

“PESQUISARCOM” COM CRIANÇAS AUTISTAS SOBRE MÍDIAS DIGITAIS

Henrique de Lima Baena da Silva ¹

Karina Marcon ²

Solange Cristina da Silva ³

RESUMO

O presente artigo tem como intenção apresentar os resultados parciais de uma pesquisa em desenvolvimento, que traz como objetivo principal a promoção do uso das mídias digitais pelas crianças autistas para a construção de conteúdo digital no YouTube, em uma perspectiva digital de colaboração, participação e autoria. É notável o quanto as tecnologias digitais fazem parte do universo das crianças, em especial, o YouTube. Além disso, é indagável a influência que essas plataformas têm na vida desses jovens. Neste contexto tão representativo, levanta-se a seguinte problemática: As crianças têm consciência sobre a propagação de notícias falsas nos vídeos do YouTube? A metodologia aplicada foi uma pesquisa bibliográfica aliada à pesquisa participante e inspirada no PesquisARCOM, que consiste no envolvimento do público pesquisado também como partícipes e coautores da pesquisa, apostando em uma metodologia de construção compartilhada e atribuindo protagonismo a eles. Para responder à questão norteadora do trabalho, uma entrevista estruturada com as crianças mostrou-se necessária, assim como uma análise sistemática dos vídeos reunidos. Na intenção de disseminar informações acerca das *fake news* para o público infante-juvenil, um vídeo construído em conjunto com as crianças autistas resultou em um produto educacional oriundo da pesquisa. Nos resultados preliminares, destacam-se: aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa; entrevista com 7 crianças autistas do 4º e 5º ano de uma escola municipal de Araquari/SC e construção do produto educacional (vídeo informativo a respeito das *fake news*).

Palavras-chave: Autismo, Inclusão Digital, Educação Inclusiva, PesquisARCOM, YouTube.

INTRODUÇÃO

É significativa a presença das Tecnologias Digitais de Rede (TDR) no mundo globalizado e no cotidiano das pessoas. De modo geral, utilizam-se os recursos digitais praticamente para tudo: trabalho, socialização, escolarização, recreação, entre outros. Diante disso, encontram-se as crianças, que também fazem parte deste universo tecnológico e utilizam

¹ Mestrando do Curso de Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - SC, 08452064942@edu.udesc.br;

² Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Professora Associada da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - SC, karina.marcon@udesc.br;

³ Doutora em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Professora da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - SC, solange.silva@udesc.br;

esses recursos para lazer e diversão. Devido a tanta representatividade, não há como desvincular o contexto escolar das TDR disponíveis. Vale ressaltar, também, que esta relação foi potencializada com a chegada da pandemia da COVID-19, que transformou o cenário educacional no Brasil diante do isolamento social ocorrido em função das medidas sociais vigentes.

Em função disso, é cada vez mais notável o tempo que crianças e adultos dispõem nas plataformas e mídias digitais. No âmbito educativo, parece imperativo compreender de que forma essas crianças têm se apropriado das tecnologias digitais de rede, e os usos que têm feito delas.

Vale ressaltar que a presente pesquisa intitulada como "Crianças autistas e mídias digitais: a produção de conteúdo no YouTube" está sendo desenvolvida diante do contexto pandêmico da COVID-19, o que influenciou a escolha do tema devido à massividade das mídias digitais em todos os âmbitos da sociedade.

As crianças autistas, também inseridas neste contexto, são partícipes do estudo realizado na presente pesquisa, que tem o objetivo geral de promover o uso das mídias digitais pelas crianças autistas para a construção de conteúdo digital no YouTube. O universo de pesquisa a Escola Municipal Francisco Jablonsky, situada no Município de Araquari – Santa Catarina, local onde o pesquisador atua como professor de inglês nos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

