimento de habilidades e competências.

Fontes: <https://www.positivoemfoco.com.br/o-aprende-brasil-on-agora-e-aprende-brasil-digital/> e <https://aprendebrasil.com.br/>

O primeiro professor destaca que as crianças respondem bem a abordagens lúdicas, o que é corroborado pelo uso de jogos e atividades interativas. A ideia é que a tecnologia, ao tornar o aprendizado mais divertido e visual, aumenta o engajamento e facilita a compreensão. Isso reflete no pensamento das autoras Gesseca Camara Lubachewski e Elisabete Cerutti (2020), que enfatiza que metodologias ativas e lúdicas podem tornar o processo de ensino mais eficiente ao captar o interesse dos alunos e motivá-los. A visão do primeiro professor está alinhada com as ideias das autoras e de Paulo Freire que destacam a importância de práticas educativas que envolvem os alunos de maneira ativa e significativa. O uso de tecnologias lúdicas e interativas pode facilitar o aprendizado e engajar os alunos de forma mais eficaz.

O segundo professor menciona o uso de recursos digitais como livros com *QR codes* e jogos educativos. A integração da tecnologia com o currículo, como jogos que ensinam sílabas e regras gramaticais, é vista como uma forma eficaz de ensinar conceitos complexos de maneira interativa. Moran (2013) discute como a integração de tecnologias digitais no ensino pode criar ambientes mais dinâmicos e interativos, proporcionando experiências de aprendizagem mais ricas e adaptadas às necessidades dos alunos. A prática mencionada pelo segundo professor está em consonância com as ideias de Moran (2013), que defende a integração da tecnologia com o currículo escolar para criar um ambiente de aprendizado mais envolvente. O uso de recursos digitais como jogos e *QR codes* pode ajudar a tornar o processo de alfabetização mais dinâmico e interativo.

O terceiro professor observa que todos os alunos têm acesso a *smartphones* em casa e que muitos já estão familiarizados com aplicativos desde cedo. Isso sugere que a familiaridade com a tecnologia pode ser aproveitada para apoiar o aprendizado escolar. Moran (2013) ressalta que o conhecimento prévio dos alunos sobre tecnologias digitais pode ser uma vantagem se for incorporado de maneira eficaz na prática pedagógica, ajudando a conectar o aprendizado escolar com as experiências tecnológicas cotidianas dos alunos. A observação do terceiro professor sobre o acesso a *smartphones* reflete a realidade descrita por Moran (2013), que argumenta que a familiaridade dos alunos com a tecnologia pode ser uma vantagem no contexto educacional. Utilizar essa familiaridade para apoiar o aprendizado pode facilitar a integração das tecnologias digitais na prática pedagógica.

Em resumo, a interpretação dos depoimentos dos professores confirma a importância de utilizar tecnologias digitais para engajar os alunos e facilitar o aprendizado. O uso de recursos tecnológicos lúdicos e a integração desses recursos no currículo escolar são estratégias recomendadas para melhorar a alfabetização e o letramento.

Dando sequência a entrevista, foi questionado aos professores: Quais tecnologias estão disponíveis nas escolas para o trabalho pedagógico com os estudantes?

**(04) Professora 1:** Então, aqui na escola tem a lousa digital, tem a sala de robótica e a sala de informática. A gente leva eles para poder fazer atividade lá. A gente começa na sala de aula e termina lá.

**(05) Professora 2:** Aqui tem informática, as nossas salas têm lousa digital, com projetor. Eu tenho *notebook*, quem não tem notebook, tem os notebooks da escola, que você pode pegar e levar pra sala de aula. Em todo o livro, a postila das crianças, tá tudo na internet, que eu jogo na lousa digital. E, além disso, ainda tenho

QR codes, que tem links, tem vídeos, tudo explicando e ajudando para as crianças entenderem sobre a matéria.

