

**PRÁTICAS DESPLUGADAS E  
PENSAMENTO  
COMPUTACIONAL PARA  
RESOLUÇÃO DE  
SITUAÇÕES-PROBLEMA  
NAS SALAS DE AULA**

**UNPLUGGED PRACTICES AND COMPUTATIONAL THINKING FOR SOLVING  
PROBLEM SITUATIONS IN THE CLASSROOM**

Ciências Humanas • 29/05/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/779933370](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/779933370)

---

Karla Dayanne Braga Abreu Aguiar<sup>1</sup>

Tyciana Vasconcelos Batalha<sup>2</sup>

Keyne Conceição Marques Silva<sup>3</sup>

Niedson Brendon Ribeiro Dourado<sup>4</sup>

Ediciane Diniz Pavão Carvalho<sup>5</sup>

Lusimar Pereira<sup>6</sup>

Andréia de Sousa Marques Oliveira<sup>7</sup>

Francisca Silva de Andrade<sup>8</sup>

Fernanda Sousa Santos Ferraz<sup>9</sup>

---

## RESUMO

O presente artigo discute a implementação das práticas desplugadas no Ciclo de Alfabetização, fundamentadas nos eixos da BNCC Computação, com foco no desenvolvimento do pensamento computacional e na resolução de situações-problema em sala de aula. A pesquisa parte da compreensão de que a integração entre alfabetização, cultura e pensamento computacional pode contribuir para a formação crítica e criativa dos estudantes, mesmo em contextos escolares marcados por limitações de infraestrutura tecnológica. O objetivo geral consistiu em promover a compreensão e a aplicação de atividades desplugadas como estratégia pedagógica capaz de fortalecer o raciocínio lógico, a autonomia e a resolução de problemas no processo de alfabetização. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa, realizada com 10 professores de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de São Luís, Maranhão. Como instrumentos de coleta de dados utilizamos de rodas de conversa, oficinas pedagógicas e aplicação de atividades baseadas em metodologias ativas, especialmente Estações Rotativas. Os resultados evidenciam que as práticas desplugadas favorecem aprendizagens significativas, estimulam o protagonismo estudantil e possibilitam o desenvolvimento do pensamento computacional sem depender exclusivamente de dispositivos digitais. Além disso, a pesquisa revelou que, apesar das dificuldades relacionadas à formação docente e ao acesso às tecnologias, as atividades desplugadas representam uma alternativa inclusiva e viável para integrar a computação ao contexto da alfabetização. Concluímos que a articulação entre alfabetização, letramento digital e pensamento computacional amplia as possibilidades pedagógicas e contribui para uma educação mais crítica, colaborativa e alinhada às demandas da cultura digital contemporânea.

**Palavras-chave:** BNCC Computação; Atividades Desplugadas; Formação Docente; Letramento Digital.

## **ABSTRACT**

This article discusses the implementation of unplugged practices in the Literacy Cycle, based on the axes of the BNCC (Brazilian National Curriculum Base) Computing, focusing on the development of computational thinking and problem-solving in the classroom. The research stems from the understanding that the integration of literacy, culture, and computational thinking can contribute to the critical and creative development of students, even in school contexts marked by limitations in technological infrastructure. The general objective was to promote the understanding and application of unplugged activities as a pedagogical strategy capable of strengthening logical reasoning, autonomy, and problem-solving in the literacy process. Methodologically, this is a qualitative action research study, conducted with 10 teachers from the 1st and 2nd grades of elementary school in a public school in São Luís, Maranhão. Data collection instruments included discussion circles, pedagogical workshops, and the application of activities based on active methodologies, especially Rotating Stations. The results show that unplugged practices promote meaningful learning, encourage student protagonism, and enable the development of computational thinking without relying exclusively on digital devices. Furthermore, the research revealed that, despite the difficulties related to teacher training and access to technologies, unplugged activities represent an inclusive and viable alternative for integrating computing into the context of literacy. We conclude that the articulation between literacy, digital literacy, and computational thinking expands pedagogical possibilities and contributes to a more critical, collaborative education aligned with the demands of

contemporary digital culture.

