



## AS (NOVAS) TECNOLOGIAS E A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: ANÁLISE DO ENSINO BÁSICO SERGIPANO

GISELA REIS DE GOIS  
MARIA JOSÉ DOS SANTOS

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

### Resumo

Diante das novas possibilidades de uso de aparatos tecnológicos em sala de aula e da necessidade de tornar os alunos em cidadãos críticos, reflexivos, capazes de lidar com novas ferramentas no cotidiano, observando as mudanças que vão acontecendo na sociedade, de forma a se apoderar de suas habilidades cognitivas e se inserir nas práticas sociais, esse artigo tem por objetivo analisar os dados coletados através de questionários respondidos por alunos do ensino médio da rede pública sergipana, assim como, de entrevistas com os professores de Inglês das mesmas escolas com relação ao uso da Internet, jogos, músicas, filmes, dentre outros recursos autênticos na aprendizagem da língua inglesa. Por conseguinte, depreender o uso e o tipo de tecnologia, a relação do gênero com essas ferramentas tecnológicas, assim como, a presença dessas na escola ou fora dela.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Ensino-aprendizagem. Inglês.

### Abstract

Given the new possibilities of use of technological devices in the classroom and the need to make students critical citizens, reflective, able to handle new tools in everyday life, observing the changes that are happening in society, in order to take possession of their cognitive skills and insert themselves in social practices, this article aims to analyze the data collected through questionnaires answered by high school students from Sergipe public schools, as well as interviews with the English teachers of the same schools regarding the use of the Internet, games, music, movies, among other authentic resources in learning process of the English language. Therefore infer the use and the type of technology, the gender relation to these technological tools, as well as the presence of these technologies in school or outside.

**Key-words:** Technologies. Teaching-learning process. English.

### INTRODUÇÃO

A palavra tecnologia relaciona-se a um conjunto de métodos, técnicas e processos de uma ciência que permitem a produção de objetos que modificam o meio em se vive. Portanto, há muito tempo o homem produz tecnologia, como a roda, lança, por exemplo. Esse processo passou a ser mais acentuado a partir da Revolução Industrial e o capitalismo. Desse modo, podemos compreender que no ambiente escolar o giz (ou piloto), quadro e os demais materiais escolares (lápiz, caderno, livro) são tecnologias também. Contudo, celular, computador, data-show, Internet são artefatos tecnológicos mais modernos que os anteriores. Por conseguinte, aulas que exploram formas diversificadas de tecnologia colaboram para a dinamização do ambiente de aprendizagem e para a construção de novos saberes.

A relação entre ensino, aprendizagem e comunicação passou a ser mais associada graças à mudança de status da tecnologia: antes de acessório para parte integrante do meio acadêmico e profissional. As novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) têm causado transformações metodológicas na educação, em especial na educação à distância (EAD). A importância das TICs reside no fato delas possibilitarem novas formas de interação social, inclusive no âmbito escolar, na relação professor – aluno; e maior liberdade de acesso à informação em tempo real,

potencializando a integração entre os sujeitos envolvidos e o conhecimento, dentre outras características.

O fato das novas tecnologias de comunicação modificar cada vez mais as atividades da vida moderna resulta na exigência de que os cidadãos aprendam a raciocinar e se comportar de maneira específica, para que possam lidar com essas novas ferramentas (cartão magnético, Internet, caixa eletrônico, etc). Ou seja, tornarem-se letrados digitalmente. “No Brasil alunos de diversas camadas sociais tem tido cada vez mais acesso a essas novas tecnologias cabendo a escola inclui-lo digitalmente, alfabetiza-lo e orienta-lo de forma crítica quanto ao uso dessas novas mídias” (CARVALHO; CIVARDI, 2012, p. 720).

Há alguns anos, estudiosos perceberam que apenas o processo de alfabetização, - a saber: tornar o aluno capaz de dominar a tecnologia escrita e de decodificar sinais gráficos -, não era o suficiente para preparar o aprendiz em um cidadão consciente e hábil na vida cotidiana. Logo, surgiu o termo letramento para definir a prática pela qual o indivíduo deve passar para que possa participar efetivamente como cidadão, enxergando além da decodificação dos signos, poder relacionar informações escritas e/ou faladas com a realidade política, histórica e social, de modo que possa apoderar-se das vantagens de suas habilidades intelectuais.

