

Scratch e a narrativa conto: incentivo ao uso da leitura e escrita no ciclo de alfabetização

Alexandre Ribeiro da Silva¹, Camila Augusta Desidério¹, Aquiles Medeiros Filgueira Bulamarqui³, Charles Andrye Galvão Madeira¹, Arlete dos Santos Petry²

¹Instituto Metr pole Digital – Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
Campus Universit rio Lagoa Nova, CEP 59078-970, Caixa postal 1524, Natal/RN –
Brasil
+55 (84) 3215-3883

²Departamento de Artes - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

³Escola de Ci ncias e Tecnologia -Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

{camilaerafa12,aleribeiroasilva85,aquilesburlamaqui,
arletepetry}@gmail.com, charles@imd.ufrn.br

Abstract: *The present work aims to present the results of the application of a didactic sequence using the Scratch tool for the construction of digital narratives, aiming to stimulate the students' reasoning, creativity and motivation, besides showing that it is feasible to use the new digital technologies in diverse knowledge areas. The sequence was elaborated for students of the 3rd year of elementary school, already familiar with the programming language in blocks, through activities in the portal Code.org, and was applied in the classroom and in the laboratory. As a result, the digital narratives and animations made in Scratch have turned into an e-book that will serve as an anchor for the next classes.*

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo expor os resultados da aplica o de uma seq ncia did tica utilizando a ferramenta Scratch para a constru o de narrativas digitais, visando estimular o racioc nio, a criatividade e motiva o dos alunos, al m de mostrar que   vi vel usar as novas tecnologias digitais em diversas  reas do conhecimento. A seq ncia foi elaborada para alunos do 3  ano do Ensino Fundamental, j  familiarizados com a linguagem de programa o em blocos, por meio de atividades no portal Code.org, e foi aplicada na sala de aula e no laborat rio. Como resultado, as narrativas digitais e as anima oes feitas no Scratch se transformaram em um e-book que servir  como  ncora para as pr ximas turmas.

1. Introdu o

Hist ria para dormir, hist rias para distrair, hist rias para entretenimento, hist rias para despertar no ouvinte o prazer para a leitura, hist rias para ensinar. A arte de contar hist rias perpassa por gera oes, como um ato que permite aos seres humanos viver aventuras ou imaginar mundos que ajudam a superar as adversidades do mundo real. Para Bruner (1990), contar hist rias   uma tend ncia natural da humanidade, sendo uma maneira abundante de equil brio cultural, como uma importante ferramenta de

aprendizagem. As histórias narram a própria existência humana nos remetendo à capacidade de poder, “recriar mundos atuais na forma de mundo possíveis” (KEARNEY, 2012, p.412).

Na era pós-moderna, com o grande avanço da tecnologia digital, vivemos a “sociedade do conhecimento” (OLIVÉ, 2003) e, com ela, uma nova forma de contar histórias surge na sociedade. Trata-se das narrativas digitais, que usam a antiga arte de contar e ouvir histórias combinada a múltiplas linguagens como vídeo, áudio, animação, recursos presentes com as novas tecnologias digitais. Assim, ao unir texto, som e imagem, ganhamos "uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida" (MURRAY, 2003, p.12) .

Em busca da transformação da educação tradicional, adaptando-se ao novo tempo e à nova geração que chega às nossas escolas imersas nesse mundo digital, as narrativas digitais podem ser úteis como um alternativa na busca pela alfabetização e letramento, possibilitando utilizar de novas perspectivas para estimular o uso da escrita e da leitura em ambiente escolar. Dessa forma, nas narrativas digitais:

Cada uma dessas possibilidades, quando vivida e manipulada, passa a fazer parte de um repertório, preferencialmente aberto, de um leitor que soma experiências. E a gama de experiências e os cruzamentos que o leitor pode fazer entre elas no reconhecimento de novos objetos de ler ou de escrever, os usos mais ou menos versáteis que o leitor/escritor faz dos materiais e veículos que conhece e deseja conhecer fazem parte do que se denominou letramento. (RIBEIRO, 2014, p. 134)

As histórias são uma espécie de jogo cognitivo, um estímulo e um treinamento para a mente viva. Na busca por alternativas para a inserção dessas narrativas na escola, surge a pergunta, como levar isso até nossos alunos?

