



**Projeto “Sistemas de Informação em Ação”: levando o conhecimento
construído na sala de aula para a comunidade**

**“Information Systems in Action” project: taking knowledge built in the
classroom to the community**

**Proyecto “Sistemas de Información en Acción”: llevar a la comunidad los
conocimientos adquiridos en el aula**

DOI: 10.55905/revconv.17n.5-055

Originals received: 04/08/2024

Acceptance for publication: 04/26/2024

Sidnei Renato Silveira

Doutor em Ciência da Computação

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Endereço: Frederico Westphalen - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: sidneirenato.silveira@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8503-5058>

Antônio Rodrigo Delepiane de Vit

Doutor em Ciência da Computação

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Endereço: Frederico Westphalen - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: rodrigodevit@inf.ufsm.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9452-0108>

Fábio José Parreira

Doutor em Engenharia Elétrica

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Endereço: Frederico Westphalen - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: fabiojparreira@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8344-0380>

Guilherme Bernardino da Cunha

Doutor em Engenharia Elétrica

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Endereço: Frederico Westphalen - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: guilherme@ufsm.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0972-9784>



Nara Martini Bigolin

Doutora em Ciência da Computação

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Endereço: Frederico Westphalen - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: narabigolin@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7566-2514>

Vinicius Gadis Ribeiro

Doutor em Ciência da Computação

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Endereço: Tramandaí - Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: vinicius.gadis@ufrgs.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7727-2088>

RESUMO

Este artigo apresenta um relato de experiências compreendendo as atividades desenvolvidas na disciplina de Computadores e Sociedade, do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da UFSM (Universidade Federal de Santa Maria) – Campus de Frederico Westphalen/RS, no segundo semestre de 2023. As atividades fazem parte do projeto denominado Sistemas de Informação em Ação, voltado à realização de atividades extensionistas, especialmente ligadas à inclusão digital. O relato apresenta os resultados de alguns projetos desenvolvidos, desde a realização de atividades em escolas (tais como oficinas e palestras), até um campeonato de jogos digitais. Os resultados apontam a importância do desenvolvimento de atividades que permitam a interação dos conhecimentos acadêmicos com a comunidade, levando a Tecnologia da Informação para a comunidade em geral, propiciando a inclusão digital e a divulgação do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. Essas atividades extensionistas permitem que o conhecimento acadêmico extrapole os muros da universidade, contribuindo para a construção de conhecimento com a comunidade.

Palavras-chave: inclusão digital, atividades de extensão, computadores e sociedade, sistemas de informação.

ABSTRACT

This paper presents a report of experiences comprising the activities developed in the Computers and Society discipline, of the Bachelor's Course in Information Systems at UFSM (Federal University of Santa Maria) – Frederico Westphalen/RS Campus, in the second semester of 2023. The activities are part of the project called Information Systems in Action, aimed at carrying out extension activities, especially linked to digital inclusion. The report presents the results of some projects developed, from carrying out activities in schools (such as workshops and lectures), to a digital games championship. The results point to the importance of developing activities that allow the interaction of academic knowledge with the community, bringing Information Technology to the community in general, promoting digital inclusion and dissemination of the Bachelor's Degree in Information Systems. These extension activities allow academic knowledge to go beyond the walls of the university, contributing to the construction of knowledge with the community.

Keywords: digital inclusion, extension activities, computers and society, information systems.



RESUMEN

Este artículo presenta un informe de experiencia sobre las actividades realizadas en la asignatura Computación y Sociedad, del Curso de Licenciatura en Sistemas de Información de la UFSM (Universidad Federal de Santa Maria) - Campus Frederico Westphalen/RS, en el segundo semestre de 2023. Las actividades forman parte del proyecto denominado Sistemas de Información en Acción, destinado a la realización de actividades de extensión, especialmente vinculadas a la inclusión digital. El informe presenta los resultados de algunos de los proyectos realizados, desde actividades en escuelas (como talleres y conferencias) hasta un campeonato de juegos digitales. Los resultados apuntan a la importancia de desarrollar actividades que permitan que el conocimiento académico interactúe con la comunidad, acercando la Tecnología de la Información a la comunidad en general, promoviendo la inclusión digital y divulgando la Licenciatura en Sistemas de Información. Estas actividades de extensión permiten que el conocimiento académico trascienda los muros de la universidad, contribuyendo a la construcción de conocimiento con la comunidad.

