

EVANEYDE DOS SANTOS SOUZA  
RODRIGO BOZI FERRETE

# JOGO



Imagem  
e Interação



INSTITUTO  
FEDERAL  
Sergipe

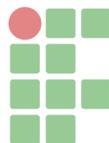
MANUAL

EVANEYDE DOS SANTOS SOUZA  
RODRIGO BOZI FERRETE

# JOGO



Imagem  
e Interação



INSTITUTO  
FEDERAL  
Sergipe



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe

Presidente da República  
Jair Messias Bolsonaro

Ministro da Educação  
Abraham Weintraub

Secretário da Educação Profissional e Tecnológica  
Ariosto Antunes Culau

Reitora do IFS  
Ruth Sales Gama de Andrade

Pró-Reitora de Pesquisa e Extensão  
Chirlaine Cristine Gonçalves



## MANUAL Jogo Imagem e Interação

### FICHA TÉCNICA

**Elaboração e desenvolvimento:**  
Evaneyde dos Santos Souza

**Orientação:**  
Professor Dr. Rodrigo Bozi Ferrete

**Colaboração e aplicação:**  
Prof. Me. Reginaldo de Jesus;

Carolina Nabuco Queiroz da Cruz  
(Téc. em Assuntos Educacionais)

**Diagramação:**  
Luiz Gustavo da Silva Bispo Andrade

# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	5
INTRODUÇÃO.....	6
O JOGO IMAGEM E INTERAÇÃO E SUAS BASES TEÓRICAS .....	7
VAMOS JOGAR?.....	12
O MANUAL DO JOGO.....	15
FIM DO JOGO .....	18
REFERÊNCIAS.....	19

# APRESENTAÇÃO



O presente manual do jogo Imagem e Interação é destinado a professores e outras pessoas que se interessem no recurso do jogo para fins educativos. O referido produto educacional foi elaborado no Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Sergipe, durante a pesquisa intitulada “PRÁTICAS EDUCATIVAS DE LINGUAGEM E INCLUSÃO: Estudo de caso de um aluno com Transtorno do Espectro Autista na Educação Profissional e Tecnológica”. O jogo foi aplicado em duas turmas da 2ª série do Curso Técnico em Agropecuária do Nível Médio Integrado do campus São Cristóvão do Instituto Federal de Sergipe, na disciplina de Língua Portuguesa.

Apesar do jogo ter como objetivo precípuo o uso cooperativo em sala de aula, nada impede que possa também ser utilizado em outros contextos, bem como sua reprodução pode ser adequada à realidade do grupo que irá utilizar, considerando idade, nível de escolaridade e necessidades específicas dos participantes, principalmente na escolha das imagens – que são os elementos essenciais desse jogo.

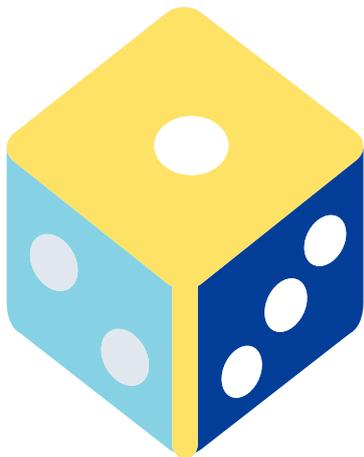
Este manual visa trazer, além da forma de uso do jogo, uma breve orientação das teorias que alicerçam tal recurso educacional: ele se insere, enquanto conteúdo, na área da linguagem, e mais precisamente no estudo dos signos imagéticos, e, quanto prática educativa, na relação das imagens como propulsora de uma aprendizagem cooperativa e sociointeracionista.

Então, fica aqui nossa alegria em poder compartilhar esse jogo, na esperança que ele contribua para a dinâmica da sala de aula e para o processo de aprendizagem e desenvolvimento dos mais diferentes alunos.

Bom jogo!!!

Evaneyde dos Santos Souza  
(evaneydesouza@yahoo.com.br)

# INTRODUÇÃO



Os jogos, principalmente os coletivos, são importantes ferramentas de ensino, e não somente de entretenimento, uma vez que permitem através do desafio uma aprendizagem que vai além da sala de aula. O jogo proporciona prazer, troca de informações, discussão de valores e atitudes, imaginação e a integração entre os pares, e conseqüente crescimento social.