Contudo, a partir do desenvolvimento dos computadores e Internet, novas necessidades vêm sendo requisitadas aos indivíduos: o entendimento de imagens e vídeos como parte de uma forma distinta de leitura e escrita, etc. As mudanças sociais que as novas tecnologias trouxeram a sociedade implicaram em modos diferenciados de aprendizagem, o letramento digital:

Em certo sentido, o Letramento digital luta contra a ideia de ensino/aprendizagem como preenchimento das “mentes vazias” do aluno como bem frisou o pernambucano Paulo Freire quando criou a metáfora da “educação bancária” para ilustrar essa pedagogia. (XAVIER, 2005, p. 2)

Uma das temáticas discutidas ao longo dos avanços tecnológicos ocorridos na sociedade refere-se ao estudo de gêneros e tecnologia, pesquisados sob diferentes aspectos e abordagens. Muito tem sido produzido nessa área, seja em termos de pesquisas acadêmico-teóricas, seja em termos de reflexões gerais que possibilitam, por meio da compreensão dessas relações, interpretar outras dimensões da vida social. Entretanto, gênero e tecnologia é um assunto pouco considerado por estudiosos que pesquisam, com o propósito de desvendar as relações entre homens e mulheres e como elas estão sendo construídas. A produção tecnológica tem sido vista como um universo predominantemente masculino, em que o público feminino possui pouca ou nenhuma participação.

No entanto, alguns questionamentos surgiram referentes a essa questão, como: de que maneira acontece a participação das mulheres neste universo? Como as relações de gênero estão representadas nas diversas manifestações da “sociedade tecnológica?” Quais as mudanças que o desenvolvimento tecnológico vem ocasionando nas relações de gênero? (SAMPAIO; LEITE, 1999). Na tentativa de responder essas perguntas, ao longo desse trabalho serão consideradas discussões que possibilitam a reflexão, para que possam promover a ressignificação de conceitos ou verdades tidas como universais.

Percebe-se também que a visão dicotômica de gênero explicita modelos diferentes e opostos para homens e mulheres que interfere historicamente na opção profissional do aluno, direcionando homens para as profissões técnicas, para as áreas das ciências exatas e as mulheres para as humanidades ou para as áreas de saúde. Além disso, a sociedade considera “natural” essa diferenciação, sendo construída socialmente desde o nascimento (SNYDER, 2008), atitude esta que perpetua os padrões tradicionais de gênero, levando à discriminação e à desigualdade de gênero, quando os estudantes rompem com os estereótipos tradicionais do que é visto como sendo pertencente a “homem” ou a “mulher”. Para a mudança desse paradigma, a escola pode exercer essa função para problematizar a construção social do gênero, contribuindo para a desconstrução de modelos desiguais e promovendo relações menos estereotipadas ao despertar a reflexão no ambiente escolar.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada por essa pesquisa foi o uso de coleta de dados, através de questionários, com 10 questões abertas e fechadas, entregues em duas escolas da rede pública do estado de Sergipe. Em um primeiro momento, o intuito era analisar a mobilização dos alunos em fazer o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), a relação que os alunos mantinham com a disciplina Inglês e o que achavam da aprendizagem dela (GOIS; NABUCO, 2014).

A partir dos dados coletados, percebemos a presença da tecnologia tanto no ambiente acadêmico quanto no cotidiano dos alunos, seja pelo uso de algum tipo de artefato ou o desejo de que se tornasse mais frequente em sala. Então, surgiu o objetivo de analisar o uso de tecnologia pelos estudantes, de acordo com o gênero e o tipo de tecnologia, assim como, a presença na escola ou fora dela a partir das respostas dadas a seguinte questão presente nos questionários: “Você aprende Inglês com jogos, músicas, através da Internet? ( ) Sim; ( ) Não. Comente a sua resposta”.

As escolas foram designadas, nesse estudo, por letras em: **Escola A** e **Escola B**. Na escola A foram coletados 50

questionários respondidos pelos alunos do primeiro ano, 15 foram respondidos pelo gênero masculino e 35 pelo gênero feminino. Com os alunos do segundo ano foram coletados 32 questionários, sendo que 9 foram respondidos pelo gênero masculino e 23 pelo gênero feminino. 37 questionários foram respondidos pelos estudantes do terceiro ano, 19 pelo gênero masculino e 18 pelo gênero feminino.