**Keywords:** BNCC Computing; Unplugged Activities; Teacher Training; Digital Literacy.

## 1. INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias digitais tem se tornado cada vez mais frequente no ambiente escolar, dado os avanços tecnológicos da contemporaneidade. O advento da Pandemia de Covid-19 apresentou um outro olhar quanto ao formato das aulas e o desenvolvimento de atividades, especialmente nas turmas de alfabetização do Ensino Fundamental. De acordo com a BNCC Computação (2022), documento complementar, que prevê a implementação até o ano de 2026 nas escolas da Educação Básica, há um papel relevante no sentido de iniciar reflexões sobre o uso dos recursos digitais durante as aulas.

Ainda há um certo receio quando o assunto é tecnologia na escola, pois imaginam-se aulas fantásticas, recursos difíceis de manusear e performances alegóricas. Longe disso, o que a escola busca, ao atualizar-se com o documento da BNCC Computação, é promover o desenvolvimento das competências digitais e do pensamento computacional, preparando os estudantes para atuar de forma crítica, criativa e responsável no mundo digital.

*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 disseminar informações e produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018, p.11).*

A própria BNCC, pensando no contexto das diversas escolas e professores, traz uma proposta para o desenvolvimento de atividades no Ciclo de Alfabetização que contempla as práticas plugadas e as desplugadas, baseada nos eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. As práticas plugadas são realizadas com o uso de computadores, tablets, celulares e outros dispositivos tecnológicos, entre hardwares e softwares que possibilitam aos estudantes vivenciar experiências de aprendizagem interativas e cheias de significado. As práticas desplugadas promovem a exploração e o entendimento de atividades que desenvolvam o pensamento computacional sem recursos tecnológicos, utilizando atividades interdisciplinares com materiais presentes na sala de aula, fazendo com que o estudante atue reflexivamente no mundo digital e esteja preparado para interagir com a cultura digital.

Neste aspecto, o Pensamento computacional, definido pelo parecer CNE/CEB nº2 de 17/02/2022 instituiu que este eixo se refere à capacidade de “compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma

metódica e sistemática” (Brasil, 2025). Mas de que modo pode-se apresentar o pensamento computacional nas escolas, visto que as realidades divergem quanto aos aparatos necessários para sua execução? Pensando na desmistificação dos fundamentos da computação, lançou-se mão de um compendio de práticas desplugadas possíveis. O importante é apresentar atividades capazes de desenvolver a habilidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando os princípios do pensamento computacional e fazendo com que os estudantes aprimorem seu pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

Muitas vezes, sem perceber, os estudantes já vivenciam o pensamento computacional, pois, ao fazer uma busca na internet, no acesso ao dispositivo digital ou mesmo ao adentrar nas redes sociais, o estudante faz uso da construção da cidadania digital ativa, pois é capaz de intervir e criar soluções computacionais, uma vez que, desde muito pequeno já manuseiam estes recursos. Assim, entender o funcionamento deste pensamento computacional por meio das atividades desplugadas é o cerne desta proposta, afinal, “evidencia-se que, neste eixo não se pretende que os estudantes tenham um conhecimento aprofundado sobre as diferentes tecnologias, mas espera-se que elas compreendam os conceitos e consigam relacioná-los em vivência prática” (Aguiar *et. al*, 2026, p.227).

Por meio dessas práticas, os estudantes utilizam a tecnologia de maneira educativa e começam a compreender sua lógica de funcionamento, desenvolvendo habilidades como resolução de problemas, organização de ideias, criação e colaboração, estando ou não plugados, garantindo a segurança dos recursos e conteúdo que são vivenciados na escola.

O questionamento central desta pesquisa é: Como desenvolver o pensamento computacional por meio de atividades desplugadas no processo de alfabetização? Considera-se as dificuldades de acesso às ferramentas tecnológicas persistentes em muitas escolas da Educação Básica e entende-se que as atividades desplugadas podem ser garantidas com um planejamento baseado nas habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes, de acordo com a criatividade do professor em sala. Já as atividades plugadas, no contexto da alfabetização, podem ser consideradas entraves para o docente que não tem como explorar o uso de aplicativos educativos, jogos digitais, plataformas de leitura, produção de textos digitais, criação de histórias interativas, desenhos digitais e atividades de programação em blocos.

