

TRAJETÓRIA E PROCESSO: EDUCAÇÃO MATEMÁTICA INCLUSIVA, O USO DO JOGO DA VELHA NA GEOMETRIA PARA ALUNOS DEFICIENTES VISUAIS

Priscila Araújo Simões; Abigail Fregni Lins

Universidade Estadual da Paraíba- priscilaaraujo03@gmail.com; Universidade Estadual da Paraíba- bibilins@gmail.com

GT-15 - Ensino de Ciência, Educação Matemática e Inclusão

Resumo: A presente investigação é fruto de nossa conclusão de curso TCC e aborda sobre a trajetória e processo do uso de materiais manipuláveis, especificamente o uso do Jogo da Velha no ensino da Geometria para alunos deficientes visuais (cegos e baixa visão) do Ensino Fundamental. Nossa investigação durante o TCC tem sua origem a partir de trabalhos desenvolvidos em um Projeto do Observatório da Educação (OBEDUC/CAPES), o qual teve perfil colaborativo entre as Universidades UFMS, UEPB e UFAL, sendo a UEPB a que fomos membro, na Equipe Educação Matemática e Deficiência Visual. Objetivamos utilizar materiais manipuláveis relacionados à prática escolar de alunos deficientes visuais. Focamos no Jogo da Velha para a realização de nossa investigação, com o intuito de apresentar para alunos novas possibilidades de se trabalhar conteúdos geométricos. Os sujeitos participantes foram 23 alunos, entre eles cegos, baixa visão e videntes do 6º, 7º, 8º e 9º anos da E.E.E.F.M Senador Argemiro de Figueiredo, localizada na cidade de Campina Grande, Paraíba. Como investigação qualitativa, os instrumentos utilizados foram questionário grupal e individual, observação participante, notas de campo, filmagens, fotos, além da proposta didática e Tabuleiro do Jogo da Velha com peças geométricas adaptadas e por nós confeccionadas. Diante de uma prática especializada e métodos inovadores podemos incluir os alunos cegos em todas as aulas de Matemática, de modo que esses alunos aprendam e participem da mesma maneira que os alunos videntes. Acreditamos que nossa pesquisa possa vir a contribuir ao ensino e aprendizagem de alunos deficientes visuais, pois pudemos presenciar o quanto o uso de materiais manipuláveis influencia na aprendizagem de qualquer aluno que tenha dificuldade em desenvolver conceitos matemáticos.

Palavras-chave: Educação Matemática, Deficiência Visual, Geometria, Jogo da Velha, OBEDUC.

Introdução

Podemos definir Educação Inclusiva como uma educação voltada para a cidadania global, plena, livre de preconceitos e que reconhece e valoriza as diferenças. Mais especificamente segundo a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, lançada em 2008 pelo Ministério da Educação:

O atendimento Educacional Especializado (AEE) feito no turno oposto ao da sala de aula regular na própria escola em que o aluno frequenta, ou em outra próxima, deve oferecer recursos pedagógicos de acessibilidade, que eliminem barreiras e permitam a plena participação dos alunos com deficiência de acordo com suas necessidades específicas em escolas inclusivas e por meio das salas de recursos multifuncionais. Além de contar com jogos pedagógicos, essas salas precisam ser munidas de mobiliários e equipamentos acessíveis.

Infelizmente, a inclusão de deficientes visuais em nossa sociedade ainda é um trabalho árduo, mas sabemos a necessidade de inseri-los no meio em que vivemos, seja em Escolas, restaurantes, cinemas, entre outros. Para isso, é necessário o apoio por parte do poder público e da sociedade em geral, pois as dificuldades que eles enfrentam desde a infância não é nada fácil.

Com isso, a nossa investigação durante o TCC aborda a trajetória e processo sobre o uso de materiais manipuláveis, especificamente o uso do Jogo da Velha no ensino da Geometria para alunos deficientes visuais (cegos e baixa visão) do Ensino Fundamental. Tem sua origem a partir de trabalhos desenvolvidos em um Projeto do Observatório da Educação (OBEDUC/CAPES), o qual teve perfil colaborativo entre as Universidades UFMS, UEPB e UFAL, sendo a UEPB a que fomos membro, na Equipe Educação Matemática e Deficiência Visual.