Apresentamos este material trazendo a informação de que a elaboração do jogo **Imagem e Interação** foi parte de pesquisa de mestrado profissional em educação profissional e tecnológica, o qual visa à produção de conhecimento que possa ser aplicado em determinado contexto social e que articule a pesquisa com o fazer profissional. Em relação aos mestrados da área de ensino, o objetivo é o desenvolvimento de um produto de natureza educacional, de forma que contribua para a educação em espaços formais ou não formais.

Um produto educacional pode ser, segundo CAPES (2013), uma sequência didática, um aplicativo, uma exposição, um jogo, um equipamento, dentre outros, os quais possam trazer uma melhoria ao processo de ensino e aprendizagem. Souza et al (2015) estabelece como categorias de produtos educacionais a sequência de atividade, a proposta de formação docente, o instrumento avaliativo e o material didático. Nesta última categoria, se insere o produto educacional exposto aqui: que pode ser material concreto (jogo), audiovisual, novas mídias – os quais têm como objetivo a aprendizagem de determinado conteúdo e servir como suporte ao professor no seu fazer profissional.

O jogo **Imagem e Interação** expõe conteúdos de linguagem de forma interativa, possibilitando ao aluno o desenvolvimento cognitivo em uma perspectiva dialética que foca nos aspectos da linguagem e comunicação, atenção, memória, percepção, pensamento. Para isso se utiliza de imagens para propiciar a intertextualidade imagética.

A motivação por desenvolver um produto educacional que articulasse a imagem e o discurso se deu principalmente pela percepção da importância e centralidade da imagem nos tempos atuais. Vivemos, sem dúvida alguma, em uma sociedade onde a cultura da imagem é imperativa, e assim sendo, trazer as imagens para um jogo de cunho educacional foi uma oportunidade de analisarmos como os alunos, de maneira partilhada e cooperativa, estabelecem a intertextualidade imagética e expressam suas visões de mundo. Em suma, como a leitura de imagens traduz a leitura de mundo dos alunos.

A leitura de uma imagem compreende muito mais do que os elementos que a compõem, como também é mais do que uma simples representação do real. A leitura imagética diz respeito a um contexto e a uma mediação simbólica que faz parte da própria cultura. Além disso, quando as imagens são articuladas no jogo emergem os conteúdos e os valores atitudinais dos alunos no processo de aprendizagem e desenvolvimento.

## O JOGO IMAGEM E INTERAÇÃO E SUAS BASES TEÓRICAS

Por que desenvolver um conteúdo de linguagem através de um jogo?

Pois bem, o jogo é uma prática pedagógica significativa nas mais diversas culturas. E, ao mesmo tempo o jogo tem o potencial de transcender a realidade, o que é um atrativo.



O termo jogo muitas vezes é utilizado de forma indistinta para expressar o material ou brinquedo, como por exemplo, uma bola, para significar o uso que se dá ao material, ou seja, a brincadeira, como é o caso do futebol. A variação dos termos jogo, brinquedo e brincadeira estão também voltados à presença de mais ou menos regras, da faixa etária a que se destinam, da maior ou menor liberdade em modificar a estrutura previamente estabelecida.

Para Kishimoto (1994, 2016), o brinquedo é um objeto que dá suporte à brincadeira. Desta forma, ele não tem uma função específica, uma vez que pode ser utilizado de variadas formas. Ela difere o brinquedo do jogo, pois acredita que de forma explícita ou não, o jogo requer do jogador determinadas habilidades, e, além disso, o jogo é definido por estruturas e regras prévias.

O termo jogo foi utilizado, aqui, enquanto suporte físico impregnado de significações e que possui regras precisas. Em outras palavras, quando falamos em jogo, entendemos, aqui, que o que o define é sua especificidade, a maneira que o objeto é utilizado. No jogo Imagem e Interação, o jogo propriamente dito só acontece quando damos um uso específico para as cartas, quando delimitamos as regras que orientarão o uso destas. Caso contrário, as cartas, dispostas no tabuleiro, só seriam objetos, brinquedo que poderia inclusive ser utilizado com outro propósito.

