



# EDUCAÇÃO INCLUSIVA, UTILIZANDO RECURSOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE AREIA-PB, EM TEMPOS DE PANDEMIA

Marcia Verônica Costa Miranda<sup>1</sup>  
Ana Carolina Martins de Sousa<sup>2</sup>  
Janayna Santos de Oliveira<sup>3</sup>  
Marcia Verônica Costa Miranda<sup>4</sup>

## RESUMO

Prover educação com oportunidades iguais e inclusão social é assunto cada vez mais vem debatido, pela necessidade de garantir educação de qualidade e igualitária a todos os alunos. O principal desafio é oferecer condições equânimes de acesso a recursos de aprendizagem, especialmente as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que, durante a pandemia, foram primordiais para a continuidade das aulas e atividades educacionais. O uso dos ferramentas eletrônicas, aplicativos (Whatsapp, Google Meet e Instagram) e recursos de comunicação, foram indispensáveis para o aprendizado e interação dos alunos e professores. Os projetos de extensão da Universidade Federal da Paraíba, “Inserção Social Através da Informática – Uma Abordagem Envolvendo toda Comunidade” e “Desenvolvimento e Inclusão Social através de Olimpíadas Científicas – OPI Areia”, foram executados, tendo como público-alvo alunos das escolas públicas de Ensino Fundamental do Município de Areia-PB, utilizando metodologias participativas, atividades motivadoras, construção de materiais didáticos lúdicos, planejamento e promoção de eventos educativos e culturais, para alunos e familiares, além de construção de blog e site, que serviram de repositório dos materiais disponibilizados nos projetos, para acesso gratuito pela comunidade. Como resultados, foram observados que o desempenho escolar dos alunos melhorou consideravelmente, bem como a aprendizagem nas áreas de Raciocínio Lógico, Matemática, Ciências e Interpretação de Textos foram marcantes. As ações promovidas possibilitaram aumentar o vínculo dos alunos com as escolas, diminuindo sobremaneira a evasão escolar. A comunidade trabalhada vive em grande vulnerabilidade social, e as ações executadas possibilitaram a inclusão social e melhoria no aprendizado, pela estudantes da comunidade.

**Palavras-chaves:** Educação Inclusiva, Escolas Públicas, Tecnologias da Informação. Pandemia.

## INTRODUÇÃO

A educação é um instrumento fundamental para que costumes, cultura e valores de uma sociedade sejam transmitidos de geração em geração, conforme a sua evolução. Atualmente, a educação inclusiva vem ganhando destaque e tem como objetivo garantir o direito de todos à

<sup>1</sup> Doutora em Engenharia Elétrica da UFCG, docente da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, marciamirandapb@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Medicina Veterinária da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, acarolmsousa@gmail.com;

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Medicina Veterinária da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, janayna\_santos19.2@hotmail.com;

<sup>4</sup> Professora orientadora: Doutora, Universidade Federal da Paraíba- UFPB, marciamirandapb@gmail.com.



educação. Nesse sentido, a inclusão social deve garantir que as pessoas tenham acesso equânime à aprendizagem, oferecendo condições necessárias para a operacionalização de um projeto pedagógico inclusivo, constituindo um desafio a todos os envolvidos nesse processo, notadamente, possibilitando a introdução de recursos e tecnologias assistivas.

De acordo com Vianna (2007), o grande desafio do ensino escolar brasileiro, relacionado à educação inclusiva, é buscar soluções que possam responder à questão do acesso e da permanência, com sucesso, dos alunos nas suas instituições educacionais.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais inseridas no nosso cotidiano. O uso de aparelhos eletrônicos como tablets, celulares, notebooks e computadores, facilitam a vida moderna das pessoas, tendo em vista que é possível realizar diversas ações com esses aparelhos no conforto de casa, na rua, no trabalho e, também, nas escolas/universidades. Na educação, embora o uso inadequado possa prejudicar o rendimento dos alunos, esses equipamentos quando utilizados com objetivos específicos e bem definidos são capazes de promover a interação e auxiliar no processo de ensino-aprendizagem (PEREIRA et al., 2012).

