

II ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO - II ENDIF

**PROTEÇÃO DE DADOS E CIDADANIA DIGITAL:
ENFRENTAMENTOS JURÍDICOS E PSICOSSOCIAIS
À VIOLÊNCIA INFORMACIONAL**

P967

Proteção de dados e cidadania digital: enfrentamentos jurídicos e psicossociais à violência informacional [Recurso eletrônico on-line] organização II Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara – Belo Horizonte;

Coordenadores: Larissa Azevedo Mendes, Victor Gustavo Rocha Nylander e Eloah Alvarenga Mesquita Quintanilha – Belo Horizonte: Escola Superior Dom Helder Câmara - ESDHC, 2025.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-405-0

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Justiça social e tecnológica em tempos de incerteza.

1. Direito do Futuro. 2. Justiça Social. 3. Justiça Tecnológica. I. II Encontro Nacional de Direito do Futuro (1:2025 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

II ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO - II ENDIF

PROTEÇÃO DE DADOS E CIDADANIA DIGITAL: ENFRENTAMENTOS JURÍDICOS E PSICOSSOCIAIS À VIOLÊNCIA INFORMACIONAL

Apresentação

O II Encontro Nacional de Direito do Futuro (II ENDIF), organizado pelo Centro Universitário Dom Helder com apoio técnico do Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito – CONPEDI, reafirma-se como um espaço qualificado de produção, diálogo e circulação do conhecimento jurídico, reunindo a comunidade científica em torno de um propósito comum: pensar, com rigor metodológico e sensibilidade social, os caminhos do Direito diante das transformações que marcam o nosso tempo. Realizado nos dias 09 e 10 de outubro de 2025, em formato integralmente on-line, o evento assumiu como tema geral “Justiça social e tecnológica em tempos de incerteza”, convidando pesquisadoras e pesquisadores a enfrentar criticamente os impactos da inovação tecnológica, das novas dinâmicas sociais e das incertezas globais sobre as instituições jurídicas e os direitos fundamentais.

Nesta segunda edição, os números evidenciam a força do projeto acadêmico: 408 trabalhos submetidos, com a participação de 551 pesquisadoras e pesquisadores, provenientes de 21 Estados da Federação, culminando na organização de 31 e-books, que ora se apresentam à comunidade científica. Essa coletânea traduz, em linguagem acadêmica e compromisso público, a vitalidade de uma pesquisa jurídica que não se limita a descrever problemas, mas busca compreendê-los, explicar suas causas e projetar soluções coerentes com a Constituição, com os direitos humanos e com os desafios contemporâneos.

A publicação dos 31 e-books materializa um processo coletivo que articula pluralidade temática, densidade teórica e seriedade científica. Os textos que compõem a coletânea passaram por avaliação acadêmica orientada por critérios de qualidade e imparcialidade, com destaque para o método double blind peer review, que viabiliza a análise inominada dos trabalhos e exige o exame por, no mínimo, dois avaliadores, reduzindo subjetividades e preferências ideológicas. Essa opção metodológica é, ao mesmo tempo, um gesto de respeito à ciência e uma afirmação de que a pesquisa jurídica deve ser construída com transparência, responsabilidade e abertura ao escrutínio crítico.

O II ENDIF também se insere em uma trajetória institucional já consolidada: a primeira edição, realizada em junho de 2024, reuniu centenas de pesquisadoras e pesquisadores e resultou na publicação de uma coletânea expressiva, demonstrando que o Encontro se

consolidou, desde o início, como um dos maiores eventos científicos jurídicos do país. A continuidade do projeto, agora ampliada em escopo e capilaridade, reafirma a importância de se fortalecer ambientes acadêmicos capazes de integrar graduação e pós-graduação, formar novas gerações de pesquisadoras e pesquisadores e promover uma cultura jurídica comprometida com a realidade social.

A programação científica do evento, organizada em painéis temáticos pela manhã e Grupos de Trabalho no período da tarde, foi concebida para equilibrar reflexão teórica, debate público e socialização de pesquisas. Nos painéis, temas como inteligência artificial e direitos fundamentais, proteção ambiental no sistema interamericano, proteção de dados e herança digital foram tratados por especialistas convidados, em debates que ampliam repertórios e conectam a produção acadêmica aos dilemas concretos vividos pela sociedade.