A partir disto, neste artigo nos propusemos a apresentar os resultados parciais desta pesquisa em desenvolvimento, que traz como objetivo principal a promoção do uso das mídias digitais pelas crianças autistas para a construção de conteúdo digital no YouTube, em uma perspectiva digital de colaboração, participação e autoria. A inclusão das crianças autistas na pesquisa mostrou-se relevante para atribuir protagonismo a elas, que algumas vezes são excluídas de atividades escolares. Como desenvolvimento da pesquisa, mostrou-se necessário analisar quais conteúdos essas crianças estão consumindo na internet, visto que o ambiente é rodeado de aspectos que podem influenciar no comportamento das pessoas, tais como ideologias, discursos de ódio e *fake news*. Devido a isso, atribui-se relevância uma discussão sobre inclusão digital, em uma perspectiva crítica de participação, autoria e coautoria, que vai ao encontro direto com o produto educacional oriundo da pesquisa: criação de conteúdo para o YouTube, tudo isso em uma perspectiva metodológica que envolve o “PesquisarCom” as crianças, movimento colaborativo que será apresentado a seguir.

METODOLOGIA

Inicialmente, vale destacar que essa pesquisa já foi aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), por meio da Plataforma Brasil, com o parecer consubstanciado nº 56508422.6.0000.0118.

Antes de iniciar a pesquisa, com o objetivo de trazer dados e conhecer as produções científicas produzidas na academia sobre o assunto até então, uma Revisão Narrativa da Literatura na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) mostrou-se necessária. Foram encontrados 12 resultados utilizando os descritores: “autismo AND mídias”, “autismo AND Youtube AND educação”, “autismo AND *fake News*”. Após as leituras, percebeu-se que as dissertações não traziam conteúdos que respondessem à pergunta de pesquisa, o que configura que o trabalho possui indícios de ineditismo e descobertas referente ao assunto.

Para descrever os encaminhamentos metodológicos da pesquisa, de abordagem qualitativa, apoiamo-nos em Gerhardt e Silveira (2009, p. 32):

As características da pesquisa qualitativa são: objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências.

A Pesquisa Participante, como procedimento técnico orientador, coloca o pesquisador e os membros da pesquisa em um processo de construção mútua. De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 67), esse tipo de pesquisa “caracteriza-se pela interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas. A descoberta do universo vivido pela população implica compreender, numa perspectiva interna, o ponto de vista dos indivíduos e dos grupos acerca das situações que vivem”.

Pensando nas etapas da pesquisa, o primeiro passo foi uma entrevista estruturada com os participantes de forma individual, previamente autorizados pelos responsáveis. Essa etapa mostrou-se necessária para verificar se os conteúdos trazidos por eles há propagação de *fake news* ou não, assim como outros assuntos relevantes. Para gravar a entrevista, o pesquisador utilizou o telefone celular.

A técnica de interpretação de análise escolhida foi a análise temática, que também é um tipo de análise de conteúdo. Quando as entrevistas foram finalizadas, o pesquisador fez a transcrição e selecionou os temas de análise. Braun e Clarke (2014, ps. 16 - 25) sintetizam as fases para análise temática: 1) familiarizando-se com os dados: transcrição e leitura minuciosa do material; 2) geração de códigos iniciais: identificar os aspectos que possam formar a base de padrões repetidos (temas); 3) procura por temas: classificar os temas em potencial; 4) revisão de dados: verificar se existe mesmo um padrão para cada tema; 5) definição e nomeação temas: descrever a “história” por trás de cada dado; 6) produção do relatório: análise final e redação do relatório.

A última etapa da pesquisa é a criação do produto educacional com as crianças autistas participantes da pesquisa, utilizando o programa *Powtoon* para montar a animação sobre as *fake news*. As fases para elaboração do produto educacional serão: 1) criação do roteiro da animação em conjunto com as crianças; 2) criação da animação em duplas devido à limitação de espaço e computadores; 3) gravação das vozes dos personagens; 4) socialização do vídeo pronto com todas as crianças e *feedback*.

Marcia Moraes (2010) defende uma proposta de pesquisa chamada PesquisadorCOM, que está relacionada também com a Pesquisa Participante. Essa proposta foi inspirada em todo o processo da pesquisa e mais especificamente na construção do produto educacional, que envolveu as crianças autistas de maneira ativa. Ferreira e Moraes (2016) explicam essa relação entre o pesquisador e os sujeitos da pesquisa:

O pesquisar com implica em compreender o interlocutor da pesquisa como aquele que é necessariamente coautor irrefutável de todo o processo de produção de conhecimento que está posto em ação. Tal postura impulsiona um modo outro de estar no campo, modo não hierarquizado, mas preocupado no estar em sintonia *com* os interesses/desejos de todos os envolvidos. Isso não significa que a outridade do pesquisador desapareça, mas embasa um modo outro de ocupar este lugar, que não perde de vista a alteridade que une pesquisador e interlocutores, e que aposta numa produção de conhecimento *compartilhada* (FERREIRA; MORAES; 2016, p. 190).