Com a ferramenta Scratch, fomos desafiados a pensar em uma possibilidade em usá-la no nosso campo de atuação profissional. Percebemos, então, que essa ferramenta poderia ser utilizada para o estímulo e construção do gênero textual conto no ciclo de alfabetização através das narrativas digitais. Nessa perspectiva, usamos a definição de Bakhtin e Marcuschi para a definição de gênero textual. Bakhtin (2000, p. .290) denomina os gêneros discursivos como “tipos relativamente estáveis de enunciados” e propõe que os gêneros materializam a língua e estão presentes em todos os atos de comunicação feitos por meio da fala ou da escrita. Para Marcuschi (2003, p. 19), os gêneros textuais “São entidades sócio-discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa.”

“A criança inteligente ‘ensina’ o computador burro, ao invés de o computador inteligente ensinar a criança burra”(PAPERT, 1986, p. 09). Dessa Maneira, o Scratch é um ambiente visual de programação, baseado na linguagem logo, um dos primeiros softwares de programação utilizados na educação. Com o uso da programação em blocos, a ferramenta estimula a resolução de problemas, pensamento crítico, motivação e criatividade, quando utilizadas com consciência na educação, torna-se mais uma possibilidade de trazer o mundo digital para a escola.

Não é nossa pretensão entrar com profundidade na origem e todas as possibilidades da Ferramenta Scratch, pois temos como objetivo neste trabalho realizar um relato de experiência com o uso dessa ferramenta na construção de narrativas digitais em uma turma do 3º ano do ciclo de alfabetização. Por fim, tais narrativas foram

organizadas em um e-book com o título Castelo Mal Assombrado, que traz as animações construídas pelos alunos, bem como os seus textos.

Na metodologia, apresentamos o planejamento e as atividades desenvolvidas durante a semana que culminaram no produto mencionado, e, em seguida, mostramos os resultados e as discussões sobre o que presenciamos na nossa vivência com o uso da ferramenta, relatando o envolvimento, a motivação e a aprendizagem durante a realização da sequência didática.

Temos assim a aprendizagem e o ensino como intrínseco e funcional, uno e indissociável. Trata-se da “capacidade de aprender, não apenas para nos adaptarmos à realidade, mas, sobretudo, para transformar, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE, 1996, p.77). Com o uso do Scratch na construção das narrativas digitais, fica evidente que é possível transformar a nossa educação pública em um ambiente onde a aprendizagem, a alegria e a criatividade sejam possíveis, mesmo com toda dificuldade em inserir a tecnologia na escola.

2. Metodologia

A proposta foi aplicada na turma do 3º Ano do Ciclo de Alfabetização do turno Vespertino da Escola Estadual Fabrício Maranhão, localizada na Rua João Pessoa, no Município de Pedro Velho, na região Agreste do Estado do Rio Grande do Norte. A instituição atende alunos da zona rural e urbana do município, nos turnos matutino e vespertino, do Ensino Fundamental - Anos Iniciais. A turma é composta por 30 alunos, sendo 10 meninos e 20 meninas na faixa entre 8 e 9 anos de idade.

Trata-se de uma proposta de intervenção pedagógica com o intuito de introduzir o uso da ferramenta, dessa forma, a proposta de intervenção pedagógica se mostra como uma mobilização de pesquisas que possibilite a ampliação e análise dos contextos de atuação docente, sendo uma maneira de pesquisar a ação pedagógica, identificando problemas, atuando sobre eles e possibilitando intervir na busca por soluções.

Em consequência, o saber metódico, sistemático, científico, elaborado, passa a predominar sobre o saber espontâneo, 'natural', assistemático, resultando que a especificidade da educação passa a ser determinada pela forma escolar (SAVIANI,1991, p.8).

Para a realização da experiência, organizou-se uma Proposta de Sequência Didática, que será apresentada a seguir, assim como o plano das ações distribuídas durante a semana. Foi utilizado o ambiente de sala de aula e o laboratório de informática para a aplicação da proposta. Vale salientar que um dos pré-requisitos para a realização é a introdução ao uso da ferramenta Scratch, ou seja, é preciso que o aluno já tenha um conhecimento prévio, para tanto, os sujeitos dessa pesquisa já tinham conhecimento sobre a ferramenta por meio de atividades realizadas com a Hora do Código, plataforma da Code.org que ensina programação de uma maneira simples, logo, as atividades realizadas tinham como objetivo familiarizar os alunos com a lógica de programação em blocos, para posteriormente introduzir o uso do Scratch na construção das narrativas digitais.