Com a interrupção das aulas presenciais, devido ao avanço da pandemia do Covid-19, professores e gestores escolares passaram a buscar soluções para dar continuidade com suas atividades, visando o mínimo de prejuízo possível para o alunado. Isso foi possível mediante o auxílio de suportes remotos de ensino e a introdução de novas metodologias, apoiadas em tecnologias digitais. Diante desse cenário, os recursos tecnológicos se tornaram bastante utilizados no meio escolar. Algumas escolas conseguiram dar continuidade aos seus trabalhos, aliando às TICs ao ensino, fazendo com que as aulas e atividades conseguissem chegar aos estudantes.

A utilização de aplicativos como WhatsApp, Google Meet, Zoom e outras plataformas, estão sendo utilizadas como meio assistencial para a continuidade das aulas e repasse das atividades. Contudo, não são todos os professores e alunos que têm conhecimento e meios de acesso a essas ferramentas tecnológicas, atrapalhando, dessa forma, o desenvolvimento escolar dos estudantes e causando estresse nos professores, uma vez que precisam se readaptar à nova realidade, planejar novas metodologias, preparar as aulas, repassar aos alunos e ensiná-los a como mexer nesses recursos tecnológicos.

Apesar desses empecilhos, o uso e aprendizado dessas plataformas trazem consigo uma diversidade de vantagens, como a praticidade de poder aprender e participar de aulas na segurança de sua residência, além de promover uma comunicação mais ampla com os alunos



mesmo a distância, tendo em vista que essa comunicação pode ser feita a qualquer momento e não apenas durante os períodos de aula. Ademais, novas metodologias de ensino, que vão ao encontro da realidade do aluno, do conhecimento inovativo dos jovens, bem como ferramentas motivadoras, podem ser acrescentadas como recursos que incentivam à educação.

Nesse sentido, a formação dos educadores/professores é crucial em todo e qualquer processo que vise à adequada integração das TICs em contexto educativo (HAUGLAND, 2000; COSTA e VISEU, 2007). Quando os educadores/professores aprendem a usar a tecnologia no contexto da sua escola, da sua sala de aula, com as crianças reais e de acordo com objetivos igualmente reais, têm muito mais possibilidades de beneficiarem-se desta formação e com ela melhorarem a qualidade dos contextos de aprendizagem em que desenvolvem a sua atividade.

Em tempos de pandemia, são necessárias outras formas de visualizar os benefícios que podem prover a sociedade, especialmente na área da educação, com os recursos de informática que existem, dentro da comunidade e da universidade.

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo relatar as ações executadas pelos projetos de extensão universitária “Inserção Social Através da Informática - Uma Abordagem Envolvendo toda Comunidade” e “Desenvolvimento e Inclusão Social através de Olimpíadas Científicas- OPI Areia”, visando realizar a inclusão social e incentivo aos estudos através da educação a distância, a professores, alunos e familiares do ensino básico da rede pública, das zonas urbana e rural de Areia-PB, construindo e compartilhando conhecimentos, promovendo oficinas de estudos, ensinando a utilização das ferramentas digitais, construindo materiais didáticos, acessíveis através dos recursos de TICs, que têm sido recursos fundamentais em período de pandemia.

## **A PANDEMIA DO COVID-19 NA EDUCAÇÃO**

De acordo com dados da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), que monitora os impactos da pandemia na educação, em abril de 2020, 191 países determinaram o fechamento de escolas e universidades. A decisão atingiu cerca de 1,6 bilhão de crianças e jovens, o que corresponde a 90,2% de todos os estudantes do mundo (ESTRELLA e LIMA, 2020).

