

A INSERÇÃO DA TECNOLOGIA (IPOD TOUCH, TABLET OU NOTEBOOK) E O BRINCAR NA CRECHE

Ivone Guterres Ribeiro¹
Ione da Silva Guterres²
José Carlos de Melo³

RESUMO

Esta pesquisa traz como temática a inserção da tecnologia e do brincar com crianças de creche, na faixa etária de 03 anos de idade. O contexto da pesquisa ocorreu em duas instituições educativas de São Luís do Maranhão, sendo uma da rede pública e outra da rede privada. Levou-se em consideração as recomendações curriculares propostas pela BNCC - Educação Infantil, no sentido de considerar a criança como sujeito histórico e de direito que, nas interações e brincadeiras, vivência, constrói sua identidade pessoal, imagina, observa, experimenta, questiona e produz cultura. Dessa forma, este estudo tem como objetivo analisar práticas pedagógicas voltadas para a inserção da tecnologia com o brincar a partir dos relatos de experiências docentes. Para tanto, foi utilizada a abordagem de cunho qualitativa com procedimentos metodológicos da pesquisa exploratória, descritiva e de campo. Os instrumentos para geração de dados foram: a observação participante e a entrevista semiestruturada, realizada pelo *Google Forms*, com 04 educadoras da creche. Os resultados indicam que as educadoras inserem a tecnologia com o brincar na creche e apresentam para as crianças diversas ferramentas para serem utilizadas durante o cotidiano educacional.

Palavras-chave: Tecnologia, Brincar, Creche, São Luís - MA.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da uma criança, porque as crianças que brincam têm mais oportunidades de se desenvolverem plenamente. Nesse sentido, quando a tecnologia é inserida na creche, de forma lúdica, para crianças de 03 (três) anos, percebe-se o estímulo da criatividade, do desenvolvimento de novas habilidades.

Justifica-se que o aprendizado na Educação Infantil, pode ser transformado de forma divertida e significativa. Portanto, esse é um desafio que deve ser superado na infância, pois oportuniza que as crianças aprendam com o apoio de diferentes linguagens, mas para isso é necessário que os educadores busquem diferentes formas de lidar com as experiências no

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Estácio de Sá – São Luís/MA, Membro do Grupo de Estudos, Pesquisa, Educação, Infância & Docência – GEPEID-UFMA. E-mail: ivonegut@hotmail.com

² Mestre em Educação – Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB-UFMA); Membro do Grupo de Estudos, Pesquisa, Educação, Infância e Docência (GEPEID – UFMA). E-mail: ioneguterres@hotmail.com.

³ Professor orientador: Pós-doutor em Educação, Docente do Departamento de Educação II da Universidade Federal do Maranhão e do Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB-UFMA); Coordenador do Grupo de Estudos, Pesquisa, Educação, Infância & Docência – GEPEID-UFMA. E-mail: mrzecca@terra.com.br.

espaço de aprendizagem e a incorporação da tecnologia educacional na infância, servindo como mais uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da prática cotidiana (LOPES; SANTOS; FERREIRA; BRITO, 2011).

De acordo com o ponto de vista acima, este estudo tem a intenção de divulgar os escritos de uma pesquisa⁴ realizada no cotidiano de crianças de 03 (três) anos de idade, que frequentam uma creche privada e outra pública, em São Luís do Maranhão. Dessa forma, definiu-se como objetivo geral analisar práticas pedagógicas voltadas para a inserção da tecnologia com o brincar a partir dos relatos de experiências docentes.

Assim sendo, a problemática da pesquisa buscou saber: A tecnologia e o brincar estão sendo inseridos nas experiências docentes das educadoras da creche privada e pública de São Luís do Maranhão? A partir da questão problematizadora, surgiram as questões norteadoras: De que forma são utilizadas as tecnologias, no ambiente educativo de uma creche privada e uma creche pública de São Luís/MA? As tecnologias digitais são integradas ao planejamento pedagógico, ou são utilizadas apenas como forma de recreação?