Palabras clave: inclusión digital, actividades de extensión, informática y sociedad, sistemas de información.

1 INTRODUÇÃO

A exclusão digital é um desafio significativo nos dias de hoje, afetando diferentes aspectos da sociedade do conhecimento (ou sociedade da informação). O acesso limitado ou a falta de conhecimento e habilidades em relação às TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação) podem criar barreiras que dificultam o pleno engajamento na sociedade da informação (Porto, 2014).

Nesse contexto, este artigo apresenta um relato de experiências compreendendo ações ligadas à inclusão digital, tão necessária na sociedade do conhecimento. Os alunos da disciplina de Computadores e Sociedade, do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da UFSM (Universidade Federal de Santa Maria) – Campus Frederico Westphalen/RS, desenvolveram ações junto à comunidade, visando a reduzir a exclusão digital, no segundo semestre de 2023, no âmbito do projeto “Sistemas de Informação em Ação”.

As atividades desenvolvidas, além de aproximarem a UFSM da comunidade local, ainda estão compreendidas nas ACEx (Atividades Complementares de Extensão) (UFSM, 2024). Segundo Lima e Coelho (2018) “A Extensão Universitária na sua concepção como prática acadêmica, pela dialogicidade faz a ponte da universidade com a sociedade, articulando saberes construídos nas atividades de ensino e pesquisa em situações concretas das demandas sociais”.



A Resolução 7/2018 do Ministério da Educação (MEC, 2018), estabeleceu as diretrizes para as ações de extensão na Educação Superior, sendo definido que os cursos devem desenvolver pelo menos 10% da sua carga horária em atividades de extensão. Uma das questões que precisa ser esclarecida, em um primeiro momento, é a diferença entre as Atividades Complementares e as Atividades de Extensão. As Atividades Complementares envolvem um escopo diferenciado, incluindo atividades de pesquisa, monitoria e realização de estágios não obrigatórios, entre outras. As Atividades de Extensão, de acordo com o Ministério da Educação (MEC, 2018), devem ser desenvolvidas no âmbito de programas e projetos de extensão, com a participação ativa dos alunos, não considerando a participação dos mesmos como ouvintes. As atividades desenvolvidas pelos alunos da disciplina de Computadores e Sociedade, foco desse relato de experiências, compreendem, então, a participação ativa dos mesmos, no desenvolvimento de ações de ligadas à inclusão digital, voltadas à comunidade externa do campus.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inclusão digital refere-se ao acesso igualitário e à participação plena na sociedade da informação e na era digital. É um processo que visa a proporcionar a todos os indivíduos, independentemente de sua classe social, nível de educação, idade ou habilidades, a oportunidade de utilizar e se beneficiar das TDICs e da Internet. A inclusão digital é considerada crucial nos tempos atuais, onde a tecnologia permeia quase todos os aspectos da vida cotidiana (Guedes; Cruz, 2017; Mattos; Santos, 2009; Porto, 2014).

A inclusão digital desempenha um papel vital na sociedade contemporânea. Ela permite que as pessoas acessem informações e conhecimentos, se comuniquem, realizem transações financeiras, busquem oportunidades educacionais, participem do mundo de trabalho e interajam com instituições governamentais e serviços públicos. Além disso, a inclusão digital contribui para o desenvolvimento econômico e social, promove a igualdade de oportunidades e fortalece a cidadania digital (Guedes; Cruz, 2017; Porto, 2014).

