

## A INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS PRÁTICAS DE ALFABETIZAÇÃO

Maria Eduarda Oliveira Alves <sup>1</sup>

Natália Custódio da Silva <sup>2</sup>

Magna Maria da Silva <sup>3</sup>

Jucedy da Silva Oliveira José <sup>4</sup>

Edileine Vieira Machado da Silva <sup>5</sup>

### RESUMO

Este artigo descreve e reflete sobre uma experiência de iniciação à docência, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no primeiro semestre de 2025, com turmas do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública em Maceió/AL. A proposta teve como objetivo central o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos, por meio de práticas pedagógicas lúdicas, sistemáticas e embasadas num diagnóstico inicial, incorporando a utilização de tecnologias digitais, com destaque em plataformas educativas digitais. Além de apresentar as práticas, o trabalho discute como as tecnologias digitais contribuem para o processo de alfabetização, as vantagens e desafios de sua implementação e sua interface com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). A vivência no PIBID demonstrou avanços significativos na autonomia e participação dos estudantes, reforçando a importância de práticas contextualizadas e o papel das tecnologias como aliada na formação de leitores e escritores competentes no cenário escolar contemporâneo.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Letramento; Tecnologias Digitais; BNCC; LDB.

### 1. INTRODUÇÃO

A alfabetização e o letramento são processos cruciais para a inserção plena do indivíduo na sociedade, capacitando-o a compreender e interagir criticamente com o mundo. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o desenvolvimento dessas habilidades é um desafio contínuo, especialmente quando alunos do 5º ano ainda apresentam lacunas em ortografia, segmentação de palavras e na produção textual coesa. Esse cenário demanda a implementação de metodologias inovadoras e engajadoras, capazes de transcender o ensino tradicional e aproximar a escola da realidade dos estudantes.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - CESMAC, [eduardaoliveiramcz@gmail.com](mailto:eduardaoliveiramcz@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - CESMAC, [taliacustodio@hotmail.com](mailto:taliacustodio@hotmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - CESMAC, [magnamariasilva2022@gmail.com](mailto:magnamariasilva2022@gmail.com) ;

<sup>4</sup> Supervisora PIBID do Centro Universitário - CESMAC, [oliveirajucedy@gmail.com](mailto:oliveirajucedy@gmail.com) ;

<sup>5</sup> Coordenadora PIBID do Centro Universitário - CESMAC, [edileine.machado@cesmac.edu.br](mailto:edileine.machado@cesmac.edu.br).





No contexto educacional contemporâneo, as tecnologias digitais emergem não apenas como ferramentas auxiliares, mas como elementos essenciais capazes de dinamizar e enriquecer as práticas pedagógicas de alfabetização. Elas oferecem novas formas de interação, possibilitam a personalização do aprendizado e atuam como importantes agentes motivadores, alinhando o ensino às vivências dos estudantes nativos digitais e aos multiletramentos contemporâneos (ROJO, 2012). O reconhecimento do papel das tecnologias na educação básica tem impulsionado debates e pesquisas sobre a melhor forma de integrá-las de maneira significativa. A relevância das tecnologias é endossada pela própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei nº 9.394/96), que já em seu Art. 4º, Inciso XI (incluído em 2022), estabelece a garantia da alfabetização plena; e em seu Inciso XII (incluído em 2023), a garantia da educação digital e do letramento digital. Tais diretrizes se alinham à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que integra as competências gerais da educação básica, enfatizando a Cultura Digital como uma dimensão fundamental para a formação integral dos alunos.

Este artigo apresenta um relato de experiência vivenciado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no primeiro semestre de 2025, em uma escola pública de Maceió/AL. O objetivo central da proposta pedagógica foi desenvolver as habilidades de leitura e escrita de estudantes do 5º ano por meio de práticas lúdicas, sistemáticas e embasadas em um diagnóstico prévio, destacando a integração de jogos educativos digitais, como os disponibilizados pela plataforma Escola Games. Busca-se, com este trabalho, descrever as metodologias ativas empregadas, analisar os resultados obtidos e discutir a relevância e as possibilidades de ampliar a integração das tecnologias digitais para aprimorar o processo de alfabetização e letramento no contexto escolar, abordando suas contribuições, as práticas possíveis, as vantagens e os desafios de sua implementação, e sua interseção com a BNCC e a LDB. Essa vivência no PIBID contribui tanto para a formação docente quanto para o avanço das práticas pedagógicas em um mundo cada vez mais digital.