A programação científica do II ENDIF foi estruturada em dois dias, 09 e 10 de outubro de 2025, combinando, no período da manhã, painéis temáticos com exposições de especialistas e debates, e, no período da tarde, sessões dos Grupos de Trabalho. No dia 09/10 (quinta-feira), após a abertura, às 09h, realizou-se o Painel I, dedicado aos desafios da atuação processual diante da inteligência artificial (“Inteligencia artificial y desafios de derechos fundamentales en el marco de la actuación procesal”), com exposição de Andrea Alarcón Peña (Colômbia) e debate conduzido por Caio Augusto Souza Lara. Em seguida, às 11h, ocorreu o Painel II, voltado à proteção ambiental no Sistema Interamericano, abordando a evolução da OC-23 ao novo marco da OC-32, com participação de Soledad Garcia Munoz (Espanha) e Valter Moura do Carmo como palestrantes, sob coordenação de Ricardo Stanzola Vieira. No período da tarde, das 14h às 17h, desenvolveram-se as atividades dos Grupos de Trabalho, em ambiente virtual, com apresentação e discussão das pesquisas aprovadas.

No dia 10/10 (sexta-feira), a programação manteve a organização: às 09h, foi realizado o Painel III, sobre LGPD e a importância da proteção de dados na sociedade de vigilância, com exposições de Laís Furuya e Júlia Mesquita e debate conduzido por Yuri Nathan da Costa Lannes; às 11h, ocorreu o Painel IV, dedicado ao tema da herança digital e à figura do inventariante digital, com apresentação de Felipe Assis Nakamoto e debate sob responsabilidade de Tais Mallmann Ramos. Encerrando o evento, novamente no turno da tarde, das 14h às 17h, seguiram-se as sessões dos Grupos de Trabalho on-line, consolidando o espaço de socialização, crítica acadêmica e amadurecimento das investigações apresentadas.

Ao tornar públicos estes 31 e-books, o II ENDIF reafirma uma convicção essencial: não há futuro democrático para o Direito sem pesquisa científica, sem debate qualificado e sem

compromisso com a verdade metodológica. Em tempos de incerteza — tecnológica, social, ambiental e institucional —, a pesquisa jurídica cumpre um papel civilizatório: ilumina problemas invisibilizados, questiona estruturas naturalizadas, qualifica políticas públicas, tensiona o poder com argumentos e oferece horizontes normativos mais justos.

Registramos, por fim, nosso reconhecimento a todas e todos que tornaram possível esta obra coletiva — autores, avaliadores, coordenadores de Grupos de Trabalho, debatedores e equipe organizadora —, bem como às instituições e redes acadêmicas que fortalecem o ecossistema da pesquisa em Direito. Que a leitura desta coletânea seja, ao mesmo tempo, um encontro com o que há de mais vivo na produção científica contemporânea e um convite a seguir construindo, com coragem intelectual e responsabilidade pública, um Direito à altura do nosso tempo.

Belo Horizonte-MG, 16 de dezembro de 2025.

Prof. Dr. Paulo Umberto Stumpf – Reitor do Centro Universitário Dom Helder

Prof. Dr. Francelim Jorge Sobral de Brito – Vice-Reitor e Pró-Reitor de Graduação do Centro Universitário Dom Helder

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – Pró-Reitor de Pesquisa do Centro Universitário Dom Helder

**DESAFIOS DO DIREITO DIGITAL E A LGPD NA APLICAÇÃO DA
GAMETERAPIA PARA CRIANÇAS COM TEA**

**CHALLENGES OF DIGITAL LAW AND THE LGPD IN THE APPLICATION OF
GAME THERAPY FOR CHILDREN WITH ASD**

Geovan Dias Sousa ¹
Tadeu Correa Ferreira ²
Larissa Azevedo Mendes ³

Resumo

O artigo analisa a gameterapia, uso de jogos eletrônicos em contextos terapêuticos, como ferramenta de promoção de saúde e inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa, bibliográfica e qualitativa, evidencia contribuições cognitivas, emocionais e físicas dos jogos digitais, destacando sua aplicação em clínicas multiprofissionais em Abaetetuba-PA. Aborda ainda desafios do direito digital, como a aplicação da LGPD na proteção de dados de crianças. No contexto amazônico, ressalta desigualdades no acesso à tecnologia em comunidades indígenas, ribeirinhas e quilombolas, defendendo a gameterapia como prática inovadora que une saúde, tecnologia e direitos humanos.