**(06) Professor 3:** Olha só, digital, essa é o que acontece aqui e fora da realidade de muitas escolas, de muitas cidades. Lousa digital, *display* interativo<sup>4</sup>, com computador embutido, que é o PC, o OPS, eles chamam que é o PC embutido. O laboratório é uma nova perspectiva que não é comum, você vê geralmente laboratório usado só para pesquisa. Aqui não, aqui é por produção, (...). E a gente tem o *display*, ele tem nas salas de aula. É os laboratórios, os alunos têm uma visita frequente. A gente já tem coleta de dados dos alunos, feito imediato, em tempo real. Eles já fazem provas *online*. Eles criam as apresentações deles, não mais na cartolina. Eles projetam e eles usam programas de criação de material digital. Então, tecnologia digital, a escola trabalha essa e mais algumas que estão no programa tecnologia educacional. (...).

Os depoimentos dos professores revelam a variedade de tecnologias disponíveis nas escolas para o trabalho pedagógico com os estudantes e como essas tecnologias são utilizadas no processo educativo.

O primeiro professor menciona a presença de lousas digitais, sala de robótica e sala de informática na escola. Isso indica uma infraestrutura diversificada que permite aos alunos interagirem com diferentes tipos de tecnologias. A integração de tecnologias variadas sugere um esforço para criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente e tecnológico.

O segundo professor também destaca o uso de lousas digitais, *notebooks* e QR codes como parte do processo educativo. A utilização desses recursos permite uma integração eficiente de materiais digitais com o currículo escolar, facilitando a compreensão dos conteúdos pelos alunos. A capacidade de projetar conteúdos e acessar links e vídeos adiciona uma camada de interatividade e recursos multimídia ao ensino.

O terceiro professor descreve um ambiente com tecnologias avançadas, como *displays* interativos e computadores embutidos, além de laboratórios com foco em produção e criação de material digital. A menção de coleta de dados em tempo real e provas *online* reflete uma abordagem moderna e tecnologicamente avançada para a educação, proporcionando uma experiência de aprendizado mais dinâmica e conectada com as práticas digitais contemporâneas.

A diversidade de tecnologias mencionada pelos professores está alinhada com as ideias de Moran (2013), que defende a importância de um ambiente educacional que utilize diferentes tecnologias para engajar os alunos. Moran argumenta que a diversidade de ferramentas tecnológicas pode enriquecer o processo de ensino e proporcionar experiências de aprendizagem mais envolventes e variadas.

---

<sup>4</sup> Um *display* interativo é uma tela sensível ao toque que permite a interação direta do usuário com o conteúdo exibido. Esses dispositivos são usados em diversas configurações, como salas de aula, apresentações corporativas e eventos, facilitando a participação ativa dos usuários por meio de toques, gestos e, em alguns casos, escrita.

Fonte: <https://rotaract4520.com.br/o-que-e-um-display-interativo/>



O uso de lousas digitais, notebooks e *QR codes* mencionado pelo segundo professor reflete a abordagem discutida por Moran (2013). Moran enfatiza a importância da integração de tecnologias digitais no currículo escolar, permitindo aos alunos acesso a recursos multimídia e interativos que podem facilitar o entendimento e a retenção de informações.

A descrição do ambiente tecnológico avançado pelo terceiro professor está alinhada com as ideias de Paulo Freire (1996), que defende a necessidade de transformar a prática pedagógica para incorporar novas realidades e recursos. Freire enfatiza a importância de uma educação que promova a participação ativa dos alunos e se adapte às mudanças contextuais. Nesse contexto, o uso de tecnologias como *displays* interativos e sistemas de coleta de dados pode facilitar a criação de um ambiente de aprendizagem mais interativo e engajador, refletindo a visão de Freire sobre a transformação das práticas pedagógicas.