O objetivo geral desta pesquisa é promover a compreensão e a aplicação de atividades desplugadas fortalecendo o desenvolvimento do pensamento computacional no Ciclo de Alfabetização. Como objetivos específicos buscou-se: compreender a aplicação das atividades plugadas e desplugadas em ambiente escolar como forma de enriquecimento das práticas pedagógicas e garantir a efetivação das diversas possibilidades com atividades desplugadas para as salas de alfabetização.

Os autores que respaldam esta pesquisa são: Divino (2023), Mendes (2021), Moura (2021), Frade (2018), Yalniz (2025) e Wilson (2013), além de outros teóricos que fortalecem o debate entre tecnologia e educação e os documentos que normalizam e fundamentam a implementação das Tecnologias Educacionais na Educação Básica.

## **2. PRÁTICAS DESPLUGADAS E LETRAMENTO DIGITAL**

Observa-se a relevância da cultura digital no incentivo ao uso ético e responsável das tecnologias. Nesse cenário, o professor assume o papel de mediador, orientando os estudantes quanto à segurança digital, à comunicação respeitosa e ao uso consciente das ferramentas tecnológicas. Quanto às atividades desplugadas nas salas de alfabetização, questão principal desta pesquisa, elas visam à promoção aprendizagens significativas sem a necessidade do uso de recursos tecnológicos digitais. Essas práticas valorizam a interação, o movimento, a ludicidade e a participação ativa das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e acessível. A competência 6 da BNCC Computação (2022, p.11) destaca que é necessário:

*Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.*

No ciclo de alfabetização, os estudantes estão imersos nas descobertas referente ao mundo letrado, por isso, buscou-se apresentar a base do pensamento computacional, por meio de atividades desplugadas, para que interagissem de maneira lúdica e

criativa com os fundamentos das práticas digitais que já possuem. Trata-se do letramento digital, tal qual, afirma Soares (2022, p.32), que por ser um conceito complexo e diversificado, o letramento fundamenta “as práticas sociais que envolvem a escrita em diferentes contextos- na família, no trabalho, na igreja, nas mídias impressas ou digitais, em grupos sociais com diferentes valores e comportamentos de interação”.

Para tanto, a alfabetização e o acesso aos conteúdos digitais constituem processos fundamentais para a inserção social, cultural e educacional do indivíduo, representando a base sobre a qual se constroem as demais aprendizagens.

No contexto da alfabetização, as atividades desplugadas possibilitam o desenvolvimento de habilidades essenciais, como atenção, raciocínio lógico, organização do pensamento, resolução de problemas e linguagem oral e escrita. Jogos de sequência, brincadeiras com letras e sílabas, parlendas, desafios de organização, dramatizações e atividades corporais são exemplos que estimulam a construção do conhecimento de forma concreta e significativa.

Além disso, essas atividades favorecem o desenvolvimento do pensamento computacional de maneira intuitiva, trabalhando conceitos como sequência, planejamento, estratégia e tomada de decisões, mesmo sem o uso de computadores. O estudante aprende fazendo, experimentando e colaborando com os colegas, o que fortalece habilidades socioemocionais como cooperação, autonomia e respeito.

A alfabetização é multidimensional e entrelaça fatores linguísticos, cognitivos, sociais e pedagógicos. Relatos de pesquisas mostram

que dificuldades recorrentes de aprendizagem estão ligadas tanto ao desempenho individual quanto às condições de trabalho docente, às políticas públicas e ao acesso desigual a recursos pedagógicos (Divino, 2023; Moura, 2021).

Nas salas de alfabetização, o uso de atividades desplugadas contribui diretamente para a inclusão, pois todos os estudantes podem participar independentemente do acesso à tecnologia. Freire (2001) recorda que alfabetizar significa também politizar, possibilitando ao indivíduo compreender o mundo em sua dimensão histórica e social. Nessa perspectiva, a alfabetização transcende a dimensão técnica e torna-se um ato de libertação ao promover a consciência crítica e a autonomia dos sujeitos.

Para tanto, o uso de atividades plugadas e desplugadas permite que o professor explore diferentes formas de ensinar, respeitando os ritmos de aprendizagem e tornando o ambiente escolar mais acolhedor. Aproveitando o ensejo, destaca-se o uso das metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e a Sala de Aula Invertida, que contribuem de forma desplugada para tornar o estudante protagonista da própria aprendizagem, estimulando sua participação, reflexão e colaboração (Ferreira, 2025).

