

Letramento Digital na cidade de Tefé/AM: um relato de experiência a partir de um curso de qualificação profissional

Digital Literacy in the City of Tefé/AM: an Experience Report Based on a Professional Qualification Course



Júlio dos Santos da Silva¹, Mateus José dos Santos², Higson do Nascimento Vaz³, André Resplandes Martins⁴, Ewerton Maia Barbosa⁵.

RESUMO

Este relato de experiência descreve as contribuições do curso de extensão “Desenvolvimento Web e Realidade Virtual com foco na Educação e na Indústria”, realizado em Tefé/AM, como ação do projeto Tefé Tech, para o fortalecimento do letramento digital de jovens e adultos da comunidade local. A formação, ofertada de forma gratuita na sede da SEDECTI em parceria com o IFAM/Campus Tefé, teve como objetivo promover a inclusão tecnológica e desenvolver competências digitais por meio de uma abordagem teórico-prática com foco em linguagens de programação (HTML, CSS, JavaScript), ferramentas de desenvolvimento web (VS Code, Glitch) e ambientes imersivos (A-Frame). A metodologia contemplou aulas presenciais com mediação docente e apoio de monitoria e, ao final da formação foi aplicado um questionário *online* com perguntas objetivas e discursivas, respondido voluntariamente por 24 estudantes. A análise qualitativa dos dados revelou que os participantes tinham baixo domínio prévio sobre os temas, mas conseguiram aplicar os conhecimentos em contextos acadêmicos, profissionais e pessoais. Entre os principais desafios relatados estiveram as dificuldades com códigos, compreensão de ferramentas e limitações técnicas básicas, o que evidencia a importância de ações formativas que articulem alfabetização tecnológica e letramento digital. Os resultados indicam que o curso impactou efetivamente os participantes ao proporcionar acesso crítico e reflexivo às tecnologias, contribuindo para sua emancipação digital em um contexto amazônico marcado por desigualdades no acesso às inovações tecnológicas.

Palavras-chave: Tefé Tech. Extensão Tecnológica. Letramento Digital.

¹ Pós-Graduado em Novas Tecnologias. Licenciado em Computação (UEA). Docente Substituto do Instituto Federal do Amazonas – Campus Tefé, Amazonas, Brasil. E-mail: julio.silva@ifam.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-7745-4360>

² Doutorando em Política Social (UFV). Docente EBTT Instituto Federal do Amazonas – Campus Tefé, Amazonas, Brasil. E-mail: mateus.santos@ifam.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6968-2722>

³ Mestre em Educação Agrícola (UFRRJ). Docente EBTT do Instituto Federal do Amazonas - Campus Tefé, Amazonas, Brasil. E-mail: higson.vaz@ifam.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1432-241X>

⁴ Pós-Graduado em Educação Profissional e Tecnológica. Coordenador dos cursos técnicos em Informática e Docente EBTT do Instituto Federal do Amazonas – Campus Tefé, Amazonas, Brasil. E-mail: andre.martins@ifam.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-3670-8421>

⁵ Pós-Graduado em Inteligência Artificial em Testes de Software. Docente EBTT do Instituto Federal do Amazonas – Campus Tefé, Amazonas, Brasil. E-mail: ewerton.barbosa@ifam.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-3148-3598>

ABSTRACT

This experience report describes the contributions of the extension course "*Web Development and Virtual Reality with a Focus on Education and Industry*," held in Tefé/AM, as an initiative of the Tefé Tech project, aimed at strengthening the digital literacy of local youth and adults. The training, offered free of charge at the SEDECTI headquarters in partnership with IFAM/Tefé Campus, aimed to promote technological inclusion and develop digital skills through a theoretical-practical approach focused on programming languages (HTML, CSS, JavaScript), web development tools (VS Code, Glitch), and immersive environments (A-Frame). The methodology included in-person classes with teacher guidance and support from student monitors. At the end of the training, an online questionnaire with both objective and open-ended questions was voluntarily completed by 24 students. The qualitative analysis of the data revealed that participants had little prior knowledge of the topics but were able to apply what they learned in academic, professional, and personal contexts. The main challenges reported included difficulties with coding, understanding the tools, and basic technical limitations, highlighting the importance of educational initiatives that integrate technological literacy and digital fluency. The results indicate that the course effectively impacted participants by providing critical and reflective access to technology, contributing to their digital empowerment in an Amazonian context marked by inequalities in access to technological innovations.

