

Inclusão digital: universidade integrada a sociedade

Digital inclusion: university integrated into society

133

Michele da Silva do Vale¹**Wallas José Silva Curty²****Gabriel Gomes Flôr Frederico³****Anrafel Fernandes Pereira⁴****Maria Fernanda Caravana de Castro Moraes Ricci⁵**

Resumo: O papel que a universidade tem na atual sociedade é de gerar conhecimento, porém deve compartilhar todos os conhecimentos ali produzidos. Além de formar excelentes profissionais para o mercado de trabalho, deve estar integrada à sociedade e contribuindo para seu desenvolvimento. As tecnologias de informação e comunicação estão transformando a vida social, econômica e cultural de todos. É neste contexto que o presente artigo vem retratar o projeto desenvolvido dentro de uma universidade privada preocupada com o município no qual se encontra. Um projeto de inclusão digital elaborado e executado por alunos dos cursos de Engenharia de Software e de Pedagogia que, de forma voluntária, conduziram por dois meses e meio o curso de informática básica, aberto a toda a comunidade local de forma gratuita. A Universidade de Vassouras, sendo um local de ensino, pesquisa e extensão, preocupa-se com o seu entorno e busca a equidade na educação. Mesmo sendo uma instituição privada, procura sempre estar integrada à sua comunidade para que a mesma se sintam parte dela.

Palavras-chave: Universidade. Informação. Sociedade. Inclusão Digital.

¹ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0412-7652> - Universidade de Vassouras - Av. Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, nº 280, Centro - Vassouras/RJ, CEP: 27700-000.

²ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8113-7742> - Universidade de Vassouras - Av. Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, nº 280, Centro - Vassouras/RJ, CEP: 27700-000

³ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7485-9015> - Universidade de Vassouras - Av. Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, nº 280, Centro - Vassouras/RJ, CEP: 27700-000

⁴ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2418-7044> - Universidade de Vassouras - Av. Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, nº 280, Centro - Vassouras/RJ, CEP: 27700-000. E-mail: anrafel@live.com

⁵ORCID: <https://orcid.org/000-0003.1188.1205> - Universidade de Vassouras - Av. Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, nº 280, Centro - Vassouras/RJ, CEP: 27700-000. E-mail mariafernanda.ricci@gmail.com

Recebido em: 20/06/2023

Aprovado em: 18/09/2023

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



Abstract: The role that the university has in today's society is to generate knowledge, but it must share all the knowledge produced therein. In addition to training excellent professionals for the job market, it must be integrated into society and contribute to its development. Information and communication technologies are transforming everyone's social, economic and cultural lives. It is in this context that this article portrays the project developed within a private university concerned with the municipality in which it is located. A digital inclusion project designed and executed by students from the Software Engineering and Pedagogy courses, voluntarily conducted, a basic computer course for two and a half months, open to the entire local community, free of charge. The University of Vassouras, being a place of teaching, research and extension, is concerned with its surroundings and seeks equity in education. Even though it is a private institution, it always seeks to be integrated into its community so that it feels part of it.

Keywords: University. Information. Society. Digital Inclusion.

Introdução

Quando se pensa em evolução, conclui-se que o sujeito se adaptou às alterações ocorridas no seu ambiente de convívio ou modificou o ambiente para seu conforto e sobrevivência. Segundo Kohn e Moraes (2007, p. 1), na atual configuração da sociedade, “as transformações sociais estão diretamente ligadas às transformações tecnológicas da qual a sociedade se apropria para se desenvolver e se manter”. Essa seria a evolução que os sujeitos necessitam às novas práticas sociais.

Com a chegada da pandemia e o isolamento social constatou-se que um grupo estava distante da evolução tecnológica que alguns já desfrutavam. Ocorreu a adaptação instantânea de alguns e outros continuaram à parte desse processo. As atividades presenciais possibilitaram que muitos buscassem se adequar ao novo contexto digital. Os que não foram autodidatas ou não tiveram recursos financeiros sentiram a necessidade de suprir esse distanciamento que a era digital os proporcionou, e procuram maneiras para sua inclusão ao mundo digital. Segundo Martini (2017 p. 65), “As mudanças que surgem no sistema de informação devem sempre objetivar o bem-estar da sociedade. ” Assim, é fundante que todos possam utilizar de forma consciente e crítica as tecnologias de informação e comunicação que estão transformando a vida social, econômica e cultural, e, através delas, constituir escolhas mais informadas e assertivas...

A Universidade de Vassouras estava com um projeto que se iniciou em 2019, mas, com a chegada do COVID-19, ele foi interrompido. Em 2022, pôde retorná-lo, o projeto “Eu,

cidadão digital”, que tem como objetivo a integração da universidade com sua comunidade, estando sempre atenta às suas necessidades, oferecendo, assim, maneiras de mantê-la apta a apropriar-se de fazeres da modernidade, em um projeto voltado às carências observadas na dificuldade de alguns ao se adaptarem as novas tecnologias, tanto na utilização de computadores e celulares quanto ao uso do sistema e aplicativos, como exemplo, o pacote office, que é utilizado para trabalhos em escolas e empresas.

O projeto retornou com força total, alcançando Vassouras e Miguel Pereira, com duas turmas em cada cidade, em um projeto voltado para que a comunidade fosse mais participativa nos eventos que ocorrem dentro da universidade. Após uma pandemia de quase dois anos, algumas pessoas vivenciaram a necessidade de adquirir habilidades e competências na área da informática, mesmo que básicas. Foi com um olhar diferenciado às novas necessidades da sociedade que a universidade abriu suas portas à sua comunidade, procurando estreitar o distanciamento com os locais e torná-los mais integrados aos movimentos internos, com cursos gratuitos ou pagos, palestras e apresentações dos trabalhos de seus discentes, que ocorrem periodicamente, em eventos oferecidos a todos, mesmo não discentes ou docentes da instituição.

Mais que garantir o acesso aos meios materiais e aos processos de utilização das ferramentas tecnológicas, o Projeto objetiva promover o letramento Digital dos partícipes da ação formativa, posto que, pelo uso dessas ferramentas, passaram de fato a se apropriar de novas formas de cognocidade.

Os processos cognitivos da inclusão digital mostram-se tão ou mais importantes que o aspecto técnico do uso da nova tecnologia, pois é a partir do conhecimento que o uso das novas ferramentas poderá ganhar o status de necessidade básica a todos, numa universalização das tecnologias não apenas pela questão técnica de monopólios de mercado, e sim pelas possibilidades cognitivas de alteração de qualidade de vida, e do dia a dia, que a tecnologia poderá auxiliar. (COSTA, 2011, p. 117).

A inclusão digital facilita o cotidiano do sujeito, melhora sua autoestima, torna-o mais independente e ainda melhora sua atuação profissional. As transformações advindas da tecnologia da informação e comunicação (TIC) estão alterando todos os setores, passando do profissional ao pessoal. É necessário que todos possam adquirir competências e habilidades digitais para sentirem-se inclusos nesse mundo digital.

Uma sociedade mais crítica, capaz de discernir entre o verdadeiro e o falso, como as "fake news", atuante nas suas demandas e consciente de seus atos, direitos e deveres perante a

democracia. O letramento digital está sendo desenvolvido por discentes da universidade, que estão aprimorando os conhecimentos adquiridos em suas aulas, conquistando mais confiança para o mercado de trabalho e possibilitando que mais pessoas compreendam noções básicas de informática em um laboratório de práticas com intuito de colaborar com o desenvolvimento da comunidade e dos seus discentes.

Segundo Soares (2003), “Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno [...]”, em que o letramento digital envolve não só a capacidade de leitura e escrita em telas de celulares e computadores, como a utilização dos recursos tecnológicos implicados na localização, nos filtros e na análise das imagens e montagens na construção de significados, capacitando os sujeitos apropriarem de mais um letramento essencial para sua vida social e profissional.

O curso surgiu com o intuito de fomentar não só as redes escolares, futuros alunos da universidade, mas a todos, por inclusão digital, com aulas teóricas e práticas. A teoria e prática, caminhando paralelamente para a compreensão dos alunos, desenvolvem suas habilidades e competências para utilizarem os softwares e hardwares úteis para a vida acadêmica, profissional e pessoal, focando nas necessidades do conhecimento básico e nas funcionalidades do computador e da internet.

O nascimento do projeto “eu, cidadão digital”

O projeto “Eu, cidadão digital” nasceu para unificar as relações da universidade com sua comunidade de entorno. No atual momento, a realidade mundial exige uma sociedade engajada e atualizada, que acompanhe o novo mundo digital, que esteja familiarizada com as ferramentas digitais. O mundo está cada vez mais dependente da tecnologia, e os sujeitos que dele fazem parte precisam se integrar a esse novo paradigma sociocultural. Com o isolamento social, todos foram obrigados a se adequar à nova realidade o mais rápido possível. A Figura 1 apresenta a logomarca que foi desenhada para o Projeto.



Figura 1 – Logo do Projeto “Eu, Cidadão Digital”

Segundo Marques e Carrão (2013, p. 70), “Nesse cenário, as chamadas “novas tecnologias” assumem um papel estratégico na reconfiguração das relações homens-homens e homens-mundo.” A comunicação é mais rápida, a distância não é mais um obstáculo, pode-se fazer vídeo chamadas, e cada vez mais exige-se agilidade nas ações e decisões.

A sociedade brasileira ainda não está totalmente incluída na era digital, segundo Nitahara (2021), e a pandemia de covid-19 intensificou o uso de tecnologias digitais no Brasil e, também, as desigualdades de acesso à internet. A universidade, sendo um local de ensino, pesquisa e extensão, preocupa-se com o seu entorno na busca de uma sociedade com equidade, na qual todos possam participar e ampliar seus conhecimentos. Almeja que sua comunidade se sinta parte dela, não apenas apoia seus docentes e funcionários, mas a todos, gerando oportunidades de conhecimento, trocas de vivências, na esperança de que um dia todos possam concluir o ensino superior.

De acordo com Vaz (1997), por meio da informática e da internet, pode-se voltar no passado, aprender novos conteúdos, conhecer pessoas e lugares através da tecnologia, que oportuniza outro dinamismo à vida.

Uma característica diferencial de nossa Atualidade que aparece imediatamente é o deslocamento do lugar de apreensão do novo. Trata-se agora da distância entre o presente e um futuro que está aberto pela produção tecnológica. Também é de um possível que se fala, isto é, continuamos a nos pensar historicamente, a situar o passado e o futuro no interior do próprio presente. Contudo, apreende-se não a ocasião da liberdade, mas um dinamismo, o desencadeador de uma força. Não é mais a distância entre o que podemos ser e o que ainda somos; agora é a distância estimada entre o que somos e o que seremos no futuro, dada a mudança tecnológica. (VAZ, 1997, p. 105-106).

O foco na apreensão do novo e nas mudanças tecnológicas minimiza a distância da era digital daqueles excluídos digitalmente, propiciando segurança ao navegarem na internet e

manusear o computador, fazendo com que mantenham o foco sem se perderem nos inúmeros conteúdos que o navegador oferece, assim, utilizando a internet em prol do crescimento pessoal e profissional.

Um grupo de pesquisadores, professores e alunos voluntários das áreas de conhecimento da Pedagogia e da Engenharia de Software pretenderam conceber e desenvolver, de forma participativa, soluções tecnológicas para a comunidade, familiarizando os alunos com noções e conceitos básicos em informática, diminuindo e auxiliando nas dúvidas sobre manuseio e nomenclaturas próprias da área ou referentes as ferramentas selecionadas para a aplicação e utilização no projeto, facilitando o desenvolvimento de habilidades e competências ao utilizarem os softwares e hardwares úteis para a vida acadêmica, profissional e pessoal, sempre focando nas necessidades do conhecimento básico e nas funcionalidades do computador e da internet. O projeto busca a diminuição da aversão dos alunos aos equipamentos eletrônicos, desenvolvendo sua compreensão para gerenciarem adequadamente o celular e os aplicativos, com mais segurança. Os discentes da universidade foram os facilitadores do processo de ensino aprendizagem para inclusão digital desses sujeitos.

Em 2020, durante momentos difíceis da pandemia, o projeto conquistou a chancela da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) como projeto educativo e social na área de tecnologia, tendo sido renovada em 2021. A Figura 2 apresenta o selo da Chancela fornecido pela SBC. No endereço <https://www.sbc.org.br/institucional-3/chancela-sbc?layout=edit&id=2237> é possível ter acesso às informações referentes à chancela do projeto. Seguindo firme, em 2022, com suas atividades teóricas e práticas, o projeto foi bem sucedido e teve impacto social em Vassouras e Miguel Pereira, formando quatro turmas, no total.



Figura 2 – Selo da Chancela pela SBC do Projeto Social “Eu, Cidadão Digital”

As aulas são baseadas nas mudanças sociais necessárias para a apropriação desses sujeitos das ferramentas tecnológicas e à utilização consciente da internet. Para tanto, é fundamental ensinar, de forma prática e objetiva, como utilizar o computador ou notebook, a funcionalidade do pacote office (noções básicas do Word, Power Point e Excel), identificação de sites seguros, visão crítica sobre informações na internet - "*fake news*" e como aprimorar os conhecimentos adquiridos durante o curso, demonstrando que os recursos são úteis para vida pessoal, profissional e social.

Desenvolvimento do projeto

O seu início se deu no começo de 2019 com alguns alunos do curso de Engenharia de Software e o coordenador do curso da Universidade de Vassouras, abrindo as duas primeiras turmas, contendo por volta de 15 alunos cada. Desde o início, a comunidade abraçou a ideia e sempre esteve junto ao projeto, procurando participar e aproveitar a oportunidade de adquirir novos conhecimentos, sempre buscando mais.

Os alunos das duas primeiras turmas deram início ao projeto sempre o apoiaram, participaram e deram muitos feedbacks, contribuindo para otimizar o desenvolvimento do curso com materiais que poderiam ajudar ainda mais, pois além do que os professores exibiam, eles traziam mais complementos para as aulas, enriquecendo e contextualizando as necessidades da turma, no processo de mitigação de suas dúvidas. Com isso, os alunos, agora professores, conseguiam explicar e desenvolver formas mais didáticas de passar o conhecimento adiante, pelo seu aprimoramento através das dúvidas e feedbacks que o curso oportunizou.

Os feedbacks foram um ponto muito forte para o crescimento do projeto. Os alunos estavam dispostos a participar e demonstravam vontade de aprender. Isso motivava ainda mais aos professores a aperfeiçoarem seus métodos de trabalho e buscarem conteúdos mais adequados às expectativas e necessidades das turmas. Com esse retorno, foram adotadas ferramentas lúdicas no formato de jogos para o desenvolvimento dos exercícios em aula.

Uma das ferramentas mais usadas foi o Kahoot!, uma plataforma que permite que o aprendizado seja lúdico e dinâmico. Essa ferramenta permite realizar atividades nas quais os alunos que estejam participando enxerguem apenas 4 cores, e cada cor tenha uma resposta para a pergunta, e quem responder mais rápido, ganha mais pontos que os outros. Ao final de cada questão, é exibido um ranking de quem está em cada posição, gerando assim uma competição saudável, na busca da resposta certa o mais rápido possível, ocasionando também o

desenvolvimento do raciocínio mais veloz. Além disso, essa ferramenta permite a adoção de imagens, GIFs e figurinhas, para tornar a participação mais divertida.

Vale ressaltar que essas ferramentas geram um grande aceite entre os alunos, pois sempre procuravam prestar atenção, pois sabiam que, mais tarde, ao final da aula, aquele conhecimento seria necessário. Por mais complexa que a aula pudesse ser, eles prestavam atenção e cobravam quando não utilizavam essa ferramenta, pois além das habilidades citadas anteriormente, também desenvolveram o trabalho em equipe para achar as melhores respostas, trocavam explicações entre eles e era um momento em que, por mais tímidos que fossem, todos conversavam sobre a pergunta, gerando uma maior unificação. Isso permitiu uma maior absorção do conteúdo que era administrado, pois através da interação que o conhecimento é mais bem incorporado.

Após as duas turmas se formarem, o projeto continuou e tomou novas dimensões, pois surgiu a necessidade de manter o curso e outros. Agora não havia apenas o curso de informática básica, mas também surgia o curso de Excel Intermediário, muito importante para áreas profissionais, pois cada vez mais as vagas de trabalho solicitam determinado conhecimento em Excel. Com tal demanda, foi necessária a entrada de mais participantes, discentes voluntários da universidade que se dispuseram a auxiliar, ministrando o curso de informática básica. Os outros professores do projeto inicial passaram a ministrar o curso de Excel Intermediário.

Nesse período, o curso teve uma grande adesão e procura, conseguindo manter o padrão do primeiro e flexível aos novos alunos que surgiam. Contudo, no ano de 2020, o projeto teve que ser interrompido devido à pandemia que surgia no mundo, até que a segurança no convívio social presencial voltasse a ser possível. Em 2022, o projeto pôde voltar com força total, pois o risco de contágio do vírus era menor, pois já havia vacinas disponíveis. Sem previsões acerca da proporção que o curso iria alcançar, o projeto foi retomado.

Após a divulgação do curso no site da Universidade de Vassouras, em um período curto, foi decidido que seria necessárias a abertura de duas turmas, devido ao grande número de interessados, pois a pandemia mostrou o quão importante era ter conhecimentos sobre tecnologias e como era importante aprender a usá-los.

Com uma turma na quarta-feira e outra na quinta-feira, com uma hora e meia de duração, com o total de vinte horas de curso e com certificação na conclusão, o projeto perpassou os

portões da Universidade de Vassouras e foi ao encontro da Faculdade de Miguel Pereira - FAMIFE, foi igualmente desenvolvido, na segunda e terça-feira, oferecido de forma gratuita, garantindo, assim, que todos os interessados pudessem dele participar. O projeto recebeu alunos na faixa etária dos 15 aos 50 anos. Assim, propusemos uma desconstrução da visão que estabelece que a universidade é um local fechado, direcionado somente aos seus alunos, mas sim, um local de integração com a sociedade, independentemente da idade, visando aqueles que querem aprender e transformar a sociedade, proporcionando aos seus discentes desenvolvimento de autonomia para produzirem aulas significativas e contextualizadas aos alunos do curso de informática.

Segundo Freire (2002, p. 68), “[...] ninguém educa ninguém e tampouco educa a si próprio: os homens educam em comunhão mediatizados pelo mundo.” Foi o que ocorreu durante o curso de informática básica, os mediadores de conhecimentos, os discentes da universidade, trocaram experiências com os alunos do curso, no qual todos saíram com seus conhecimentos enriquecidos de teorias e práticas sociais.

Durante o desenvolvimento do projeto, buscou-se descobrir outras carências. Seguindo esse processo, foram mapeados cursos que as pessoas estavam buscando para o seu aprimoramento profissional, para que novos movimentos pudessem ocorrer na universidade. Novos cursos básicos e curtos com novas temáticas, envolvendo os demais cursos existentes na universidade, serão propostos em próximas edições do oferecimento do projeto.

O curso ocorreu em laboratórios de informática, em Vassouras, com 22 alunos em cada turma, e em Miguel Pereira com 20 em cada turma, sendo que cada discente ocupava um computador. As aulas sempre começavam com a explicação do conteúdo do dia e, após um tira dúvidas, ocorria a dinâmica. Um quiz para aprimorar o conhecimento, abordando apenas o conteúdo do dia, através da plataforma do *Kahoot!*, uma plataforma gamificada para testar os conhecimentos utilizando uma tecnologia que beneficia o processo de aprendizagem de forma lúdica e descontraída. Tanto o material teórico em PDF quanto os jogos foram elaborados pelos discentes da universidade, que puderam pôr em prática o que estavam aprendendo em sua graduação.

As aulas iniciais foram sobre o hardware, pois alguns alunos nunca sequer tinham ligado um computador. Aprenderam a manusear o mouse e um pouco da história da evolução tecnológica e dos computadores, dos avanços ocorridos ao longo dos anos e como cada vez

mais essa evolução é rápida, o que gera a necessidade de estarem sempre se atualizando, pois alguns anos atrás o computador ocupava uma sala inteira, e hoje, cabe na mão, estão dentro de um celular as ferramentas necessárias a diversas práticas.

Seguiram-se aulas sobre quando e como utilizar o Word, Power Point e Excel. Suas barras de ferramentas, demonstrações dos recursos mais utilizados, como tornar os trabalhos elaborados nessas plataformas mais subjetivos e estarem mais confiantes ao manuseá-los e adicionar informações externas aos seus trabalhos através da barra de ferramentas disponível para a criatividade. Tiveram aulas sobre a navegação nos sites, como proteger seus dados e os cuidados com os vírus e Crackers. Puderam levar para a sala de aula suas curiosidades e dúvidas. Mesmo com um tempo curto de curso, conseguiram acompanhar e aprimorar seus conhecimentos.

Através dos formulários de satisfação disponibilizados ao final do curso, foi possível perceber que todos saíram satisfeitos e demonstraram que o que foi aprendido estava sendo útil no dia a dia. Os formulários possibilitaram observar e analisar quais seriam as próximas atividades do projeto e tornaram esses cursistas de 2022 mais integrados às ações internas da universidade.

Além das aulas presenciais, as turmas possuíam um grupo de WhatsApp através do qual podiam fazer seus comentários e tirar dúvidas, e por onde recebiam o conteúdo da aula ministrada em um arquivo de PDF. A intervenção pedagógica se dava presencialmente, por um mediador da aprendizagem à frente explicando o conteúdo do dia, projetado em uma tela, em um tamanho adequado para que todos acompanhassem e pudessem praticar ao mesmo tempo da explicação, e outro auxiliando os que precisavam de um acompanhamento individualizado.

A culminância dessa edição do projeto ocorreu com a entrega dos certificados. Para a conclusão, deveriam ter 75% de presença e proficiência nos temas abordados, observados e analisados a cada aula. Após o último dia de aula, foi marcado um dia para que as duas turmas de cada cidade comparecessem para receber seu certificado de conclusão. Uma singela cerimônia foi realizada na ocasião para que todos pudessem sentir o quanto foi gratificante o esforço de cada um.

Considerações finais

Este artigo procura apresentar uma experiência exitosa de uma universidade para a promoção de inclusão digital e sensibilizar os olhares de outras instituições para que estejam atentas e lado a lado com a sua comunidade de entorno, desenvolvendo em seus discentes a preocupação com o próximo, não se tratando apenas da realização profissional e o retorno financeiro, mas na conscientização de que o mundo se faz do convívio em sociedade e, para que esta evolua, todos devem fazer parte de tal evolução, aqui, da evolução digital. A inclusão digital é compreendida sob o pano de fundo social, técnico, cultural e intelectual, constituindo um processo coletivo, no qual o sujeito é formado.

A transformação vinda da inclusão desses sujeitos que se achavam distantes da apropriação das tecnologias digitais, e da busca de outros por uma qualificação profissional, leva a crer que o curso alcançou seu objetivo. Agora os cursistas possuem mais uma qualificação e sentem-se preparados para uma nova jornada, sem temores diante do computador. Descobriram que através do básico que conheceram podem aprofundar de modo seguro seus conhecimentos. Subsídios foram a eles fornecidos para que possam expandir seus conhecimentos, autoestima e para a descoberta de que nunca é tarde para aprender, e todos devem estar abertos a mudanças, independentemente de sua idade ou condição social.

O projeto agregou significância para a vida desses indivíduos, fortalecendo a cultura digital. Como o educador Paulo Freire já vinha dizendo desde de sua época, a educação deve proporcionar autonomia ao sujeito, para que ele possa lidar, de forma consciente, com excesso de informação que a internet lhe proporciona todos os dias. O projeto desenvolveu nos participantes consciência da importância de ficarem atentos aos cursos que a universidade oferece. Nessa atual configuração, outros aspectos passaram a ter relevância na vida dessas pessoas, incorporados a novas práticas sociais.

A sociedade não consegue viver mais sem a tecnologia e a internet, porém é necessário saber utilizá-las, pois ao mesmo tempo que elas são úteis, também podem fazer estragos. Há que se incluir digitalmente as pessoas para que a sociedade evolua de forma democrática e consciente dos seus atos.

REFERÊNCIAS

COSTA, Leonardo Figueiredo. Novas tecnologias e inclusão digital: criação de um modelo de análise. *In*: BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N. D. L. (orgs.). **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011. p. 109-126.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 32. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

KOHN, Karen; MORAES, Cláudia Herte de. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da sociedade da informação e da sociedade digital. 2007. XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – Santos, 2007.

MARQUES, Luciana Pacheco; CARRÃO, Eduardo Vitor Miranda. Inclusão e tecnologia na perspectiva freiriana. **Dialogia**, n. 18. São Paulo, 2013.

MARTINI, Renato. **Sociedade da informação** - para onde vamos. São Paulo: Trevisan Editora, 2017.

NITAHARA; Akemi. Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 2021.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas, 2003. **Revista Brasileira de Educação**, Minas Gerais, n. 25, 2004.

VAZ, P. Globalização e experiência de tempo. *In*: MENEZES, Philadelpho (Org.). **Signos plurais**: mídia, arte e cotidiano na globalização. São Paulo: Experimento, 1997