A integração dos eixos da BNCC Computação ao processo de alfabetização pode reduzir barreiras de acesso e promover práticas mais inclusivas. No entanto, há evidências de que desigualdades persistem, principalmente relacionadas à infraestrutura escolar e à formação docente (Mendes, 2021; Marques, 2023). Por isso, esta pesquisa valoriza as experiências desplugadas: elas demonstram que aprender não depende exclusivamente da tecnologia digital,

mas da intencionalidade pedagógica. Quando bem planejadas, elas ampliam as possibilidades de ensino e tornam a alfabetização mais criativa, desafiadora e, ao mesmo tempo, prazerosa.

### **3. METODOLOGIA**

Esta investigação caracteriza-se como uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa, visto que busca observar e intervir sobre a prática pedagógica no contexto da alfabetização. O estudo foi realizado por professoras-pesquisadoras junto ao grupo de dez docentes regentes das turmas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública em São Luís - Maranhão.

A escolha por esse público-alvo justifica-se pela necessidade de compreender os desafios para desenvolver o pensamento computacional por meio de atividades desplugadas no processo de alfabetização, momento em que as bases do raciocínio lógico e da alfabetização linguística são consolidadas. O corpus de análise foi construído por meio de observações participantes, registros em diários de campo e questionários semiestruturados, focando nas atividades desplugadas, com um planejamento criterioso, alinhado a objetivos claros e uma metodologia que aponte caminhos possíveis dentro da realidade escolar. Nesse sentido, compreende-se que não basta inserir tecnologias ou conceitos computacionais em sala de aula de forma isolada: é preciso avaliar de que maneira essas estratégias contribuem para desenvolver competências de leitura, escrita, interpretação, raciocínio lógico e pensamento crítico (Bauer, 2021).

Esse desafio reforça a necessidade de pesquisas que articulem fundamentos teóricos da alfabetização a experiências inovadoras de

ensino (Yalniz et al., 2025). Assim, o equilíbrio entre recursos plugados e desplugados pode derrubar barreiras de infraestrutura, garantindo que o direito à cultura digital seja efetivado mesmo em contextos de vulnerabilidade tecnológica.

#### **4. EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS**

Para iniciar a pesquisa, foi realizada uma roda de conversa entre as professoras-pesquisadoras e os docentes participantes que atuam no ciclo de alfabetização. Nesse momento, em que foram discutidas as categorias que compõem o documento BNCC Computação, bem como seus eixos estruturantes. Além disso, abordaram-se os Objetos de Aprendizagem, habilidades e os exemplos de aplicação nos formatos plugados e desplugados já previstos no documento complementar.

Este momento de introdução foi importante para que os professores voluntários expressarem as suas dúvidas, a ausência de familiaridade com o documento apresentado. Contudo, permitiu também que reconhecessem que muitos temas e propostas pedagógicas apresentados já estiveram presentes nas salas de aula em que atuam, pois envolvem os temas que circulam com facilidade pela sociedade através das redes sociais, como exemplo o cuidado com a circulação de fake news, cyberbullying, compartilhamento de dados pessoais ou de terceiros, exposição em excesso às telas, entre outros.