Apesar dos avanços tecnológicos, ainda existem desafios significativos para alcançar a inclusão digital plena. Alguns dos principais desafios incluem a falta de acesso à infraestrutura tecnológica em áreas rurais ou economicamente desfavorecidas, a falta de habilidades digitais e



conhecimentos necessários para utilizar efetivamente as tecnologias, a barreira linguística e a exclusão de alguns grupos, tais como idosos (DINIZ *et al.*, 2020), pessoas com deficiência e comunidades de baixa renda. Superar esses desafios requer ações coordenadas, incluindo investimentos em infraestrutura, programas de capacitação, conscientização e políticas inclusivas (Porto, 2014).

A inclusão digital traz uma série de vantagens para os indivíduos e a sociedade como um todo. Algumas das principais vantagens incluem (Mattos; Santos, 2009; Porto, 2014):

- a. Acesso à informação: por meio da inclusão digital, as pessoas podem acessar uma vasta quantidade de informações disponíveis online, o que promove a aprendizagem contínua (Educação Continuada), o enriquecimento do conhecimento e o desenvolvimento pessoal;
- b. Oportunidades de emprego: A inclusão digital abre portas para um maior acesso a oportunidades de emprego. As habilidades digitais são cada vez mais exigidas no mundo do trabalho atualmente, e a capacidade de utilizar as TDICs pode melhorar a empregabilidade e as perspectivas de carreira;
- c. Participação cívica: As TDICs permitem que os cidadãos participem ativamente na vida em sociedade, exercendo seus direitos e acessando serviços governamentais de forma mais eficiente;
- d. Conexão social: A inclusão digital facilita a comunicação e a conexão social, permitindo que as pessoas se conectem com amigos, familiares e comunidades em todo o mundo. Isso pode combater o isolamento social e promover interações significativas. A questão do isolamento foi amplamente discutida durante a Pandemia de COVID-19, especialmente nos períodos de isolamento, em que muitas atividades foram desenvolvidas a distância, tais como as atividades acadêmicas, por meio da modalidade de ensino remoto, nos anos de 2020 e 2021 (Silveira; Vit, 2021);
- e. Acesso a serviços essenciais: por meio da inclusão digital, é possível acessar serviços essenciais, como serviços bancários, serviços de saúde e educação online, facilitando a vida cotidiana e economizando tempo e recursos.



3 EXPERIÊNCIAS REALIZADAS

Este artigo apresenta algumas das atividades realizadas na disciplina de Computadores e Sociedade, do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, no segundo semestre de 2023, por meio do projeto “Sistemas de Informação em Ação”. Visando aliar a teoria com a prática, para aplicar as TDICs em benefício da sociedade, em especial, da comunidade do entorno do campus da UFSM/FW, os docentes da disciplina de Computadores e Sociedade propuseram a realização de atividades que fortalecessem os laços da Universidade com a comunidade (o chamado “extramuros”).

Durante o semestre, professores e alunos trabalharam na definição das atividades, integrantes dos grupos, temáticas abordadas, planejamento, desenvolvimento das ações escolhidas e, finalmente, na apresentação dos resultados. Entre as atividades possíveis, os docentes sugeriram aos alunos:

- a) Realizar oficinas sobre manutenção de computadores;
- b) Montar uma exposição contando a história da Informática;
- c) Criar alternativas e/ou demonstrar exemplos de reciclagem de computadores e outros equipamentos de Informática;
- d) Realizar oficinas para os alunos de diferentes cursos do campus de Frederico Westphalen, abordando a utilização de softwares livres, que pudessem apoiar os processos de ensino e de aprendizagem ou as futuras atividades profissionais dos acadêmicos;
- e) Realizar palestras em escolas, sobre a prevenção ao aliciamento de crianças e adolescentes nas redes sociais;
- f) Realizar torneios/maratonas de programação;
- g) Organizar campeonatos de jogos digitais;
- h) Realizar oficinas de Informática Básica e/ou sobre Pensamento Computacional em comunidades carentes;
- i) Realizar oficinas para a qualificação de professores da Educação Básica;
- j) Realizar palestras e/ou oficinas sobre Segurança da Informação e perigos na Internet, Pensamento Computacional entre outras temáticas, além de apresentar o Curso de



Sistemas de Informação da UFSM e as possibilidades de ingresso no mercado de trabalho na área de Tecnologia da Informação.