Ao jogar um jogo baseado em imagens, os participantes dão evasão a outras realidades, outros mundos e novas possibilidades interpretativas!

A base norteadora desse jogo é a aprendizagem que parte do social, ou seja, o foco está na aprendizagem que se constrói através das trocas socioculturais, reconhecendo que o meio social – que neste caso é a sala de aula – é imprescindível para a formação de conceitos pelos alunos. Portanto, o esperado não é somente que os participantes do jogo desvendem o significado das imagens, mas sim, que o conteúdo das imagens ou a interpretação delas apareçam pela articulação de vários saberes, de diferentes olhares.

Portanto, o jogo é um elemento sociocultural que na sala de aula promove a participação do aluno na construção de conceitos e assimilação dos conteúdos de maneira não somente prazerosa, mas principalmente com sentido. No jogo, ou pelo menos em um jogo com características educativas, o conteúdo vem expresso de maneira significativa.

Há um ensino intencional, ao mesmo tempo em que uma aprendizagem e desenvolvimento cognitivo vão sendo construídos de maneira espontânea, que até parece desinteressada.

O jogo é uma prática que ao ser jogado na sala de aula possibilita interação entre os alunos, e nesta interação o aprendizado vai ganhando novos significados e ao serem internalizados dá-se o processo de desenvolvimento.

Assim como toda prática pedagógica, o jogo **Imagem e Interação** pressupõe um aporte teórico que o sustente:

## INTERACIONISMO



Para a elaboração do produto educacional, focamos na visão de Vygotsky (2008), sobre a relação sujeito-objeto e como se dá a mediação da aprendizagem. Em virtude dele focar no aspecto sociocultural, a maioria dos estudos denominam a sua teoria como sociointeracionista, ou teoria histórico-cultural.

Enquanto Piaget enfatizou o componente biológico para o desenvolvimento cognitivo – onde a construção do conhecimento parte do individual para o social – Vygotsky enfatizou o componente cultural, o contexto no qual o sujeito esteja envolvido. Desta maneira, a pessoa se desenvolve, culturalmente, na interação com os outros.

Ao jogar **Imagem e Interação**, os alunos, juntamente com os professores, têm a oportunidade de aprenderem novas informações, pelo simples fato de interagirem e relacionarem os saberes.

## LINGUAGEM E PENSAMENTO



Apesar de haver teorias e concepções de que o pensamento de sobrepõe à linguagem e que a mesma só acontece porque há um desenvolvimento cognitivo para tal, Vygotsky (2008) vai afirmar que na verdade há uma relação entre o pensamento e a linguagem/a palavra, e o que une essas duas instâncias é o significado da palavra. Há, portanto, um movimento entre a palavra e o pensamento e do pensamento para a palavra que só é possível se constituírem como unidade a partir do significado estabelecido. Depois do significado formado, os sujeitos utilizam a palavra em diferentes contextos, fazendo que ela adquira novos sentidos.

A transmissão de informações a partir da fala é algo intencional. Desta forma, o meio de comunicação é um signo que requer generalização. Isto quer dizer que uma comunicação é efetiva quando se consegue generalizar, quando outros conseguem entender o conteúdo comunicado, conforme categoria convencionalizada pela sociedade. Por isso, não é lógico fazer a separação da palavra e do pensamento, uma vez que eles operam juntos, a partir do significado da palavra. Há “um sistema dinâmico de significados, onde o afetivo e o intelectual se unem” (VYGOTSKY, 2008, p. 9).

A capacidade linguística, bem como o desenvolvimento cognitivo do sujeito acontece justamente quando se permite a troca com outros. Nestas trocas de informações, de saberes, há códigos que utilizamos, os quais fazem parte da linguagem e que facilitam ou possibilitam a comunicação, que são os signos linguísticos.