Conforme o Art. 205 da Constituição Federal de 1988, a educação é um processo que envolve toda a sociedade e constitui-se em um direito dos cidadãos (BRASIL, 1988). Contudo, na atual conjuntura, encontramos uma realidade bem diferente, uma vez que não são todos os



alunos que possuem acesso à rede de internet e às tecnologias que estão sendo utilizadas durante esse período de isolamento social. O ensino remoto, com seus diferentes recursos, não é um modelo de ensino igual para todos, despontando a desigualdade social.

A inclusão digital é um dos caminhos para atingir a inclusão social e, conseqüentemente, a educação inclusiva. Por meio dela, as camadas mais carentes da população podem se beneficiar com novas ferramentas para obter e disseminar conhecimento, além de ter acesso ao lazer, à cultura e melhores oportunidades no mercado de trabalho. Assim sendo, os programas de inclusão digital são ações que ajudam a democratizar o acesso às novas tecnologias, levando computadores, conexão de internet e cursos de formação às populações mais necessitadas (BRASIL, 2013).

Entretanto, no Brasil, o uso dos recursos tecnológicos de informática e comunicação ainda está limitado a uma pequena camada da população, o que acaba contribuindo para a concentração de poder e renda e, conseqüentemente, acentuando as diferenças sociais (SILVA, 2015). Calejon e Brito (2020), ressaltam que a presença das TICs na educação é um desafio para o século XXI, assim como um desenvolvimento econômico equilibrado, com redução da pobreza e da desigualdade social. Com a pandemia do Covid-19, os desafios que já eram considerados grandes, tornaram-se ainda maiores.

A realidade dos alunos das Escolas Públicas Municipais de Ensino Fundamental de Areia, não se mostra diferente a esse exposta, uma vez que são constituídas de pessoas de baixa renda e, muitas vezes, há dificuldade em ter uma ferramenta tecnológica e acesso à Internet de qualidade para assistir às aulas e realizar as atividades solicitadas. Nesse sentido, os projetos de extensão da área de Informática procurou prover meios e recursos educacionais, tais como a criação de *blog* e o *site*, bem como criação e distribuição de materiais didáticos, promoção de eventos culturais, fornecimento de informações sobre saúde e educação alimentar, dentre tantos produtos que beneficiaram a comunidade, nesse momento e para o futuro, para prover uma equidade de acesso à informação e educação, para obterem conhecimentos de acesso às TICs, além de disponibilizar conteúdos, em aplicativos e plataformas sociais, como *Whatsapp* que, atualmente, é uma forma de comunicação mais acessível e inclusiva. Procurou-se abranger o máximo possível a comunidade, habilitando-os e capacitando-os ao aprendizado, nessa nova realidade.

## **METODOLOGIA**



Na execução das ações dos projetos, aqui em foco, foi utilizada uma metodologia participativa, ou seja, houve a participação do público, juntamente com os membros da equipe do projeto, de forma ativa, como coautores no processo, ao contribuírem com seus próprios saberes, opiniões e demandas, em uma interação democrática e dialógica. A comunidade alvo do projeto foi considerada fonte de informação, facilitando o planejamento, visando a execução de atividades que fossem realmente úteis e relevantes para o público.

Este trabalho trata-se do tipo pesquisa-ação, procurando resultar em suas ações a produção de conhecimento e material didático de livre acesso, duradouro, que promova no público autonomia em suas ações. Para a coleta de dados foi feito um levantamento de dados realizado através de um questionário aplicado, via formulário *Google Forms*, em três escolas do município de Areia, no Estado da Paraíba. Duas dessas escolas se localizam na zona urbana da cidade, sendo essas, Escola Municipal de Ensino Fundamental José Rodrigues e Escola Municipal de Ensino Fundamental Abel Barbosa. Já a Escola Municipal de Ensino Fundamental João César se localiza na zona rural do município.

O questionário teve como principal objetivo, conhecer o perfil socioeconômico dos alunos que participam dos projetos de Informática, “Inclusão Social Através da Informática, Uma Abordagem Envolvendo Toda a Comunidade” e “Desenvolvimento e Inclusão Social Através de Olimpíadas Científicas”, ofertados pela Universidade Federal da Paraíba, no Campus II em Areia. Dessa forma, conhecendo o perfil dos alunos dessas instituições, é possível melhorar as ações que estão sendo realizadas através dos projetos.