Com relação a escola B, foram coletados 34 questionários respondidos pelos alunos do primeiro ano, 18 pelo gênero masculino e 16 pelo gênero feminino. Em relação aos alunos do segundo ano, foram coletados 22 questionários, sendo que 7 foram respondidos pelo gênero masculino e 15 pelo gênero feminino. Já no terceiro ano, 13 questionários foram respondidos, 4 pelo gênero masculino e 9 pelo gênero feminino.

## **ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Na escola A, dos 50 alunos do 1º ano que responderam ao questionário, 92% disseram que sim para o uso de internet, jogos, músicas ou filmes em Inglês. Mas 10,86% dos meninos e 15,21% das meninas não especificaram o que utilizam. 19,56% dos meninos afirmam usar jogos, enquanto 13,04% das meninas mencionaram o uso de jogos; 10,86% dos meninos ouvem música em Inglês e 45,65% das meninas afirmam o mesmo; 4,34% dos meninos e 2,17% das meninas assistem filmes, séries e/ou programas em Inglês. Nenhum menino mencionou o uso da Internet (tradutores, pesquisa e/ou cursos online de Inglês), enquanto 17,39% das meninas afirmaram usar. 8% do total de alunos do 1º ano não responderam essa questão.

Dos 32 alunos do 2º ano da escola A, 96,87% dos alunos responderam que sim para o uso de internet, jogos, músicas ou filmes em Inglês. Mas 3,22% dos meninos e 12,9% das meninas não mencionaram o que usam. 6,45% dos meninos afirmam utilizar jogos, enquanto 19,35% das meninas afirmam o mesmo; 12,90% dos meninos e 51,61% das meninas afirmam que ouvem música em Inglês; 3,22% dos meninos e 3,22% das meninas assistem filmes, séries e programas em Inglês; 16,12% dos meninos e 19,35% das meninas usam a Internet (tradutores, pesquisa e/ou cursos online de Inglês). Do total de alunos do 2º ano, 3,13% não respondeu essa questão.

Dos 37 alunos do 3º ano da escola A, 94,60% responderam positivamente para o uso de Internet, música, jogos, filmes e programas em Inglês. Dentre os alunos que responderam sim, 17,14% dos meninos e 25,71% das meninas não mencionaram o que usam. 20% dos meninos e 5,71% das meninas utilizam jogos; 11,42% dos meninos e 22,85% das meninas ouvem músicas em Inglês; 2,85% dos meninos e 0% das meninas assistem filmes, séries e programas em Inglês; 14,28% dos meninos e 8,57% das meninas usam a Internet (para pesquisa, tradução e/ cursos online). 5,40% dos alunos do 3º ano da escola A não responderam.

Na escola B, dos 34 alunos do 1º ano, 64,70% mostraram respostas positivas na utilização de jogos, filmes e Internet de modo geral. Dentre os estudantes que responderam sim, 36,36% dos meninos e 18,18% das meninas não mencionaram o que é usado. 13,63% dos meninos usam jogos e as meninas não selecionaram essa opção. 22,72% dos meninos e 4,54% das meninas escutam músicas em Inglês. Nenhum aluno e nenhuma aluna mencionou o uso de filmes, séries ou programas em Inglês. 13,63% dos meninos e 13,63% das meninas usam a Internet de modo geral, inclusive para cursos online e/ou tradutores. Dentre os alunos que responderam não totalizam 26,47% de respostas negativas. Enquanto, 8,82% não responderam a questão.

Dos 22 alunos do 2º ano da escola B, 59,10% responderam positivamente para o uso de jogos, músicas em Inglês e Internet de um modo geral. Dentre os alunos que responderam sim, 7,69% dos meninos e 30,76% das meninas não comentaram o que é usado. 30,76% dos meninos e 23,07% das meninas usam jogos. 7,69% dos meninos e 30,76% das meninas ouvem músicas em Inglês. Nenhum menino mencionou se assiste filmes, séries e/ou programas em Inglês, enquanto 7,69% das meninas afirmam usar. Apenas 7,69% dos meninos disse utilizar a Internet, mas nenhuma menina afirmou o mesmo. Do total de alunos do 2º ano, 40,90% responderam negativamente ao uso de Internet, jogos e músicas em Inglês.