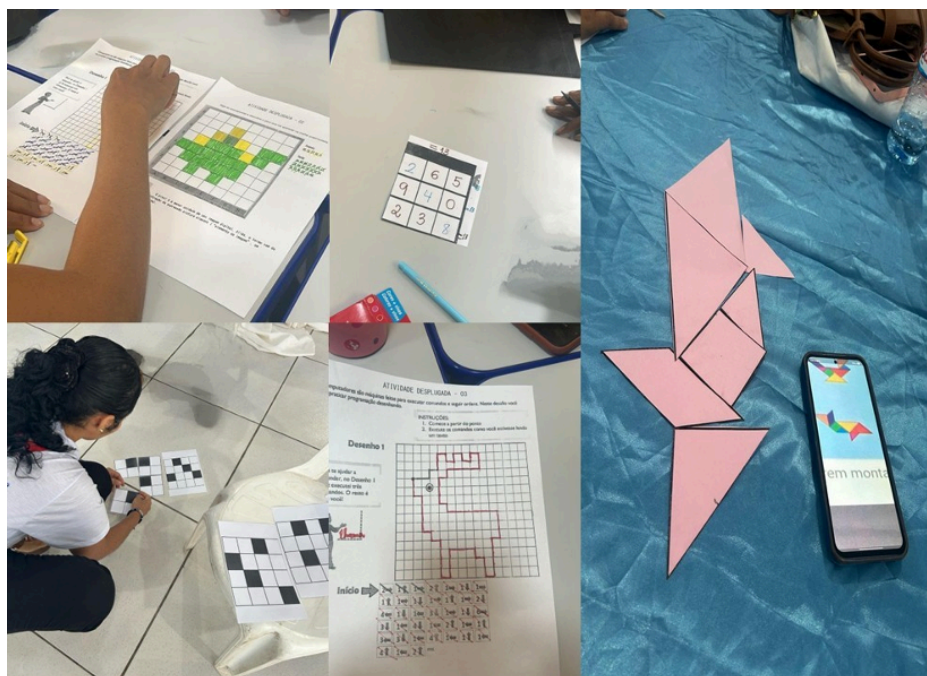
No segundo momento da pesquisa, os professores puderam experimentar atividades plugadas voltadas para crianças do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental que atendessem às habilidades dos componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, associados às habilidades da Computação, exercitando possibilidade

de aplicação dessas ferramentas como facilitadoras no processo de aprendizagem. Como recurso para esse momento de prática foram explorados jogos realizados a partir da literatura infantil “A menina da cabeça quadrada” de Emília Nuñez (2017), texto que apresenta de forma lúdica às crianças a necessidade de buscar brincadeiras e atividades cotidianas que não estejam vinculadas somente ao uso de telas, além de alertar através de uma analogia ao formato da cabeça da personagem principal, Cecília, seus irmãos e amigos, os riscos do uso excessivo dos aparelhos eletrônicos, observando que,

*O uso de tecnologias educacionais digitais na alfabetização e no letramento de crianças em processo inicial de alfabetização insere-se em um contexto social e educacional no qual o acesso a esse tipo de tecnologia torna-se cada vez mais democrático. Dos espaços domésticos de famílias menos favorecidas economicamente aos espaços escolares, menos ou mais periféricos, os computadores e outros dispositivos – ou suportes – digitais (tablets, telefones e outros) com acesso à internet estão mais acessíveis às crianças desde a mais tenra idade (Frade, 2018, p.15).*

Por fim, os docentes participaram de uma oficina de Estações Rotativas com Atividades Desplugadas, em que foi possível exercitar, principalmente, habilidades do eixo Pensamento Computacional, como podemos observar nas imagens abaixo:

**Figura 1:** Atividades desplugadas realizadas com os professores-participantes



**Fonte:** Arquivo Pessoal das Autoras (2026)

À medida que as estações eram apresentadas e vivenciadas pelos professores, mais familiaridade eles iam adquirindo com o próprio conceito de Pensamento Computacional.

*O pensamento computacional é uma distinta capacidade criativa, crítica e estratégica humana de saber utilizar os fundamentos da Computação nas mais diversas áreas do conhecimento, com a finalidade de identificar e resolver problemas colaborativamente através de passos claros de tal forma que uma pessoa ou uma máquina possam executá-los eficazmente (Brackmann, 2017, p.29).*

Ao explorar diversas possibilidades, os docentes verbalizavam situações práticas em que poderiam aplicar as atividades. Dessa

forma, após as vivências os professores, divididos em duplas produtivas, tiveram a oportunidade de elaborar um plano de aula com a utilização de um dos jogos vivenciados, demonstrando a sua compreensão e aprendizado com esse momento de debate e prática com as atividades desplugadas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A análise da participação dos professores em todas as etapas propostas durante a aplicação da pesquisa, permitiu identificar que o desafio central para a educação não é apenas a introdução das tecnologias em sala de aula, mas a criação de condições pedagógicas que favoreçam a construção de competências quanto à memória, à atenção e ao raciocínio lógico. Os principais achados revelaram que a alfabetização digital constitui hoje um requisito indispensável à formação cidadã, contudo, limitações persistem, como as desigualdades no acesso às tecnologias e a carência de formação docente orientada para o uso pedagógico de recursos digitais.