Para tanto, foram utilizados procedimentos metodológicos, por meio das pesquisas exploratória, descritiva e de campo. O instrumento para geração de dados foi: a realização de uma entrevista semiestruturada, realizada pelo *Google Forms* e a observação participante nas salas das creches. Os participantes foram: quatro educadoras da creche, sendo 02 (duas) da rede privada e 02 (duas) da rede pública de São Luís do Maranhão.

O texto, por sua vez, está organizado em 03 (três) seções, começando pela introdução, apresentando os objetivos gerais e específicos do estudo, contextualização do tema, fundamentação e métodos. Em seguida vem a segunda seção, que irá apresentar o percurso metodológico. A terceira seção tratará de discutir sobre a importância da tecnologia, refletindo se é possível inserir a tecnologia com o brincar na creche, pensando nos desafios e nas possibilidades lúdicas. Esta seção será o foco deste artigo, pois trará resultados e discussões dos dados gerados durante a pesquisa nas instituições educativas da creche. Por fim, são apresentadas as considerações finais e as referências.

Portanto, este é um estudo relevante no contexto da creche para compreender como as crianças se desenvolvem e interagem no processo de ensino.

⁴ O projeto de pesquisa intitula-se: “Os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil: limites e possibilidades através do uso das tecnologias” e está em parceria com o grupo Grupo de Estudos Pesquisa, Educação Infância & Docência (GEPEID), pertencente ao Núcleo de Educação e Infância da Universidade Federal do Maranhão (NEIUFMA)

METODOLOGIA

De acordo com a proposta de pesquisa apresentada, a metodologia utilizada quanto a forma de abordagem será a pesquisa de cunho qualitativo, exploratória, descritiva e de campo. Para Prodanov e Freitas (2013, p.43):“a pesquisa científica é a realização de um estudo planejado, sendo o método de abordagem do problema o que caracteriza o aspecto científico da investigação”.

Assim sendo, optou-se por esse percurso metodológico de pesquisa, por acreditar que assim será possível se aproximar do problema de pesquisa e alcançar os objetivos propostos que estão relacionados com o uso das tecnologias intermediadas com jogos, aplicativos multimídias e brincadeiras na creche privada e pública de São Luís - MA.

Com relação aos sujeitos da pesquisa, participaram duas educadoras da rede pública e duas da rede privada, com suas respectivas salas de creche. Já o cenário da pesquisa foi uma instituição educativa pertencente à rede privada de São Luís do Maranhão, denominadas aqui pelo nome fictício: Creche Escola Brincadeira de Criança e Creche Pública Tecnologia, ambas localizadas na área urbana de São Luís do Maranhão.

Cabe ressaltar que a pesquisa é um trabalho artesanal que não prescinde da criatividade, mas se realiza fundamentalmente por um labor intelectual baseado em conceitos, proposições, hipóteses, métodos e técnicas, que se constrói com um ritmo próprio e particular (MINAYO, 2012).

Nesse sentido, como procedimento para a geração de dados, foi utilizado a observação participante nas salas de creche e a entrevista semiestruturada com as educadoras pelo *Google Forms*. Para a análise dos dados e discussão optou-se pelas transcrições das falas das entrevistadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção trata da análise dos dados gerados ao longo da pesquisa. A pesquisa foi realizada por meio de aplicação de formulário *online* (*Google Forms*) encaminhado aos docentes por meios digitais e das observações participantes realizadas por meio de visitas⁵ às

⁵ As visitas ocorreram da seguinte forma: três meses na creche privada (janeiro à março) e três meses na creche pública (abril a junho).

salas da Creche privada e pública de São Luís do Maranhão, durante os meses de janeiro a junho de 2021.

Com relação aos sujeitos da pesquisa, foram submetidas 04 (quatro) educadoras, sendo 02 (duas) da Creche Privada e 02 (duas) da Creche Pública de São Luís do Maranhão. Além de conter especificações de dados de identificação dos participantes, o questionário também era composto por 06 (seis) questões, intercalando opções de múltipla escolha e questões dissertativas relativas à utilização de tecnologias digitais com o brincar nas salas de creche.

