

**Alfabetização informacional e uso de ambientes virtuais interativos  
para a aprendizagem significativa**

***Information literacy and the use of interactive virtual environments  
for meaningful learning***

***Alfabetización informativa y uso de entornos virtuales interactivos  
para un aprendizaje significativo***

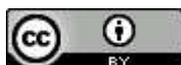
**Maria Alice Santos Ribeiro**

Universidade Federal da Bahia, Brasil  
maliceribeiro@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-4037-7289>)

**Hildenise Ferreira Novo**

Universidade Federal da Bahia, Brasil  
denisenovo@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0003-0986-7164>

**Licença:**



**Como citar este artigo:**

RIBEIRO, Maria Alice Santos; NOVO, Hildenise Ferreira. Alfabetização informacional e uso de ambientes virtuais interativos para a aprendizagem significativa. **REBECIN**, São Paulo, abr. p. 1-16. 2024. Edição especial. Trabalho apresentado no 5º Encontro Regional Norte-Nordeste de Educação em Ciência da Informação, 2023, [Salvador, BA].

**RESUMO**

Na mídia, é recorrente a presença de notícias sobre como as redes sociais e os dispositivos digitais estão integrados ao cotidiano das práticas sociais. No campo educacional, o uso das tecnologias digitais para o ensino e a aprendizagem torna-se cada vez mais rotineiro. Este texto tem por objetivo evidenciar que os ambientes virtuais interativos são espaços ideais para a aplicação da alfabetização informacional (*information literacy*) como um dos procedimentos estratégicos para o processo de aprendizagem significativa. Por tratar-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, realizou-se o levantamento bibliográfico de autores que trazem conceitos e concepções sobre *information literacy*, aprendizagem significativa, tecnologia digital e prática pedagógica em espaços interativos de cooperação e de discussão virtual, que permeiam o processo de ensino-aprendizagem, na perspectiva do mediador/educador e do aprendente/aprendiz serem os reconstrutores de conhecimento. Como resultado, decorrente da atividade pedagógica, houve considerável aceitação desses ambientes virtuais de aprendizagem e das ferramentas digitais interativas no processo de ensino-aprendizagem e a consistente produção de conhecimento para promoção do senso crítico e da autonomia do indivíduo aprendente.

**Palavras-Chave:** alfabetização informacional. aprendizagem significativa. ambientes virtuais. processos interativos.

## **ABSTRACT**

In the media, there is a recurring presence of news about how social networks and digital devices are integrated into daily social practices. In the educational field, the use of digital technologies for teaching and learning is becoming increasingly common. The purpose of this text is to demonstrate that interactive virtual environments are ideal spaces for the application of information literacy as two strategic procedures for the meaningful learning process. Because it is a qualitative research, a bibliographical survey of authors who provide ideas and concepts about information literacy, meaningful learning, digital technology, and

pedagogical practice was conducted in interactive spaces of cooperation and virtual discussion. These concepts permeate the process of teaching and learning, from the perspective of the mediator/educator and the learner/apprentice, who become reconstructors of knowledge. As a result, as a result of the pedagogical activity, the acceptance of virtual learning environments and interactive digital tools should be considered in the teaching-learning process, leading to the consistent production of knowledge that promotes critical thinking and the autonomy of the individual learner.

**Keywords:** information literacy. meaningful learning. virtual environments. interactive processes.

## RESUMEN

En los medios de comunicación, es recurrente la presencia de noticias sobre cómo las redes sociales y los dispositivos digitales están integrados en la vida cotidiana de las prácticas sociales. En el campo educativo, utilizamos cada vez más las tecnologías digitales para el aprendizaje, lo cual se vuelve cada vez más rutinario. El propósito de este texto es evidenciar que los entornos virtuales interactivos son espacios ideales para la aplicación de la alfabetización informacional (alfabetización informacional) como dos procedimientos estratégicos para el proceso de aprendizaje significativo. Debido a que se trata de una investigación de carácter cualitativo, se llevó a cabo una revisión bibliográfica de autores que presentan conceptos y concepciones sobre alfabetización informacional, aprendizaje significativo, tecnología digital y práctica pedagógica en espacios interactivos de cooperación y discusión virtual, que impregnan el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la perspectiva del mediador/educador y del aprendiz, quienes se convierten en reconstructores del conocimiento. Como resultado, como consecuencia de la actividad pedagógica, se debe considerar la aceptación de los entornos virtuales de aprendizaje y las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que

conlleva a la producció n consistente de conocimiento para promover el pensamiento crítico y la autonomía del individuo aprendiz.