## **2. METODOLOGIA – O Contexto da Experiência e as Intervenções Pedagógicas**

A experiência de iniciação à docência aqui relatada foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), durante o primeiro semestre de 2025, na Escola Estadual Maria Rita Lyra de Almeida, situada em Maceió, Alagoas. As intervenções pedagógicas foram direcionadas a turmas do 5º ano do Ensino Fundamental, período crucial para a consolidação das habilidades de leitura e escrita e para a transição a um letramento mais complexo. O PIBID, como programa de fomento à formação de professores, proporcionou um campo fértil para a articulação entre teoria e prática, permitindo às graduandas uma imersão na realidade escolar e a experimentação de diferentes abordagens didáticas.

Para começar as estratégias pedagógicas, iniciou-se com um diagnóstico detalhado dos níveis de escrita e compreensão leitora dos estudantes. Através da aplicação de instrumentos avaliativos – que incluíram a produção de pequenos textos e a leitura de trechos adaptados – foi possível realizar uma sondagem individualizada. Especificamente,





identificou-se a presença de estudantes nos níveis silábico (quando a criança utiliza uma letra para representar o valor sonoro de uma sílaba), silábico-alfabético (fase de transição entre o silábico e o alfabético, com mistura de correspondência) e alfabético (quando a criança corresponde a fonema-grafema, mas ainda enfrenta desafios ortográficos). As principais dificuldades observadas consistiam em: erros de ortografia relacionados a encontros consonantais, dígrafos e regras básicas; falhas na segmentação de palavras no texto (aglutinação ou separação indevida); problemas na estruturação frásica (ausência de pontuação, frases incompletas); e desafios no desenvolvimento de textos com coerência e coesão, resultando em produções fragmentadas.

Com base nesse diagnóstico preciso, houve um planejamento e implementação de intervenções semanais, que buscaram tornar o processo de ensino-aprendizagem mais participativo, envolvente e significativo. As metodologias adotadas pautaram-se em princípios das metodologias ativas e da mediação pedagógica, visando o protagonismo dos alunos. Entre as atividades desenvolvidas, destacam-se:

- Ditados com Dígrafos e Encontros Consonantais (“ch”, “lh” e “nh”): Essas práticas visaram reforçar a ortografia por meio da escuta atenta e da produção escrita. Após cada ditado, os erros mais frequentes eram analisados coletivamente, com orientações sobre as regras ortográficas envolvidas. Em complemento os alunos eram encaminhados ao laboratório de informática para jogar em sites educativos, que reforçavam de forma lúdica os mesmos conteúdos, promovendo fixação e autonomia no aprendizado.
- Ditado Apagado: A atividade consistia em escrever diversas palavras no quadro e, à medida que eram pronunciadas, os alunos identificavam e apagavam as correspondentes. Essa prática desenvolvia a atenção auditiva, a leitura visual e a associação fonema-grafema de forma lúdica. Em seguida, os mesmos conteúdos eram reforçados com jogos digitais, ampliando o aprendizado com recursos interativos e promovendo o letramento digital.

Adicionalmente, em momentos específicos, as intervenções foram enriquecidas com o uso de jogos educativos digitais disponibilizados em sites online. As atividades ocorreram no laboratório de informática da escola, com os alunos trabalhando em duplas ou individualmente, dependendo da disponibilidade dos equipamentos. Os jogos utilizados abordavam conteúdos como ortografia, sinônimos, antônimos e formação de palavras, complementando as práticas offline. Por exemplo, após um ditado sobre encontros consonantais ou dígrafos, os alunos eram direcionados a jogos que reforçavam essa mesma





habilidade, utilizando a ludicidade digital para fixar o aprendizado. A utilização das plataformas educativas digitais trouxe um elemento de novidade e interatividade, adaptando as atividades aos interesses digitais dos alunos.

As ações pedagógicas foram embasadas em referenciais teóricos sólidos. A compreensão da escrita como construção ativa por parte do aprendiz foi subsidiada pelas contribuições de Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1999). A valorização da mediação social no desenvolvimento cognitivo, essencial para as interações em sala de aula e para o uso colaborativo da tecnologia, fundamentou-se em Lev Vygotsky (1998). Por fim, a defesa de uma prática educativa crítica, humanizada e dialógica, que valoriza o saber prévio do estudante e a contextualização do ensino, teve como base a pedagogia de Paulo Freire (1996).