O núcleo UEPB foi composto por quatro equipes de pesquisa. Cada equipe composta por um mestrando, dois professores de Matemática do Ensino Básico e dois graduandos do Curso de Licenciatura em Matemática.

Segundo Lourenço (2010, p 39), “a educação inclusiva deriva de investimentos internacionais e nacionais na promoção da paz entre os povos e nações, do respeito aos direitos humanos e da inclusão social”. Com isso, a inclusão social é um avanço nas conquistas dos direitos de deficientes na sociedade. A autora garante que eles compartilhem, vivenciem os mesmos espaços sociais, freqüentem escolas regulares e tenham o direito de ir e vir com segurança, que tenham o direito de trabalhar, e que sejam sujeitos participativos nas diferentes esferas da sociedade, das cidades, dos países e continentes.

Se pudermos promover mudanças emocionais para provocarmos mudanças mentais seria de grande importância para os deficientes visuais. É necessário trabalharmos observando o desempenho de cada um, suas potencialidades e não seus impedimentos, facilitar o acesso à aprendizagem e impulsionar o respeito à diferença. Só assim seremos provedores de uma sociedade de fato inclusiva.

Neste contexto, cabe ao professor procurar métodos que atinjam aos objetivos e promover atividades em seu planejamento que facilitem no ensino e aprendizado dos alunos em suas aulas de Matemática.

A metodologia de trabalho colaborativo nos fez enxergar o quanto é possível sim trabalharmos colaborativamente, e o quanto é importante juntarmos nossas opiniões a respeito do que pensamos sobre determinado assunto. Com relação à pesquisa colaborativa Ibiapina ressalta que:

A pesquisa colaborativa aproxima a universidade da escola, visto que, de um lado, contempla o campo da pesquisa, quando o pesquisador suas preocupações das preocupações dos professores, compreendendo-as por meio da reflexividade crítica, e proporciona condições para que os professores revejam conceitos e práticas; e de outro lado, contempla o campo da prática, quando o pesquisador solicita a colaboração dos docentes para investigar certo objeto de pesquisa, investindo e fazendo avançar a formação docente, esse é um dos desafios colaborativos, responder as necessidades de desenvolvimento profissional ou de formação dos docentes e os interesses de produção de conhecimentos (IBIAPINA, 2008, p. 114).

A Matemática por si só é uma disciplina muito abstrata que exige raciocínio lógico e paciência na realização dos cálculos. Portanto, alguns alunos sentem dificuldades no decorrer desses cálculos. Com isso, para alunos sem deficiência visual se torna complicado, imagina para aqueles alunos cegos onde seu contato é direcionado apenas para o concreto e não para o visual, desta forma a disciplina se torna ainda mais complicada.

Com isso, objetivamos utilizar materiais manipuláveis relacionados à prática escolar de alunos deficientes visuais. Focamos no Jogo da Velha para a realização de nossa investigação, com o intuito de apresentar para os alunos novas possibilidades de se trabalhar conteúdos geométricos. Vemos que na maioria das Escolas, os alunos não têm a oportunidade de uma educação melhor, por isso buscamos, com os materiais manipuláveis, auxiliar alunos cegos, baixa visão e videntes no ensino de Geometria em uma escola regular.

Os sujeitos participantes foram 23 alunos, entre eles cegos, baixa visão e videntes do 6º, 7º, 8º e 9º anos da E.E.E.F.M Senador Argemiro de Figueiredo, localizada na cidade de Campina Grande, Estado da Paraíba.

Trajetória e processo de nossa metodologia utilizada durante nossa investigação TCC

Nossa investigação de TCC teve caráter qualitativo, pois segundo Stake:

Um pesquisador qualitativo pode (1) estudar uma única pessoa que costuma quebrar as regras ou (2) escolher um grupo de pessoas e analisar rigorosamente as complexidades de suas motivações, o grupo de amigos e as atitudes em relação às regras. Muitos pesquisadores iniciantes irão propor comparar, de acordo com diversos critérios, alguns reincidentes com algumas pessoas que não repetiram o delito (STAKE, 2011, p. 38).