Em relação ao uso da ferramenta Scratch, os alunos tiveram acesso por meio de computadores da escola, no laboratório de informática, e, devido à quantidade de alunos ser maior que a de computadores, as atividades foram feitas em grupo. Os alunos

montaram as narrativas com os personagens da própria biblioteca de fantasias do Scratch, assim como adicionaram os sons da mesma biblioteca.

Além disso, para a construção das narrativas, uma oficina de construção de contos foi organizada e aplicada, utilizando como base duas narrativas do livro *Histórias de Arrepiar*, de Regina Drummond, que serviram como âncora para o cenário e contexto dos textos.

Dessa maneira, a sequência didática foi aplicada no período de 19 de setembro a 27 de setembro de 2017, com duração de sete dias letivos, tendo o objetivo de estimular o raciocínio, criatividade e motivação dos alunos introduzindo a utilização da ferramenta Scratch visando a construção da narrativa conto no 3º ano do ensino fundamental.

Tabela 1 – Proposta da Sequência didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - Scratch e narrativa conto: incentivo ao uso da leitura e escrita no ciclo de alfabetização
OBJETIVOS
<p>GERAL: Estimular o raciocínio, criatividade e motivação dos alunos introduzindo a utilização da ferramenta Scratch, visando a construção da narrativa conto no 3º ano do ensino fundamental.</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permitir aos educandos conhecerem a ferramenta Scratch; Identificar as inúmeras possibilidades de utilização do Scratch na construção de narrativas; Estimular a escrita e a leitura de contos fantásticos; Construir com educandos a narrativa conto com o tema Castelo Assombrado; Compreender como utilizar a ferramenta Scratch; Possibilitar a utilização da ferramenta Scratch; Criar animações com Scratch que apresentem, orientem e finalizem as narrativas digitais; Organizar um e-book com as narrativas e animações criadas pelos educandos.
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Língua Portuguesa, Ciências, História e Artes.
<p>METODOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva dialógica para apresentação da ferramenta Scratch. Pesquisa no portal Scratch Brasil em busca das animações produzidas. Organização dos grupos para a Oficina de construção do conto. Oficina de construção do conto com cenário Castelo Mal Assombrado. Aula expositiva com diálogo e prática no laboratório de informática. Organização e divisão das tarefas para a construção da animação no Scratch Socialização das Narrativas com a turma e demais pessoas da comunidade escolar. Digitalização dos cenários e fotografia dos alunos, para a organização do e-book.
<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Projeto e Notebook. Impressões. Laboratório de Informática com acesso à Internet. Microfones e caixa de som. Lápis Coloridos. Livro <i>Histórias de Arrepiar</i>, de Regina Drummond.
AVALIAÇÃO: Formativa e Contínua.
<p>PRODUTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contos. ▪ Animações com Scratch. ▪ E-book com animações e contos.
<p>REFERÊNCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● DRUMMOND, R. <i>Histórias de Arrepiar</i>. São Paulo: Giz, 2010. ● Scratch Brasil.

As narrativas e as animações, feitas pelos alunos, foram organizadas em um e-book, que fará parte do acervo da escola e dos próprios alunos

3. Resultados e discussões

Para as crianças que hoje frequentam os ciclos de alfabetização na nossa escola pública, temos em muitas de suas ações atitudes que gostaríamos de encontrar em nossos adultos, uma delas é o fato de exigir do docente aulas criativas e atrativas, em que elas se sintam motivadas a participar, caso contrário, o que teremos é uma série de críticas e questionamentos lançados pelas crianças.

Em busca dessa atenção, discussões foram levantadas previamente sobre a possibilidade da construção das narrativas em forma de animação. Nesse ponto, podemos perceber que essa atividade ajudará os alunos em sua participação na sociedade como sujeito que pensa, usa a criatividade para a resolução de problemas, ainda que para eles a motivação seja outra, pois o presente é o que lhe importa e o futuro ainda não está nos planos das crianças.

Dessa forma, durante os sete dias de aplicação da sequência didática, tivemos leituras deleite que remetiam ao tema castelo Assombrado, escolhido juntamente com os alunos para a construção dos contos, com a ideia de dar vida aos personagens através da construção da animação com o uso do Scratch. A atividade foi fascinante para os alunos e para nós professores ao percebemos a empolgação deles para a realização das atividades.