**Palabras clave:** alfabetización informacional. aprendizaje significativo. entornos virtuales. procesos interactivos.

## 1 INTRODUÇÃO

Indivíduos ou grupos sociais que dominam o uso da leitura e da escrita têm habilidades necessárias para uma participação mais ativa com os outros e com o mundo que os cerca. Por conseguinte, adquirem a capacidade de interação associada às competências discursivas e cognitivas, (SOARES, 2002). Contudo é fundamental a aprendizagem crítica do conhecimento, ampliando as competências para a busca, o acesso e o uso da informação, assim como para a leitura e a escrita na perspectiva da alfabetização informacional (*information literacy*).

No mundo conectado pela rede mundial de computadores, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ganham destaque o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), seja para utilizar no Ensino tradicional ou na Modalidade à Distância (EAD), ou no acesso às bibliotecas digitais em uma sociedade da informação e do conhecimento com pluralidade de pontos de vista.

Nessa perspectiva, esses ambientes possibilitam uma circulação democrática de informações veiculadas na WEB, assim como cooperam na formação profissional e acadêmica por meios de recursos interativos. A interatividade em ambiente virtual influencia e altera o panorama

cultural, social e a difusão de códigos de comunicação, submetendo os indivíduos a novas formas de aprendizagem (CASTELLS, 1999), cujas interações em redes sociais, têm contribuído para construir conhecimento.

A pesquisa apresentada objetiva reafirmar que os ambientes virtuais interativos, associados aos procedimentos estratégicos da alfabetização informacional (*information literacy*), podem impulsionar o processo de aprendizagem significativa.

## **2. ENTRELACE DA ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL COM A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

No relatório *The information Service Environment Relationships and Priorities*, elaborado por Paul G. Zurkowski (1974) (apud CAMPELLO, 2003), pela primeira vez é citada a expressão *information literacy (IL)*. Submetido à *Commission Libraries Information Science*, o relatório sugeriu ao Governo Norte-Americano que potencializasse a utilização dos produtos informacionais disponíveis no mercado, com objetivo de solução de problemas cotidianos e aplicação no trabalho.

A discussão do tema, na Biblioteconomia, teve início nos anos 1980. Elaborado por um grupo de bibliotecários e educadores, a *American Library Association (ALA)*, publicou através do *Presential Committee on Information Literacy: Final Report* uma definição de *Information Literacy (IL)* relacionada com habilidades de informação e comunicação que causaram implicações para a sociedade, o indivíduo e

o sistema educacional. Propondo maior integração entre a sala de aula e a biblioteca, o conceito de *information literacy* foi difundido como um modelo de aprendizagem, junto com ações pedagógicas desenvolvidas nas bibliotecas foram incorporadas aos programas curriculares, diminuindo o distanciamento entre bibliotecários e educadores. (KUHLETHAU, 1987).

Nessa perspectiva, Dudziak, (2003, p. 25) afirma “o ponto importante é a integração da *information literacy* ao currículo, o que significa entendê-la não como uma disciplina isolada, autônoma e desprovida de contexto, mas sim em harmonia com o universo do aprendiz”, assim, o foco da *information literacy* ultrapassa as tecnologias da informação - ferramentas de aprendizagem- para se concentrar no ser humano e em seu processo de aprendizado.

Na literatura da Ciência da Informação (CI), ao buscar o uso do conceito de *information literacy* em diferentes pesquisas brasileiras verifica-se a utilização de termos sinônimos ou polissêmicos: literacia, letramento informacional, alfabetização informacional, competência informacional, competência em informação, entre outros. Nesse sentido, estudos no Brasil foram realizados com o propósito de entender a opção terminológica para esse conceito (GASQUE, 2012).

Espanha, Portugal, Estados Unidos e outros países demonstram tendência na tradução de *information literacy* pelo âmbito educacional, no Brasil, se identifica o termo competência informacional como o mais

usual e aplicado na CI e áreas afins. A opção por esta terminologia ficou registrada nos termos do manifesto dos Grupos de Trabalho do Seminário “Competência em Informação: cenários e tendências”, realizado em 09 de agosto de 2011 na cidade de Maceió no XXIV Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação.