No entanto, percebemos que a pesquisa qualitativa não é uma pesquisa simplificada, exige de nossa parte um caminhar mais amplo, porém aprofundado de acordo com o sentido da pesquisa: objetivos claros e específicos estudados de acordo com os sujeitos participantes.

Nossa investigação foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Senador Argemiro de Figueiredo, localizada em Campina Grande, Paraíba. A escolha desta Escola se deu devido ao grande número de estudantes com deficiência visual ou baixa visão matriculados na mesma, sendo 15 cegos e 8 baixa visão, totalizando em 23. Todos os 23

alunos possuem vínculo com o Instituto dos Cegos em Campina Grande, que os fornecem a impressão de materiais ampliada para que seja possível a realização de atividades em sala de aula na Escola mencionada, numa perspectiva inclusiva.

Os alunos contam com o apoio de uma *cuidadora* da Escola, que dá total assistência para os mesmos e que nos acompanhou do início ao final da aplicação da proposta.

Como investigação qualitativa, os instrumentos utilizados foram questionário grupal e individual, observação participante, notas de campo, filmagens, fotos, além da proposta didática e Tabuleiro do Jogo da Velha com peças geométricas adaptadas, por nós confeccionadas. Para Oliveira:

As contribuições desse tipo de investigação estão presentes na sua capacidade de compreensão dos fenômenos relacionados à escola, uma vez que retrata toda a riqueza do dia a dia escolar. Assim, os estudos qualitativos são importantes por proporcionar a real relação entre teoria e prática, oferecendo ferramentas eficazes para a interpretação das questões educacionais (OLIVEIRA, 2008, p. 30).

Utilizamos, a priori, um questionário contendo algumas questões que serviram como pré-requisitos para realizar a proposta, para sabermos o nível de conhecimento que os alunos possuíam, anterior à realização das atividades propostas.

Apesar do pouco tempo, dificultando a aplicação da proposta, foi possível aplicar apenas uma manhã as atividades, tendo colaboração e participação de todos os alunos.

Após a aplicação do questionário, realizamos uma pequena discussão sobre as questões apresentadas no mesmo, o que fez com que os alunos expressassem suas dúvidas e suas ideias sobre a conceitualização dos conceitos básicos de Geometria. Em seguida, distribuímos a nossa proposta, juntamente com os materiais manipuláveis para que a equipe formada por um deficiente visual e um vidente, respondessem um questionário a respeito de conteúdos geométricos, utilizando como material manipulável o Jogo da Velha para ajudá-los na compreensão de conceitos geométricos, bem como suas propriedades.

De acordo com Lorenzato (2006), muitos educadores de diferentes épocas foram simpatizantes do uso de materiais manipuláveis, pois acreditavam que sua utilização no ensino de Matemática mediaria à aprendizagem. Também cita Comenius (1592–1670), como precursor dessa metodologia.

Os instrumentos utilizados para a realização de nossa investigação foram a proposta didática (Figura 1), notas de campo, observação participante, fotos, filmagens, Tabuleiro de Chão, um cubo contendo as peças geométricas coladas em suas faces (Figura 2) e o Jogo da Velha com peças geométricas adaptadas (Figura 3):



uepb 
Universidade Estadual da Paraíba

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA
PROJETO CAPES OREDEC UFMS/UEPB/UFAL
EQUIPE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E DEFICIÊNCIA VISUAL
PROPOSTA DIDÁTICA

Nomes da Dupla: _____

Turma: _____ Data: ____/____/2015

PARTE I
Atividade I (nossa autoria): Jogo da Velha

1. Vocês já jogaram o Jogo da Velha?

2. Ao jogarem o Dado, qual figura geométrica que cada um de vocês utilizará para dar início ao jogo?

3. De acordo com as figuras geométricas nas faces do Dado, deem o nome de cada uma delas e quantos ângulos possuem:

Nome					
Número de ângulos					

4. Com qual figura geométrica podemos comparar o Dado?

5. Quais as retas que vocês conseguem identificar?

6. De acordo com o Tabuleiro:

- Quem está a sua frente?
- Quem está atrás?
- Quem está a sua direita?
- Quem está a sua esquerda?

