

AS POTENCIALIDADES DO USO DO KAHOOT NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Cíntia Damasceno Farias Andrade
André Luiz Andrade Rezende

Universidade Federal da Bahia. E-mail: moodle@ufba.br

RESUMO

Esta pesquisa objetivou apresentar as potencialidades do uso do Kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização. Os teóricos utilizados para embasar a pesquisa foram: Brito e Purificação (2006) e Trivinos (1987), entre outros autores que contribuíram para a reflexão e conclusão acerca do tema proposto. A metodologia utilizada foi a abordagem qualitativa, utilizando como instrumento uma oficina com alunos em processo de alfabetização, cursando o segundo ano do ensino fundamental anos iniciais, na qual, a finalidade foi observar e registrar as potencialidades do Kahoot por meio do estudo de caso. Esta pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública de ensino do município de Itororó Bahia. Constatei que são diversas as potencialidades do Kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização, uma vez que, o software possui muitas possibilidades visuais e sonoras, permitindo o acesso à uma aprendizagem mais interessante e significativa, proporcionando momentos de interação e troca de conhecimento entre professor e aluno, estimulando a autonomia do educando e oportunizando uma autoformação docente a partir das experiências vivenciadas durante a utilização do programa.

PALAVRAS - CHAVE: Tecnologias. Kahoot. Jogos digitais. Quiz.

INTRODUÇÃO

O ser humano caracteriza e diferencia por ser racional, pensar, ter consciência, sendo particular e, mesmo portando semelhanças com outros seres humanos e não humanos, é único. Como afirma Heidegger (2002, p. 2) “é o único ser que sabe que existe”. Sendo assim, logo o homem começou a fazer jus ao ato de pensar e inventar, criando objetos que o auxiliassem no dia-a-dia, podendo citar as mais primitivas formas de tecnologias como o fogo e a roda, revolucionando a época.

A sociedade pós-moderna vem sendo marcada por um contexto histórico pautado em relevantes transformações, sejam elas econômica, política, cultural, ou social, com isso as novas tecnologias foram conquistando espaço, pois, são de grande valia e utilidade para todos os segmentos da sociedade. Assim como afirma Brito e Purificação (2006, p. 24) “neste início de século, um rol de instrumentos são apresentados, são novas ferramentas que estão possibilitando transformações da sociedade, pois, oferecem novas formas de conhecer, de

fazer e de criar”. As novas tecnologias revolucionaram vantajosamente todos os setores da sociedade, proporcionando comodidades e acessibilidade às informações.

Os jovens e as crianças, constroem a cada dia ligação muito próxima com as mídias, utilizando seus elementos no cotidiano. Segundo Campos e Souza (2003, p. 14), a mídia invade nosso cotidiano. A criança e o adolescente de hoje não conheceram o mundo de outra maneira. É evidente que na sociedade contemporânea as tecnologias fazem parte de todos os âmbitos sociais, não sendo diferente na educação.

Algumas indagações permeiam as reflexões sobre as possibilidades de utilização das novas tecnologias na educação, dentre elas é possível destacar a que norteou o início desta pesquisa: **Quais as potencialidades do software Kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização?** Esta pergunta norteadora é relevante inclusive para justificar a importância deste estudo, uma vez que, esta é uma das preocupações expostas por professores da educação básica que buscam formas de aproveitar a utilização dos celulares em sala de aula.

Esta pesquisa tem por objetivo apresentar as potencialidades do uso do Kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização, apresentando as possibilidades deste programa utilizado um questionário em formato de quiz. Ao utilizar os aparatos tecnológicos como, smartphones e tablets, em sala de aula estes tornam-se possibilidades auxiliaadoras em determinadas atividades pedagógicas, e tanto o aluno quanto o professor têm a oportunidade de romper o paradigma de que diversão e tecnologia precisam estar separadas do contexto escolar, acabando aos poucos com esta cultura. Sendo possível destacar os objetivos específicos desta que são: **Apresentar as possibilidades da utilização do site Kahoot nas práticas pedagógicas no ciclo de alfabetização; apontar potencialidades do quiz nas atividades pedagógicas; valorizar a escolha do recurso digital na sociedade contemporânea; registrar as contribuições da utilização do programa Kahoot na alfabetização de crianças para o processo de formação e autoformação docente.**