Cada grupo formado livremente pelos alunos deveria escolher um dos temas (ou outro tema além das sugestões apresentadas, mediante aprovação dos professores) e elaborar um projeto (conforme modelo de projetos de extensão da UFSM). O projeto deveria ser entregue previamente, sendo avaliado pelos professores.

Os alunos dividiram-se em grupos e cada grupo escolheu uma temática. No segundo semestre de 2023 a disciplina de Computadores e Sociedade tinha 34 alunos matriculados e foram criados 7 grupos. Os grupos desenvolveram projetos compreendendo:

- 1) Divulgação do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e da área de Tecnologia da Informação, a partir da realização de uma palestra sobre a evolução da Informática. Essa atividade foi realizada na Escola Municipal Marechal Floriano, em Frederico Westphalen/RS. A palestra foi interativa, a partir da realização de perguntas (com premiações) para os alunos da escola;
- 2) Oficinas de Lógica de Programação. Por meio da ferramenta *VisuAlg*, foi realizada uma oficina abordando conceitos de Lógica de Programação, para os alunos dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental, da Escola de Educação Básica Padre Abílio de Marcos Sponchiado, no município de Vista Alegre/RS. Os alunos participaram da oficina no laboratório de Informática da escola, praticando os conceitos estudados, utilizando a ferramenta *VisuAlg*, a partir do planejamento definido pelos discentes da disciplina de Computadores e Sociedade;
- 3) Oficinas de manutenção de computadores. Essa oficina de manutenção teve um momento inicial, levando aos alunos conceitos de arquitetura de computadores. Posteriormente os alunos participaram de atividades práticas de montagem e manutenção de computadores. A oficina foi realizada na Escola Duque de Caxias, em Frederico Westphalen/RS, com alunos dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. Um dos discentes da disciplina de Computadores e Sociedade, integrante desse grupo, atua profissionalmente na manutenção de computadores e providenciou, além de equipamentos que pudessem ser desmontados, ferramentas para a realização das atividades práticas. Os computadores e demais ferramentas foram levados até a escola pelos integrantes do grupo;



- 4) Campeonato de jogos digitais. Os discentes da disciplina de Computadores e Sociedade organizaram um campeonato de jogos *digitais* denominado *SI League*, utilizando o jogo LOL – *League of Legends*, com a participação de alunos de diferentes cursos da UFSM/FW;
- 5) Um minicurso sobre HTML. Um dos grupos da disciplina desenvolveu um *e-book*, na forma de tutorial, possibilitando a autoinstrução. Sendo assim, os alunos interessados, seguindo as instruções do *e-book*, foram encorajados a construir páginas *web* utilizando HTML. O *e-book* foi aplicado na Escola Padre Abílio de Marcos Sponchiado, no município de Vista Alegre/RS, onde outro grupo havia realizado a oficina com o *VisuAlg*. Entretanto, esse grupo desenvolveu as atividades com os alunos do Ensino Médio;
- 6) *Podcast* sobre Inteligência Artificial. Um dos temas da disciplina de Computadores e Sociedade compreendeu uma discussão sobre o impacto da IA, especialmente na Educação. Sendo assim, um dos grupos fez uma entrevista com um especialista na área de IA. A entrevista foi disponibilizada no canal do *YouTube* do Curso de Sistemas de Informação e está disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=-8h6cpi9KiE>;
- 7) Passeio virtual pelo campus. A proposta desse grupo compreendeu a criação de um modelo 3D do campus UFSM/FW usando as ferramentas de modelagem 3D *3DS Max* e o motor para desenvolvimento de jogos *Unreal Engine 5*. O principal objetivo deste projeto foi o de criar um ambiente virtual realista e acessível, que pudesse servir como uma plataforma base para projetos no meio virtual, como tour virtual, simulações educacionais e experiências imersivas.