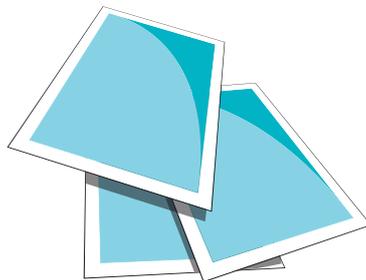
## SEMIÓTICA



A história do ser humano é permeada por um mundo de significações, as quais são possíveis a partir da linguagem e o processo de comunicação. Neste processo, que é uma construção não natural, pois deve haver uma intencionalidade e um sentido na fala para que se estabeleça uma comunicação, o homem se utiliza não somente da linguagem verbal (através da fala ou escrita), mas, de vários outros recursos que representam também o conteúdo a ser comunicado como: os desenhos, os símbolos, as ações, a imagem, o vídeo. Enfim, são várias as formas que o homem inventou para se comunicar, são as formas multimodais.

Segundo Santaella (2012), a semiótica é a ciência que estuda os signos e tem como objetivo a investigação de todo fenômeno que envolva sentido e significado. E nisto vemos claramente o fator cultural e como o pensamento de Vygotsky converge para o estudo semiótico. No jogo Imagem e Interação utilizamos como conteúdo principal o signo imagético, articulado ao signo linguístico.

## INTERICONICIDADE

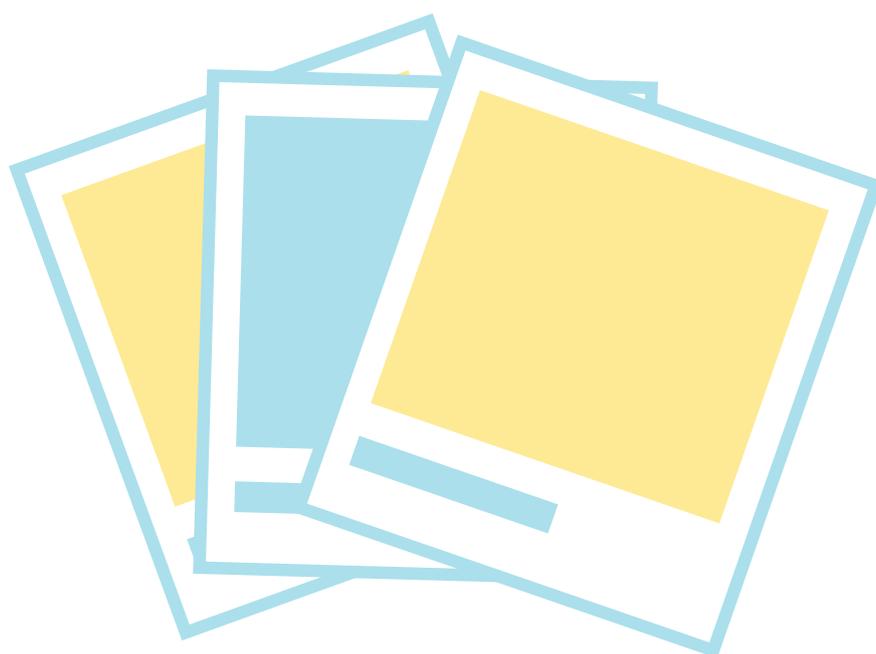


No entendimento que um signo necessariamente não se encerra nele mesmo, e que a linguagem compreende inúmeras possibilidades de comunicação, no jogo Imagem e Interação, focamos no signo a partir do recurso da imagem, que é uma forma de linguagem muito utilizada em nosso dia a dia e que assim como o signo verbal, dialoga com outros signos – novos sentidos, a partir das significações estabelecidas pelo sujeito. Quando buscamos esta relação de sentido entre imagens estamos falando de uma intertextualidade imagética ou intericonicidade.

Sobre a intericonicidade podemos dizer que é “uma noção complexa, porque ela supõe a relação entre imagens externas, mas também entre imagens internas, as imagens da lembrança, as imagens de rememoração, as imagens das impressões visuais armazenadas pelo indivíduo (COURTINE, 2011, p. 159-160).