Dos 13 alunos do 3º ano da escola B, 84,61% responderam positivamente para o uso de Internet de modo geral, músicas em inglês e utilização de jogos. Dentre os estudantes que disseram sim, 9,09% dos meninos e 54,54% das meninas não comentaram o que é usado. 9,09% dos meninos afirmou o uso de jogos, mas nenhuma menina mencionou o uso de jogos. 18,18% dos meninos e 9,09% das meninas ouvem músicas em Inglês. Nenhum menino ou menina afirmou assistir filmes, séries e/ou programas em Inglês. 0% dos meninos disse usar a Internet e 18,18% das meninas usam a Internet para diversos fins. Dentre aqueles que responderam não, totaliza 15,38% com respostas negativas.

A partir dos dados coletados das duas escolas, podemos perceber uma diferença significativa na utilização da Internet, jogos, músicas e etc por parte dos alunos, pois na escola A nenhum aluno das três turmas pesquisadas respondeu não, pelo contrário 92% do primeiro ano, 96,87% do segundo ano e 94,60% do terceiro ano disseram sim a questão 12. O restante dos alunos, 8% do primeiro ano, 3,13% do segundo ano e 5,40% do terceiro ano deixaram a questão em branco.

É possível confirmar a presença da tecnologia na vida dos estudantes através de um trecho transcrito da gravação do grupo focal feito com os alunos da escola A: “Com certeza, inclusive jogos às vezes ajudam você aprender, conheço gente que sabe falar Inglês, porque joga. Eu jogo um pouquinho, mas eu tento aprender, mas é complicado eu prefero fazer um curso depois”. Um dos professores entrevistados na escola afirma que o fato de alguns discentes gostarem de jogos e músicas influencia positivamente na aprendizagem: “Interessante é que os melhores alunos daqui, eles jogam online. Eu tava conversando com um menino aqui, ele não sabe falar, ele não sabe se expressar em Inglês, ele não tem vocabulário assim, formado pra isso, mas a leitura dele é impressionante, muito boa, a prova dele, ele fecha a prova de Inglês, porque ele tem domínio de jogos ele joga online, os meus melhores alunos são aqueles que gostam de jogar. Eu já reparei que meus melhores alunos aqui gostam muito de jogar online e músicas em Inglês. Eles ouvem muito rock”. Apesar de ser do conhecimento dos professores que o uso diversificado de tecnologias pode colaborar no processo de ensino aprendizagem, nem sempre a escola oferece as devidas condições para tanto, como outro docente da escola A pontua: “Fecharam o laboratório, porque vão montar outro, mas fecharam e não colocaram outro laboratório no lugar. O que a gente queria fazer aqui era ter as salas temáticas, cada professor com a sua própria sala, porque a gente poderia montar o equipamento próprio de cada disciplina. A aula de Inglês precisa estritamente de um laboratório de áudio-visual, porque a gente tem o listening, tem o speaking e isso na sala de aula não tem como fazer, só temos três lugares aqui que temos esse tipo de mídia e aí complica”.

Enquanto que na escola B, apesar de um aluno também mencionar o fato de gostar de jogos e músicas: “Eu gosto de Inglês pelo fato de eu jogar muito e escutar música”, a porcentagem de alunos que afirmaram usar as tecnologias mencionadas anteriormente é menor, 64,70%, 59,09% e 84,61% para o primeiro, segundo e terceiro anos, respectivamente. Uma das justificativas para tanto, pode ser a dificuldade de acesso, além disso, a instituição em que os alunos estudam tem recursos limitados, pois apenas uma sala está equipada e ela é disputada por todos os professores da escola. Alguns alunos dizem que gostariam de ter mais aulas diferenciadas: “Mas eu gostaria de falar mais um pouco, assistir um filme de vez em quando, ensinar uma música. Teve um tempo que a professora trouxe uma música, pra gente aprender e depois cantar e foi diferente”.