Palavras-chave: Gameterapia, Tea, Inclusão social

Abstract/Resumen/Résumé

This article analyzes game therapy, the use of electronic games in therapeutic contexts, as a tool for health promotion and inclusion for children with Autism Spectrum Disorder (ASD). The bibliographic and qualitative research highlights the cognitive, physical, and emotional benefits of digital games, emphasizing their application in multidisciplinary clinics in Abaetetuba, Pará. It also addresses digital law challenges, including the LGPD for protecting children's data. In the Amazonian context, it notes inequalities in access to technology in Indigenous, riverside, and quilombola communities, presenting game therapy as an innovative practice uniting health, technology, and human rights.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Game therapy, Asd, Social inclusion

¹ Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

² Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³ Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento inovadora para atualidade, alcançando cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas, “cerca de 3 em cada 4 brasileiros jogam jogos eletrônicos (74,5% da população do Brasil)” (Silva, 2022.), tais dados demonstram a prevalência de jogos no cotidiano atual, e os mesmos vêm cada vez se refinando, tornando-se muito mais complexos que se acreditava possível. Com tal avanço, nada mais justo que utilizar desta tecnologia para implementação em outros âmbitos, como na produção de saúde, o termo gameterapia surge e seu conceito é estabelecido como técnica terapêutica que faz a utilização de jogos eletrônicos para o tratamento, tanto de problemas emocionais quanto físicos, geralmente utilizados em reabilitações com diversos públicos alvos.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), é um transtorno do neurodesenvolvimento que afeta a forma como a pessoa se comunica, socializa e como ela se comporta no mundo. Pode-se dizer que essa dificuldade na comunicação e nas interações sociais podem acarretar grandes problemas de convivência em sociedade, onde existem várias formas de se comunicar, como: comunicação verbal, expressões faciais, gestos, olhares, ironia, regras sociais e entre outros, que são estabelecidas de forma direta ou indireta, tudo isso afeta consideravelmente no convívio dessas pessoas, o DSM-5 (2015 ,p.50) destaca, sobre o critério diagnóstico: “Déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos”, Além das características supracitadas: “padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades” (Ibidem), que podem trazer algumas perdas sociais, mas que são fundamentais para a sua auto regulação. São pessoas muito sensíveis a mudanças, em alguns casos precisam estabelecer rotinas fixas, pois, alterações podem desencadear situações de desregulação.

Este artigo tem as vivências dos autores estudantes como algo que marca de forma única sua passagem pelo curso de psicologia. Suas articulações com a realidade de cada região trazem consigo algo único e rico no contexto sociocultural, ao levar em conta a realidade da cidade de Abaetetuba-PA, cidade que faz parte do baixo Tocantins-Amazônia-podemos observar dentro de um período de 3 a 4 anos, o surgimento de clínicas especializadas em atendimento multiprofissional de reabilitação.

A relação destas clínicas está intimamente conectada com os elaboradores do artigo, que tem como porta de entrada da teoria para a prática estes locais que os aceitaram como estagiários. Durante todo o curso de psicologia, uma grande dificuldade para os graduandos de psicologia foi a disponibilidade de atuação prática no território, com a chegada das clínicas, a

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

atuação prática se torna uma realidade e faz parte do cotidiano dos discentes, que por sua vez, ao entrar em contato direto com o campo se apaixonaram pela área de atuação.

Por sua vez, a ideia da produção de saúde com a utilização da gameterapia surgiu do forte vínculo dos alunos do artigo com os vídeos games, que desde criança foram imersos e utilizavam de jogos como passa tempo favorito. A junção de ambas as ênfases foi algo natural, sem muito esforço, quase como a água fluindo da nascente para o rio, encontrando seu caminho sem resistência, apenas seguindo o curso que é próprio de si. Do mesmo modo, esse processo se consolidou de forma orgânica, adaptando-se ao contexto e se modulando as necessidades, sem imposição ou rigidez.