### **3. RESULTADOS E CONTRIBUIÇÕES – Integração Tecnológica na Alfabetização**

Os resultados da experiência vivenciada no âmbito do PIBID foram notáveis e revelaram avanços significativos no processo de alfabetização e letramento dos alunos do 5º ano. Observou-se uma melhoria expressiva na ortografia, com a redução de erros comuns identificados no diagnóstico inicial. A capacidade de coesão textual dos estudantes também demonstrou progresso, com produções textuais mais organizadas e com sentido mais claro. Além disso, houve um desenvolvimento considerável da autonomia dos alunos frente às tarefas de leitura e escrita, evidenciado pela proatividade em buscar soluções para dúvidas e pela confiança em produzir seus próprios textos.

A participação dos alunos nas atividades semanais aumentou consideravelmente, o que reflete a eficácia das metodologias ativas e lúdicas. Atividades como “Palavra dentro da palavra” e “Formando novas palavras” se destacaram pelo entusiasmo e pelo engajamento dos estudantes, que demonstravam prazer em participar e em desafiar-se.

A integração pontual de jogos educativos, especialmente do site Escola Games, desempenhou um papel relevante e multifacetado nos resultados observados. Essa ferramenta digital atuou como um elemento catalisador da motivação e do engajamento, transformando momentos de fixação e revisão em experiências mais dinâmicas e prazerosas. Os principais impactos do uso de jogos educativos digitais incluíram:

- Aumento do engajamento: A natureza interativa e desafiadora dos jogos capturou a atenção dos alunos, tornando o aprendizado menos tedioso e mais atrativo.





- Reforço do aprendizado e feedback imediato: Os jogos permitiram a prática repetitiva de conceitos ortográficos e de vocabulário de forma lúdica. O feedback imediato oferecido pela plataforma auxiliava os alunos a identificar e corrigir seus erros em tempo real, consolidando o conhecimento de maneira eficiente.
- Desenvolvimento da autonomia e da autorregulação: Ao interagir individualmente ou em duplas com os jogos, os alunos desenvolveram maior independência na busca pelo conhecimento e na resolução de problemas, assumindo um papel mais ativo em seu processo de aprendizagem.
- Familiarização com ferramentas digitais para fins pedagógicos: Mesmo que em escala limitada, o uso de sites educativos introduziu os alunos ao potencial das plataformas digitais como recurso de aprendizado, desenvolvendo habilidades digitais básicas e a percepção de que a tecnologia pode ser uma aliada na escola.

A vivência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência foi fundamental para a formação profissional das graduandas. A imersão na realidade escolar permitiu uma compreensão mais profunda dos desafios e das potencialidades da educação pública, reforçando a importância de práticas pedagógicas contextualizadas e sensíveis às necessidades dos alunos. Essa experiência evidenciou não apenas a eficácia das metodologias ativas e lúdicas, mas também o potencial de ampliação de seus resultados quando aliadas de forma intencional às tecnologias digitais.

#### **4. DISCUSSÃO – Os Multiletramentos, as Práticas com Tecnologias e seus Desafios**

A experiência relatada, ao aliar metodologias ativas com o uso de plataformas digitais, ilustra o caminho promissor da integração tecnológica na alfabetização. A integração com os jogos educativos mostrou-se eficaz em transformar momentos de fixação e revisão em experiências mais dinâmicas e prazerosas, indo ao encontro das expectativas dos alunos que já nascem imersos no universo digital. Nesse contexto, torna-se imprescindível aprofundar o debate sobre o que Magda Soares (2004) denominou letramento e como as novas tecnologias expandem esse conceito para o que Roxane Rojo (2012) cunhou como multiletramentos e letramento digital.

Para Rojo, em uma sociedade cada vez mais digital, conectada e multimodal, não basta apenas codificar a escrita alfabética ou dominar os textos impressos; é fundamental que os indivíduos desenvolvam competências para ler, interpretar e produzir textos que combinam







diferentes linguagens (verbal, visual, sonora) e que circulam em diversas plataformas digitais. Esse cenário exige uma pedagogia dos multiletramentos, que vá além do impresso e prepare os alunos para atuarem de forma crítica e ética no ciberespaço, conceito originalmente trabalhado por Pierre Lévy (1999).

Assim, enquanto Ferreiro e Teberosky (1979/1999) nos oferecem a base da psicogênese da língua escrita como uma construção ativa do sujeito, e Vygotsky (1934/1998) nos lembra da importância da mediação social para o desenvolvimento cognitivo, Rojo nos convida a expandir essas compreensões para o ambiente digital. Ela demonstra como a interação com recursos como jogos, por exemplo, pode ser entendida como uma forma de mediação tecnológica que ativa a Zona do Desenvolvimento Proximal (ZDP) dos alunos – não em uma formulação de Vygotsky, mas em uma leitura contemporânea inspirada em sua teoria. Assim, promove-se uma construção ativa da escrita dentro de contextos de letramentos digitais.