No primeiro dia após a leitura deleite, tivemos uma aula expositiva dialógica para apresentação da ferramenta Scratch com a leitura do texto o que é Scratch, disponível no portal Scratch Brasil, realizamos a leitura coletiva e depois analisamos o texto levantando questões sobre os pontos-chaves que nos faziam identificar e compreender o que é a ferramenta. Após esse primeiro momento, com a imaginação aguçada, pelas perguntas realizadas durante o diálogo, partimos para o segundo momento para realizarmos uma pesquisa no laboratório de informática no portal Scratch Brasil, no qual podemos apresentar aos educandos as inúmeras possibilidades que poderíamos criar usando o Scratch. Pedimos que após as análises as duplas de alunos escolhessem uma animação para apresentar à turma, explicando o porquê de ter escolhido essa animação.

Após essa etapa, aprofundamos a explicação do tema escolhido para a construção das narrativas, dessa forma, no segundo dia foi lançada a pergunta: *Quem vivem nos castelos?* Várias respostas ecoaram na sala, entre elas quem eram reis, princesas, bruxas e fantasmas e até o conde drácula surgiu como resposta dada pelos educandos.

No segundo momento da aula, após o intervalo, tivemos uma sessão de cinema na escola, assistindo à animação *Hotel Transilvânia*, pois o cenário do filme acontece em um castelo construído pelo drácula para proteger os monstros dos humanos, tivemos, assim, abertura para mais uma discussão: *por que temos medo dos monstros?* Sendo essa a pergunta que abriu as discussões sobre a animação para a próxima aula.

Chegamos ao terceiro dia da nossa viagem na construção das narrativas, começamos com a pergunta feita no dia anterior, foi feita uma roda de conversa sobre o filme, surgindo várias perguntas. Os alunos escolheram três perguntas das que foram

feitas e registram cada um no seu caderno, assim como a resposta. Após essa situação, discutimos, organizamos e foram dadas as orientações para a construção do conto, retomando o conceito e a estrutura do gênero. Após as orientações, tivemos uma tarde de muita produção pelos alunos, os grupos foram divididos em trios ou em duplas, organizados pelo professor, levando em conta o nível de escrita no qual se encontrava o aluno.

Foi gratificante ver os discentes trabalhando de maneira colaborativa e motivados para a construção do conto que se transformaria em uma narrativa digital, a atuação docente em ter o educando ativo pensante e conseguir exercer o papel de mediador no processo de criação foi extremamente prazerosa.

No quarto dia, os alunos apresentaram os contos ao professor, que deu as orientações para possíveis correções, respeitando o enredo que foi proposto, assim, foram feitas as fotografias dos autores dos contos que estariam presente no e-book, liberadas com autorização dos pais, nesse instante também foi discutido que no Scratch usaríamos os personagens que apareceram nos contos e organizaríamos três animações, um grupo faria a animação para a abertura do e-book e apresentação dos contos, o segundo grupo faria para o meio do e-book quando as narrativas tivessem alcançado os meados da produção e uma animação que encerrasse o e-book.

Ao chegarmos no quinto dia de aplicação, iniciamos a aula no laboratório de informática, dividimos as tarefas, os alunos realizaram um pequeno tutorial disponível na própria ferramenta e começaram a produção das animações, foi fascinante perceber como os alunos não sentiam medo em interagir com a tecnologia, pensavam, erravam, ousavam, criavam, faziam leitura, porque era uma necessidade e sentiam desejo de fazê-lo e não simplesmente pelo fato de ter sido algo obrigado pelo professor. Na volta para a sala fomos conhecer um mamífero que estava presente em quase todos os contos: o Morcego, e isso culminou em uma pergunta de um grande mistério que foi encaminhada para a discussão com seus pais: *“Morcego se transforma em Vampiro?”*

No sexto dia, discutimos as hipóteses trazidas pelos alunos e retornamos ao laboratório de informática para finalizarmos as animações, foi inserido o som por sugestão dos alunos, assim como, enquanto docentes, aprendemos com eles alguns efeitos, como o fato do morcego bater as asas na animação, fator que mostra que, ao usar a tecnologia, professores e alunos se tornam parceiros em busca da aprendizagem e nessa jornada ambos saem vitoriosos.