O cenário da pesquisa ocorreu em duas instituições da creche, sendo uma instituição da rede privada e outra da rede pública⁶. As instituições receberam nomes fictícios, para atender as questões éticas da pesquisa. Assim sendo, a Creche Escola Brincadeira de Criança, pertence a rede privada e Creche Pública Tecnologia, à rede pública. As duas creches estavam localizadas na área urbana de São Luís do Maranhão e em cada sala frequentava no máximo 15 (quinze) crianças.

Assim sendo, durante as observações dos participantes em campo, foi possível perceber informações importantes sobre as instituições pesquisadas. Dessa forma, observou-se, que a Creche Escola Brincadeira de Criança, é uma essa instituição privada, que foi criada pela iniciativa de um grupo de educadores, preocupados em transformar a educação, inovando métodos e didáticas que coloquem as crianças como centro do processo e protagonistas da sua aprendizagem. Possui uma infraestrutura ampla composta por: salas de aula para berçário, Educação Infantil e Ensino Fundamental I. O critério para escolha desta escola está relacionado ao uso da tecnologia, pois os profissionais são capacitados para a inserção da tecnologia nos planejamentos pedagógicos, desde a creche, respeitando o tempo de uso para os recursos tecnológicos.

Em relação, à Creche Pública Tecnologia, é uma escola da Educação Infantil, pública de São Luís, funciona manhã e tarde com 05 (cinco) salas, em média até 15 crianças nas salas de creche. Em relação ao critério para escolha desta instituição pública municipal, destaca-se também a importância das educadoras da creche utilizarem a tecnologia, nas suas experiências educativas, apesar de não terem uma variedade de recursos tecnológicos, utilizam TV, DVD e Aparelho de som. Os recursos tecnológicos digitais, como tablet e notebook são de uso pessoal das educadoras.

⁶ Para a coleta de dados, inicialmente, houve a visita ao espaço escolar em tempos de pandemia, pois o mesmo estava funcionando de forma híbrida e com todos os cuidados e protocolos de recomendação sanitária.

Sobre as educadoras (identificadas pelas siglas⁷ CEBC e CPT), apresenta-se a seguir o quadro 01, com o perfil profissional de cada uma delas, evidenciando as suas formações e tempo de atuação nas salas de creche.

Quadro 01 – Perfil das educadoras da Creche.

Educadora	Idade	Formação	Tempo de docência	Turno da Creche que atua
CEBC1	40	Pós-graduação	11 anos	Matutino
CEBC2	55	Pedagoga	05 anos	Vespertino
CPT1	54	Pós-graduação	01 ano	Matutino
CPT2	40	Pedagoga	18 anos	Matutino

Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2021).

Com relação à formação das participantes, o quadro acima indica a formação em nível superior. Em relação ao tempo de atuação na creche, três educadoras demonstram bastante experiência e apenas uma educadora possui um ano de experiência.

A partir dos dados acima, busca-se responder à questão problemática: A tecnologia e o brincar estão sendo inseridos nas experiências docentes das educadoras das creches privada e pública de São Luís do Maranhão? Em seguida, as questões norteadoras: De que forma são utilizadas as tecnologias, no ambiente educativo de uma creche privada e uma creche pública de São Luís/MA? As tecnologias digitais são integradas ao planejamento pedagógico, ou são utilizadas apenas como forma de recreação?

Quando questionadas sobre a inserção da tecnologia e do brincar nas experiências docentes em salas de creche, as educadoras responderam:

CEBC1: “Atualmente, com a pandemia do Covid 19, as tecnologias se tornaram grandes aliadas da educação, foi preciso com o ensino remoto e híbrido reinventar e construir interações com as crianças. Na minha realidade, de creche, foi possível brincar, utilizar jogos on line no notebook, iPod touch e tablet, disponibilizados pela escola.”