Keywords: Digital Literacy. Virtual Reality. Technological Extension. Digital Inclusion. Amazon Region.

INTRODUÇÃO

Este Relato de Experiência (RE) descreve as contribuições de um curso de extensão de qualificação profissional envolvendo a área tecnológica ofertado no turno vespertino de forma gratuita para a comunidade tefense. O curso faz parte do projeto *Tefé Tech – Letramento Digital na cidade de Tefé/AM* que possui “como objetivo habilitar os participantes para criar e manter aplicações simples de ambientes Web e Realidade Virtual, fornecendo a base necessária para estudos futuros e uso de ferramentas tecnológicas” conforme explicitado no Edital 030/2025⁶.

Em Tefé, no Amazonas, o projeto Tefé Tech ofertou três cursos à comunidade, a saber: (i) Computação Desplugada: ensino de lógica de programação por meio de jogos, (ii) Introdução ao Desenvolvimento Web; (ii) Desenvolvimento Web e Realidade Virtual com foco na Educação e na Indústria, sendo este último objeto de estudo deste RE. Todas estas ações que permeiam a Educação Digital e Tecnológica inserida no interior do Amazonas são essenciais para a formação de cidadãos críticos que possam utilizar os conhecimentos tecnológicos para se emanciparem e ocuparem postos profissionais que demandam por tais exigências. Assim sendo, estas formações fazem

⁶ O edital completo pode ser acessado em:

<https://drive.google.com/file/d/1voHpWAIQYksGhfNzbnWfQNgziq7remjF/view>. O projeto Tefé Tech faz parte de convênio entre o Centro Internacional de Tecnologia de Software do Amazonas (CITS) e a Fundação de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Interiorização do IFAM, a FAEPI.

parte do escopo de ações que contribuem para o letramento digital dos indivíduos, uma vez que, tais cursos desenvolvem competências digitais que possibilitam o desenvolvimento profissional e acadêmico dos participantes envolvidos nas ações desenvolvidas.

O letramento digital tem se tornado uma competência essencial no século XXI, principalmente diante da ascensão das tecnologias digitais nos mais diversos setores e na vida cotidiana e que foi muito impulsionado pela pandemia da Covid-19 (Deodoro *et al.*, 2021; Martins; Dos Santos, 2021). De acordo com Soares (2018), o letramento pode ser compreendido como um conjunto de práticas sociais que envolvem leitura e escrita a partir de contextos específicos. Todavia, ao transformos tal conceito para a esfera digital, a definição amplia-se e inclui a capacidade de compreender, interpretar, produzir e interagir criticamente com as informações oriundas de ambientes digitais.

Em complemento às ideias apresentadas, Buzato (2006, p. 16) discorre que:

Letramentos digitais (LDs) são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apóiam, entrelaçam e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente.

Nessa lógica, é de suma importância a implementação de ações que favoreçam o letramento digital dos indivíduos, sobretudo com a crescente ascensão de informações negacionistas e tendenciosas e do uso desenfreado de plataformas de inteligência artificial sem a devida consciência crítica e ética. Além disso, ressaltamos que o letramento digital não se restringe apenas ao uso de dispositivos tecnológicos, mas permeia habilidades cognitivas, sociais e éticas necessárias para pesquisar, selecionar e avaliar informações em um mundo informatizado.

Vale e Striquer (2014) argumentam que o letramento digital exige uma postura ativa diante das tecnologias, uma vez que não basta saber utilizar as ferramentas digitais, mas compreender seus impactos, funcionamentos, limitações e potencialidades na construção e produção de novos conhecimentos, na comunicação e na participação social da vida em sociedade. Tais competências são primordiais quando refletimos sobre os contextos educacionais e em projetos formativos como os desenvolvidos no Instituto Federal do Amazonas/*Campus Tefé* (IFAM/*Campus Tefé*) que buscam preparar os estudantes para a vida em uma sociedade mediada por tecnologias.