Diante do exposto, a técnica da Pesquisa Participante inspirado no PesquisadorCOM, permite ao pesquisador conceder o protagonismo às crianças autistas no processo de construção do vídeo e, para justificar e atribuir relevância às escolhas metodológicas, o próximo item traz discussões relevantes acerca dos assuntos apoiado em referências teóricas que fortalecem a importância e relevância da pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

A intenção, na pesquisa em desenvolvimento, está em atribuir protagonismo às crianças autistas. Dessa forma, necessita-se que a educação especial seja trabalhada sob a perspectiva da educação inclusiva: essas crianças precisam ser mais acolhidas; a escola precisa ser heterogênea e não homogênea; o ambiente multicultural precisa ser respeitado. Essas crianças precisam ter garantia de aprendizagem e as barreiras do preconceito precisam ser eliminadas, tirando-lhes esse estigma de incapazes ou limitados.

Educação Inclusiva não consiste apenas em matricular o aluno com deficiência em escola ou turma regular como um espaço de convivência para desenvolver sua ‘socialização’. A inclusão escolar só é significativa se proporcionar o ingresso e permanência do aluno na escola com aproveitamento acadêmico, e isso só ocorrerá a partir da atenção às suas peculiaridades de aprendizagem e desenvolvimento. (GLAT; PLETSCH; FONTES, 2007, p. 344).

Partindo do princípio de que a educação inclusiva seja fundamental para a formação da pessoa com deficiência, o modelo social da deficiência traz contribuições para compreender o autismo, contrapondo-se a uma visão biomédica voltada a uma perspectiva de correção de corpos atípicos, na proposição da eliminação de barreiras sociais e soluções com respeito a diversidade humana. Dessa forma, a deficiência passa a ser encarada como uma variabilidade e expressão da natureza humana (DINIZ, 2007).

Essa perspectiva evidencia as preferências dos autores em teorias humanizadas a respeito de assuntos relacionados às pessoas com deficiências. Além disso, mostra-se relevante para fortalecer o movimento de combate ao capacitismo. Portanto, esse olhar dos autores coloca as crianças autistas – partícipes da pesquisa – como sujeitos em igualdade às crianças sem deficiência, compreendendo que elas também interagem e têm acesso às mídias digitais da mesma forma. Isso é resultado de uma sociedade globalizada cada vez mais conectada, chamada por Lemos (2003) de Cibercultura. De acordo com o autor, a cibercultura “é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais” (LEMOS, 2003 p. 1). O autor aponta que essa nova cultura quebra a configuração de espaço e tempo que conhecíamos até então, evidenciando um padrão imediatista, com as mensagens instantâneas, por exemplo, ou as transmissões de áudio e vídeo em tempo real. Dessa forma, a informação chega de forma mais rápida e, conseqüentemente, o conhecimento (ou, em alguns casos, a desinformação, principalmente com a propagação das *fake news*, que é o tema principal para criação do produto educacional).



Estarmos inseridos em um contexto de cibercultura não significa estarmos vivenciado um processo de inclusão digital. Em geral, as crianças sabem entrar na internet, realizar pesquisas, jogar os mais variados games, assistir vídeos no YouTube ou TikTok e navegar pelas redes sociais, apropriando-se das TDR muitas vezes em uma perspectiva de passividade (o que não invalida o potencial interativo com esses recursos digitais), mas se não houver uma participação ativa do usuário como produtor de conteúdo, não há uma inclusão digital de fato, pois nessa perspectiva de passividade “o indivíduo se apropria dessas tecnologias de forma acrítica, e não como um participante ativo de tal processo que precisa ser modificado” (MARCON, 2008, p. 27). Quando o sujeito assume um papel de protagonismo diante das redes, ele acaba “assumindo, diante dessa lógica, um papel de agente ativo na construção do conhecimento, partindo de uma dinâmica de autoria, colaboração e participação.” (MARCON, 2008, p. 33).