Fundamental a contribuição da alfabetização informacional como estratégia para o aprendiz incorporar ao seu cotidiano, práticas pedagógicas de ‘aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser’ com competência e autonomia. Para Caregnato (2000), alfabetização informacional é o termo traduzido para *information literacy*, enquanto Campello (2003) adota os termos competência informacional e letramento informacional, cujas perspectivas colocam as bibliotecas integradas no ambiente da educação, enfatizando: treinamento de usuários; serviços especializados de mediação de leitura e referência em informação.

Alfabetização informacional indica processo contínuo de apropriação dos fundamentos conceituais, atitudes e habilidades necessárias à compreensão e interação permanente, proporcionando aprendizado ao longo da vida, sendo mais do que uma instrução para o manejo de fontes de informação. O seu objetivo, com base em padrões (Figura 1), deve permitir aos aprendizes a capacidade de encontrar, avaliar e usar a informação para resolver problemas ou tomar decisões.

**Figura 1-** Padrões da Alfabetização Informacional (*Information Literacy*)



**Fonte:** American Library Association (ALA). Elaborado pelas autoras, 2023.

A alfabetização informacional “[...] comum a todas as disciplinas, para todos os ambientes de aprendizagem, e em todos os níveis de ensino” (ACRL, 2000, p. 2), auxilia os indivíduos a construir uma estrutura cognitiva que os possibilita, assimilar conhecimento ao longo da vida e refletir sobre sua aprendizagem.

A autocompreensão do aprendizado é uma experiência que torna o aprendente/aprendiz, capaz de acessar, selecionar, avaliar e usar a informação criteriosamente. A alfabetização informacional possibilita reconhecer a necessidade da informação organizada para aplicação prática, ao tempo em que se assimila e integra a nova informação ao conhecimento pré-existente. (DUDZIAK; GABRIEL; VILLELA, 2000). Segundo Moreira (2011), a aprendizagem significativa ocorre pela interação entre conceitos relevantes estabelecidos existente na estrutura

cognitiva do aprendiz/aprendente e a nova informação adquirida no processo de aprendizagem (Figura 2).

**Figura 2** - Processo da Aprendizagem Significativa



**Fonte:** Moreira (2011). Elaborado pelas autoras (2023).

Durante essa interação, os conceitos (antigo e novo) serão modificados de uma maneira específica por cada aprendente/aprendiz. Assim, ele apreende novas informações equivalentes, transformando-as em conhecimento, tornando-se autônomo no processo de autoaprendizagem. Segundo Cagliari (2009, p. 39), “há muitas maneiras de aprender: ir à escola é apenas uma forma prática [...]” e nada impede a apropriação do conhecimento utilizando-se de outros recursos [...]”. Aquele que apreende a informação conduz seu processo de mudança com o alcance da sua formação identitária e cultural.

Os indivíduos possuem bagagens cognitiva, afetiva e atitudinal oriundas da vivência, que devem ser avaliadas para se constituírem base para novas inferências. Por outro lado, a aprendizagem deve proporcionar às pessoas novas experiências, a partir das prévias, que permitam a ligação com as subseqüentes (GASQUE, 2012, p. 73)

O conhecimento prévio do sujeito interferirá e definirá o processo de aprendizagem, ao servir de conexão para aquisição de novos saberes (AUSUBEL, 2003). Na percepção pedagógica, a aprendizagem está vinculada a um conjunto de ações realizadas pelo indivíduo para produção de saberes, que não só o constitui, mas principalmente, o modifica como sujeito. Para Nascimento, (2018, p. 40).

[...], fica claro que o conhecimento é construção constante, com base em uma aprendizagem significativa, ou seja, que faz sentido e pode ser compreendida a partir da visão de cada um e, para que haja tal significação, é necessário que os processos de aprendizagem centrem seus esforços nos sujeitos e em suas particularidades, face ao que deve ser aprendido.