É importante distinguir o letramento digital da alfabetização tecnológica. Esta última refere-se, de forma mais restrita, à aquisição de habilidades técnicas básicas, como ligar um computador, utilizar um teclado, manusear *softwares* e aplicativos. Ou seja, é um primeiro passo, necessário, mas não suficiente. O letramento digital, por sua vez, é um estágio mais avançado, pois envolve o uso crítico, reflexivo e contextualizado das tecnologias. Enquanto a alfabetização tecnológica ensina a manipular as ferramentas, o letramento digital ensina a pensar com as ferramentas, compreendendo seus significados e usos em diferentes contextos sociais (Lankshear; Knobel, 2008; Xavier, 2011; Rezende, 2016).

Dessa forma, para que comunidades como a da cidade de Tefé se beneficiem plenamente das formações em tecnologia, é fundamental que as ações pedagógicas priorizem o letramento digital, promovendo não apenas o acesso aos dispositivos, mas principalmente a capacidade de usá-los de maneira autônoma, crítica e transformadora. Contudo, não excluímos a importância de se trabalhar com os aspectos da Alfabetização Tecnológica, o que já ocorre nos cursos técnicos integrado e subsequente em Informática do IFAM/*Campus* Tefé. Além disso, as discussões sobre as diferença e similitudes entre os conceitos de letramento digital e alfabetização tecnológica demandam reflexões epistemológicas e filosóficas que não serão explicitadas neste RE por limitação de espaço. Diante do exposto, enfatizaremos o conceito de letramento digital no curso analisado, considerando as múltiplas potencialidades da formação para o desenvolvimento de habilidades e competências digitais dos participantes do projeto Tefé Tech.

Logo, nesse RE apresentaremos as contribuições do curso de Realidade Virtual para o desenvolvimento do letramento digital dos indivíduos que frequentaram o curso realizado durante os meses de março e abril na Secretaria de Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação (SEDECTI) vinculada à Prefeitura Municipal de Tefé/AM e que possui uma parceria com o IFAM/*Campus* Tefé e tem contribuído de forma efetiva para a promoção da educação digital e tecnológica no município, impactando positivamente a formação de jovens e adultos inseridos nesse contexto. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é analisar as contribuições do curso de extensão *Desenvolvimento Web e Realidade Virtual com foco na Educação e na Indústria*, oferecido no âmbito do projeto Tefé Tech, para o desenvolvimento do letramento digital dos participantes da comunidade tefeense.

DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

O projeto *Tefé Tech* ofereceu três cursos para a comunidade, conforme já mencionado, e a seleção dos estudantes ocorreu por intermédio do edital 030/2025 da FAEPI. O edital priorizou estudantes e membros da comunidade local com interesse na área tecnológica, estabelecendo critérios como idade mínima de 14 anos e a exigência de estar, no mínimo, cursando o Ensino Médio. Além disso, o público-alvo do edital foi diverso, abrangendo populações negras, mulheres, povos indígenas, pessoas com deficiência e outros grupos vulneráveis, demonstrando a preocupação do projeto com a inclusão de diferentes grupos sociais na sociedade.

Os cursos foram ofertados gratuitamente à população e o curso analisado neste RE possuía carga horária de 60 horas cujos aspectos conceituais abordados foram: (i) fundamentos da realidade virtual; (ii) ambientes 3D da realidade virtual e (iii) desenvolvimento de plataformas de realidade virtual com foco na educação e na indústria. As aulas ocorreram presencialmente na sede da SEDECTI em Tefé/AM para um público de 30 estudantes e contou com o auxílio de duas monitoras, além de um docente especializado na área do curso, para que pudessem explorar os aspectos conceituais aludidos de forma interativa, crítica e que também valorizassem os aspectos atitudinais dos estudantes durante as aulas.