Foram realizadas parcerias com a secretaria da Educação (Areia- PB) e a Prefeitura Municipal de Areia, para que fosse possível desenvolver eventos educativos, bem como melhor desenvolvimento dos trabalhos propostos.

As ações executadas pelo projeto foram precedidas por intenso planejamento da equipe, bem como processo incentivar e motivacional junto à comunidade. Dessa forma, o trabalho contou com as seguintes etapas:

1. Estabelecimento de parcerias;
2. Contato com as escolas, gestoras e professoras e, subsequente inscrição dos alunos;
3. Levantamento quantitativo e diagnóstico do público do projeto;
4. Planejamento e execução de aulas e eventos, na cidade de Areia, voltados para um aprendizado de educação escolar, bem como inclusão digital, ora primordial;
5. Avaliação de todo trabalho executado e da equipe.



Em virtude das restrições decorrentes da pandemia de COVID-19, a equipe do projeto realizou diversas reuniões de trabalho, objetivando estruturar as metodologias a serem empregadas com o público-alvo trabalhado, bem como as ações a serem desenvolvidas.

Nesse sentido, foi observado que a melhor forma de agrupar os alunos atendidos, para as aulas, oficinas e oferecimento de materiais didáticos, seria através de criação de grupo no aplicativo *Whatsapp*. Esse aplicativo foi escolhido por ter sido instalado em todos os celulares de familiares de alunos e dos próprios alunos, quando esses o possuíam. Esses grupos foram de extrema importância, uma vez que foram acessados diariamente pelos alunos e professores, viabilizando a comunicação com a equipe do projeto e a comunidade trabalhada.

Para os eventos culturais e educacionais, foi utilizada a plataforma *Google Meet*, uma vez que os alunos, pais e gestores das escolas, facilmente puderam instalar em seus dispositivos. Com essa plataforma, foram lançadas cartilhas educativas, construídas de forma inédita pela equipe do projeto, que foram distribuídas gratuitamente. Palestras e oficinas culturais foram planejadas e promovidas, com temáticas voltadas para saúde (notadamente, sobre o momento de pandemia do Covid-19), educação alimentar, contação de histórias infantis, objetivando a motivação educacional e prover formas lúdicas de aprendizado por parte dos alunos. Todos esses eventos contaram com a participação de toda família e corpo docente das escolas parceiras. Através da mesma plataforma, foram ministradas aulas remotas com o intuito de auxiliar os professores das escolas a expandir o conhecimento dos alunos, na área de raciocínio lógico e Ciências, bem como procurar mantê-los inseridos no contexto escolar. Para isso, foram utilizadas, nas aulas, as cartilhas construídas e previamente distribuídas, bem como, exercícios e atividades lúdicas para praticarem em casa. Além disso, como recurso educacional, semanalmente, através dos grupos e redes sociais, a equipe distribuía livros e filmes (curta e longa-metragem) educacionais e paradidáticos, atividades e desafios do conhecimento, a fim de estimular o interesse em jogos de lógica, Informática, Matemática e Interpretação Textual, que são fundamentais atualmente. Foram construídos um *site* e *blog* pelos próprios participantes dos projetos, que serviram de repositório didático, contendo todo material, livro, cartilha, exercícios e filmes distribuídos, que pudessem ser facilmente acessados.