Paulo Freire (1996), com sua defesa de uma prática educativa crítica e dialógica, encontra eco em Rojo na medida em que a autonomia e a capacidade de interpretar e intervir nos discursos digitais se tornam essenciais para a leitura do mundo contemporâneo e para a participação cidadã.

#### **4.1. Como as Tecnologias Digitais Contribuem para o Processo de Alfabetização**

As tecnologias digitais oferecem um vasto leque de contribuições para o processo de alfabetização, transformando a dinâmica da sala de aula e o acesso ao conhecimento. Entre as principais, destacam-se:

- **Aumento da Motivação e Engajamento:** O apelo lúdico e interativo de aplicativos, jogos e plataformas digitais capta a atenção dos alunos, tornando o aprendizado mais divertido e menos monótono.
- **Personalização do Ensino:** Ferramentas digitais podem adaptar o conteúdo ao ritmo e ao estilo de aprendizagem de cada aluno, oferecendo atividades de reforço para quem precisa ou desafios extras para quem avança mais rapidamente.
- **Acesso a Recursos Multimídia:** Vídeos, áudios, imagens interativas e animações enriquecem a compreensão de conceitos e vocabulário, tornando a aprendizagem mais contextualizada e sensorial.
- **Feedback Imediato:** Muitos softwares e plataformas oferecem retorno instantâneo sobre o desempenho do aluno, permitindo a correção imediata de erros e a consolidação do conhecimento.
- **Desenvolvimento de Habilidades para o Século XXI:** A interação com ambientes digitais não apenas promove a alfabetização, mas também desenvolve a competência





digital, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração, habilidades essenciais para a vida contemporânea.

- **Ampliação do Repertório de Gêneros Textuais:** A internet e os dispositivos digitais expõem os alunos a uma variedade imensa de gêneros textuais (e-mails, blogs, memes, vídeos, podcasts, entre outros), ampliando suas práticas de letramento e a compreensão de diferentes contextos de uso da linguagem.

#### **4.2. Práticas de Alfabetização com Tecnologias e Recursos Digitais**

Além do uso de jogos educativos, outras práticas com tecnologia podem ser implementadas para enriquecer a alfabetização:

- **Criação de Histórias Digitais:** Utilização de aplicativos ou softwares (ex.: Book Creator) que permitem aos alunos criar suas próprias narrativas, combinando texto, imagens, áudio e vídeo. Isso estimula a autoria, a criatividade e a compreensão da estrutura narrativa.
- **Produção de Podcasts:** Criação de pequenos podcasts onde os alunos leem textos, narram histórias ou descrevem imagens. Isso desenvolve a fluência leitora e a consciência fonológica.
- **Blogs:** A criação de blogs de turma para a produção de textos colaborativos, comentários e discussões sobre temas específicos, promovendo a escrita contextualizada e a interação social.
- **Ferramentas de Gamificação:** Implementação de elementos de jogos (pontuação, níveis, distintivos) em atividades de alfabetização, utilizando plataformas como Kahoot!, Quizizz, Escola Games ou Wordwall, que tornam o processo mais competitivo e envolvente.

#### **4.3. Vantagens e Desafios na Implementação Tecnológica**

A implementação das tecnologias digitais na alfabetização traz inúmeras vantagens: o já mencionado aumento do engajamento, a personalização, a ampliação do repertório de recursos e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o futuro dos alunos. Ela permite que a escola se conecte mais diretamente com o universo digital dos estudantes, tornando o aprendizado mais relevante e significativo.

No entanto, existem desafios significativos que precisam ser enfrentados:

- **Infraestrutura:** A carência de equipamentos (computadores, tablets), conectividade de internet de qualidade e manutenção nas escolas públicas ainda é um grande entrave. A realidade da Escola Estadual Maria Rita Lyra de Almeida, ao utilizar pontualmente o laboratório de informática, reflete essa limitação.





- **Formação Docente:** Muitos professores não se sentem preparados ou seguros para integrar as tecnologias em suas práticas pedagógicas. É fundamental investir em programas de formação continuada que capacitem os educadores não apenas no uso técnico das ferramentas, mas em sua aplicação didático-pedagógica.
- **Conteúdo de Qualidade:** A seleção e a curadoria de conteúdos digitais pedagógicos de qualidade são cruciais. Nem todo recurso digital é adequado ou eficaz para o processo de alfabetização.
- **Inclusão Digital:** É preciso garantir que a tecnologia não acentue as desigualdades sociais. Alunos sem acesso à internet ou a dispositivos em casa podem ter seu aprendizado prejudicado se a escola não oferecer condições equitativas de acesso.
- **Segurança Online e Cidadania Digital:** A integração tecnológica exige que se aborde também a segurança no ambiente online, a privacidade dos dados e o desenvolvimento da cidadania digital.