Os depoimentos dos professores demonstram que a tecnologia está sendo incorporada de maneiras variadas nas escolas, desde a utilização de lousas digitais e salas de informática até a implementação de tecnologias avançadas e inovadoras. Essas práticas estão em consonância com as discussões autores citados, sobre a importância da integração e inovação tecnológica na educação, indicando que um ambiente educacional bem equipado tecnologicamente pode melhorar significativamente a experiência de aprendizagem dos alunos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre o uso de tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental destaca tanto os benefícios quanto os desafios dessa integração no ambiente escolar. Os professores reconhecem a importância dessas ferramentas, como lousas digitais, robótica e softwares educativos, que enriquecem o ensino por meio de abordagens lúdicas e interativas.

Apesar de uma aceitação geral, a pesquisa revela uma lacuna na formação inicial dos professores, que, em muitos casos, só aprendem a utilizar as tecnologias após ingressarem no ambiente escolar. Isso aponta para a necessidade de uma preparação mais sólida desde o início da carreira docente, além de suporte técnico e formação contínua.

A pesquisa também destaca que, quando bem integradas ao currículo, as tecnologias podem melhorar a qualidade do ensino, adaptando-se às necessidades dos alunos. No entanto, é necessário equilibrar o uso das ferramentas digitais com os objetivos educacionais. O estudo conclui que, com planejamento e formação adequados, as tecnologias digitais têm potencial para promover avanços significativos no processo de alfabetização e letramento.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, F. S. Letramentos digitais em anos iniciais do ensino fundamental: implicações e os desafios à educação escolar. *Eventos Pedagógicos*, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 320–330, 2021. DOI: [10.30681/reps.v12i2.10383](https://doi.org/10.30681/reps.v12i2.10383). Acesso em: 4 nov. 2024.

- FERREIRO, E.. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985
- FERREIRO, E.. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 1999.
- FRADE, I. C. A. da S. **Tecnologias digitais na alfabetização** [recurso eletrônico]: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita / Isabel Cristina Alves da Silva Frade [et al.]. Belo Horizonte: UFMG / FaE / Ceale, 2018.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011.
- LIBÂNEO, J. C. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- LIMA, M. F. de; ARAÚJO, J. F. S. de. A utilização das tecnologias de informação e comunicação como recurso didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/a-utilizacao-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-recurso-didatico-pedagogico-no-processo-de-ensino-aprendizagem>. Acessado em: 25 fev. 2024.
- LUBACHEWSKI, G. C.; CERUTTI, E.. **Tecnologias digitais: uma metodologia ativa no processo ensino-aprendizagem**. VIII Jornada Nacional de Educação Matemática e XXI Jornada Regional de Educação Matemática Universidade de Passo Fundo, 2020.
- MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 3. ed. Campinas: Papyrus, 2013.
- MORAN, J. M. A integração das tecnologias na educação. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13ª ed. Campinas: Papyrus, 2013.
- ROJO, R.. **Letramentos e desigualdade social: as práticas de leitura e escrita e as relações de poder**. Campinas: Mercado de Letras, 2009
- SILVA, Cristiane Raquel da; SANTANA, Aline Abreu; TIMOTEO, Luciene Carneiro da S. O.; OLIVEIRA, Rebeca Maria de; NARCISO, Rodi. **O Uso de Tecnologias no Processo de Alfabetização e o Currículo Escolar: Reflexões e Desafios**. Revista Amor Mundi, Santo Ângelo, v. 4, n. 3, p. 23-29, 2023. Disponível em: <https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/200/140>. Acesso em: 16 fev. 2024.
- SOARES, M.. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação. **Alfabetização como liberdade**. Brasília: UNESCO, MEC, 2003.

Recebido em: 6 de novembro de 2024.

Aprovado em: 12 de dezembro de 2024.

<https://doi.org/10.30681/rep.v15i3.13172>

---

<sup>i</sup> **Daniela Ketlin Korbes**. Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso – Câmpus Universitário de Sinop, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN), semestre 2024/2. Sinop, Mato Grosso, Brasil.

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2167126740006879>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8272-3096>

E-mail: [daniela.korbes@unemat.br](mailto:daniela.korbes@unemat.br)