Como o acesso as tecnologias anteriormente citadas dentro da escola B não é tão frequente, o professor diz que tenta incentivar os alunos a buscarem informações: “Hoje você tem sites que disponibilizam as quatro habilidades. Tem sites que você com um clique do mouse você já ouvi a pronúncia de determinada palavra em um instante, mas tem aluno, claro que tem a questão do acesso, tem alunos que tem acesso, mas não tem interesse, mas facilita a leitura, óbvio buscar sempre a leitura, buscar o conhecimento de mundo, né, o aluno, acho que deve estar antenado a isso”. O outro professor da mesma instituição apresenta uma opinião parecida com a do professor anterior: “Eu acho que música ajuda muito também, porque se você traz uma música que eles gostam, que faz parte do universo deles, e que tem um vocabulário acessível, então já estimula pra que eles se interessem em tá pesquisando, até por fora de forma autônoma ou outras coisas em língua inglesa que não fica só restrito ao conteúdo”.

No tocante ao uso de jogos, música, filmes e/ou séries e a internet, percebemos que com relação aos jogos não houve uma diferença significativa entre os meninos e meninas em da escola A, mas na escola B houve. Pois na escola B, em duas das turmas pesquisadas, as alunas não escolherem essa opção, como por exemplo, as meninas do terceiro ano da escola B (0%), na turma em que os alunos afirmaram usar, os dados foram próximos: segundo ano 30,76% dos meninos e 23,07% das meninas jogam. Houve diferença significativa entre as escolas no que se refere ao uso de jogos, pois apenas na escola B, houve turmas em que ninguém escolheu essa opção, ao contrário da escola A.

No que se refere à música, as meninas da escola A e os meninos da escola B foram os que mais escolheram essa opção. É preciso salientar que na primeira escola é maior a concentração de alunos do sexo feminino do que do sexo masculino.

No que concerne aos filmes, séries e/ou programas assistidos em Inglês, não houve diferença significativa entre os meninos e meninas da escola A, mas houve entre a escola A e B, pois nessa instituição apenas 7,69% das meninas do segundo ano afirmaram assistir filmes, séries e/ou programas em Inglês, o restante foi 0%.

Com relação ao uso da internet (tradutores, pesquisa e/ou cursos online de Inglês), na escola A apenas os meninos do primeiro ano não escolheram essa opção (0%), nas outras turmas não houve diferença significativa. Na escola B, houve similaridade nas respostas dos alunos do primeiro ano (13,63% dos meninos e 13,63% das meninas), enquanto que nas demais turmas houve diferenças significativas, pois o segundo ano 7,69% dos meninos afirmam o uso da internet, mas nenhuma menina fez o mesmo (0%), no terceiro ano nenhum menino afirmou o uso (0%), mas 18,18% das meninas dizem que utilizam a internet.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No tocante as respostas dos alunos, percebemos que a maior parte dos estudantes mencionou que algumas

ferramentas estão presentes no cotidiano deles, sendo utilizadas como suporte para a aprendizagem da língua inglesa: uma parcela dos alunos disse que consegue estudar por conta própria, ao ouvir músicas em inglês ou ao terem acesso a jogos eletrônicos. Os poucos recursos tecnológicos disponíveis no ambiente escolar ou aqueles que são de fácil acesso são utilizados para auxiliar o entendimento dos alunos na aprendizagem de uma língua estrangeira, neste caso, o inglês. Esses recursos são geralmente dinâmicas, jogos educativos, e em alguns casos, o uso de músicas e vídeos. Portanto, as novas tecnologias estão sendo utilizadas, mas o que há de mais frequente são o uso mais tradicional, ou tecnologias não tão recentes, como a TV, jogos em sala, sem acesso a internet.

Muitos informaram que as escolas analisadas não possuem tantos recursos significativos que possam contribuir para as aulas se tornarem mais dinâmicas e atrativas, como é o caso, por exemplo, da escola B com uma sala de recursos para todas as disciplinas. No entanto, outros alunos da escola A disseram que os professores, normalmente, incluem em suas aulas, atividades e recursos que vão além da metodologia considerada tradicional. Apesar da escola A ser vista como um ambiente bastante propício a interagir com abordagens/práticas de ensino que estão coerentes com as mudanças que vão acontecendo na sociedade, ela enfrenta diversas situações que restringe suas práticas educacionais, dificultando a aprendizagem da língua inglesa por parte dos alunos, como por exemplo, o fechamento do laboratório de línguas.