Ao final da sequência didática, a fim de socializar o que foi produzido, foram apresentadas as animações produzidas pelos discentes, e em seguida foram apresentadas as narrativas com a roda de leitura na sala de aula, após a organização do e-book organizado pelos docentes, o trabalho será socializado com os alunos das demais turmas.

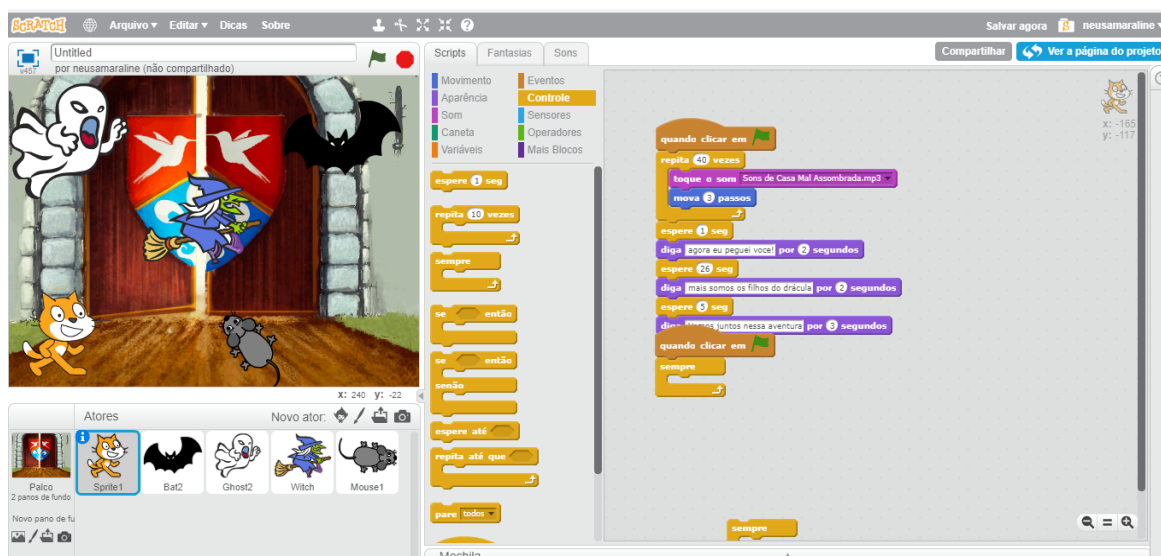


Figura 1: Animação feita com linguagem de programação em blocos, na ferramenta Scratch. Acervo pessoal dos autores.

Para a organização do ebook utilizamos o *Canva*, ferramenta de fácil utilização que nos permitiu organizar as narrativas e animações, em uma obra criativa, resultado da interação entre professores e alunos, com uso das tecnologias em busca da aprendizagem.



Figura 2: Capa do e-book.

Quando motivamos as crianças a pensar com criatividade, as possibilidades são imensas, é surpreendente a capacidade de terem ideias que resultam em belas narrativas, usando as tecnologias para inspirar essa criatividade, assim como ferramentas que possibilitam o seu registro com qualidade feito com a colaboração pelos personagens que participaram do processo de ensino aprendizagem.

Toda essa experiência nos leva a concordar com Almeida e Valente (2011, p.30) “É importante ir além dessas visões ingênuas e considerar que as mídias e tecnologias interferem nos modos de se expressar, se relacionar, ser e estar no mundo, produzir cultura, transformar a vida e desenvolver o currículo.”



Figura 3: Abertura do e-book com animação em vídeo e início das narrativas. Acervo pessoal dos autores.

Na construção das narrativas, foi impressionante ver a motivação dos alunos e no quanto a nossa atuação docente se torna mais eficaz quando atuamos com consciência, unindo aprendizagem e alegria, diversão com seriedade, levando a tecnologia para educação e, assim, transformando a escola no ambiente que representa a vida da geração imersa na tecnologia. Logo, pudemos vivenciar na prática o que Papert afirmou (1994, p. 134), o Construcionismo é uma filosofia educacional definida como o ato de “[...] ensinar de forma a produzir a maior aprendizagem a partir do mínimo de ensino”.