#### **4.4. O Letramento Digital na Alfabetização à Luz da BNCC e da LDB**

A relevância da integração tecnológica na educação brasileira é solidamente amparada pela Legislação e pelos Documentos Curriculares. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei nº 9.394/96), em seu Art. 4º, Inciso XI (incluído em 2022), estabelece a garantia da alfabetização plena; e em seu Inciso XII (incluído em 2023), a garantia da educação digital e do letramento digital.

Mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017, consolida o papel das tecnologias digitais na formação integral dos estudantes. A BNCC estabelece a Cultura Digital como uma das dez competências gerais da Educação Básica, definindo que os alunos devem “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e produzir informações e conhecimentos, para resolver problemas e para exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

Essa competência geral se desdobra em habilidades específicas ao longo dos anos, incluindo aquelas relacionadas à leitura e escrita em ambientes digitais. Portanto, a integração de ferramentas como a Escola Games e outras tecnologias não é apenas uma inovação pedagógica; é um imperativo curricular e legal, alinhado às demandas de formação do cidadão contemporâneo. A BNCC legitima e encoraja a busca por práticas que conectem o universo escolar à realidade digital dos alunos, promovendo letramentos que vão além do tradicional e contemplam as novas formas de interação e produção de conhecimento.







## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato de experiência demonstrou a eficácia das metodologias ativas e lúdicas no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. A atuação no Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) proporcionou uma vivência prática enriquecedora, que resultou em avanços significativos na ortografia, coesão textual e autonomia dos estudantes, reforçando o valor desse programa para a formação inicial de professores.

Um dos pontos altos da intervenção foi a integração das tecnologias digitais, exemplificada pelo uso da plataforma Escola Games e outros sites de caráter educativo. Essa abordagem tecnológica complementou as práticas tradicionais, tornando o processo de alfabetização mais engajador, dinâmico e eficaz. A experiência reforça a premissa de que as tecnologias digitais, quando bem empregadas, não substituem a mediação pedagógica ou o planejamento cuidadoso, mas atuam como poderosas aliadas, capazes de inovar e potencializar o ensino da leitura e da escrita para os alunos da cultura digital.

A reflexão sobre esta vivência, aprofundada pela análise das contribuições e desafios da implementação tecnológica, e pela interface com a LDB e a BNCC, sublinha a necessidade imperativa de se continuar explorando e integrando as tecnologias digitais nas práticas de alfabetização. Essa integração deve considerar a promoção dos multiletramentos (ROJO, 2012), preparando os estudantes para os desafios de um mundo cada vez mais conectado. Embora desafios como infraestrutura e formação docente persistam, iniciativas como a apresentada demonstram o potencial transformador de uma abordagem pedagógica que abraça as novas tecnologias, legitimada e incentivada pelos documentos norteadores da educação brasileira. Futuras pesquisas e práticas pedagógicas devem aprofundar essa integração, buscando formas cada vez mais inovadoras de utilizar o universo digital para formar leitores e escritores proficientes, críticos e autônomos, preparados para os desafios do século XXI.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 set. 2025.
- BRASIL. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1996.
- ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.





FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n. 25, p. 5-17, jan./abr. 2004.

Escola Games – **Jogos educativos online**. Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/>. Acesso em: 16 set. 2025.

KAHOOT! **Plataforma de aprendizagem baseada em jogos**. Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 16 set. 2025.

SANTOS, Elda Silva; ARAÚJO LEONARDO, Emmilly Santos; SOUZA, Wagner Ramos de; TEIXEIRA, Lovania Roehrig. A contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento: uma perspectiva inclusiva. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, Mato Grosso do Sul, v. 4, n. 16, p. 561-581, 2024. Acesso em: 18 set. 2025.

VIRGÍNIO NETO, Antonio; SANTOS, Luiz Antonio da Silva dos; TAVARES, Andrezza Maria Batista do Nascimento. Pierre Lévy e Paulo Freire: contribuições para o desenvolvimento do letramento digital crítico. **Reserach, Society and Development**, [S.I.], v.11, n.11, e144111122393, 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/download/33292/28269/374965>. Acesso em: 28 set. 2025.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. Disponível em: <https://editora34.com.br/>. Acesso em: 28 set. 2025.