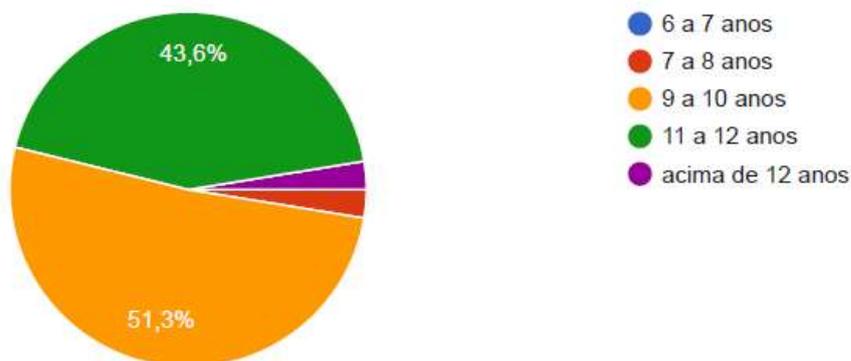
Os acessos a todas as plataformas e recursos tecnológicos construídos e utilizados precederam de um treinamento de uso, fazendo parte do planejamento de inclusão digital proposto.

## **RESULTADOS**



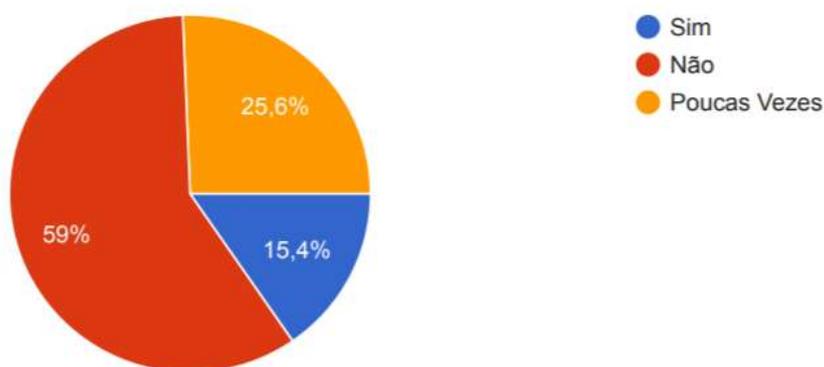
Inicialmente, para obter informações sobre o perfil socioeconômico dos alunos e seus familiares, foram aplicados questionários entre os alunos das escolas parceiras trabalhadas.

Em relação à faixa etária dos alunos, 51,3% têm idade entre 9 a 10 anos, 43,6% de 11 a 12 anos, conforme ilustrado no Gráfico 1.



**Gráfico 1.** Faixa etária dos estudantes público-alvo do projeto.

Ao serem questionados se já tiveram ou têm contato com o computador, 59% dos alunos afirmam que nunca tiveram contato, 25,6% já tiveram contato, porém poucas vezes e apenas 15,4% afirmam que tem contato com esse dispositivo eletrônico. Isso deixa claro a desigualdade e a dificuldade dos alunos diante do ensino remoto atual, uma vez que, as aulas e atividades das escolas estão sendo realizadas dessa maneira.

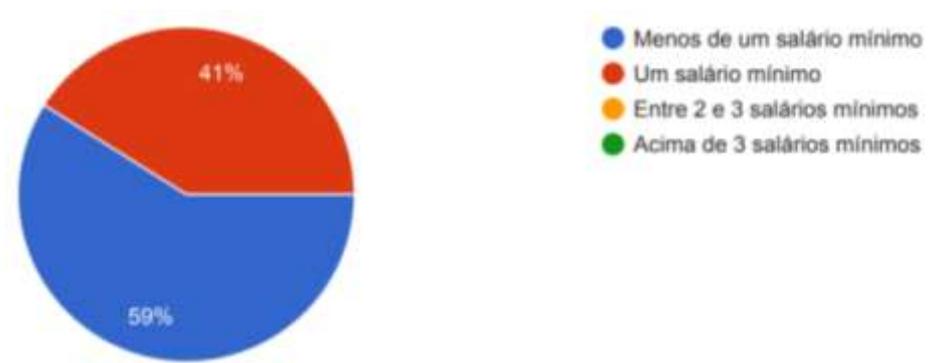


**Gráfico 2.** Estudantes que têm ou já tiveram contato com computador.

A renda familiar dos entrevistados revela a dificuldade em adquirirem algum aparelho tecnológico, uma vez que, 59% sobrevivem com menos de um salário mínimo e 41% com apenas um salário mínimo. São, basicamente, famílias que sobrevivem da agricultura familiar. O núcleo familiar da maioria dos entrevistados é constituído com mais de quatro pessoas, sendo muitas vezes composto por mais de duas crianças, o que torna complicado decidir qual das