Ao usar a ferramenta, os alunos puderam vivenciar uma nova experiência com as narrativas, e ao serem expostos aos resultados do trabalho realizado, sentiram-se motivados a escrever e a dar continuidade aos textos já elaborados, assim como a construção da história no Scratch. Fica claro, então, que a ferramenta serviu não somente como um auxílio na prática da construção das narrativas digitais, mas, por meio dela, foi possível mostrar aos alunos o quanto é possível usar tecnologia de uma forma acessível e fácil e produzir artefatos. Além disso, o trabalho suscitou a curiosidade de outros professores e da coordenação da escola, que viu nessa ferramenta um grande potencial para o uso em todas as áreas do conhecimento.

As ferramentas de auxílio à aprendizagem, sejam quais forem, só terão sentido se usadas junto com a motivação do professor. Para que isso ocorra, é preciso, cada vez mais, tornar o acesso facilitado e trazer essas novas tecnologias para o ambiente natural, e não apenas no laboratório. É possível fazer trabalhos colaborativos e interdisciplinares a baixo custo, precisando, apenas, de motivação e formação da equipe para gerir o processo. O caminho mais eficaz para a aprendizagem é a construção do conhecimento

por alunos e professores e não apenas o mero aperfeiçoamento de métodos de instrução e de ordens e ações pré estabelecidas.

4. Considerações finais

“Aluno e professor caminhando juntos, aprender com brincar, diversão e educação, sonho ou realidade? Se for sonho não quero acordar, se for real não me deixa dormir”.

Dos autores.

Transformar o ensino público no Brasil ainda é um grande desafio, levar a tecnologia para escola, mudar as nossas práticas docentes para muitos é um sonho impossível, para quem tem coragem de ousar, pensar, criar, continuar o seu processo de formação, lutar e solucionar problemas, uma realidade possível.

Ao final dessa vivência, pudemos perceber quão grande é o potencial quando inserimos a tecnologia na escola junto com um planejamento que pense no aluno como sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem. O Scratch como ferramenta se mostrou eficaz na construção de narrativas digitais, cumprindo bem o seu papel na busca por crianças que pensem na resolução de problemas e que se sintam estimuladas a utilizar a leitura e escrita na sua vida.

Para professores que desejam utilizar essa proposta, ela deixa margens para cada um pensar, criar, adaptá-la a sua realidade, desde as etapas a serem seguidas, assim como as perguntas que motivaram as discussões e as produções.

Ousar, pensar, inovar é o caminho para juntos transformamos a escola, contribuindo para que ela cumpra o seu papel transformador na sociedade, essa realidade é possível, compartilhar nossas experiências é o caminho para que o mundo dos sonhos aconteça quando estamos acordados.

Por fim, é preciso integrar as novas tecnologias educacionais ao currículo, para que ações como esta não sejam perdidas ou feitas de forma esporádica, mas que possam atingir toda a comunidade escolar e motivar mais professores em diversas áreas do conhecimento. Para isso, é necessário investir na formação de professores, pois, quando um educador domina uma ferramenta, ele motiva seu aluno a usá-la, principalmente quando vê nela um agregador de conhecimento a sua prática. É imprescindível inserir as Tecnologias de Informação e Comunicação na sala de aula, desde o ensino infantil, a fim de que tenhamos alunos proficientes em linguagem de programação, como uma nova língua, e alunos que possam, de fato, resolver os problemas do seu contexto social.

5. Referências

- Almeida, M. E. B. de; Valente, J. A. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.
- Bakhtin, M. Estética da criação verbal. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p.279
- Bruner, J. Actos de significado para uma psicologia cultural. Lisboa: Edições 70, 1990.
- Freire, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra. Coleção Saberes. 27ª Edição, 1996.

- Kearney, R. Narrativa. *Educação & Realidade*. v.37, n.2 Porto Alegre, May/Aug., 2012.
- Marcuschi, L. A. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) *Gêneros Textuais e Ensino*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.
- Murray, J. H. Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradutores Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez. São Paulo: Unesp, 2003.
- Olivé, L. El libro, la lectura y las bibliotecas en la sociedad del conocimiento. *Lectura y vida*, Buenos Aires, año 30, n. 3, 2009.
- Papert, S. Logo: computadores e educação. 2º Edição. Tradução de José Armando Valente, Beatriz Bitelman e Afira Vianna Ripper. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- _____. *A máquina das crianças*. Porto Alegre: Artmed, 1994.
- Ribeiro, A. E. Ler na tela / letramento e novos suportes de leitura e escrita. In: COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte: Ceake; Autêntica Editora, 2014.
- Saviani, D. *Escola e democracia*. 24. ed. São Paulo: Cortez, 1991