7. Quais os ângulos formados entre uma casa e outra?

Figura 1: Modelo de nossa Proposta Didática.
Fonte: Autoria própria



Figura 2: Dado adaptado.
Fonte: Autoria própria



Figura 3: Tabuleiros do Jogo da Velha adaptado.
Fonte: Autoria própria

Adaptamos também um tabuleiro maior (Figura 4), ou seja, um tabuleiro denominado como Tabuleiro de Chão para que alunos videntes e cegos jogam a partida em pé sendo as próprias peças do tabuleiro, mas estas peças também estão adaptadas com figuras geométricas e sendo carregadas pelos mesmos.



Figura 4: Tabuleiro de Chão adaptado.
Fonte: Autoria própria

O objetivo do jogo modificado era de trabalhar com o sentido de busca e direção, estimular a memória imediata e raciocínio lógico, utilizar os planos verticais e horizontais, elaborar estratégias e identificar as figuras geométricas (triângulo, quadrado, retângulo, círculo, pentágono e hexágono) através da percepção do tato. Com efeito, ao aplicarmos as atividades percebemos o desenvolvimento de estratégias diferentes, a elaboração de hipóteses e a organização do raciocínio lógico dos alunos videntes e principalmente dos alunos com deficiência visual, reforçando assim a aprendizagem.

Em nossa proposta didática deixamos todos os alunos livres para responderem os conhecimentos básicos que tinham sobre Geometria. Nós os auxiliamos da mesma forma, sem que houvesse um tratamento diferenciado entre os alunos videntes e cegos. Separamos os alunos em três grupos, sendo dois grupos com dois alunos cada (um aluno vidente e um aluno cego) e um grupo com três alunos (um aluno vidente, um aluno baixa visão e um aluno cego).

Durante a jogada das partidas com o uso do Jogo da Velha, os alunos responderam sete questões relacionadas ao Jogo da Velha e propriedades geométricas:

1. Vocês já jogaram o Jogo da Velha? *Caso não soubessem sobre o jogo, seria feito um breve comentário histórico e conseqüentemente nós os ensinariamos a jogarem.*
2. Ao jogarem o Dado, qual figura geométrica que cada um de vocês utilizará para dar início ao jogo? *Os alunos cegos com o tato fariam a percepção da figura a qual eles*

começariam o jogo e nos diriam qual a figura geométrica, assim como os videntes, com a visão, nos diriam o mesmo.

3. De acordo com as figuras geométricas nas faces do Dado, deem o nome de cada uma delas e quantos ângulos possuem? *Explorar as figuras geométricas bem como suas propriedades.*

4. Com qual figura geométrica podemos comparar o Dado? *Conhecimentos básicos de Geometria relacionados a objetos do seu cotidiano.*

5. Quais as retas que vocês conseguem identificar? *De acordo com a percepção dos alunos cegos explorem as retas paralelas em alto relevo e todos os alunos nos diriam quais seriam as retas na posição horizontal e vertical do tabuleiro.*

6. De acordo com o Tabuleiro:

a) Quem está a sua frente?

b) Quem está atrás?

c) Quem está a sua direita?

d) Quem está a sua esquerda?

Explorar o sentido de busca e direção.

7. Quais os ângulos formados entre uma casa e outra? *De acordo com as retas que divide o tabuleiro, nos dizer qual ângulo é formado entre elas (ângulo agudo, obtuso ou reto).*

Essas questões objetivaram investigarmos se após o jogar o Jogo da Velha, os alunos videntes em especial, os alunos cegos e baixa visão, nos dariam respostas com base no que eles jogaram na construção dos conhecimentos geométricos.