Quando integradas ao planejamento pedagógico, as tecnologias digitais ampliam as possibilidades de ensino, tornando as aulas mais dinâmicas e motivadoras. As atividades desplugadas contribuem para o protagonismo estudantil, estimulam a criatividade e favorecem a aprendizagem colaborativa, conectando o conhecimento escolar às práticas sociais contemporâneas sendo recursos essenciais para o debate sobre o pensamento computacional.

Dessa forma, trabalhar com tecnologias em sala de aula, conforme orienta a BNCC Computação, significa ir além do simples uso de

equipamentos. Trata-se de promover experiências educativas que desenvolvam autonomia, pensamento crítico e competências necessárias para que os estudantes participem ativamente da sociedade digital.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AGUIAR, K. D. A. et. al. Implementação da BNCC computação na escola: avanços e desafios que se revelam no caminho. In: SOUZA, E. S. R. de. **Perspectivas em Pesquisa: Educação**, Volume 2. Belém: Worges, 2026, p. 222-235.

BRACKMANN, Christian Puhlmann. **Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica**. Tese de doutorado defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Brasília: MEC, 2017/2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC – Computação: complemento à Base Nacional Comum Curricular**, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Educação Digital e Midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas**, 2025.

DIVINO, Jéssica de Marins Rodrigues. **Alfabetização e letramento: crianças com dificuldades de aprendizagem em leitura e escrita**. 2023. 98 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro.

FERREIRA, Edilson Trancoso. **Gestão da sala de aula e metodologias ativas:** transformações no fazer docente. Educação & Inovação, v. 1, n. 1, p. 1-11, jun. 2025. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/5>.

Acesso em: 3 jul. 2025.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Tecnologias Digitais na Alfabetização:** o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. Belo Horizonte: UFMG/FaE/Ceale, 2018.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Educação. **Documento Curricular do Território Maranhense:** para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. São Luís: SEDUC-MA, 2019.

MARQUES, Marcela de Fátima Fernandes. **A recomposição do processo de alfabetização no segundo segmento com ensino fundamental, através de práticas antirracistas com o auxílio de tecnologias digitais na educação.** 2023. 112f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais da Educação) – Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro.

MENDES, Luciana. **O desafio da alfabetização sob a perspectiva do letramento em tempos de pandemia.** 2021. 213 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade de Brasília. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/43279>.

MOURA, Daniela Amélia de. **Concepção de alfabetização dos cadernos de formação docente do Pacto Nacional pela**

**Alfabetização na Idade Certa** – PNAIC. 2021. 96 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia.

NICOLAU, Marcos. **Ludoaprendizagem desplugada:** pensamento computacional com jogos de tabuleiro no ensino fundamental. João Pessoa: Idea, 2021.

NUÑEZ, Emília. A menina da cabeça quadrada. Ilustrações de Bruna Assis Brasil. 1. ed. [São Paulo]: Tibi, 2017. 34 p

SOARES, M. **Alfaletrar:** toda criança pode aprender ler e escrever. 1ed. 4 imp. São Paulo: Contexto, 2022.

WILSON, Carolyn et all. **Alfabetização midiática e informacional:** currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013. 194 p.

YALNIZ, Hacer; ADA, Dilcen Güleser; BILIŞLI, Yasemin; ÖZKARA, Yasin; YILDIRIM, Fatih Serdar; SAY, Serkan. Digital literacy's role as a mediator in the impact of e-health literacy on sexual health literacy. **Heliyon**, v. 11, n. 9, 2025, e43304. ISSN 2405-8440. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844025016883>. Acesso em: 17 ago. 2025.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação. Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB). Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>2</sup> Mestre em Educação. Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB). Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>3</sup> Mestranda em Processos e Tecnologias Educacionais pelo ProfEducaTec/UEMA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>4</sup> Mestrando em Processos e Tecnologias Educacionais pelo ProfEducatec/Uema. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>5</sup> Mestranda em Processos e Tecnologias Educacionais pelo ProfEducatec/Uema. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>6</sup> Mestranda em Gestão da Educação Básica PPGEEB UFMA. e-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>7</sup> Mestra em Educação - PPGE/UEMA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>8</sup> Mestra em Tecnologias Emergentes na Educação/MUST. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)

<sup>9</sup> Mestre em Educação - PPGEEB/UFMA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail.](#)