Pretto e Bonilla afirmam que “percebe-se ainda muito forte na escola concepções de educação próprias do modelo cartesiano, linear, desvinculado das linguagens presentes na sociedade” (2015, p. 511). Para justificar a importância do trabalho pedagógico do professor em garantir inclusão digital dos alunos, Bonilla (2010, p. 3) afirma que os professores devem possibilitar aos alunos uma perspectiva digital de “produção de conteúdos, da colaboração, da autoria e co-autoria”, tirando-os de um lugar de passividade (consumidores) para sujeitos ativos capazes de “gerar as transformações necessárias às suas demandas sociais, culturais e políticas” (BONILLA, 2010, p. 3). Marcon (2015), concordando com Bonilla (2010), aponta que a aprendizagem sob a perspectiva da inclusão digital visa “exceder a perspectiva de formação para o mercado de trabalho, fomentando espaços que promovam criatividade, a autoria e a produção de cultura e de conhecimentos” (MARCON, 2015, p. 47).

Segundo Marcon (2015) a inclusão digital “pressupõe o empoderamento das tecnologias, a garantia à equidade social e à valorização da diversidade, suprimindo necessidades individuais e coletivas, visando à transformação das próprias condições de existência e o exercício da cidadania na rede” (2015, p. 100). Essa perspectiva coaduna com a pesquisa em desenvolvimento, pois fortalece a ideia de que o sujeito deve assumir um papel ativo diante das redes. De acordo com Marcon (2015), a inclusão digital perpassa por três eixos, sendo eles: 1) Apropriação/Fluência/Empoderamento Tecnológico; 2) Produção/Autoria individual/coletiva de conhecimento e de cultura; 3) Exercício da cidadania na rede. No atual trabalho, destaca-se o eixo 2, definido como: “compreende os sujeitos como autores e produtores ativos de conhecimento e de cultura. As tecnologias digitais de rede potencializam a vivência de

processos comunicacionais interativos, autorais e colaborativos” (MARCON, 2015, p. 101). No eixo 2, com a criação de vídeo sobre as *fake news*, as crianças estarão participando, interagindo e se expressando de forma crítica diante das TDR, compartilhando conhecimentos, informações e cultura.

Então, de forma que seja possível garantir uma educação inclusiva, atribuir protagonismo às crianças autistas e possibilitar a vivência de um processo de inclusão digital pautado na produção de conteúdo, o PesquisarCOM mostra-se uma proposta de pesquisa que coloca o pesquisador e sujeitos de pesquisa em um mesmo espaço criativo, desconstruindo a ideia de que o pesquisador seja o “detentor absoluto do saber” e o pesquisado como “dócil assujeitado que responde as questões de pesquisa” (FERREIRA; MORAES; 2016, p. 189). Silveira aponta que “no PesquisarCOM, consideramos o outro um expert, escutamos e nos importamos com o que um participante avalia de nosso trabalho de pesquisa, mas também o convidamos para fazer junto conosco” (2013, p. 34).

Os parágrafos anteriores, então, demonstraram os encaminhamentos utilizados pelos pesquisadores e justificam as escolhas metodológicas. Por isso, torna-se relevante socializar os resultados obtidos até o presente momento no próximo subitem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro passo para encaminhamento da pesquisa e produto educacional foi a entrevista estruturada. Em resumo, esse questionário visava analisar o tempo que as crianças entrevistadas utilizavam o YouTube diariamente; qual tipo de conteúdo costumavam consumir na plataforma; se seguiam algum YouTuber e o que eles influenciavam; se já produziram conteúdos para a plataforma; se tinham algum conhecimento acerca das *fake news*. A análise temática e observação sistemática dos vídeos ainda está em processo, todavia já pode-se evidenciar quatro aspectos: interesse por vídeos relacionados à games, como Minecraft e Roblox; nenhum deles havia postado conteúdo no YouTube por serem desautorizados pelos pais, provavelmente devido à idade; o desejo em ser YouTuber ou gravar um vídeo para a plataforma; tinham consciência sobre a existência de *fake news*.