A leitura de uma imagem busca a formação de interpretação a partir do conhecimento prévio que o sujeito tem, em outras palavras elas vão conversar com outras imagens que temos oriundas de fatos históricos, de uma obra de arte que represente semelhança, de uma propaganda, como também, e igualmente importante, ela vai trazer imagens de cunho mais pessoal, de algo que vivemos e até mesmo dos sentimentos que a imagem nos remete. Desta forma, a intericonicidade é um recurso que recupera imagens da memória coletiva ou individual.

Portanto, a leitura de imagens é um dos recursos que pode ser utilizado no campo educacional, sobretudo numa perspectiva sociointeracionista, pois não somente estimula a comunicação e mediação, mas também pode tratar de temas transversais; desenvolver habilidades como análise e síntese; a intencionalidade de uma imagem e discurso presente nela; elementos de coerência e coesão; lógica; dentre outros. E, sobretudo, uma valorização da realidade cultural dos alunos e da construção de diálogos que representem o significado das imagens, bem como possibilite ao sujeito novas leituras, traduzindo assim o caráter dinâmico do sentido histórico-cultural.





# VAMOS JOGAR?

O jogo em questão mescla entre jogo simbólico e de regra. Simbólico porque contempla a leitura visual a partir da própria vivência, e de regras porque faz uso de regulamentos previamente estabelecidos. Vale dizer que, apesar de ter regras, o intuito do jogo é promover a interação, desenvolvimento da habilidade social entre os participantes e percepção de que o signo imagético é imbricado de intencionalidades.

Por fim, espera-se que os participantes, de maneira prazerosa, consigam estabelecer nexos coerentes entre as imagens, ou seja, percebam a intertextualidade nos signos não verbais. É um jogo de tabuleiro com 06 (seis) compartimentos contendo cartas imagéticas, organizadas por blocos temáticos com cores e números correspondentes aos temas, a saber:

- 1. SENTIMENTOS**
- 2. LUGARES**
- 3. ARTE E LITERATURA**
- 4. FATOS HISTÓRICOS**
- 5. MEIO AMBIENTE**
- 6. VARIADOS**

## O JOGO APRESENTA OS SEGUINTE MATERIAIS:



1 (um) Tabuleiro de madeira com 6 (seis) compartimentos para as cartas e 1 (um) compartimento para guardar o manual, pincel marcador e dados;

3 (três) dados;

120 (cento e vinte) cartas imagéticas plastificadas (vinte cartas para cada bloco temático);

Placa de pontuação;

Pincel marcador;

Manual do jogo.



Todas as imagens do jogo, que constituem as cartas imagéticas, foram retiradas do banco de imagens do site Pixabay – que disponibiliza imagens de domínio público e gratuitas.

As imagens foram selecionadas a partir da análise dos conteúdos curriculares, bem como temas da atualidade e transversais. Além disso, buscou-se contemplar em algumas cartas assuntos de interesse dos alunos.

Em suma, o objetivo do jogo é a visão de leitura de mundo dos participantes e como eles conseguem, a partir das trocas, estruturar o pensamento de forma a estabelecer relações entre imagens. É importante dizer que nem sempre é possível haver intertextualidade entre as imagens – sendo que a argumentação da tal impossibilidade é um dado importante para ser anotado pelo mediador.

Vejamos uma possibilidade de relação intertextual entre as cartas:



As imagens acima mostram um exemplo de “jogada”, no qual, através dos dados, foram tiradas respectivamente uma carta do bloco “meio ambiente”, uma carta do bloco “arte e literatura” e uma carta do bloco “fatos históricos”. Nesta composição de imagens, a equipe pode, a partir dos conhecimentos prévios, estabelecer uma relação ou um diálogo entre as três cartas, entre duas cartas, ou simplesmente pode não conseguir estabelecer intertextualidade entre as cartas. Uma possibilidade poderia ser levantar um argumento de que as cartas versam sobre um assunto em comum, a saber, a “liberdade”: o elefante, por uma ação humana estava sendo tolhido de sua liberdade em habitat natural, enquanto a Chapeuzinho Vermelho, apesar de ser livre para andar no bosque, teve a liberdade ameaçada pelos perigos representados pelo lobo. Já o personagem histórico Nelson Mandela é um exemplo de luta pelo direito à liberdade.