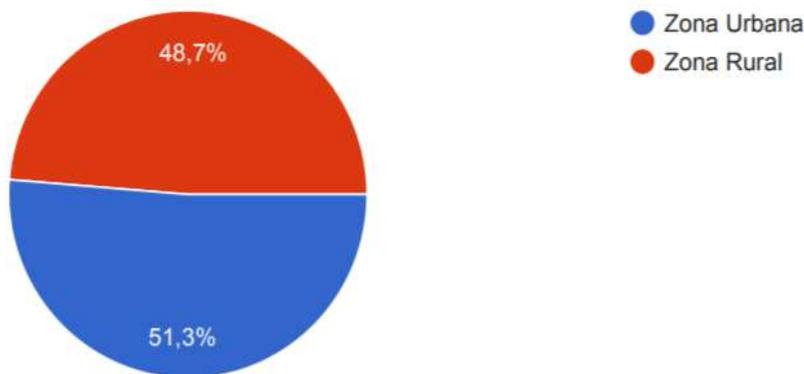


crianças terá o acesso a algum aparelho tecnológico para assistir às aulas e resolver as atividades escolares.



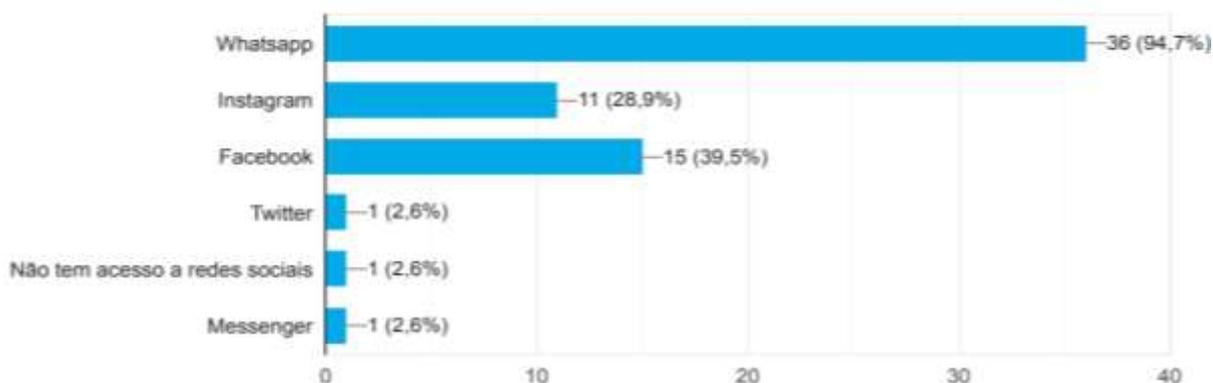
**Gráfico 3.** Renda familiar dos estudantes.

Quanto ao local da moradia, 48,7% dos estudantes moram na zona rural, o que dificulta o acesso à internet, ficando muitas vezes com o uso apenas pela telefonia celular, já que esse aparelho é o mais utilizado pelos entrevistados. 51,3% moram na zona urbana, mas na periferia do Município, em situação de muita carência econômica.



**Gráfico 4.** Zona de moradia dos estudantes.

Os entrevistados afirmam ter acesso a redes sociais e aos aplicativos de WhatsApp (94%), Instagram (28,9%) e Facebook (39,5%), conforme Gráfico 5. Sendo assim, a interação com os alunos e as atividades e tarefas foram enviadas através do WhatsApp, uma vez que é o aplicativo mais utilizado e de fácil acesso para eles, pois podem resolver e enviar as atividades para correção através dessas plataformas.