CEBC2: “Acredito que a tecnologia é um recurso importante para promover as brincadeiras e os jogos, pois as atividades com recursos tecnológicos despertam a criatividade, o desenvolvimento da atenção, autoconfiança, curiosidade, adquirindo habilidades importantes como a imaginação e imitação, se adaptando na construção da interação com o meio.”

CPT1: “É possível inserir a tecnologia com o brincar na creche, pois permitirá às crianças a exploração de novos conhecimentos, a elaboração de maneira lúdica, interativa, divertida, tornando.”

CPT2: “A tecnologia já está no cotidiano das crianças e a BNCC incentiva o uso dos recursos tecnológicos nas atividades cotidianas.”

⁷ As siglas referem-se aos nomes fictícios das creches pesquisadas, sendo CEBC (Creche Escola Brincadeira de Crianças), uma creche da rede privada e CPT (Creche Pública Tecnologia), uma creche da rede pública.

A partir das falas das educadoras da creche, é possível, incluir o uso de aplicativos de jogos e brincadeiras aliados a materiais concretos com a tecnologia, oferecendo propostas lúdicas de atividades multimídia e contempla assim os campos de experiências propostos pela BNCC: Eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações (BRASIL, 2017).

Cabe ressaltar que a criança da creche aprende a explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

Nesse sentido, a experiência docente da educadora CEBC1, demonstra que já existem instituições nas quais o uso dos meios tecnológicos, como computadores, *iPod touch*, *tablet*, jogos *online*, se fazem presentes desde a creche e são utilizados como aliados no processo ensino e aprendizagem das crianças, por isso é importante utilizar tais recursos, desde cedo, ou seja, desde a Educação Infantil.

Segundo Lopes et al (2011, p.11), mesmo antes da criança chegar à escola já passou por várias experiências e aprendizagens, pois “vivencia no contexto familiar rico ou não culturalmente e emocionalmente seus roteiros mentais e conseqüentemente suas linguagens e a família facilita ou complica sua forma de comunicação”.

Dando continuidade, indagou-se as educadoras: De que forma são utilizadas as tecnologias, no ambiente educativo de uma creche privada e uma creche pública de São Luís/MA? As respostas foram organizadas no quadro 02.

Quadro 02 – Formas de utilização da tecnologia no ambiente educativo da creche privada e pública

SUJEITOS	RESPOSTAS
CEBC1	<i>“Desenvolvo as atividades com os Campos de Experiências propostos pela BNCC, lembro-me de uma atividade com o assunto insetos (abelhas), foi possível reunir as crianças em roda e relembrar que as formigas são insetos e que, assim como as formigas, existem outros insetos nos jardins. Em seguida, ampliei o vocabulário referente ao tema e às informações básicas relacionadas às características físicas desses animais. Convidei as crianças a fazer uma abelha para brincar, utilizando um aplicativo on line relacionado com o tema. Durante a brincadeira, fiz intervenções e convidei as crianças para cantarem músicas; imitem o som que as abelhas fazem; e movimentarem-se para simular um voo bem alto, bem baixo, depressa ou devagar”.</i>
CEBC2	<i>“A partir da história dos sete cabritinhos e o lobo, utilizei o Podcast do Portal SAE Digital com a história O lobo e os sete cabritinhos, percebi que com essa atividade foi possível, interagir com as crianças, ampliar o vocabulário e a capacidade de comunicação oral delas e a capacidade de expressar-se</i>

	<i>corporalmente fazendo jogos dramáticos livres e/ou dirigidos. As crianças também desenvolveram atitudes de convivência, como esperar, repartir, socializar”.</i>
CPT1	<i>“Faço uso do notebook todos os dias nas atividades de movimento e musicais e uso o Tablet para as crianças jogarem e realizarem pinturas de desenhos”.</i>
CPT2	<i>“Uma experiência válida seria a sequência trabalhada no mês de junho, que trabalha as festividades culturais do nosso Estado. Por meio das tecnologias, é possível mostrar com mais riqueza cada manifestação, suas músicas, vestimentas e etc. Para as crianças que nunca vivenciaram essa forma cultural, devido a idade e também pela Pandemia do Covid 19”.</i>