Portanto, podemos resumir que o foco da prática em questão é o processo de construção a partir do social e das interações estabelecidas entre os pares, em seus contextos. Conforme a teoria histórico-cultural, “os processos mentais só podem ser entendidos se compreendermos os instrumentos e signos que os mediam” (MOREIRA, 2018, p. 107), que neste caso, a mediação do conhecimento se deu a partir do signos icônicos ou imagéticos – os quais mantêm uma relação simbólica com o que significam.

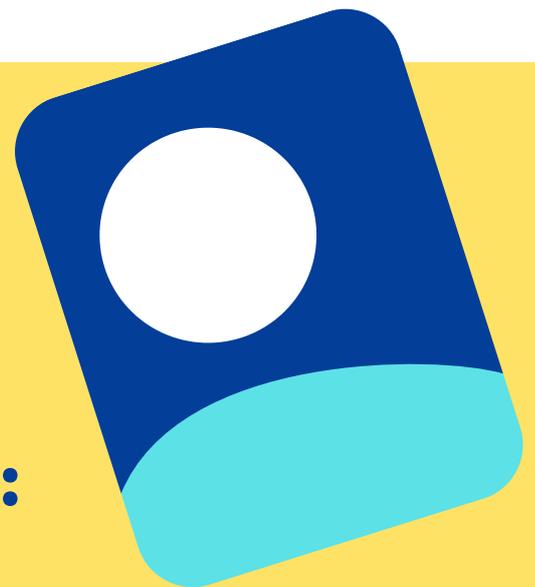
Por fim, o jogo tem como proposta provocar a construção da intertextualidade imagética, entendendo que todos os textos (verbais ou não verbais) são produções humanas dotadas de intencionalidade e a leitura deles pressupõe coerência, coesão, referenciação e inferências oriundas das experiências e leitura de mundo por parte do leitor, ouvinte ou observador. Em outras palavras, quando propomos os aspectos intertextuais entre as imagens as possíveis relações entre elas acontecem a partir dos conhecimentos prévios dos observadores.

# O MANUAL DO JOGO



Imagem e Interação é um jogo de cartas imagéticas, com cunho didático-pedagógico e elaborado para o desenvolvimento da área de linguagem e comunicação, a partir da interpretação das imagens numa relação intertextual entre elas.

## APRESENTAÇÃO DO JOGO:



### A) ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO:

linguagem, interpretação, concentração, atenção, socialização, intertextualidade.

### B) MATERIAIS:

Tabuleiro de madeira, 3 dados, 120 cartas imagéticas plastificadas, placa de pontuação, pincel marcador e manual.

### C) PÚBLICO ALVO:

adolescentes do ensino fundamental II ou ensino médio.

### D) QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

3 jogadores individuais ou 3 grupos com, preferencialmente, 5 participantes, no máximo, em cada grupo.

### E) O MEDIADOR:

é um participante com o perfil de “jugador” e que conhece bem o jogo, as regras, e, tem o conhecimento prévio das cartas.

# COMO JOGAR?

1. O jogo possui 06 (seis) blocos temáticos e em cada bloco há 20 (vinte) cartas referentes aos temas.

1. SENTIMENTOS
2. LUGARES
3. ARTE E LITERATURA
4. FATOS HISTÓRICOS
5. MEIO AMBIENTE
6. VARIADOS



1. Cada bloco temático possui um número, que corresponde à numeração do dado (1 a 6).
2. Cada participante deverá jogar o dado e pegar uma carta no bloco correspondente.
3. A cada rodada um participante é chamado de "Argumentador da Vez".
4. O Argumentador da Vez joga o dado e tira a sua carta. E espera que os demais participantes façam o mesmo.
5. Os participantes ao tirarem a carta deve colocá-la na mesa e falar algo sobre ela (uma palavra-chave, uma experiência, ou algo que simbolize aquela carta para ele).
6. O Argumentador da Vez deve ser último a colocar a carta na mesa, e tentar estabelecer uma relação entre as cartas dos outros participantes com a sua (a relação entre as cartas diz respeito aos aspectos de coerência, a intencionalidade e possibilidade de intertextualidade entre elas).
7. O Argumentador da Vez deverá através do discurso convencer aos demais participantes da relação estabelecida entre as cartas.