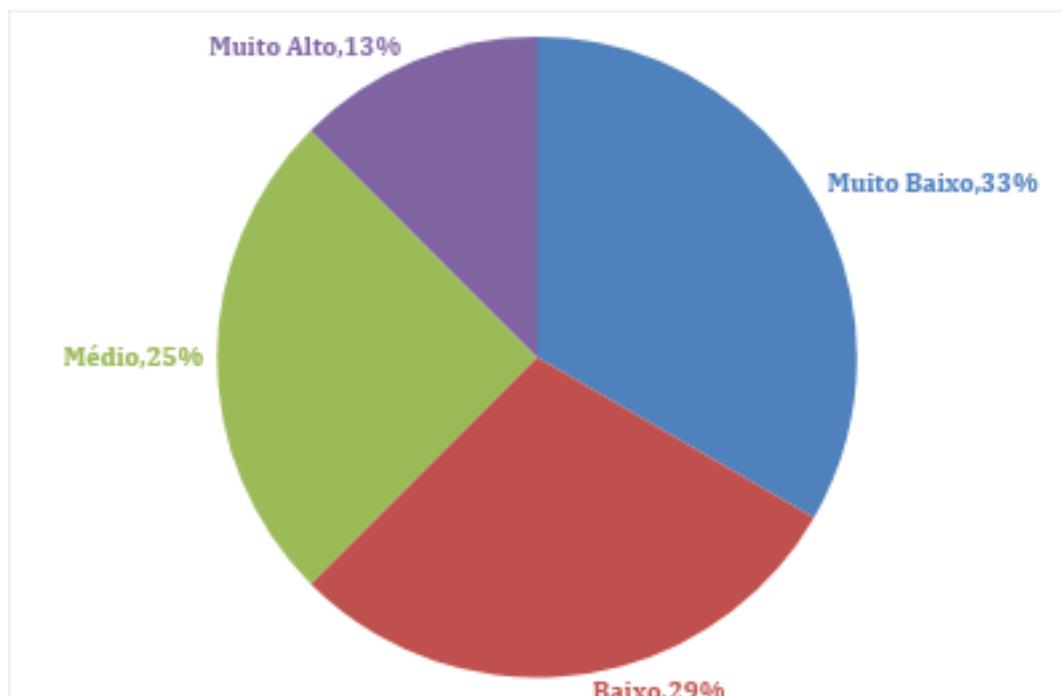
Ao final do curso, os estudantes foram convidados a participar voluntariamente de uma avaliação por meio de um questionário *online*, elaborado pelos autores deste texto, com o intuito de identificar as contribuições da formação para o desenvolvimento do letramento digital. A escolha por um instrumento com perguntas objetivas e discursivas buscou captar não apenas dados quantitativos, mas também as percepções subjetivas dos participantes acerca do conteúdo aprendido, da metodologia adotada e do impacto pessoal e profissional do curso. O questionário foi elaborado com 11 questões e aplicado via Google Formulários, permitindo o acesso remoto e a autonomia na participação. A confidencialidade das respostas foi garantida, de modo a preservar a identidade dos respondentes e assegurar o cumprimento das diretrizes éticas no meio acadêmico (Grisotti, 2015).

A análise dos dados coletados seguiu uma abordagem qualitativa, pautada na valorização das múltiplas vozes e experiências individuais dos participantes, elemento central em investigações de cunho interpretativo (Chizotti, 2003; André, 2013). Para a interpretação das respostas discursivas, optou-se pela técnica de Análise de Conteúdo (AC) proposta por Bardin (2011), que permite a unitarização, categorização e tratamento sistemático dos dados. Essa abordagem possibilita compreender as dimensões subjetivas que emergem das falas dos estudantes, organizando-as em categorias temáticas que revelam o sentido atribuído por eles à experiência formativa vivida. Dessa forma, o uso dessa metodologia fortalece o caráter reflexivo do relato e contribui para a produção de conhecimento crítico sobre os efeitos de ações de letramento digital em contextos educacionais no interior da Amazônia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos 30 estudantes matriculados no curso analisado, apenas 24 responderam às questões propostas cujas respostas serão consideradas nesta análise. A primeira questão buscou compreender a compreensão dos estudantes sobre os temas ministrados no curso. O Gráfico 1 apresenta um panorama da situação.