Momento da aplicação da proposta didática com o uso do Jogo da Velha, composta por uma aluna vidente, um aluno baixa visão e uma aluna cega (Figura 5):



Figura 5: Aplicação da proposta do Jogo da Velha.

Fonte: Autoria própria

Essas questões objetivaram em sabermos se após o jogar o Jogo da Velha, os alunos videntes em especial, os alunos cegos e baixa visão, nos dariam respostas com base no que eles jogaram na construção dos conhecimentos geométricos.

Resultados e Discussões

Ao analisarmos os dados devemos separar e organizar tudo o que temos em nossa pesquisa. Conhecer a natureza e suas funções de acordo com os objetivos, ou seja, encontrar uma resposta para seu suposto problema. Com isso, para Cavalcanti (2011), a análise de dados não é a última etapa da pesquisa, pois o pesquisador ainda precisará tirar conclusões e também deve se pronunciar sobre as hipóteses levantadas inicialmente, para assim elaborar um esquema que o auxilie na explicação de maneira significativa e por fim deve tentar traçar novas perspectivas de trabalhos que se abrem a partir da curiosidade do pesquisador.

O processo para analisarmos algumas questões de nossa investigação, se deu em separarmos os grupos de alunos nomeando-os Grupo A, Grupo B e Grupo C, sendo A e B duas duplas e C um trio.

Mediante a isto, chamamos cada aluno por suas iniciais, ou seja, o Grupo A composto por M1 e J1, Grupo B por R e T, e por fim o Grupo C por J2, C e M2.

Na questão 1 investigamos se os alunos tinham conhecimento sobre o Jogo da Velha. Mostrou-nos que todos os três grupos tinham conhecimento do mesmo, já que todos disseram sim. Não foi necessário mostrarmos a eles as regras do jogo, assim como sua história.

Já na questão 2, ao jogarem o dado para sabermos com qual figura geométrica cada aluno começaria a partida, ou seja, uma pequena base dos conhecimentos geométricos de acordo com o tato no caso dos alunos cegos e baixa visão e a visão para alunos videntes, percebemos uma diferença entre as respostas dos três Grupos.

Analisando o Grupo A vimos que o aluno M (vidente) após jogar o dado retirou a figura geométrica, sendo o triângulo, e o aluno J1 (baixa visão) retirou o retângulo. Ambos acertaram suas respostas, dando início ao jogo.

No Grupo B, o aluno R (vidente) retirou o triângulo, e o aluno T (cego) retirou o círculo. Analisando os dois alunos, podemos também dizer que ambos acertaram ao responder triângulo e círculo, sendo que o aluno T nos deu sua resposta de acordo com a percepção do tato.

O Grupo C, ao jogarem o dado, aluno J2 (cego) retirou hexágono, o aluno C (baixa visão) o triângulo, e por fim aluno M (vidente) o pentágono. Analisando suas respostas, podemos dizer que os alunos J2 e C acertaram, com exceção do aluno M que nos respondeu pentágono, mas havia retirado a figura geométrica hexágono. Com isso, vimos que houve uma confusão entre as figuras geométricas pentágono (5 lados) e hexágono (6 lados). O aluno M necessita rever seus conhecimentos básicos de Geometria.

Na questão 6, exploramos durante o jogo a localização dos alunos com as perguntas da questão 6 para que eles fizessem uma correspondência de acordo com as peças geométricas que cada um estava jogando.

Com isso, de acordo com o tabuleiro do Jogo da Velha, e com a sua respectiva figura geométrica, Figuras 6, 7 e 8, pode-se perceber, com as respostas dos alunos, as associações de localidade.