Sendo assim, as atividades envolveram alunos e professores de diferentes escolas das cidades de Frederico Westphalen e Vista Alegre, ambas no Estado do RS, além das atividades disponibilizadas via *web*, que possuem uma abrangência maior em termos de localização geográfica. As experiências realizadas oportunizaram aos alunos da disciplina de Computadores e Sociedade um contato direto com a comunidade, permitindo o desenvolvimento de atividades na área de TI, além de divulgar o Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da UFSM/FW. Por ser uma universidade pública, cabe destacar a importância de divulgar para a comunidade a existência de diferentes cursos no campus de Frederico Westphalen/RS. Educação pública, gratuita, de qualidade e que leva o conhecimento construído no ambiente acadêmico



para a comunidade, permitindo que os alunos adquiram novos conhecimentos, a partir da interação nas atividades extensionistas desenvolvidas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão digital é de extrema importância na sociedade contemporânea. Ela permite que os indivíduos acessem informações, oportunidades e serviços essenciais, promovendo a igualdade de oportunidades, o desenvolvimento econômico e a participação plena na era digital. Embora existam desafios a serem enfrentados, os benefícios da inclusão digital superam esses obstáculos, tornando-a uma prioridade para governos, instituições educacionais e organizações da sociedade civil.

Os professores e alunos do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da UFSM/FW, além das ações apresentadas anteriormente, estão desenvolvendo outros projetos e ações voltados à inclusão digital, tais como o projeto de extensão “Formação Docente: Desenvolvimento do Pensamento Computacional nos Anos Finais do Ensino Fundamental”, voltado à qualificação de professores, da Educação Básica, para inserirem a Computação no seu fazer pedagógico. Outro projeto em andamento, é o desenvolvimento de um jogo educacional digital, na forma de um aplicativo *mobile*, para estimular o Pensamento Computacional. Nesse mesmo contexto, criamos um grupo de estudo, dedicado a disseminar ferramentas para o desenvolvimento de aplicativos *mobile* (Vit *et al.*, 2022). Além disso, durante o período de isolamento social, devido à Pandemia de COVID-19, professores e alunos do Curso de Licenciatura em Computação (também ofertado pela UFSM/FW, mas na modalidade de Educação a Distância) desenvolveram um projeto que permitiu a inclusão digital de professores de escolas públicas, para que os mesmos pudessem utilizar recursos da plataforma *Google Classroom* na modalidade de ensino remoto (Silveira *et al.*, 2020).

A exclusão digital é um desafio complexo, que requer ações coordenadas para ser superada. A UFSM, em seu campus de Frederico Westphalen/RS, reconhece a importância de promover a inclusão digital na comunidade local e tem implementado diversas ações para alcançar esse objetivo. A disponibilização de recursos tecnológicos, a capacitação e conscientização, as parcerias e programas de inclusão, as oficinas e a reciclagem de equipamentos eletrônicos, bem como a criação de espaços de acesso e atualização, são iniciativas



que podem reduzir a exclusão digital e permitir que mais pessoas aproveitem os benefícios das tecnologias digitais. Por meio dessas ações, a UFSM está contribuindo para construir uma sociedade mais inclusiva e capacitada digitalmente.

Com relação à regulamentação da curricularização da extensão (algumas instituições também denominam de creditação da extensão), acredita-se que essa iniciativa permitirá que todos os discentes participem das atividades extensionistas o que, até então, não era possível. Esta participação permitirá o envolvimento dos discentes em ações extramuros, compartilhando o conhecimento produzido no ambiente universitário com a sociedade e retroalimentando as atividades ligadas aos processos de ensino e de aprendizagem, possibilitando a efetivação da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

Imperatore, Pedde & Imperatore (2015) trazem uma discussão questionando se é uma curricularização da extensão ou se é uma “extensionalização do currículo”. Neste contexto, destacam alguns questionamentos que envolvem a quantificação da extensão (devido à obrigatoriedade da inclusão de 10% da carga horária de atividades extensionistas nos cursos), a falta de compreensão de muitos gestores educacionais sobre as ações de extensão, confundindo-as com prestação de serviços e responsabilidade social, entre outros. Estes questionamentos também compreendem a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão e não a mera integração da extensão ao currículo.