Este estudo possui extrema relevância no que se refere às pesquisas na área, já que alcança professores que necessitam de formação para desenvolver atividades com recursos digitais. Sendo esta inclusive de suma importância para o curso de formação docente para profissionais que trabalham tanto com educação a distância, quanto para aqueles que trabalham com a modalidade presencial, tendo este, correlação com a linha de pesquisa um (1), que se concentra no campo de estudos da Educação, Comunicação e Cultura digital na formação docente.

A fim de apontar trabalhos correlatos que mais se aproximam desta pesquisa, foi realizada uma busca na plataforma de busca de dados “Google Acadêmico”, na qual, foram pesquisados trabalhos com temas relacionados ao software Kahoot no processo de alfabetização. A busca se deu no período de 2010 a 2018.

Ao pesquisar trabalhos direcionados às potencialidades do software Kahoot, a pesquisa que mais se aproximou foi “Tendências pedagógicas em plataformas e aplicativos educacionais: uma análise qualitativa do Kahoot” (Prizoto, Santos e Silva, 2016), no qual, foram abordadas potencialidades qualitativas da integração entre plataformas digitais e movimentos pedagógicos.

Foram encontrados trabalhos sobre o programa Kahoot relacionados à educação de modo geral, no que se refere à sua utilização no processo de alfabetização de crianças foi constatado que ainda há uma carência significativa de estudos nesta área. Sendo o trabalho “O contributo da aplicação digital Kahoot! (Toscano, 2018). No processo de ensino/aprendizagem no âmbito da prática supervisionada no 1º ciclo do ensino básico”, o que mais se aproximou dos estudos a respeito do programa no ciclo de alfabetização.

Os trabalhos na área se referem principalmente aos modos de dinamizar os processos de aprendizagem por meio do game, no entanto, no que se refere diretamente ao processo de alfabetização foi constatado uma carência. Desta forma, saliento que, a escassez de material específico sobre as potencialidades do uso do Kahoot no processo de alfabetização, ratifica a relevância desta nos estudos sobre tecnologias na educação, processos de ensino/aprendizagem e alfabetização e letramento, para enriquecimento científico, pois, através desta pesquisa os estudos científicos a respeito da inovação tecnológica no processo de alfabetização.

A respeito das pesquisas sobre as tecnologias na alfabetização constatou-se que há alguns trabalhos sobre o uso das tecnologias de maneira generalizada ou direcionadas aos computadores e informática e até mesmo sobre tecnologias digitais, no entanto, no que se refere especificamente às potencialidades do Kahoot no processo de alfabetização, não foram encontradas pesquisas na área.

METODOLOGIA

O tema proposto neste projeto pretendeu expor as potencialidades do uso do Kahoot no processo de alfabetização, como recurso didático digital propulsor e inovador no campo educacional. O público alvo desta pesquisa foram crianças em fase de alfabetização, que

necessitam de estímulos para passarem por este processo de forma divertida e significativa. Nesta pesquisa foram estudadas e buscadas formas de contribuir para a efetivação dos resultados atingidos, sem expor detalhes da intimidade das crianças.

Este trabalho foi realizado a partir de leituras e estudos sobre as potencialidades do programa Kahoot, citando as potencialidades deste para o processo de alfabetização, após a aplicação de uma oficina que foi realizada em uma escola do município de Itororó. Abordei as potencialidades educativas do Kahoot, expondo as possibilidades do programa como jogo digital e como quiz interativo com estímulos visuais e sonoros que elevam o interesse das crianças em responder as perguntas de múltipla escolha.