É importante salientar que o contexto Amazônico carrega consigo uma história de resistência e adaptação. A população local, em parte, construiu saberes baseados na convivência com o rio, com a floresta e com os ciclos naturais, elementos que influenciam até hoje a dinâmica comunitária e o acesso a serviços de saúde. Essa realidade imprime um caráter único às práticas terapêuticas na região, pois envolve não apenas o cuidado técnico, mas também o respeito às tradições culturais e às condições de vida específicas do território. Sendo relevante, pois desta forma a subjetividade coletiva pode ser integralizada com a gameterapia para amplificar o desenvolvimento e garantia do direito de inclusão social.

O autismo é um transtorno que afeta o desenvolvimento infantil, causando mudanças na interação social, comunicação, além de resultar em interesses muito específicos e comportamentos repetitivos. Atualmente, os critérios para diagnosticar o autismo, que agora é chamado de Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), são encontrados na quinta edição do DSM-5 (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014).

O Transtorno Espectro Autismo –TEA trata-se de um transtorno neurológico que afeta tanto o meio social do indivíduo, quanto a sua comunicação, seja ela verbal ou não verbal. Quanto mais cedo for diagnosticado a síndrome na criança, melhor será seu desenvolvimento em relação, a comunicação, aprendizado e comportamento (Araújo, 2022, p.20)

Com a chegada da internet o mundo como um todo teve alterações, informações que antes demoravam dias, semanas e até meses, agora, poderiam ser facilmente visualizadas com poucos clicks. De forma geral, com o desenvolvimento da internet e essa universalização dos conteúdos de forma tão abrangente, trouxeram com si grandes problemáticas a serem discutidas, principalmente quando estamos nos referindo a crianças que estão em fase de desenvolvimento e são tão sensíveis a estímulos internos, os quais, vão ditar o rumo do seu desenvolvimento.

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

O desenvolvimento de tecnologias tem se tornado um marco cada vez mais rápido e se atualizando de forma progressiva, de acordo com Schwab, K. (2016)

A Quarta Revolução Industrial está caracterizada por uma fusão de tecnologias que está esmaecendo as linhas entre as esferas física, digital e biológica – e isso está acontecendo a uma velocidade exponencial, diferente de qualquer coisa que a humanidade já tenha experimentado. (Schwab, p. 216)

Percebe-se que, ao falar sobre tecnologias e desenvolvimento infantil de forma conjunta tem um potencial grande a ser explorado, trazer uma abordagem que os aproxime, mostra que esta tecnologia traz impactos positivos para o desenvolvimento infantil. Para além de um olhar na perspectiva cognitiva, é importante salientar o desenvolvimento social que estas novas alternativas podem gerar e o potencial a ser explorado.

No âmbito do direito digital, o uso de tecnologias aplicadas à saúde, como a gameterapia, exige atenção aos marcos legais que regulam o tratamento de dados pessoais, sobretudo quando se trata de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade. A Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018) estabelece princípios de segurança, transparência e consentimento, fundamentais para a utilização ética de recursos digitais em contextos terapêuticos.

Mendes e Santos (2022) destacam que o tratamento de dados de menores deve ser acompanhado de salvaguardas específicas, enquanto Lima Filho (2024) aponta para a necessidade de alinhar práticas clínicas inovadoras às exigências do direito digital contemporâneo. Dessa forma, pensar a gameterapia como estratégia em saúde pública significa não apenas explorar seus benefícios terapêuticos e sociais, mas também assegurar que sua implementação esteja em conformidade com as normas de proteção de dados e com o direito fundamental à saúde.

2. METODOLOGIA

Este estudo será caracterizado como uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, a pesquisa bibliográfica buscou artigos pela inteligência artificial Research Rabbit que nos apresentou artigos para a plataforma SciELO, visando analisar os efeitos da gameterapia no desenvolvimento social e cognitivo de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A abordagem qualitativa permitirá compreender as experiências e percepções das crianças durante as sessões, enquanto a abordagem

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão sobre o uso de tecnologias no campo da saúde não pode ser dissociada das realidades socioculturais amazônicas. A gameterapia, ao mesmo tempo que amplia as possibilidades de acesso a serviços e terapias inovadoras, também revela barreiras de exclusão e desigualdade. Pesquisas apontam que populações indígenas, quilombolas e ribeirinhas ainda enfrentam dificuldades estruturais quanto ao acesso à internet e às ferramentas digitais, o que reforça a necessidade de políticas públicas voltadas para a inclusão tecnológica e a justiça social (Almeida & Barbosa, 2020). Nesse contexto, pensar a gameterapia na Amazônia requer compreender não apenas seus potenciais terapêuticos, mas também as limitações impostas pela desigualdade digital.