**Gráfico 5.** Acesso dos estudantes a aplicativos e redes sociais.

Foram promovidos eventos culturais e educativos, para os alunos e seus familiares. Dos eventos promovidos, podemos elencar Contação de estórias infantis, cujo objetivo foi levar aos alunos forma lúdica e teatral de assistir e aprender sobre estórias infantis, para fazê-los refletir e aprender com cada uma dessas que lhes foi contada. Esse evento está ilustrado na Figura 1A, quando foi lançado o Blog do projeto e o vídeo, feito pela equipe, ensinando a como utilizá-lo como ferramenta educativa.

Foi realizada uma capacitação e oficina de saúde, com informações e cuidados sobre COVID-19, ilustrado na Figura 1B. Esse evento teve o propósito de prover mais conhecimentos aos alunos, familiares, professores e gestores das escolas sobre o coronavírus e como se proteger de forma adequada. Nessa oportunidade, foram lançados o *site* do projeto e o vídeo, construído pela equipe, para ensinar a utilizar e acessar às informações do site.

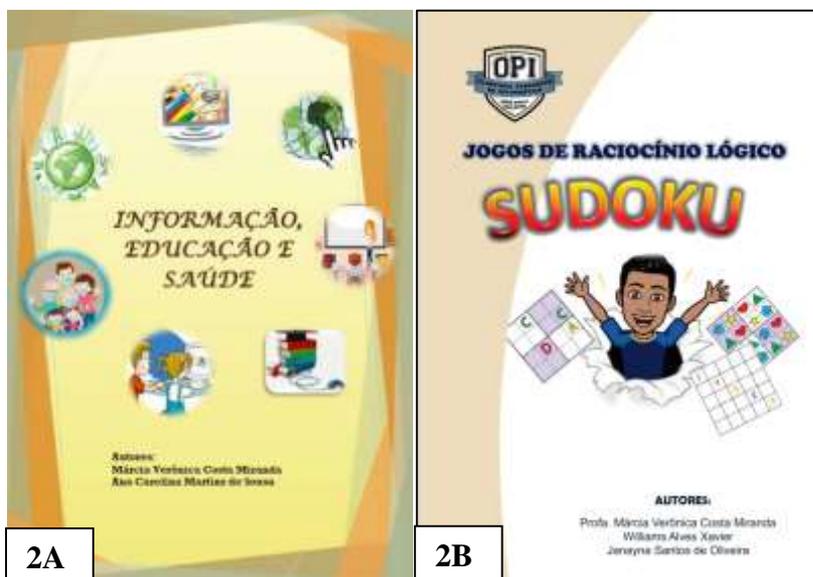
Foi promovido um evento lúdico, envolvendo brincadeiras e raciocínio lógico. Essa ideia foi concretizada com um show de mágica/ilusionismo, que divertiu as crianças, bem como trouxe mais conhecimento sobre matemática, observação acurada e lógica. Esse evento está mostrado na Figura 1C.



**Figura 1.** Eventos promovidos pelos projetos: 1A – Contação de Estórias Infantis. 1B – Capacitação e Oficina sobre COVID-19. 1C – Show de Ilusionismo.



Na palestra sobre o COVID-19, foi lançada a cartilha “Informação, Educação e Saúde” (mostrada na Figura 2A), e durante o evento de bricadeira e Jogos de Lógica, o Show de Mágica, foi lançada a cartilha “Raciocínio Lógico – SUDOKU”, mostrada na Figura 2B.



**Figura 2.** Cartilhas educativas construídas pela equipe do projeto : 2A – Informação, Educação e Saúde. 2B – Jogos de Raciocínio Lógico - SUDOKU.

Como já mencionado anteriormente, a equipe do projeto construiu um *blog e site* educativos, que foram lançados nos eventos acima descritos. O link do blog é <https://infocaufpb.blogspot.com/> e está mostrado na Figura 3.



**Figura 3.** Blog dos projetos de Informática

Assim como o blog, o site também contém informações e materiais didáticos, além de filmes e livros. O link do site é <https://infocaufpb.wixsite.com/oficial> (Figura 4, abaixo).