Gráfico 1 – Compreensões dos estudantes sobre os aspectos conceituais do curso de qualificação profissional



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

De acordo com o Gráfico 1, 29% apresentava um conhecimento baixo e 33% muito baixo das temáticas abordadas no curso. Isso demonstra que mais de 69% dos participantes possuíam defasagem nas temáticas apresentadas sobre o curso, reiterando a importância da formação para a aprendizagem em temáticas ligadas à computação e ao letramento digital.

Em relação aos desafios encontrados pelos discentes, o Quadro 1, dispõe as principais categorias bardinianas que emergiram das respostas do formulário.

Quadro 1 - Desafios enfrentados pelos discentes durante o curso

Categoria	Frequência
Aplicação ou entendimento de <i>Tags/códigos</i>	10
Tecnologias e ferramentas	3
Dificuldade com digitação	2
Não apresentei dificuldade	2
Fatores Pessoais	2

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

A análise das respostas fornecidas pelos participantes mostra que a principal dificuldade enfrentada durante o curso esteve relacionada à aplicação ou entendimento de *tags* e *códigos*, mencionada por 10 pessoas. Esse dado revela a necessidade de reforçar a abordagem prática e conceitual sobre estruturas básicas de programação, especialmente no contexto do *desenvolvimento web*. O domínio dessas *tags* é essencial para a construção de páginas funcionais e o alto número de menções indica que muitos estudantes ainda encontram barreiras nessa etapa inicial do aprendizado. Logo, constatamos a necessidade de construção de propostas lúdicas, como jogos didáticos, nesta área para que estudantes possam se apropriar destas informações de forma efetiva.

Além disso, outras categorias como tecnologias e ferramentas (3 manifestações) e dificuldade com digitação (2 manifestações) também apareceram, sugerindo que parte dos desafios está ligada tanto à familiaridade com os recursos utilizados quanto a aspectos técnicos básicos, o que demandaria uma revisão de aspectos básicos de informática, tendo em vista que estes estudantes ainda possuem defasagens nestes tópicos, ou seja, não estão alfabetizados tecnologicamente com as ferramentas da área. Por outro lado, dois participantes afirmaram não ter apresentado dificuldades, o que mostra a diversidade no nível de conhecimento prévio entre os estudantes. Por fim, fatores pessoais, como falta de tempo e a vulnerabilidade econômica e social, também foram apontados, indicando que o contexto individual fora do ambiente de aula pode impactar diretamente no desempenho e na experiência de aprendizagem.

Quando questionados sobre a aplicação prática dos aspectos conceituais abordados no referido curso, os estudantes também foram diversos em suas respostas apresentadas no Quadro 2.

Quadro 2: Conteúdos mais utilizados no curso

Categoría	Quantidade	Frequência
Code	VS Code, Glitch, A-Frame	10 vezes
Tags e HTML	HTML, CSS, JavaScript, Tags (estruturação de conteúdo)	10 vezes
Realidade Virtual (VR)	A-Frame (para experiências 3D e 360°), Imagens 360°, Modelagem 3D	6 vezes
Aprendizado e Compreensão	Páginas web interativas, Ambientes virtuais em 360°	5 vezes
Ferramentas <i>Online</i>	Criação de páginas web, Uso correto das tags, Organização de projetos	4 vezes

A-Frame	VS Code (editor), Glitch (desenvolvimento e hospedagem)	3 vezes
Outras Linguagens Web	Motivação do professor, Compreensão do conteúdo, Aplicações práticas da VR	2 vezes
Motivação do professor	Participação e incentivo do professor	1 vez
Modelagem 3D	Modelagem 3D	1 vez

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

A análise das frequências revela que os dois elementos mais presentes no curso foram o VS Code e o uso de *tags* e HTML, ambos com 10 manifestações. Isso mostra que a ênfase principal esteve na estruturação e codificação de páginas *web*, utilizando um ambiente de desenvolvimento robusto e apropriado para o ensino, como o VS Code. Esses dois pilares forneceram a base necessária para que os estudantes pudessem compreender como construir interfaces digitais do zero, além de fortalecer a familiaridade com as linguagens fundamentais da *web*. O fato de ferramentas modernas como o Glitch e o A-Frame também aparecerem com frequência reforça o caráter prático do curso e sua conexão com tecnologias atuais.