Fonte: Arquivos Pessoal dos Autores (2021)

O quadro de respostas acima evidencia formas distintas do uso da tecnologia nas salas de creche tanto da rede privada, quanto pública. O que chama atenção, que apesar de realidades diferentes, é que a tecnologia está sendo utilizada de forma lúdica com as crianças da creche. Tais respostas se aproximam do pensamento de autores como Kenski (2001, p.61):

Favoráveis ou não, é chegado o momento em que nós, profissionais da educação, que temos o conhecimento e a informação como nossas matérias-primas, enfrentamos os desafios oriundos das novas tecnologias. Esses enfrentamentos não significam a adesão incondicional ou a oposição radical ao ambiente eletrônico, mas, ao contrário, significam criticamente conhecê-los para saber de suas vantagens e desvantagens, de seus riscos e possibilidades, para transformá-los em ferramentas e parceiros em alguns momentos e dispensá-los em outros instantes.

A partir das revelações acima, percebe-se que, nas práticas das educadoras da creche tanto da rede privada, quanto pública, as mesmas utilizam a tecnologia com o brincar na creche como um recurso pedagógico.

Em última análise, apresenta-se nas respostas abaixo acerca da seguinte indagação: As tecnologias digitais são integradas ao planejamento pedagógico, ou são utilizadas apenas como forma de recreação? Explique. Quando questionadas a respeito do assunto, as educadoras comentaram:

CEBC1: *“Incluo o brincar no planejamento com as tecnologias digitais que existem na creche escola, pois aqui as crianças tem várias possibilidades de brincar fazendo uso da tecnologia, a partir da creche, respeitando o tempo de uso dos recursos digitais.”*

CEBC2: *“Gosto de dar preferência a brinquedos e brincadeiras simples com as crianças da creche, como: Lego, quebra-cabeças, porém nos meus planejamentos incluo também as tecnologias digitais para ajudar nas atividades lúdicas.”*

CPT1: *“As tecnologias apresentam grandes desafios para a capacitação dos professores e diálogos, entre a família e escola, por esse motivo estão integradas tanto no planejamento pedagógico e nas brincadeiras da creche.”*

CPT2: *“A tecnologia é utilizada no planejamento como possibilidades lúdicas: usos de jogos, leituras on line, trabalhar a sonoridade e exibição de vídeos.”*

As respostas das educadoras são relevantes e demonstram que as tecnologias digitais são integradas ao planejamento das atividades. Logo, as educadoras não utilizam as tecnologias

apenas como lazer. Percebe-se então, que a inserção da tecnologia é fundamental no desenvolvimento das crianças.

Kishimoto (2011, p. 42), afirma que, a utilização do jogo, “potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros”. A afirmação da pesquisadora tem relação com as falas das educadoras entrevistadas, principalmente da educadora, CEBC2, quando afirma acerca da utilização do jogo Lego no seu planejamento.

Neste contexto, a tecnologia na creche deve ser pensada como um recurso pedagógico. É de suma importância que a educadora, se capacite para utilizar a tecnologia a fim de que ela possa ser empregada no cotidiano infantil, de forma lúdica. Para que isso ocorra, é importante a garantia dos docentes, na participação de programas de formação inicial e continuada para poder articular e viabilizar o uso da tecnologia em suas práticas pedagógicas.

Após a análise das respostas, ressalta-se que a maioria das educadoras inserem a tecnologia com o brincar em suas práticas, conforme a disponibilidade de recursos tecnológicos que existem nas suas instituições educativas. Esta pesquisa demonstrou que nos contextos pesquisados, não existe diferenças em relação ao uso das tecnologias.