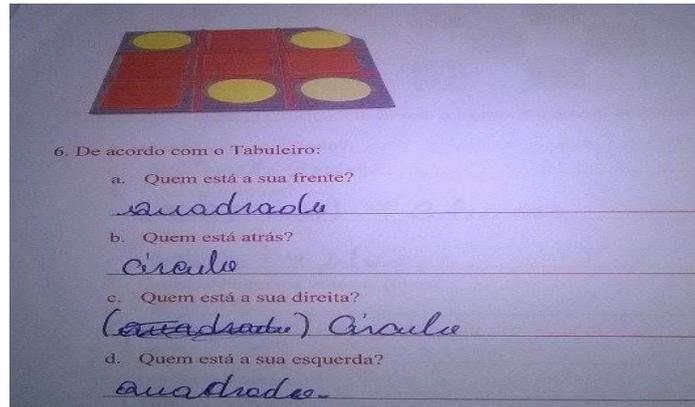


Figura 6: Respostas das questões do Grupo A.

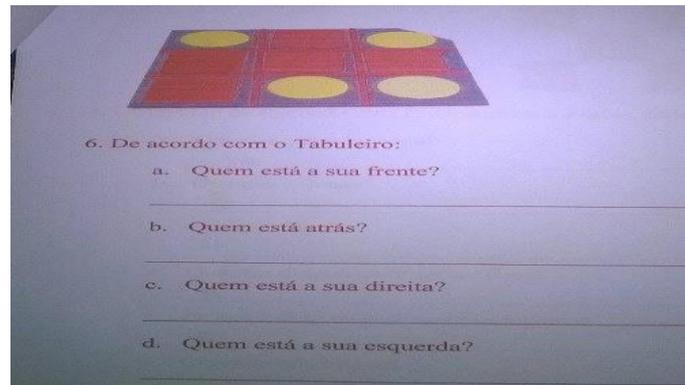


Figura 7: Respostas das questões do Grupo B.

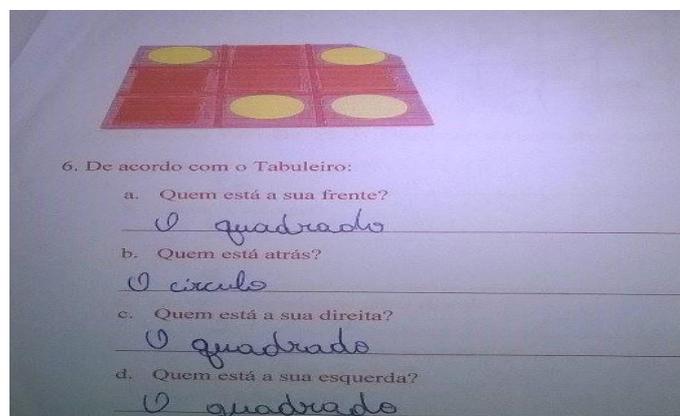


Figura 8: Respostas das questões do Grupo C.

No momento em que os Grupos jogavam, visto que esta questão 6 está relacionada ao Tabuleiro de Chão (tabuleiro maior) para que cada Grupo respondesse de acordo com a sua respectiva localidade, associando com suas peças geométricas.

O Grupo A, enquanto o aluno J1 jogava e fazia as devidas associações, o aluno M respondia as questões. Percebemos, de acordo com a Figura 12, que um dos alunos começou a jogar com o quadrado e o outro com o círculo.

O Grupo B deixou para responder a questão 6 por último. Devido ao horário, não foi possível que eles terminassem de responder, pois um dos alunos precisava sair para a próxima aula para realizar uma prova de História, no qual o mesmo não foi dispensado para ficar conosco até o final, o que explica as questões em branco.

O Grupo C, enquanto os alunos J2 e C jogavam, o aluno M ficou responsável em responder a questão. Pudemos ver que um dos alunos começou a jogar com o quadrado e o outro aluno com o círculo, ou seja, as mesmas figuras geométricas do Grupo A.

Podemos ressaltar alguns fatores que nos chamaram bastante atenção com relação aos alunos cegos. Através do tato, após jogarem o cubo para iniciar a partida, os alunos cegos disseram exatamente qual a figura geométrica seria a sua peça para o Jogo da Velha, sem nenhuma dificuldade. Já alguns dos alunos videntes não souberam nos dizer como aquela determinada figura se chamava.