Para concretização desta pesquisa foi utilizada uma metodologia de natureza qualitativa, sendo feito um breve estudo bibliográfico para fundamentar hipóteses e saberes apontados no decorrer do texto. Configura-se, pois, como uma investigação que assume como método o estudo de caso utilizando o software Kahoot no processo de alfabetização. Concluindo com a aplicação de uma oficina, na qual, os alunos responderam a perguntas de múltipla escolha no quiz do Kahoot. Para Triviños (1987, p.134), o estudo de caso deve ser utilizado devido à “sua ‘severidade’ maior na objetivação, originalidade, coerência e consistência de ideias”, ou seja, pelo foco que é dado ao seu problema de pesquisa.

Com o propósito de concretizar esta pesquisa, foi realizada uma oficina com um grupo de alunos do segundo ano do ensino fundamental séries iniciais, de uma escola da rede municipal de Itororó-BA. Optei por preservar a identidade dos discentes envolvidos na pesquisa, citando-os apenas através de letras e números.

Na escola em que foi desenvolvida a oficina possui um laboratório de informática, no entanto, estava impossibilitado de ser utilizado por motivos técnicos e por falta de internet, devido a esta situação optei por realizar a oficina individualmente e em duplas sendo utilizado meu próprio celular.

No primeiro momento cada aluno foi chegando e se aproximando timidamente, logo em seguida à explicação do que aconteceria naquele momento, iam se soltando e demonstrando entusiasmo. Antes de iniciar as responder as perguntas do quiz, no Kahoot, precisavam fazer a leitura de um pequeno texto, um trava-língua, intitulado “O Pato Pereira”, que foi inserido no formato de imagem, na qual, havia a parte escrita e figuras com as situações e objetos contidos no texto.

Alguns alunos precisaram do meu auxílio para fazer a leitura do texto e das perguntas em alguns momentos, no entanto, a maioria conseguia acertar praticamente todas as perguntas

do questionário. O questionário foi composto por sete questões divididas em perguntas de interpretação textual e gramatical.

Como o Kahoot possibilita a inserção de imagens, em algumas questões foram inseridas imagens que conduziam os alunos à reflexão de maneira interativa, desta forma os levando a analisar e fazer associações antes de selecionar a resposta, evitando ao máximo a ação de responder impulsivamente.

O Kahoot como jogo digital proporciona momentos de aprendizagem colaborativa, na qual, professores e alunos podem criar, trocar e valorizar os conhecimentos prévios e desenvolvidos durante o jogo. Os jogos educativos digitais, além de inovadores, alcançam um maior número de jogadores, uma vez, que existem inúmeros formatos disponíveis para downloads acessíveis gratuitamente em plataformas digitais.

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola municipal “Recanto do saber” situada no município de Itororó-BA, de ensino fundamental dos anos iniciais, que funciona como escola em tempo integral, contendo 125 alunos e 9 professores. A escola possui um espaço amplo para desenvolvimento físico das crianças, tanto das salas de aula, quanto o pátio. Encontra-se em estado regular de conservação, possui uma sala de informática que não pode ser utilizada por falta de internet e motivos técnicos, embora não tenha atualmente uma biblioteca fixa, há livros disponíveis em salas de aula ao alcance dos alunos.

Para realização desta pesquisa apliquei a oficina com o quiz interativo contendo 7 perguntas a 15 alunos do segundo ano do ciclo de alfabetização, sendo estas: 1-Observe a imagem, leia o trava-língua e marque a alternativa que representa o título do texto; 2- De acordo com o trava-língua "O pato Pereira", complete a frase: O pato Pereira pulou a; 3- Releia o trava-língua e responda onde o Pato Pereira caiu; 4-Em qual andar da prateleira o pato foi parar?; 5- Observe a imagem e responda, qual nomes dos animais abaixo rima com a palavra pato?;

6- Se trocarmos o "P" pelo "G" na palavra PATO teremos o nome de outro animal. Esse animal é o; 7- Leia e descubra qual frase tem relação com o trava-língua "O pato Pereira". Apresento as perguntas nos quadros a seguir:



Q1: Primeira pergunta
Q1: Observe uma imagem, leia a trava-língua e marque a alternativa que representa o título do texto.
120 seg

- O Pato Peneira (X)
- O Pato Pateta (X)
- O Pato Pereira (✓)
- O Pato Oliveira (X)