Na primeira etapa para produção de conteúdo, o professor se reuniu com quatro alunos (que se concentravam no mesmo turno) para escrever o roteiro do vídeo de animação. Para

iniciar, o professor conversou com os alunos a respeito das *fake news*, trazendo alguns exemplos e conceituando o termo de maneira objetiva. Neste momento, o pesquisador junto às crianças, já colocando em prática o PesquisarCOM proposto por Moraes (2010), elaborou o texto para criação da animação futura. Em geral, foram discutidos sobre os personagens; quem seriam eles; quais as funções deles na animação; como seria feita essa animação: haveria diálogos entre os personagens ou somente um narrador?; como seria trazido as questões sobre as *fake news*; exemplos de *fake news* que fossem adequadas para o vídeo; como seria feito o ensinamento e a conscientização sobre as *fake news*; entre outros. Essa fase oportunizou um ambiente confortável e agradável (e também para que eles se conhecessem). Eles se mostraram desinteressados no início do encontro, mas no final já estavam motivados e trazendo muitas sugestões. Vale ressaltar que os demais alunos também participaram desta etapa em outros encontros, podendo inferir e sugerir alterações no texto escrito pelo grupo maior.

A segunda etapa (e mais esperada pelos estudantes) era a criação da animação utilizando o programa *Powtoon*, um software que permite a manipulação de apresentações e produções de vídeo. O pesquisador dividiu o roteiro em cenas, conforme é montado no *software*. Devido às limitações de espaço na escola, o professor trabalhou esta etapa com os alunos em duplas. Essa, sem dúvida, foi a fase mais instigante da pesquisa: eles ficaram encantados em poder criar essa animação em meio a tantos estímulos oferecidos pelo programa. Eles tiveram que criar os personagens, os ambientes, as imagens de apoio e, ao mesmo tempo, escolher os movimentos em sintonia com o texto. O pesquisador, nessa etapa, mostrava o caminho aos alunos utilizando um computador pessoal para que eles pudessem fazer sozinhos nos computadores que estavam utilizando. Percebeu-se, nesse processo, uma dificuldade geral em utilizar o computador: os alunos tinham dificuldade até mesmo para manusear o mouse, mas o desenvolvimento dos alunos nas questões operacionais do computador foi resolvido rapidamente, além de promover o trabalho em equipe (o engajamento entre eles para caracterizar os personagens e ambientes foi esplêndido!) e despertar neles um papel de busca e solução de problemas: enquanto levantavam hipóteses de criações, pesquisavam sozinhos as possibilidades do *software*.

Por último, os alunos se reuniram para a gravação dos áudios e finalização da animação. Nessa etapa, nem todas as crianças quiseram participar. O pesquisador utilizou o próprio notebook para gravação das vozes dos personagens. O desafio nessa etapa estava em fazer uma leitura articulada do roteiro, o que nem todas as crianças conseguiram em todos os momentos e causava certa ansiedade. Dessa forma, o pesquisador explicou que o áudio não precisava estar perfeito, mas que conseguisse transmitir a mensagem necessária.



Com todas as etapas do produto educacional construídas, o pesquisador irá organizar os áudios com as cenas e depois apresentar o vídeo pronto aos alunos antes da postagem no YouTube, para que possam visualizar, dar um *feedback*, sugerir alterações, entre outros. Assim, quando finalizado, o vídeo poderá ser postado no YouTube e compartilhado com a comunidade escolar em geral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em busca de uma educação cada vez mais inclusiva, que respeite as diferenças e ofereça condições igualitárias a todos os estudantes, produzir este trabalho com um público frequentemente excluído de projetos escolares demonstra um processo pela busca de igualdade de direitos. É muito comum ouvirmos nos corredores escolares o quanto a aprendizagem entre as pessoas com deficiência é insuficiente devido às suas limitações mentais ou físicas, resultado de uma herança da compreensão biomédica da deficiência. Pautado, então, em um modelo social de compreensão da deficiência, mostrar aos demais colegas que as pessoas com deficiência também podem produzir, criar, interagir e, principalmente, aprender, é comprovar na prática que teorias preconceituosas e discriminatórias conduzem a práticas também preconceituosas e discriminatórias, evidenciando que capacitar-se com novas informações é o melhor caminho para aplicar conceitos que sejam, de fato, inclusivos.