A presença significativa da realidade virtual (VR), com 6 menções, mostra o interesse dos estudantes na aplicação dessa tecnologia, especialmente com o uso de ambientes imersivos em 360°. Isso aponta para uma integração eficaz entre o desenvolvimento web tradicional e experiências mais efetivas. Vale ressaltar ainda que os estudantes fizeram um mapeamento de locais públicos da cidade utilizando aplicativos de VR e explorando o lugar em que vivem, extrapolando os conhecimentos teóricos discutidos em sala para a prática. Ainda, aspectos como o aprendizado e compreensão dos conteúdos foram citados 5 vezes, indicando que os estudantes não apenas utilizaram as ferramentas, mas também assimilaram os conceitos trabalhados. Embora temas como JavaScript, CSS, modelagem 3D e a motivação do professor tenham sido citados com menor frequência, eles ainda complementam a visão de um curso diversificado, que uniu teoria, prática e inovação e um docente preocupado com a formação dos estudantes.

Quando questionados sobre o uso das informações trabalhadas no curso para além dos aspectos de ensino discutidos, o Quadro 3 apresenta uma símula das principais ideias abordadas.

Quadro 3: Conteúdos mais utilizados no curso

Categoría	Manifestações	Frequência
Uso profissional e acadêmico	Área profissional, no trabalho, técnico em informática, atividades acadêmicas, aplicação em educação	7 vezes
Desenvolvimento de habilidades	Aprender mais, desenvolver códigos, domínio sobre ferramentas, evolução pessoal	4 vezes
Uso pessoal e cotidiano	Uso no cotidiano, criação de vídeos, aplicar ferramentas para uso próprio	3 vezes
Divulgação e comunicação	Redes sociais, notícias, propaganda, apresentações, mostrar cidade	3 vezes
Aplicações gerais / diversas	Aplicações em diferentes áreas, utilidade ampla da realidade virtual e web	2 vezes
Indefinido / não sabe ainda	"Não sei", indecisos	2 vezes

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Os dados apresentados no quadro indicam as áreas mais utilizadas durante o curso, com foco no uso profissional, acadêmico e no desenvolvimento pessoal dos participantes. A categoria mais mencionada foi "*Uso profissional e acadêmico*", com 7 ocorrências. Isso sugere que os participantes consideram a aplicação dos conhecimentos adquiridos no curso como essencial para suas atividades profissionais e acadêmicas, especialmente em áreas como o trabalho técnico em informática e na área educacional. O destaque dessa categoria pode refletir a crescente importância da tecnologia nas práticas cotidianas de várias profissões e no ensino, evidenciando a relevância do curso para a formação técnica e acadêmica. As respostas diversificadas devem-se ao fato de a turma ter congregado estudantes com 15-16 anos até 40 anos, mostrando a heterogeneidade tanto das respostas quanto dos anseios perante o curso ofertado.

A seguir, a categoria "*Desenvolvimento de habilidades*", com 4 ocorrências, também é significativa. Os participantes destacam a evolução pessoal, o aprendizado e o domínio de ferramentas como fatores essenciais no curso. Isso demonstra que, além de buscar uma aplicação profissional, muitos estudantes estão interessados em aprimorar suas habilidades e alcançar um maior controle sobre as tecnologias que utilizam, o que é uma habilidade imprescindível para o desenvolvimento do letramento digital. Por outro

lado, as categorias relacionadas ao *uso pessoal e cotidiano*, como a criação de vídeos e a aplicação de ferramentas para uso próprio, e a *divulgação e comunicação*, com 3 menções cada, indicam que o curso também oferece utilidade em contextos mais informais, como nas redes sociais e nas interações pessoais. Isso amplia o escopo do curso, tornando-o relevante tanto no âmbito profissional quanto no pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência extensionista relatada neste artigo reafirma o potencial transformador da educação tecnológica quando ela é pensada de forma contextualizada, acessível e socialmente comprometida. O curso investigado, vinculado ao projeto Tefé Tech, revelou-se uma ação estratégica de letramento digital no interior da Amazônia, ao atender jovens e adultos com diferentes níveis de familiaridade com as tecnologias, contribuindo significativamente para reduzir as lacunas de acesso e de uso crítico das ferramentas digitais. A proposta pedagógica adotada, baseada em metodologias ativas e no uso de tecnologias abertas, permitiu aos participantes desenvolverem não apenas habilidades técnicas, mas também a confiança para explorar, experimentar e construir soluções digitais alinhadas às suas realidades sociais e profissionais.