Q2: Segunda pergunta
Q2: De acordo com o trava-língua "O Pato Pereira", complete a frase: O pato Pereira pulou a:
60 seg

- Porteira (✓)
- Porta (X)
- Cadeira (X)
- Mesa (X)

Q3: Terceira pergunta
Q3: Releia ou trava-língua e responda onde o Pato Pereira calu:
90 seg

- No bosque (X)
- Na clareira (X)
- Na floresta (X)
- Na pedreira (✓)

Q4: Quarta pergunta
Q4: Em qual o andar da prateleira o pato foi parar?
30 seg

- Primeiro andar (✓)
- Segundo andar (X)
- Terceiro andar (X)
- Quarto andar (X)

Quadro 1: Perguntas do quiz

Q5: Quinta pergunta
Q5: Observar uma imagem e resposta, qual os nomes dos animais abaixo rima com a palavra pato?
60 seg

- Formiga (X)
- Rato (✓)
- Cirafa (X)
- Elefante (X)

Q6: Sexta pergunta
Q6: Se trocamos o "P" pelo "G" na palavra PATO teremos o nome de outro animal. Esse animal é o:
60 seg

- GALO (✓)
- RATO (X)
- GATO (X)
- TATU (X)

Q7: Sétima pergunta
Q7: Leia e descubra com a língua a trava-língua "O pato Pereira".
60 seg

- O Pato Pereira tropeçou na peneira. (✓)
- O Pato Pereira brincou no lago. (X)
- O Pato pateta brincou no quintal. (X)
- O Pato Pinóquio veio de Tóquio. (X)

Quadro 2: Perguntas do quiz

Quadro 3: Pergunta do quiz

Devido ao período curto para análise dos dados e para a finalização desta, aproveitei os dados produzidos por 10 alunos. Os participantes utilizaram o meu smartphone acionando aos comandos da tela, contando sempre com minha supervisão.

Apresentei a proposta do jogo em formato de quiz para os alunos. O jogo testou os conhecimentos gramaticais e a capacidade de leitura e interpretação textual. Após aplicação da oficina duas perguntas foram feitas aos participantes, a fim de saber se eles haviam gostado de participar da experiência e conhecer os motivos de acordo com a resposta.

O motivo pelo qual, construí o quiz com 7 perguntas foi considerando as dificuldades em leitura e interpretação textual que alguns alunos ainda possuem nesta fase. Não foi feito

entrevista direta com os agentes envolvidos na pesquisa, somente duas mesmas perguntas ao final do jogo, a fim de saber quem havia apreciado a experiência e o porquê. Após este processo, selecionei as respostas de acordo com a semelhança e afinidade, para dar seguimento a dos dados recolhidos em campo, a fim de efetivar as hipóteses levantadas no decorrer do texto.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

É sabido que com a utilização das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem o aluno seja estimulado a desenvolver habilidades que o conduzam a uma apropriação da leitura e escrita de maneira contextualizada, na qual, se reconheça como parte integrante do processo.

Os jogos educativos digitais, além de inovadores, alcançam maior número de jogadores de diferentes faixas etárias. Alguns dos alunos participantes da oficina expuseram de maneira espontânea a preferência pelo ato de jogar, sendo esta uma forma de valorizar os recursos digitais.

Eu gosto de jogar, mas, minha mãe apagou o jogo, aí, eu jogo no computador da minha tia
(ALUNO 5).

É muito bom jogar no celular da minha mãe (ALUNO 9).

Eu gosto de jogar tia (ALUNA 4).

Embora, poucos alunos tenham mencionado que tinham o hábito de jogar jogos digitais, percebi um entusiasmo no momento em que eu dizia que eles que iriam segurar o celular para jogar. Sendo perceptível os benefícios no desenvolvimento de atividades em formato de jogos digitais, que mesmo sendo utilizados textos trabalhados impressos em outras situações, permitem inovações tecnológicas que promovem interatividade.