Referindo-se sobre a inclusão digital e os conceitos trazidos neste trabalho, sob uma perspectiva de que as pessoas sejam capazes de inferir, construir e transformar a sociedade fazendo uso das TDR, principalmente após um cenário pandêmico da COVID-19 em que todas as esferas da sociedade tiveram que se reinventar e se adequar aos novos modelos tecnológicos, é emergencial que estes assuntos sejam discutidos em ambiente escolar.

Trabalhando a construção do produto com as crianças, percebeu-se o quanto a ausência de recursos digitais nas escolas reflete na construção de cidadão que queremos construir. Percebeu-se, principalmente, a dificuldade em manusear comandos básicos do computador. Houve aluno, por exemplo, que ficou tão assustado ao ver o computador que quis desistir de participar do projeto. As escolas precisam oferecer estes recursos, pois cada vez mais os *smartphones* tem tido preferência na sociedade, o que ocasiona em menos computadores em casa. Se essa aprendizagem não acontece na escola, onde irá acontecer? Ainda mais depois de um contexto pandêmico, não há como as escolas se absterem dessa realidade...



Por último, trabalhar com o PesquisadorCOM se mostrou muito eficaz na proposição de uma pesquisa inclusiva, que enxergue o outro como construtor de conhecimentos e não apenas um colaborador ou fonte de pesquisa. Esse tipo de pesquisa mostra-se relevante para atribuir protagonismo às pessoas de pesquisa, que frequentemente nem são informados sobre os resultados dos quais foram utilizados como fonte. É uma forma de atribuir processos de empatia à ciência, compreendendo que o trabalho compartilhado tem muito mais a contribuir para todos os interessados.

REFERÊNCIAS

BONILLA, Maria Helena; PRETTO, Nelson de Luca. **Política educativa e cultura digital: entre práticas escolares e práticas sociais.** Revista do centro de ciências de educação, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 499 - 521, 31/12/2015. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2015v33n2p499>. Acesso em: 06/07/2022.

BONILLA, Maria Helena Silveira. **Políticas públicas para inclusão digital nas escolas.** Revista Motrivivência, Santa Catarina, n. 34, p. 40 - 60, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/%25x>. Acesso em: 07/07/2022.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. **Using thematic analysis in psychology. Qualitative Reserach in Psychology.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/235356393>. Acesso em 03/07/22.

DINIZ, Débora. **O que é deficiência.** 1º Edição, Tatuapé, SP: Editora Brasiliense, 2007.

FERREIRA, Marcelo Santana; MORAES, Marcia. **Políticas de pesquisa em psicologia social.** 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora e Papéis Nova Aliança Eireli EPP, 2016.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GLAT, R.; PLETSCH, M. D.; FONTES, R. de S. **Educação inclusiva & educação especial: propostas que se complementam no contexto da escola aberta à diversidade.** In: Revista em Educação. Santa Maria, v. 32, n. 2, p. 343-356. 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reveduacao/article/view/678>. Acesso em 03/07/22.

LEMONS, André. CIBERCULTURA. **Alguns pontos para compreender a nossa época.** Disponível em: <https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/cibercultura.pdf>. Acesso em 06/07/22.

MARCON, Karina. **A inclusão digital na formação inicial de educadores a distância: estudo multicaso nas universidades abertas do Brasil e de Portugal.** Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre (RS), p. 252, 2015.

MARCON, Karina. **Processos Educativos e Comunicacionais na Cibercultura: Explorando Ações de Inclusão Digital.** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Passo Fundo (UPF). Passo Fundo (RS), p. 165, 2008.



PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2ª edição. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SILVEIRA, Marília. **Vozes no corpo, territórios na mão: loucura, corpo e escrita no PesquisarCOM**. Orientadora: Analice de Lima Palombini, 2013, 134 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/77926>. Acesso em: 05/07/2022.