Os dados coletados por meio do questionário aplicado ao final da formação apontam para o sucesso da iniciativa no que se refere ao engajamento dos estudantes, à apropriação dos conteúdos e à aplicabilidade prática do que foi aprendido. Mesmo diante de desafios como a dificuldade com códigos, limitações técnicas básicas e barreiras pessoais, os participantes demonstraram disposição e interesse em aprofundar seus conhecimentos, o que reforça a necessidade de continuidade e ampliação de ações como esta. A presença de um público diverso — incluindo mulheres, pessoas negras, povos originários e jovens em situação de vulnerabilidade — destaca ainda o compromisso do projeto com uma perspectiva inclusiva, que compreende o letramento digital como um direito e não como um privilégio.

Diante disso, compreendemos que o curso analisado representa mais do que uma simples ação de capacitação: trata-se de um espaço de construção coletiva de saberes, de fortalecimento da cidadania digital e de inserção ativa dos sujeitos nos debates e práticas do mundo contemporâneo. O papel do IFAM/Campus Tefé, articulado à SEDECTI e às demandas locais, demonstra como instituições públicas podem atuar de forma concreta na transformação social por meio da extensão. É necessário, portanto,

garantir a permanência e o fomento de políticas públicas que incentivem formações tecnológicas no interior do país, promovendo o protagonismo de sujeitos historicamente excluídos das revoluções digitais e consolidando processos educativos emancipatórios que dialoguem com as singularidades amazônicas.

AGRADECIMENTOS

À FAEPI, ao IFAM e à SEDECTI e aos estudantes que se dispuseram a responder o questionário enviado voluntariamente após a finalização do curso e se envolveram com as atividades no âmbito do Projeto Tefé Tech.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli. O que é um estudo de caso qualitativo em educação. **Revista da FAAEBA: Educação e Contemporaneidade**, p. 95-103, 2013.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011, 229 p.

BUZATO, Marcelo El Khouri. In: III Congresso Ibero-Americano EducaRede: Educação, Internet e Oportunidades, 2006. **Anais [...]**. São Paulo: Memorial da América Latina, 2006, p. 1-14.

CHIZZOTTI, Antonio. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 16, n. 2, p. 221-236, 2003.

DEODORO, Tainá Maria Silva; BERNARDO, Lilian Dias; SILVA, Allana Karoline Chaves; RAYMUNDO, Taiuani Marquine; SCHEIDT, Isabela Vinharski. A inclusão digital de pessoas idosas em momento de pandemia: relato de experiência de um projeto de extensão. **Revista Extensão Em Foco**, v. 23, p. 272-286, 2021.

GRISOTTI, Márcia. A ética em pesquisa com seres humanos: desafios e novas questões. **Revista Brasileira de Sociologia-RBS**, v. 3, n. 5, p. 159-176, 2015.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (Ed.). **Digital literacies: Concepts, policies and practices**. Peter Lang, 2008.

MARTINS, Sidney Pires; DOS SANTOS, Mateus José. A profissão docente durante a pandemia: contribuições de um curso de formação continuada sobre as TDICs na educação. **ForScience**, v. 9, n. 2, p. e00943-e00943, 2021.

REZENDE, Mariana Vidotti. O conceito de letramento digital e suas implicações pedagógicas. **Texto livre**, v. 9, n. 1, p. 94-107, 2016.

SOARES, Magda. **Letramento-um tema em três gêneros**. Editora Autêntica, 2018.

VALE, Rosiney Aparecida Lopes; STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos. Letramento digital, práticas sociais e implicações pedagógicas. **UniLetras**, v. 36, n. 2, p. 211-222, 2014.

XAVIER, Antonio Carlos. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. **Calidoscópio**, v. 9, n. 1, p. 3-14, 2011.

Recebido em: 09/05/2025.

Aceito em: 12/12/2025.