A implementação da alfabetização informacional (*information literacy*) requer concepção de ensino-aprendizagem que favoreça o pensamento reflexivo e a aprendizagem significativa. Assim, solicita-se que o AVA e as ferramentas digitais não sejam descontextualizados, pois é imprescindível sua integração com a didática e a interação metodológica com o aprendente/aprendiz.

### **3 AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS PROCESSOS INTERATIVOS**

A utilização de redes sociais, mesmo que seja ainda uma discussão controversa, por diversos fatores como segurança, *fakes*, etc., desperta o interesse de pesquisadores que têm se debruçado para estudar o fenômeno do uso das redes sociais na pesquisa e na educação. Para Vilaça (2014, p. 61)

A tecnologia, especialmente os dispositivos móveis e a internet, está influenciando diversos aspectos da vida em sociedade, em outras palavras, práticas sociais de diferentes naturezas [...], o que inclui práticas discursivas e educacionais.

Concernente a essa ideia, reconhece-se, que além das fontes de informação digitais (portais, repositórios, bibliotecas, bases etc.), autorizadas pela comunidade científica, outros espaços virtuais comunicativos (*Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp*), estão sendo inseridos ao contexto pedagógico para trocas colaborativas.

Intensificado pela internet e pelas inovadoras TIC, o uso de AVA surge como avanço do processo pedagógico de ampliação do *lôcus* educacional. Semelhante às salas de aula presenciais, segundo Filatro (2008, p. 120) “os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem funcionam como o local onde se realizam as ações educacionais”, fundamentais na EAD, permitindo, além da interação com os estudantes, a disponibilização de materiais de estudos, o compartilhamento de conteúdos e de produção intelectual, cuja finalidade perpassa por ampliar a vivência da aprendizagem para além do tempo e do espaço educacional.

Além disso, entender o propósito do uso das ferramentas digitais (Quadro 1) na relação dialógica com o aprendente/aprendiz proporciona, uma nova dinâmica de ensino e redefini os métodos de aprendizagem, cuja multiplicidade de conexões e inferências educacionais de conteúdos e informações permite que o aprendente potencialize a composição da reflexão, da linguagem e do autoconhecimento.

As estratégias de ensino - aprendizagem em ambientes virtuais requer igualmente do mediador/educador o desenvolvimento de novas habilidades, domínio de interfaces e comunicação eficientes. Mas para que ocorra uma aprendizagem significativa é imprescindível

“não só que o material de aprendizagem seja potencialmente significativo (i.e., relacionável à estrutura cognitiva de maneira não-arbitrária e não-literal), mas também que o aprendiz manifeste uma disposição para relacionar o novo material de modo substantivo e não-arbitrário a sua estrutura de conhecimento”. (MOREIRA, 2011, p. 36).

**Quadro 1- Ferramentas Digitais para Facilitação do Ensino - Aprendizagem.**

Interação entre os participantes	Encontro on-line	Apresentação on-line	Repositórios	Plataformas Vídeo e Áudio	Apresentação de Slides	Murais	Questionário, Avaliação, Quiz
E-mail (Gmail) Telegram WhatsApp Skype	Google Meet Zoom Teams Skype	Plataforma tipo EAD Moodle	Google Drive OneDrive Dropbox	Youtube Anchor	Google Slide Power Point Canva Prezi	Jamboard Meet Google Plus Miro Openboard	Google Forms Mentimeter Typeform Quizalize, Quizizz, Woodlap, Kahoot, Quizlet, Classtime Plickers
Jogos	Avaliação da aprendizagem	Infográficos	Mapas mentais (colaborativos)	Mapas mentais e fluxogramas	Histórias em quadrinho	Auxiliares numa aula on-line	Quadro Branco
Flippity Wordwall	Google Forms Google Docs	Canva Power Point Word (relatórios)	Mendmeister	Miro Canva Power Point GoConqr	Canva	Mentimeter (nuvem de palavras), Quiz, Feedback etc. App; App de RA (conforme área do conhecimento) Google Earth Mapchart	Padlet Jamboard

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2023.

As estratégias de ensino e os materiais educativos para construção de conhecimento “[...], proporcionadas pelas redes eletrônicas no regime do capitalismo cognitivo situam a educação como uma força criadora de base” e, para que haja uma aprendizagem significativa que resulte na autonomia do indivíduo, exige-se o uso eficiente de ambientes virtuais interativos e da implantação de programas que tenham uma abordagem mais pedagógica que didática, onde a disseminação e uso dos ambientes virtuais e de ferramentas digitais façam vislumbrar a EAD de forma colaborativa, dinâmica e democraticamente realizável (GUIMARÃES, 2015, p. 20).