Outro aspecto central é o risco de vigilância e de criminalização de defensores de direitos humanos na região amazônica. A coleta e o tratamento de dados sensíveis, sobretudo de crianças e adolescentes em terapias digitais, devem observar as garantias estabelecidas pela Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018). Estudos recentes destacam que, em contextos amazônicos, a vulnerabilidade digital é ainda maior devido à fragilidade das infraestruturas tecnológicas e à presença de práticas de desinformação (Melo, 2022). Assim, pensar a gameterapia e outras práticas digitais na região exige também uma reflexão ética e política sobre o uso responsável da tecnologia.

Por fim, cabe ressaltar que a articulação entre tecnologia, direito e Amazônia deve considerar a centralidade da dimensão ambiental e comunitária. Autores como Porto-Gonçalves (2017) lembram que a Amazônia não é apenas território geográfico, mas espaço simbólico de resistência, onde a luta por direitos humanos se confunde com a luta pela preservação ambiental e pela dignidade coletiva. Inserir a gameterapia e outras inovações digitais nesse cenário implica reconhecer que a tecnologia só terá caráter emancipador se dialogar com os modos de vida locais e contribuir para reduzir desigualdades históricas.

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Luiz. A gameterapia como estratégia para reabilitação de doenças. In: VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel; LOPES, João Pedro Goes (org.). *Educação Física e Pesquisa(s)*. Belém: RFB Editora, 2022. p. 65–86. Disponível em:

https://en.rfbeditora.com/_files/ugd/baca0d_23560bd4f6544c759e06fe4e1a364874.pdf.

Acesso em: 30 mar. 2025.

ALMEIDA, Mauro William Barbosa de; BARBOSA, Luiz. Tecnologias e desigualdades na Amazônia. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 35, n. 103, 2020.

APA. American Psychiatric Association. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-V*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2015.

ARAÚJO, F. R. D. Educação inclusiva: ludicidade como prática docente para a inclusão de aluno autista. *Brazilian Journal of Health Review*, v. 5, n. 2, p. 20, 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/43632/pdf>. Acesso em: 24 set. 2025.

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSIQUIATRIA. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. Trad. Maria Inês Corrêa Nascimento et al.; rev. téc. Aristides Volpato Cordioli et al. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 31 ago. 2025.

CUNHA, Eugênio. *Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família*. 8. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2019.

LIMA FILHO, Pedro Ferreira de. A LGPD e o Direito Digital: Impactos e Perspectivas Jurídicas no Brasil. *Jus.com.br*, 02 maio 2024. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/111111-a-lgpd-e-o-direito-digital-impactos-e-perspectivas-juridicas-no-brasil>. Acesso em: 31 ago. 2025.

MARFINATI, A. C.; ABRÃO, J. L. F. Um percurso pela psiquiatria infantil: dos antecedentes históricos à origem do conceito de autismo. *Estilos da Clínica*, v. 19, n. 2, p. 244-262, 2014.

MELO, Luciana. Vulnerabilidade digital e direitos na Amazônia. *Revista Direito e Sociedade*, v. 17, n. 2, 2022.

MENDES, Daniella Salvador Trigueiro; SANTOS, Isadora Beatriz Magalhães. Abandono digital e tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes à luz da LGPD. *Revista de Direito de Família e Sucessão*, 2022. Acesso em: 31 ago. 2025.

OMS. Organização Mundial da Saúde. *Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID-10: Décima Revisão*. OPAS/OMS, 2011.

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. Nova York: ONU, 2006.

PORTO-GONÇALVES, Carlos Walter. *Amazônia: território, sociedade e resistência*. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2017.

SCHWAB, Klaus. *A quarta revolução industrial*. São Paulo: Edipro, 2016.

SILVA, Carlos. Público de jogos eletrônicos sobe para 74,5% no Brasil. *GoGamers*, 19 abr. 2022. Disponível em: <https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/publico-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>. Acesso em: 21 mar. 2025.

SOUZA, Renata. Tecnologias da resistência na Amazônia: subjetividade e mobilização digital. *Revista Estudos Amazônicos*, v. 12, n. 1, 2021.

¹Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

²Graduando em Psicologia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia-FAM

³Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Pará-UFPA