Aprendizagem baseada em jogos digitais é eficiente porque está de acordo com o estilo de aprendizagem dos estudantes atuais e futuros, é motivadora, por ser divertida e é bastante versátil porque pode ser adaptada a quase todas as disciplinas e habilidades a serem aprendidas, sendo muito eficaz se for corretamente utilizada (Prensky, 2012).

Como afirma o autor, os jogos digitais seguem a evolução tecnológica alcançando diferentes faixas etárias e estilos, proporcionando uma aprendizagem divertida, dinâmica e significativa.

Durante a realização das oficinas os alunos foram se familiarizando com o jogo digital em formato de quiz, tentando identificar os signos que fazem parte do layout do Kahoot, uma observação que foi bastante mencionada pelos alunos foi o fato do espaço da resposta selecionada mudar de cor após a correção automática, que ao errar a pergunta o retângulo ficava vermelho ou verde em caso de acertos, desenvolvendo uma expectativa em saber qual foi o resultado da tentativa.

Acertei tia (ALUNO 2).

Uhh acertei, ficou verde (ALUNO 5).

Mudou de cor tia, eu acertei? (ALUNO1).

Percebi que além de identificar os erros e acertos por meio das cores ficaram felizes quando acertavam e queriam logo passar para a próxima pergunta. Foi notável que embora o erro estivesse presente em alguns momentos, os acertos foram mais expressivos no que se refere as emoções externadas. Para Shaffer (2006), o que faz de um jogo um "jogo" não é nem a diversão, nem as condições de vitória ou derrota, mas sim o fato de que um jogo possui um certo conjunto de regras que o jogador precisa seguir. Quando a criança consegue compreender os objetivos e regras que precisa e porque precisa seguir para jogar é mais fácil de aceitar os desafios da competição.

Dentre as possibilidades da plataforma Kahoot, é possível criar perguntas com múltipla escolha para sinalizar a resposta que o aluno julga ser a correta, no entanto, como os alunos ainda se encontram em processo de alfabetização é necessário que haja bom senso na construção das questões, tomando cuidados para não alongá-las de modo que o aluno não consiga compreender ou que utilize todo tempo disponível apenas para ler e que não consiga dispor de um momento para reflexão, antes de assinalar uma das respostas. Apresentando uma das potencialidades do software Kahoot, destaco a possibilidade de aumentar o tempo de cada questão, ação esta que maximiza significativamente o processo de aprendizagem envolvido em cada questão.

Ao término de cada momento da realização da oficina eu apenas questionava cada aluno se ele havia gostado de jogar e participar daquela experiência, após todas as respostas positivas eu os indagava o porquê, e eles responderam:

Achei bom porque acertei os nomes e porque li (ALUNO 1).

*É bom por causa que tem que ler e "adivinhar" as coisas, e porque gostei de usar o celular
(ALUNO 2).*

Gostei por mexi no celular (ALUNO 3).

Gostei porque é bom jogar (ALUNA 4).

É bom acertar as palavras (ALUNO 5).

Gostei porque esse jeito é bom de aprender (ALUNO 6).

Gostei porque é bom para ficar mais sabido (ALUNO 7).

É bom para aprender a ler (ALUNO 8).

É muito bom jogar no celular (ALUNO 9).

Gostei porque é muito bom (ALUNO 10).

Todos os alunos disseram que gostaram de participar da experiência porque jogaram, porque utilizaram o celular ou porque reconheceram a proposta como meio de facilitar e qualificar a aprendizagem, e a tornando mais divertida e prazerosa. Os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (Hsiao, 2007). Sendo aquele momento motivador para a criança.

As respostas afirmativas completam e respondem as inquietações que deram início a esta pesquisa, uma vez que, os alunos da contemporaneidade são atraídos e estimulados de maneira diferente, quanto mais estímulos visuais e sonoros eles tiverem, maior será a sensação de prazer no que está sendo feito, logo, qualificando e efetivando uma prática pedagógica que gera uma aprendizagem significativa e divertida, na qual, os alunos se sentem inseridos no processo de construção de novos conhecimentos e os professores tem a possibilidade de edificar uma relação de troca mais próxima com seus alunos, relação esta que faz parte do processo de formação docente, no qual, está inserido diariamente.