**Figura 4.** Site dos projetos de Informática

Essas atividades e ações proporcionaram benefícios para a comunidade, uma vez que os mantiveram presentes nas atividades escolares, puderam adquirir mais conhecimento sobre as TICs, disciplinas de Ciências, Interpretação de Texto e Matemática, além de jogos de raciocínio lógico e conteúdos gerais sobre o cotidiano que vivenciam.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse período de pandemia, ficou evidente a diferença social que já existia se tornou ainda mais aprofundada, visto que não são todos que têm acesso a uma educação de qualidade e recursos tecnológicos de forma igualitária. Entretanto, conjuntamente, novas abordagens e planejamentos foram realizados na tentativa de minimizar e proporcionar um aprendizado motivador, que diminuíssem a evasão escolar nesse período.

Os projetos de extensão “Inclusão Social Através da Informática, Uma Abordagem Envolvendo Toda a Comunidade” e “Desenvolvimento e Inclusão Social Através de Olimpíadas Científicas”, ofertados pela UFPB, procuraram levar à comunidade escolar, pública e em vulnerabilidade social, ações educativas e oficinas de Informática, objetivando diminuir a ausência de recursos nessa área e promover a inclusão social, através da inclusão digital. Os benefícios trazidos pelas ações dos projetos foram evidentes, não só à comunidade assistida, mas também à equipe do projeto, uma vez que permitiu que fosse possível conhecer as barreiras para uma inclusão social e escolar e, dessa forma, contribuir para que elas fossem minimizadas. Além disso, ministrar aulas aos estudantes das escolas públicas e suporte aos seus professores, bem como executar atividades lúdicas foram experiências imensuráveis, porque permitiu construir sentimentos de empatia e responsabilidade.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil, 1988**. Brasília: Senado Federal, Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Educação: Programa de Inclusão Digital. 2013. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br>. Acesso em: 09 ago. 2020.

CALEJON, L. M. C.; BRITO, A. S. Entre a pandemia e o pandemônio: uma reflexão no campo da educação. **Revista EDUCAmazônia -Educação Sociedade e Meio Ambiente**, Humaitá, v. 25, n. 2, p. 291-311, jul./dez., 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/educamazonia/article/view/7835/5520>. Acesso em: 18 jul. 2020.

ESTRELLA, B; LIMA, L. CNE aprova diretrizes para escolas durante a pandemia. **Portal do MEC**, 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/busca-geral/12-noticias/acoes-programas-e-projetos-637152388/89051-cne-aprova-diretrizes-para-escolas-durante-a-pandemia>. Acesso em: 20 jul. 2020

HAUGLAND, S. W. **Computers and Young Children**. ERIC Digest, ED 438926, 2000.

PEREIRA, L. R. et al. O uso da tecnologia na educação, priorizando a tecnologia móvel. In: Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica - III SENEPT, 3., 2012, Belo Horizonte. Disponível: [https://www.researchgate.net/publication/336529464\\_O\\_USO\\_DA\\_TECNOLOGIA\\_NA\\_EDUCACAO\\_PRIORIZANDO\\_A\\_TECNOLOGIA\\_MOVEL/link/5da46f21a6fdcc8fc34fe870/download](https://www.researchgate.net/publication/336529464_O_USO_DA_TECNOLOGIA_NA_EDUCACAO_PRIORIZANDO_A_TECNOLOGIA_MOVEL/link/5da46f21a6fdcc8fc34fe870/download). Acesso em: 03 jul. 2020.

SILVA, R. S. **Tecnologia da Informação e Comunicação como ferramenta de inclusão social para pessoas com necessidades especiais e demais membros das comunidades do brejo paraibano**. 2015. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Agronomia) – Universidade Federal da Paraíba, Areia, 2015.

VIANNA, C. E. S. **Educação inclusiva na Constituição Federal de 1988: uma questão ética e jurídica**. 2007. 155 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.