Sistema de pontuação: Quem julga a relação interpretativa feita pelo Argumentador da Vez são os próprios participantes, contudo há a participação do mediador – que pode concordar ou discordar, com a devida justificativa.

# PONTUAÇÃO



**0 pontos** – Quando não for possível estabelecer nenhuma relação entre as imagens.

**1 ponto** – Quando o Argumentador da Vez conseguir fazer relação da sua carta com 1(uma) carta de um dos participantes.

**2 pontos** – Quando o Argumentador da Vez conseguir fazer relação da sua carta com as 2 (duas) cartas dos participantes, separadamente.

**3 pontos** – Quando o Argumentador da Vez conseguir estabelecer uma relação entre as 3 (três) cartas juntamente.

**Observação:** os outros participantes/grupos recebem **1 ponto** ao colocarem a carta na mesa e falarem algo que represente a referida carta.

Os pontos serão marcados na placa de pontos, e o jogo termina quando um dos participantes finalizar **10 (dez) pontos** na placa de pontos, ou quando o jogo estiver sendo executado por um período aproximado de 50 minutos.

**Bom jogo!!!**



# FIM DO JOGO: RELATOS DOS PARTICIPANTES



“Penso que é uma boa forma dos professores em geral fazer sempre, algo temático assim, para incluir mais os alunos, até aqueles alunos que não se dão muito bem tentarem se ajudar e com isso aprenderem. Porque o jogo daquela forma foi um aprendizado – relacionar aquilo tudo foi bem interessante. Acho que outros professores poderiam fazer”  
(Fala de um aluno participante)

“Num mundo regido por imagens, jogar com cartas que são puras imagens foi bastante estimulante para os alunos. Eles conseguiram muito bem perceber relações intertextuais entre várias cartas do jogo e isso facilitou a leitura que fizeram de um conjunto de cartas” (Fala do professor aplicador do jogo )



Observação: Os participantes da pesquisa preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, permitindo a utilização das informações e imagens em publicações relacionadas à pesquisa.

# REFERÊNCIAS

BANCO DE IMAGENS Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/>. Acesso em: 20/jun./2019.

CAPES. Diretoria de Avaliação. Documento de área, 2013. Disponível em: [https://capes.gov.br/images/stories/download/avaliacaotrienal/Docs\\_de\\_area/Ensino\\_doc\\_area\\_e\\_comiss%C3%A3o\\_block.pdf](https://capes.gov.br/images/stories/download/avaliacaotrienal/Docs_de_area/Ensino_doc_area_e_comiss%C3%A3o_block.pdf). Acesso em: 10/nov./2019.

COURTINE, Jean-Jacques. Discurso e imagens: para uma arqueologia do imaginário. In: SARGENTINI, Vanice; CURCINO, Luzmara; PIOVEZANI, Carlos (Orgs). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos: Claraluz, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade: (pesquisa em educação)**/ Tizuko Morchida Kishimoto, Maria Walburga dos Santos, (orgs.). – São Paulo: Cortez, 2016.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994

MOREIRA, Marco Antonio, 1942 – **Teorias de aprendizagem**. – 2. ed. ampl. – [Reimpr.]. – São Paulo: E.P.U., 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012a.

SOUZA, M. J. F. S., et al. Análise dos produtos de programas de mestrado profissional: um recorte envolvendo o Ensino de Matemática na Região Sul do Brasil. X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – X ENPEC, Águas de Lindóia SP – 24ª 27 de Novembro de 2015. Disponível em: <http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xenpec/anais2015/busca.htm?query=an%E1lise+de+produtos+de+programas>. Acesso em: 10/jul./2019.

VYGOTSKY, Lev Semenovich, 1896 – 1934. **Pensamento e linguagem**/ tradução Jefferson Luiz Camargo; revisão técnica José Cipolla Neto. – 3ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2008.



# PROFEPT

MESTRADO PROFISSIONAL EM  
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

---

**INSTITUTO FEDERAL**  
**Sergipe**