REFERÊNCIAS

DINIZ, J. L. *et al.* Inclusão Digital e o uso da Internet pela Pessoa Idosa no Brasil: estudo transversal. **Revista Brasileira de Enfermagem**, 73, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/r7qfDSx6KNMyfPbYQYFpJmw/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 14 jul. 2023.

GUEDES, E. C.; CRUZ, J. C. T. Educação Corporativa e Inclusão Digital no Cenário da Administração Pública. **RPGE Revista On Line de Política e Gestão Educacional**, v.21, n. esp. 3, 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/11603>. Acesso em 14 jul. 2023.

IMPERATORE, S. L. B.; PEDDE, V.; IMPERATORE J. L. R. Curricularizar a Extensão ou Extensionalizar o Currículo? Aportes teóricos e práticas de integração curricular da extensão ante a estratégia 12.7 do PNE. **XV Colóquio Internacional de Gestão Universitária**, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/136064>. Acesso em: 21 jul. 2020.

LIMA, D. S. C.; COELHO, F. O. **Curricularização da Extensão Universitária: experiências do processo de construção na Univale**. 2018. Disponível em: https://www.univale.br/wp-content/uploads/2019/09/PEDAGOGIA-2018_2-CURRICULARIZA%C3%87%C3%83O-DA-EXTENS%C3%83O-UNIVERSIT%C3%81RIA-EXPERI%C3%8ANCIA-DO-PROCESSO-DE-CONSTRU%C3%87%C3%83O-NA-UNIVALE.-DALBANI.pdf. Acesso em: 13 jul. 2020.

MATTOS, F. A. M.; SANTOS, B. D. D. R. Sociedade da Informação e Inclusão Digital: uma análise crítica. **Liinc em Revista**, v.5, n.1, 2009. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3143>. Acesso em: 14 jul. 2023.

MEC. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CES 7/2018**: estabelece as diretrizes para a extensão na Educação Superior brasileira. Disponível em: portal.mec.gov.br. Acesso em: 17 abr. 2024.

PORTO, R. M. A. B. Inclusão Digital: um caminho para inclusão social. **Ciência da Informação**, v. 43, n. 2, 2014. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1411>. Acesso em: 14 jul. 2023.

SILVEIRA, S. R. *et al.* Qualificação Docente: capacitação para utilização do Google Classroom em meio à pandemia de COVID-19. In: ERCOMP RS- Escola Regional de Computação do RS, 2020, Santa Cruz do Sul. **Anais da ERCOMP - RS Escola Regional de Computação do RS**. Santa Cruz do Sul: UNISC SBC, 2020.

SILVEIRA, S. R.; VIT, A. R. Ensino Remoto na UFSM: opiniões dos alunos ingressantes sobre o REDE - Regime de Exercícios Domiciliares Especiais. In: **Relatos de Práticas Pedagógicas no Contexto da Pandemia**. Santa Maria: Arco Editores, 2021, v. 1, p. 57-73.

UFSM. Universidade Federal de Santa Maria. **ACEx: Atividades Complementares de Extensão**. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/graduacao/frederico-westphalen/sistemas-de-informacao/informacoes-do-curriculo>. Acesso em: 17 abr. 2024.



VIT, A. R. *et al.* Estimulando o Pensamento Computacional por meio do Aprendizado de Programação para Dispositivos Móveis. In: **Saberes em Diálogo**: reflexões, contextos e práticas. Curitiba - PR: Bagai, 2022, v. 1.