Outrossim, algo que não pode ser ignorado é o fato de que as duas escolas pesquisadas, apenas a creche privada possuía uma infraestrutura organizada com recursos tecnológicos digitais, enquanto a creche pública, não possuía a mesma infraestrutura organizada, porém as educadoras, ministravam as atividades com auxílio dos recursos, que existiam na escola: tais como: TV, DVD e aparelho de som.

Estas indicações das educadoras têm relação sobre o que afirma a BNCC (2017), ao pontuar a importância da brincadeira para a criança, cotidianamente e de diferentes formas, em diversos espaços e contextos. Ainda, a BNCC, aponta em relação aos direitos das crianças, que as mesmas explorem e devem explorar meio e variedades de experiências relacionadas as formas tecnológicas presentes na sociedade, interligando com os seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BRASIL, 2017).

Assim, a creche tem esse objetivo de trabalhar com as crianças, as diversas habilidades no desenvolvimento integral nos seus aspectos físico, psicológico e social. Além de apresentar experiências, o espaço precisa também atrelar à organização do currículo com os recursos tecnológicos de maneira a cooperar nessa função.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES NÃO FINAIS

Nos dias atuais, a tecnologia está tão presente no dia a dia das crianças em um contexto de aprendizagem formal, tanto para aprender a utilizar os meios digitais, quanto para lidar com as habilidades e relações decorrentes do seu uso. Dessa forma, as educadoras da infância, considerando nesta pesquisa tanto da rede privada, quanto pública, que atuam nessa etapa, precisam refletir sobre suas práticas, trazendo para sala, atividades significativas para que o brincar tenha sentido pedagógico e lúdico tanto para as crianças, quanto para os educadores, pois o ato de brincar tornará as crianças autônomas, participativas, criativas e felizes.

Assim sendo, a criança aprende a explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia. Cabe ressaltar que este estudo se destinou a analisar práticas pedagógicas voltadas para a inserção da tecnologia com o brincar a partir dos relatos de experiências docentes. A aplicação da entrevista semiestruturada por meio do formulário on line *Google Forms* aplicado para as 04 (quatro) educadoras da creche e a observação participante em campo, gerou os dados da referida pesquisa.

Os dados gerados destacaram que as educadoras da creche utilizam as tecnologias como recurso pedagógico nas suas práticas. As respostas trouxeram pistas da forma como são utilizadas as tecnologias. Os resultados apontam diferenças entre recursos tecnológicos, desde os mais avançados, como: *ipod touch, tablet* (experiências da creche privada), quanto a TV, DVD e notebook das educadoras (experiências da creche pública).

O que chama atenção é a importância das educadoras inserirem nas suas práticas a tecnologia com o brincar na creche, de acordo com a sua realidade docente. Nos relatos das educadoras entrevistadas, percebeu-se estratégias metodológicas do brincar atrelado à cultura tecnológica, a aprendizagem das crianças e seus direitos, respeitando as competências que devem ser trabalhadas na creche.

A partir do exposto, conclui-se que inserir a tecnologia com jogos e brincadeiras na creche tanto privada quanto pública, proporciona incontáveis possibilidades pedagógicas e interações de qualidade, ao mesmo tempo amplia e democratiza o acesso aos saberes para as



crianças da creche. Essas iniciativas colocam a criança no centro do processo ensino-aprendizagem, capaz de se desenvolver por meio de experiências diversificadas e significativas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 01 dez. 2018.

LOPES, Alzeni Ferreira; SANTOS, Édina Maria Batista Rangel dos; FERREIRA, Paula Joelma Soares; BRITO, Pollyana Valéria Gomes. O desafio do uso das TIC na Educação Infantil. **Revista Pandora Brasil**, n. 34, set. 2011, ISSN 2175- 3318.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. (Coleção temas sociais).

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org.); 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KENSKI, V. M. O papel do professor na sociedade. In: **Ensinar a Ensinar**. São Paulo: Pioneira, 2001.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2013.