Vimos o quanto é importante a percepção do tato para os alunos cegos na construção dos conceitos geométricos. Assim, Lira e Brandão ressaltam que:

O tato somente explora as superfícies situadas no limite que os braços alcançam, em caráter sequencial, diferentemente da visão, que é o sentido útil por excelência para perceber objetos e sua posição espacial a grandes distâncias. Entretanto, o tato constitui um sistema sensorial que tem determinadas características e que permite captar diferentes propriedades dos objetos, tais como temperatura, textura, forma e relações espaciais (LIRA e BRANDÃO, 2013, p. 48).

A partir da proposta didática trabalhada pelos alunos dos Grupos A, B e C, que atividades e brincadeiras simples, como o próprio Jogo da Velha, podem colaborar na compreensão de conteúdos matemáticos, além de deixar as aulas mais atrativas. Os alunos sentem liberdade para conversar, questionar, e até mesmo após ganhar o jogo mostram a capacidade que cada um tem de elaborar estratégias para percorrer aquele caminho em que ele venceu.

Conclusões

Concluimos satisfeitos com essa experiência rica de interação com os alunos com e sem deficiência visual estarem juntos participando das mesmas situações e com o desafio maior de acompanhar os colegas. Por isso a importância dos educadores se capacitarem e

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br

adquirirem os vários materiais adaptados existentes. É importante que todas as famílias cobrem mais das autoridades o direito de seus filhos conviverem junto a uma sociedade livre de preconceitos e aceitar as diferenças de cada um.

Os materiais manipuláveis serviram como instrumento de mediação do conhecimento entre a teoria e a prática, como também serviram para associar as figuras que utilizamos com objetos que eles utilizam no dia a dia.

Pudemos perceber também que a aplicação da proposta didática melhorou a compreensão dos conceitos geométricos com o auxílio do Jogo da Velha pelos alunos deficientes visuais.

Este jogo nos permitiu uma atividade diferenciada, envolvendo os conteúdos geométricos, e percebemos o quanto é essencial buscarmos atividades diversificadas para o ensino da Matemática, pois os alunos construíram com mais facilidade os conceitos matematicamente, em especial os alunos cegos.

É notável que o uso de materiais didáticos nas aulas de Matemática dos alunos que estudam na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Senador Argemiro de Figueiredo em Campina Grande é frequente, devido até mesmo com seus envolvimento no Instituto dos Cegos. Porém, a forma de como os mesmos são aplicados em sala de aula não é tão satisfatória, já que eles se surpreenderam com a aplicação de nossa proposta didática.

Entendemos que a realidade da escola é outra, a inclusão de alunos deficientes visuais necessita passar por revisões que atendam os sujeitos. É preciso uma mudança de atitudes, de valores, de crenças, principalmente partindo da própria escola.

Agradecimentos

Agradecemos ao Programa OBEDUC CAPES pela bolsa de estudo a fim de proporcionar a realização de nossa investigação.

Referências

CAVALCANTI; Valdir Sousa. **Composição de Paródias: Um Recurso Didático Para Compreensão Sobre Conceitos de Circunferência**. 2011. 163f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Campina Grande, 2011.

CERTEZA, Leandra Migotto. **Educação Inclusiva: processo em construção**. Ciranda da Inclusão (a revista do educador). Prol editora gráfica, São Paulo, setembro, 2010.

IBIAPINA, Ivana Maria Lopes de Melo. **Pesquisa Colaborativa-Investigação, Formação e Produção de Conhecimentos**. Brasília: Líber Livro, 2008.

LOURENÇO, Érika. **Conceitos e Práticas para refletir sobre Educação Inclusiva**. Cadernos da Diversidade. Autêntica Editora • Edição: 1. UFOP, Agosto, 2010.

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br

LORENZATO, Sergio. **O Laboratório de Ensino de Matemática na Formação de Professores**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa. **Educação um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características**. Revista Travessias, v.2, n. 3, 2008.

STAKE, Robert E. **Pesquisa qualitativa: estudando como as coisas funcionam**. Porto Alegre: Penso, 2011.