As atividades digitais multimídias na sua maioria acabam encantando pelo layout com cores vibrantes, som e movimento e fascinando até o professor que muitas vezes tem um conhecimento limitado de computação e se impressiona com interface colorida, o áudio e os vídeos, principalmente nos produtos direcionados às crianças (PRIETO, 2005, p. 06).

Os jogos digitais oferecem diversas possibilidades tanto para o aluno quanto para o professor, pois, além de permitir uma aprendizagem fundamentada em descobertas e superação de desafios proporciona o desenvolvimento de habilidades cognitivas de forma prazerosa e lúdica, bem como, permite que o professor reflita sobre sua prática pedagógica a fim de enriquecer seu processo de autoformação docente e qualificar suas práticas pedagógicas diárias.

CONCLUSÕES

As novas tecnologias proporcionam diversas possibilidades nas tarefas diárias, sobretudo na educação, pois, permite que o sujeito descubra o novo por meio das próprias vivências. O professor tem a função de mediador do conhecimento e em relação à utilização das tecnologias não é diferente, este pode orientar seu aluno, o aconselhando e mostrando como é possível utilizá-las de maneira divertida e educativa.

Ao propor um tema que abordasse as potencialidades de um software nas práticas educativas no processo de alfabetização, logo pensei que seria oportuno levar um jogo digital para as crianças, pois, o processo de alfabetização precisa ser agradável e prazeroso, para alcançar êxito em suas propostas.

Percebi que os alunos se entusiasmaram assim que descobriam que eles manuseariam o celular, desta forma, oportunizando autonomia durante aquele momento de aprendizado. Foi notável o esforço que os alunos tiveram para responder as questões e para avançar dentro das possibilidades que havia sido proposto para eles, demonstrando sobretudo interesse, motivação, satisfação e prazer em estar participando daquela experiência.

Saliento por fim que, constatei diversas potencialidades do Kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização, uma vez que, o software possui muitas possibilidades visuais e sonoras, permitindo o acesso à uma aprendizagem mais criativa e interessante, proporcionando momentos de interação e troca de conhecimento entre professor e aluno, estimulando a autonomia do educando, possibilitando uma diversificação metodológica e oportunizando uma autoformação docente a partir das experiências vivenciadas durante a utilização do programa.

REFERÊNCIAS

BRITO, Glaucia da Silva.; PURIFICAÇÃO, da Ivonélia. Educação e Novas Tecnologias: **Um repensar**. 2. Ed. Curitiba: Ibpx, 2006.

CAMPOS, C. C. G. de, SOUZA, S. J. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia, Ciência e Profissão**. 2003, 23 (1), 12-21.

HEIDEGGER, M. **Ser e tempo**. 12. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002.

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review of Digital Games and Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. 124-129 p. Disponível em: <<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/DIGITEL.2007.3>>. Acesso em 03 de agosto de 2018.

PRENSKY, Mark. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote**: revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf>. Acesso em: 09 de agosto de 2018.

PRIZOTO. F. S. A. Tendências pedagógicas em plataformas e aplicativos educacionais: **uma análise qualitativa do Kahoot**. Universidade Estadual de Campinas Instituto de Estudos da Linguagem, 2016. Disponível em < <https://pt.scribd.com/document/357833819/Caderno-de-Resumos>>. Acesso em 27 de julho de 2018.

SHAFFER, D.W. Epistemic frames for epistemic games. **Computers & Education**, 46, 2006-b. pp.223-234.

TOSCANO. Cátia Sofia Salvado. O contributo da aplicação digital Kahoot! **No processo de ensino/aprendizagem no âmbito da Prática Supervisionada no 1º ciclo do Ensino Básico**. Instituto Politécnico Castelo Branco. Escola Superior de Educação, 2018. Disponível em < https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/6103/1/R.%20E.%20-%20FINAL_.pdf >. Acesso em 25 de julho de 2018.

TRIVINÓS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.