Outro ponto interessante é que, conforme os dados, tanto os meninos quanto as meninas possuem uma aproximação significativa com as tecnologias digitais. Ou seja, não apenas o público masculino se sente atraído pelo mundo virtual. E mesmo assim, houve uma quantidade de estudantes que informaram que não utilizam essas tecnologias disponíveis pelo fato de não se interessarem ou de não verem um sentido em usufruí-las, que podemos contabilizar através dos 26,47%, 40,90% e 15,38% dos alunos do primeiro, segundo e terceiro anos, respectivamente, da escola B que responderam não ao uso de jogos, músicas, e internet na aprendizagem de Inglês. Outra razão para tanto é que alguns alunos podem enxergar o processo de aprendizagem de modo mais tradicional em que sem o professor não há aquisição de conhecimentos.

Já as respostas dos professores entrevistados mostram que existe certa facilidade de aprender uma língua estrangeira, pelo fato do contato direto com diversas ferramentas tecnológicas disponíveis para todos. Os professores mencionaram também que utilizam na sala de aula alguns recursos que os ajudam a ensinar a língua estrangeira, como atividades com textos em grupos, com músicas e, além disso, existem as redes sociais (facebook, blogs, whatsapp, twitter, instagram), sites (youtube) que contribuem para a aprendizagem significativa dos alunos, uma vez que essas ferramentas promovem a interação real de comunicação.

Além disso, no geral, os professores concordam que seria interessante a inclusão das (novas) tecnologias na sala de aula porque ajudaria no processo de ensino aprendizagem. Contudo, muitos lidam com poucos recursos ou até mesmo recursos escassos, dificultando que as práticas de ensino sejam atrativas, dinâmicas, que chamem a atenção do aluno para despertar neles a consciência sobre a importância de se estudar uma língua estrangeira no mundo globalizado e letrado digitalmente. Outra questão é que os professores deveriam estar mais preparados tanto para interagir com uma geração informatizada quanto para saberem manusear os diversos aparatos tecnológicos, quando disponibilizados pelas escolas, para não “perder” tempo escrevendo as tarefas no quadro branco, quando poderiam usar filmes, imagens, projetores ou algum outro dispositivo digital nas aulas.

Percebemos que a tecnologia auxilia na busca de novas informações, entre outras facilidades/contribuições. Além disso, esses dados coletados possibilitaram identificar a importância, as contribuições e os possíveis desafios na formação docente, referentes ao uso das novas tecnologias no ambiente escolar. Sendo assim, o suporte que a tecnologia promove na sala de aula é de grande relevância, uma vez que é por meio dela que é possível desenvolver o senso crítico do estudante, tornando-o cidadão reflexivo e consciente de seu papel/responsabilidade social no meio, como também impulsiona os professores a buscarem novos conhecimentos e se adequarem às constantes mudanças ocorridas na sociedade e que a escola não pode permanecer indiferente em contato com essas transformações.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, Flávio de Paula Soares; CIVARDI, Jaqueline Araújo. Novas tecnologias, velhas atitudes, práticas antigas. **II Congresso Internacional TIC e Educação**, 2012. Disponível em: [http://ticeduca.ie.ul.pt/?page\\_id=648](http://ticeduca.ie.ul.pt/?page_id=648). Acesso em: Março de 2015.

GOIS, Gisela Reis de; NABUCO, Maikelly de Oliveira. Ensino de inglês e a prova do ENEM: estudo sobre alunos da rede pública sergipana. **VIII Colóquio Educação e Contemporaneidade**. 2014. Disponível em: <http://educonse.com.br/viiiocoloquio/>. Acesso em: Março de 2015.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SNYDER, Ilana. **The Literacy Wars: Why teaching children to read and write is a battleground in Australia**. Sydney: Allen & Unwin, 2008.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. In. SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia (Orgs.). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, pp.133-148.

Graduada em Letras Português-Inglês, mestranda em Letras (PPGL/UFS), email: gisela-reis@hotmail.com;

Graduada em Secretariado Executivo (UFS), email: mariajose\_2230@yahoo.com.br;

Graduada em Letras (UFS), email: maikellynabuco@ymail.com

Recebido em: 22/06/2015

Aprovado em: 03/07/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: