

A CULTURA DIGITAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: PROSPECTANDO SUA APLICAÇÃO NA ÁREA DO CONHECIMENTO DA LÍNGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS NO ENSINO MÉDIO

BELO HORIZONTE/MG DEZEMBRO/2020

IOMARA ALBUQUERQUE GIFFONI - CEFET-MG - IOMARAGIFFONI@GMAIL.COM

Tipo: Investigação Científica (IC)

Natureza: Planejamento de Pesquisa

Categoria: Estratégias e Políticas

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR DETERMINA QUE A ESCOLA DEVE SE INCUMBIR DA FORMAÇÃO DO SUJEITO POR MEIO DO DESENVOLVIMENTO DE DEZ COMPETÊNCIAS. DENTRE ELAS SE ENCONTRA COMPETÊNCIA CULTURA DIGITAL, SOBRE A QUAL ESSE ARTIGO SE DEBRUÇA COM O OBJETIVO DE PROSPECTAR COMO ELA FOI TRABALHADA PELA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS, ANALISANDO SE AS AÇÕES ALI DESCRITAS SÃO CAPAZES DE DESENVOLVER A REFERIDA COMPETÊNCIA, FORMANDO UM SUJEITO APTO A LIDAR DE FORMA CRÍTICA COM O MUNDO CONTEMPORÂNEO. ESTA É UMA PESQUISA QUALITATIVA PORQUE PROCURA A COMPREENSÃO APROFUNDADA DA REALIDADE DO DESENVOLVIMENTO DA COMPETENCIA CULTURA DIGITAL NA ÁREA DO CONHECIMENTO DAS LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS. QUANTO A FINALIDADE, ELA É DESCRITIVA, POIS OBJETIVA IDENTIFICAR A CORRELAÇÃO ENTRE AS AÇÕES DESCRITAS NA BNCC E A FORMAÇÃO DO SUJEITO. TENDO COMO PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS A PESQUISA DOCUMENTAL, POIS TRABALHA COM DADOS PRIMÁRIOS, NO CASO, A BNCC. AO FINAL, CONCLUIU-SE QUE A BNCC DÁ UM PASSO HISTÓRICO AO INCORPORAR A CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA. CONTUDO, OBSERVOU-SE NA ANÁLISE QUE A CULTURA DIGITAL FOI TRABALHADA SEPARADAMENTE DAS DEMAIS NA ÁREA DO CONHECIMENTO DAS LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS. O FATO DELA TER SIDO ABORDADA EM UM TÓPICO ESPECÍFICO INDICA POSSÍVEIS DIFICULDADES NO ENTENDIMENTO, OU NA OPERACIONALIZAÇÃO, DE COMO INTEGRÁ-LA NA PRÁTICA DOCENTE. CABE SALIENTAR QUE OS DOCUMENTOS SÃO ESTÁTICOS, A AUTORA DESSE TRABALHO É DE OPINIÃO QUE, APÓS A ADOÇÃO DO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL, A FORMA DE ENCARAR A CULTURA DIGITAL SE MODIFICARÁ SENSIVELMENTE EM TODAS AS INSTÂNCIAS.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO, CULTURA DIGITAL, BNCC, LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS, ENSINO MÉDIO

AGRADECIMENTOS

AGRADEÇO A MEU ORIENTADOR JOSÉ WILSON DA COSTA PELO DIÁLOGO PROFÍCUO E A MEU MARIDO, JOSÉ MARCELLO SALLES GIFFONI, PELO APOIO INCONDICIONAL.

1. INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) determina que a escola deve se incumbir da formação do sujeito por meio do desenvolvimento de dez competências, dentre elas se encontra competência cultura digital, sobre a qual esse artigo se debruça. Como ficou estabelecido na BNCC que a referida competência deve ser trabalhada em todas as áreas do conhecimento, nesse artigo se elegeu a área das linguagens e suas tecnologias do Ensino Médio (EM), como campo de estudo. A pergunta que norteia esse estudo é: as ações descritas na BNCC, na área do conhecimento das Linguagens e suas tecnologias, são capazes de desenvolver a competência da cultura digital, formando um sujeito capaz de lidar de forma crítica com o mundo contemporâneo? Assim sendo, o objetivo desse artigo é prospectar como a competência cultura digital foi trabalhada pela área de Linguagens e suas tecnologias na Base Nacional Comum Curricular. Entende-se esta como uma pesquisa qualitativa por ela procurar o entendimento mais profundo de uma realidade (MALHOTRA; ROCHA; LAUDISIO, 2005), que aqui é o desenvolvimento da competência cultura digital na área do conhecimento das Linguagens e suas tecnologias. Quanto a finalidade, ela é descritiva, pois objetiva identificar a correlação entre variáveis (RUDIO, 1985). Adotando-se como procedimento de coleta de dados a pesquisa documental, a qual Dencker (1998), explica como sendo aquela onde se trabalha com material que ainda não recebeu tratamento analítico, no caso, a BNCC.

2. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996 determinou a construção de uma Base Nacional Comum Curricular para a educação básica, com o objetivo de nortear as instituições de ensino brasileiras na elaboração dos currículos para o Ensino Fundamental (EF) e o Ensino Médio. Cabe salientar que a BNCC é um documento de caráter normativo, elaborada em consonância com diversas outras legislações, tais como o artigo 205 da Constituição federal, que reconhece:

“A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988).

A BNCC considera também o artigo 26, da Lei de Diretrizes e Bases – LDB, o qual aborda a questão do currículo e dos conteúdos, estabelecendo que:

“Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos” (BRASIL, 1996).

Ela ainda acata as Diretrizes Curriculares Nacionais – DCN, uma vez que essas guiam a elaboração, planejamento, implementação e avaliação das propostas curriculares das escolas públicas e privadas. Destaca-se aqui a Resolução Nº 3/2018, do Conselho Nacional De

Educação – CNE, Câmara De Educação Básica – CEB, que atualizou as DCN para o EM. Dela serão rebatidos para a BNCC os aspectos éticos, estéticos e políticos. E, por último, concretiza a determinação existente no Plano Nacional de Educação – PNE de construção de uma Base Nacional Comum Curricular para o país, com foco na aprendizagem, com estratégias para fomentar a qualidade para todas as etapas e modalidades da Educação Básica.

A BNCC indica dez competências, Figura 1, que os alunos devem adquirir ao longo do EM. Como se pode observar, competência é um conceito chave, que a BNCC (2018) define como sendo a “mobilização de conhecimento (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2017). Quando a BNCC fala de “mobilização de conhecimentos” está se referindo aos saberes que a escola ensina, e quando ela fala de “habilidades” ela diz da capacidade dos alunos de aplicar os saberes que a escola ensinou na sua vida cotidiana, na resolução de situações problemas pautada nos valores universais como a ética, a justiça, a consciência ambiental, dentre outros.



Figura 1: Dez competências da BNCC e seus objetivos

Fonte: <https://educacao.estadao.com.br/blogs/albert-sabin/atender-a-base-e-ir-alem/>

Salienta-se que não existe hierarquia entre as referidas competências, elas se articulam e se

desdobram em expectativas de aprendizagem em cada área de ensino, sendo transversais a estas. Outro ponto que não se pode deixar de evidenciar é que a BNCC inclui a família e a sociedade na tarefa educativa. A seguir se explora a competência Cultura Digital.

3- COMPETÊNCIA CULTURA DIGITAL

Kenski (2018) explana que o termo “cultura digital” foi criado nos anos 80-90, quando a expansão das redes digitais, aliadas ao acesso aos computadores oportunizou o aparecimento de novos ambientes socioculturais, virtuais. Para a citada autora a expressão “cultura digital”:

"integra perspectivas diversas vinculadas às inovações e aos avanços nos conhecimentos, e à incorporação deles, proporcionados pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade (KENSKI, 2018, p.139).

A Cultura Digital é essencialmente virtual! Passível de ser acessada por interfaces que situam o usuário em tempos e espaços distintos daqueles em que seus corpos físicos estão. Sua lógica é disruptiva, rompe com os conceitos de espaço/território e tempo linear; rompe com fronteiras, pois é transnacional; é ubíqua e móvel, já que se pode estar, virtualmente, em qualquer lugar e em qualquer tempo (KENSKI, 2018, p.141). Na percepção da autora desse artigo, incorporar a cultura digital na BNCC, como uma possibilidade de mediação do processo ensino-aprendizagem, consiste na quebra de um paradigma, formalizada enquanto uma política pública e descrita da seguinte forma:

“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, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BNCC, 2017)

A competência “Cultura Digital” reconhece as TDIC como uma das principais mediadoras das relações humanas atualmente, o que torna o letramento para a sua produtiva utilização e domínio do universo digital, necessários. Ao estabelecer que o estudante deve domina-lo, a BNCC aproxima a escola da vida cotidiana do jovem, que é mediada pela tecnologia, mas ampliando essa utilização, buscando capacitá-lo para o uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade. Isso porque:

(...) as tecnologias digitais propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos. Por meio da mediação das tecnologias de informação e comunicação, o desenvolvimento do currículo se expande para além das fronteiras espaços-temporais da sala de aula e das instituições educativas; supera a prescrição de conteúdos apresentados em livros, portais e outros materiais; estabelece ligações com os diferentes espaços do saber e acontecimentos do cotidiano; e torna públicas as experiências, os valores e os conhecimentos, antes restritos ao grupo presente nos espaços físicos, onde se realizava o ato pedagógico (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 60).

O que se almeja com tal dinâmica interacional é expandir o desenvolvimento do currículo para além da sala de aula; construindo uma nova relação com o saber; fazendo convergir os

interesses em aprender; explorando as possibilidades de comunicação de maneira crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais; exercitando a troca de informações e experiências de forma colaborativa em grupos conectados aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados (Kenski, 2018, p.142)

4. CULTURA DIGITAL E A ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Primeramente se informa que a área de Languages e suas tecnologias abarca, além das Línguas – Português e Inglês, a Educação Física e a Arte. Dito isso, para a BNCC (2018), esta área deve garantir aos estudantes o desenvolvimento de sete competências específicas. Sendo que, dentre as habilidades correlacionadas as tais competências, não foi identificada nenhuma que se referisse a cultura digital. Ela, a cultura digital, foi tratada separadamente em uma competência específica, a de número 7, reproduzida na Tabela 1, junto as suas habilidades relacionadas. Para a autora desse artigo, a não incorporação/tratamento das habilidades da cultura digital permeando as demais habilidades das outras competências, demonstra a não percepção das suas potencialidades e uma dificuldade na sua utilização. Aponta-se que, operacionalmente, as competências foram pensadas para serem introjetadas pelos alunos por meio de um conjunto de aprendizagens que a BNCC define como essenciais, uma vez que elas:

“...desenvolvem competências e habilidades entendidas como conhecimentos em ação, com significado para a vida, expressas em práticas cognitivas, profissionais e socioemocionais, atitudes e valores continuamente mobilizados, articulados e integrados, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e da atuação no mundo do trabalho (BRASIL, 2017, p.4).

Ora, veja bem, se as aprendizagens essenciais se efetuam por meio do protagonismo estudantil, integrado as atitudes e valores desses alunos que são “nativos digitais” (Premsky, 2001), não faz sentido as habilidades da cultura digital não estarem integradas e contidas nas demais competências.

LÍNGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	
COMPETÊNCIA	HABILIDADES
7- Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	(EM13LGG701 ¹) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.
	(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.
	(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.
	(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

Quadro 1: Competência Cultura Digital e suas habilidades da área de Linguagens e suas tecnologias.

Fonte: Adaptado pela autora da BNCC 2017

Cabe explicar que cada objetivo de aprendizagem e desenvolvimento é identificado por um código alfanumérico cuja composição é: o primeiro par de letras indica a etapa de educação básica; o primeiro par de números (13) indica que as habilidades descritas podem ser desenvolvidas em qualquer série do Ensino Médio, conforme definição dos currículos; a segunda sequência de letras indica a área (três letras) ou o componente curricular (duas letras): LGG = Linguagens e suas Tecnologias, LP = Língua Portuguesa, MAT = Matemática e suas Tecnologias, CNT = Ciências da Natureza e suas Tecnologias, CHS = Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Os números finais indicam a competência específica à qual se relaciona a habilidade (1º número) e a sua numeração no conjunto de habilidades relativas a cada competência (dois últimos números) (BNCC, 2017).

De fato, para a autora desse estudo, analisando o conteúdo da competência cultura digital contida na área do conhecimento das Linguagens e suas tecnologias, se apreende que a visão que a BNCC traz dela é “distanciada”. Se, se tem o conceito de cultura como um conjunto de maneiras de pensar, sentir e agir, apreendidos e partilhados por uma pluralidade de indivíduos, simultaneamente, de maneira objetiva e simbólica, as constituindo em uma coletividade particular e distinta (Rocher, 1971). Percebe-se, então, que a relação que os jovens tem com as tecnologias vai além da mobilização para “expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas” como estabelecido no texto da BNCC. Eles raciocinam e atuam dentro da lógica da cultura digital, conhecedores e empregadores das Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação que são.

Redundantemente, na primeira habilidade da competência em investigação, fica explícito que para a BNCC as tecnologias são ferramentas que estão fora da escola e o seu foco está na observação e assimilação do seu impacto na sociedade, vide os verbos usados para definir as ações a serem realizadas: “**Explorar** tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), **compreendendo** seus princípios e funcionalidades, e **utilizá-las...**”.

Na mesma linha, a segunda habilidade propõe “**avaliar o impacto** das TDIC” para “**fazer uso crítico** dessa”. A reflexão que se deseja fazer sobre esse ponto é que o ser humano está absorvido nos mais variados tipos de tecnologias, desde a invenção da roda, da própria escrita até a caneta e o papel, e por aí vai. Mas o que diferencia tais tecnologias das TDIC que deva ser avaliado o seu impacto? Infere-se que seja o fato de que ela deva ser “dominada” no sentido de que seu mau uso pode gerar danos, como o fogo, para se fazer uma analogia. Há na sua utilização o risco intrínseco, mas não avaliamos seu impacto, ensinamos como usá-lo, conscientizamos, porque reconhecemos e usufruímos os benefícios do seu uso...uso esse que já está tão incorporado ao cotidiano que não se associa ele, o fogo, ao termo “tecnologia”. Se entende que a introdução da utilização das TDIC esteja em processo pela escola, em uma dualidade entre o “estranhamento” por parte dos professores / gestores e da aproximação por parte dos alunos.

Já na terceira habilidade, se observa que ao estabelecer o emprego de “diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais”, as TDIC foram trabalhadas congruentemente ao preconizado na BNCC de promover o protagonismo estudantil, mobilizando “seu modo próprio de raciocinar, representar, comunicar, argumentar e, com base em discussões e validações conjuntas aprender conceitos e desenvolver representações e procedimentos cada vez mais sofisticados” (BNCC, 2017, p. 529).

Na quarta e última habilidade, se observa que as TDIC possuem uma posição de assimilação e observação dela enquanto um fenômeno, preconizando que o aluno deve “**Apropriar-se criticamente** de processos de pesquisa e busca de informação”.

Finalizando essa análise, se gostaria de colocar que, a autora desse trabalho crê que, por meio da utilização das TDIC como instrumento, e tudo que isso implica, como o acesso à internet, pode-se conectar os conceitos a situações reais e assim “romper com a centralidade das disciplinas nos currículos e substituí-las por aspectos mais globalizadores e que abranjam a complexidade das relações existentes entre os ramos da ciência no mundo real” (Parecer CNE/CEB nº 5/2011) e “(re)significar os conteúdos curriculares como meios para constituição de competências e valores, e não como objetivos do ensino em si mesmos” (BRASIL, 2000, p.23).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que concerne à educação, sabe-se, historicamente, que os avanços tecnológicos demoram a serem incorporados a ela. Por isso, acredita-se aqui que a BNCC dá um passo histórico ao reconhecer a existência da Cultura Digital e propor a integração da tecnologia aos processos educativos. Isso demonstra a assimilação dos impactos da quarta revolução industrial, dos

avanços do mundo digital e de como a cultura digital “tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas” (BRASIL, 2017, p.61)

Na análise de como a competência Cultura Digital foi tratada na área de conhecimento Linguagens e suas tecnologias, o que se constata é que há dificuldade e/ou resistência a serem vencidas. O aspecto identificado que baseia essa afirmação é o fato da mesma ter sido abordada separadamente, em um tópico específico e, com ressalvas expressas nas expressões empregadas como “avaliar o impacto”, “fazer uso crítico”, dentre outras. Mas também se observa que há o reconhecimento e assimilação das benesses que a utilização da tecnologia na educação pode trazer, haja visto que na BNCC as áreas de conhecimento são descritas como linguagens e suas tecnologias, matemática e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias.

Finaliza-se ponderando que a instituição escola, considerada aqui no seu âmbito mais amplo, não deve se apartar das práticas correntes na sociedade como a cultura digital, sob pena de se tornar desinteressante e obsoleta, pois hoje o conhecimento não é mais propriedade do professor ou da escola, ele está a um clique de distância. Cabe, ainda, salientar que os documentos são estáticos, a autora desse trabalho é de opinião que, após a adoção do Ensino Emergencial Remoto, a forma de lidar com a Cultura Digital se modificará sensivelmente, mas isso só se poderá comprovar em uma nova versão da BNCC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, E.; VALENTE, J. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n.3, p. 57-82, 2012.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso: 15/05/2019.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão n^{os} 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais n^{os}. 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo n^o 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf> Acesso em: 26/02/2020.

BRASIL. **LDB**: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. – 2. ed. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2018. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/544283/lei_de_diretrizes_e_bases_2ed.pdf> Acesso em: 26/02/2020. 2018a

BRASIL. **Resolução CNE/CEB 3/2018**. Diário Oficial da União, Brasília, 22 de novembro de 2018, Seção 1, pp. 21-24. Disponível em:

<http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>> Acesso em 26/02/2020. 2018b.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Introdução**. 3ª edição, Brasília, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio. Parte I – Bases legais**. Brasília, 2000.

BRASIL. **Parecer nº 5 de 4 de maio de 2011**. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília: CNE/CEB, 2011. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=8016-pceb005-11&category_slug=maio-2011-pdf&Itemid=30192 Acesso em:: 24/03/2020.

DENCKER, Ada de Freitas Maneti. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Turismo**. São Paulo: Futura, 1998.

ESTADÃO. **Atender a base e ir além. Colégio Albert Sabin**. 22/10/2018. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/albert-sabin/atender-a-base-e-ir-alem>>. Acesso em:03/03/2020.

KENSKI, V. Cultura Digital. [Verbetes]. In: MILL, D. (Org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância**. Campinas: Papirus, 2018. p. 139-144.

MALHOTRA, N.; ROCHA, I.; LAUDISIO, M.C. **Introdução à Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

PRENSKY, M. **“Digital natives, digital immigrants”**. On the Horizon, v.9, n. 5, MCB University Press.

ROCHER, Guy. **Sociologia Geral**. Lisboa: Editorial Presença, 1971. Disponível em: <<https://br.librosintinta.in/sociologia-geral-guy-rocher-pdf.html>> Acesso em: 23/04/2020.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.