#### **4 CONTEXTUALIZAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO: OBSERVAÇÃO DO CAMPO E DOS ATORES EM AÇÃO**

A pesquisa científica consiste em um processo de construção, com possibilidades de compreender a realidade, comprovar um fato, estudar

um objeto e descrever um evento no tempo e espaço. Do mesmo modo, o investigador busca o sentido das realizações práticas em pressupostos epistemológicos e teóricos. Para Minayo, (2002, p. 17), “é a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula o pensamento e ação”.

André (1995) defende que a pesquisa qualitativa envolve o uso e a coleta de vários tipos de materiais empíricos onde o estudo de caso, juntamente com a etnografia, tem sido estratégia de destaque entre os investigadores. Desse modo, por sua natureza exploratória e descritiva, o estudo de caso procura responder às questões, ‘como’ e ‘por que’ certos fenômenos ocorrem, e como poderão ser analisados e interpretados em contexto real.

Esta investigação propôs uma prática pedagógica de 12 h., com a comunidade estudantil do curso de Especialização em Gestão de Pessoas da Universidade Federal da Bahia (UFBA). O programa didático tem como objetivo a verificação do quanto a alfabetização informacional (*information literacy*), juntamente com o uso de ambientes virtuais interativos contribuem para a aprendizagem significativa.

Precedendo a atividade prática, com 15 estudantes, foi aplicado um Questionário de Conhecimento Prévio com 10 questões e um Termo de Autorização para uso das informações. Por tratar-se de uma pesquisa ainda em andamento, para complementação dos dados tem-se

como proposta a aplicação de questionários de autoavaliação de aprendizagem dos sujeitos participantes da pesquisa, associados a relatos e diários de bordos referentes à prática pedagógica executada.

#### **4 DA APRENDIZAGEM PARA A AUTONOMIA: UMA APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO**

O processo de alfabetização informacional (*information literacy*) desperta a consciência para o estabelecimento da educação ao longo da vida, que segundo Delors (2003, p. 90-102) baseia-se em quatro pilares: “aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser”, ou seja, a contínua obtenção de novas competências na construção do conhecimento estruturado.

Na atual fase da pesquisa ficou comprovado que o processo de aprendizagem deve partir da realidade de cada aprendiz. Dos 15 participantes, 4 apresentaram dificuldades no referente ao padrão 2- Acessar eficientemente a informação- ao demonstrar “bloqueios” no processo da autoaprendizagem (aprender a aprender). Porém, 11 dos participantes alcançaram o padrão 3- Avaliar eficientemente a informação- no sentido das realizações práticas com pressupostos epistemológicos, comprovando um grau de autonomia.

Espera-se na conclusão dessa pesquisa que os relatos dos estudantes participantes da pesquisa reforcem as percepções iniciais do desconhecimento e da necessidade latente de saber utilizar com competência, habilidade e atitude os recursos informacionais e as

ferramentas digitais. Se tem como expectativa confirmar que o estudo proposto e o contexto do modelo experimental da prática educativa de ensino/aprendizagem, atendem ao propósito de comprovar como os ambientes virtuais interativos contribuem para a aprendizagem significativa associada à alfabetização informacional.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A ênfase na apropriação da informação está intrinsecamente relacionada à construção do conhecimento. Por conseguinte, adquirir saberes constitui-se em um dos elementos formadores da competência e da autonomia do indivíduo. Para incentivar a aprendizagem, considera-se relevante definir quais competências informacionais se pretende que o indivíduo assimile, pois, essa decisão promove uma melhor interação entre os conceitos antigos estabelecidos e os novos assimilados, facilitando a elaboração e a fixação do conhecimento na estrutura cognitiva do sujeito.

Posto em prática essa interação, o processo de alfabetização informacional (*information literacy*) torna-se exequível e sequencial, para que a aprendizagem significativa seja integral e o aprendente saiba usar e servir-se de informações, assim como compreenderá os procedimentos metodológicos, fundamentais a qualquer aprendizagem significativa. Para tanto, o uso de contextos virtuais interativos pelo aprendiz/aprendente, na perspectiva da alfabetização informacional (*information literacy*), exige reorientação no modo de acessar e mediar a

informação, de maneira que possa explorar estrategicamente as potencialidades das tecnologias de informação e comunicação;

## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papirus, 1995. 128 p.

ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARIES.  
**Information literacy competency standards for higher education**.  
Chicago: Chicago, Illinois: ACRL, 2000. 17 p. Disponível em:  
<http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/standards/standards.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2023.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e linguística**. São Paulo: Scipione, 2009. 192 p.

CAMPELLO, B. S. O movimento da competência informacional: uma perspectiva para o letramento informacional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 3, p. 28-37, 2003. Disponível em:  
<https://doi.org/10.1590/S0100-19652003000300004>. Acesso em: 20 jul. 2023.

CAREGNATO, S. E. O desenvolvimento de habilidades informacionais: o papel das bibliotecas universitárias no contexto da informação digital em rede. **Revista de Biblioteconomia & Comunicação**, Porto Alegre, v. 8, p. 47-55, 2000. Disponível em:

<https://cedap.ufrgs.br/xmlui/handle/20.500.11959/137>. Acesso em: 21 ago. 2023.

DELORS, J. Os quatro pilares da educação. *In: Educação: um tesouro a descobrir*. 2ed. São Paulo: Cortez, Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2003. Disponível em: [http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a\\_pdf/r\\_unesco\\_educ\\_tesouro\\_descobrir.pdf](http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf). 20 jul. 2023.

DUDZIAK, E. A. Information literacy: princípios, filosofia e prática. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 32, n. 1, maio 2003. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1016>. Acesso em: 4 ago. 2023.

DUDZIAK, E. A.; GABRIEL, M. A.; VILLELA, M. C. O. A educação de usuários de bibliotecas universitárias frente à sociedade do conhecimento e sua inserção nos novos paradigmas educacionais. *In: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS*, 11., 2000, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: UFSC, 2000. Disponível em: [https://www.bu.ufmg.br/snbu2014/anais\\_anterior/XI-SNBU/Dados/TrabLiv/t060.pdf](https://www.bu.ufmg.br/snbu2014/anais_anterior/XI-SNBU/Dados/TrabLiv/t060.pdf). Acesso em: 25 de jun. 2023

FILATRO, A. **Design Instrucional na Prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

GASQUE, K. C. G. D. **Letramento informacional**: pesquisa, reflexão e aprendizagem. Brasília: Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, 2012. 175 p. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/handle/10482/13025?locale=pt\\_BR](https://repositorio.unb.br/handle/10482/13025?locale=pt_BR). Acesso em: 12 jul. 2023.

GUIMARÃES, L. S. Os sujeitos e as subjetividades em ambientes virtuais de aprendizagem. *In: MOLLICA, M. C. M. Sujeitos em Ambientes Virtuais*. Festschriften Para Stella Maris Bortoni-ricardo. São Paulo: Parábola Editorial, 2015, p. 19-37.

KUHLTHAU, C. C. **Information skills an information society: a review of research.** Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on information resources. 1987. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=ED297740>. Acesso em: 18 jul. 2023.

MINAYO, M. C. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, Vozes, 2002.

MOREIRA M. A. Aprendizagem significativa: um conceito subjacente. **Aprendizagem Significativa em Revista/ Meaningful Learning Review.** v. 1, n. 3, p. 25-46, 2011. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/asr/?go=artigos&idEdicao=3>. Acesso em: 31 ago. 2023.

NASCIMENTO, L. S. **Informação e Educação: as origens da Information Literacy - um estudo do relatório "The Information Service Environment Relationships and Priorities"**, de Paul Zurkowski. 2018. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-03122018-153225/pt-br.php>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em: 14 jul. 2023.

VILAÇA, M. L. C. Educação, tecnologia e cibercultura: entre impactos, possibilidades e desafios. **Revista UNIABEU.** Belford Roxo, v. 7, n. 16 maio/ago. 2014. Disponível em: [https://uniabeu.edu.br/publica/RU/article/view/1423/pdf\\_99](https://uniabeu.edu.br/publica/RU/article/view/1423/pdf_99). Acesso em: 28 jul. 2023.

