

VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática



ULBRA - Canoas - Rio Grande do Sul - Brasil

16, 17 e 18 de outubro de 2013

Comunicação Científica



NARRATIVAS DE UM CARNAVALESCO: DAS RELAÇÕES ENTRE CRIAÇÃO DE ALEGORIAS DE CARNAVAL E MODELAGEM MATEMÁTICA

Zulma Elizabete de Freitas Madruga¹

Maria Salett Biembengut²

Modelagem Matemática

Resumo : Neste artigo apresenta-se uma pesquisa cujos dados empíricos advieram de um criador de alegorias de carnaval – carnavalesco. Objetivou-se fazer uma análise comparativa entre os processos de criação de alegorias de carnaval com os procedimentos de modelagem matemática. Modelagem Matemática é o conjunto de procedimentos para elaboração de um modelo. Os procedimentos metodológicos foram divididos em duas etapas: *apreensão* empírica e *significação* dos dados a luz da teoria. A *apreensão*, etnografia do lugar e da pessoa que cria as alegorias para um desfile de carnaval. Os dados foram coletados por meio de observações *in loco*, documentos, relatos gravados, fotos, vídeos e entrevista por narrativa concedida pelo carnavalesco. A *Significação* implicou na organização, classificação e a análise desses dados comparando o processo de criação de alegorias pelo carnavalesco aos processos de modelagem. O resultado mostrou que o carnavalesco cria modelos tanto de alegorias como de fantasias em sua mente, advindas de percepções e apreensões do entorno, que a partir da compreensão e do entendimento, transpassa em um modelo externo - conjunto de submodelos representados em desenhos, propostas e esquemas que uma vez produzidos ilustrarão o desfile de carnaval. Verificou-se que o carnavalesco, a partir de um tema a ele proposto, reconhece e familiariza-se com os diversos dados requeridos, busca compreendê-los e formulá-los de forma a dispor de um modelo geral do desfile que espera apresentar, constrói alegorias a partir desse modelo e ao concluir, ele próprio avalia e dispõe de uma avaliação externa, validando ou não o modelo.

Palavras Chaves: Modelagem Matemática. Criação de Alegorias. Narrativas.

INTRODUÇÃO

Se o ser humano for observado em momentos distintos de sua trajetória, percebe-se que, em qualquer fase de sua vida, o contar histórias é inerente a sua existência. Para Carter (1993), os seres humanos vivem e contam histórias sobre suas vidas, experiências e criações, segundo seus valores e crenças, e se utilizam das narrativas como meio para descrever, construir e reconstruir histórias.

¹ Mestra e Doutoranda em Educação em Ciências e Matemática. PUCRS. betefreitas.m@bol.com.br

² Pós-doutora em Educação. Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática PUCRS. salett@furb.br

As narrativas auxiliam a produzir uma versão da realidade. Para Clandinin e Connelly (2000), a narrativa é a melhor maneira de compreender e estudar a experiência. E o pensamento narrativo é a forma-chave da experiência, e uma maneira de escrever e pensar sobre a mesma.

O sentido do que somos depende da história que contamos e das que contamos a nós mesmos [...], em particular das construções narrativas nas quais cada um de nós é, ao mesmo tempo, o autor, o narrador e o personagem principal (LARROSA, 1994, p.48).

A maioria das pessoas cria em muitos momentos na vida, seja em suas atividades cotidianas ou nos extravasamentos criativos. E suas criações são narradas em muitos momentos da vida. Dentre essas criações pode-se sublinhar a das pessoas que criam alegorias de carnaval – carnavalesco. O carnavalesco, por exemplo, cria os modelos de alegorias e fantasias por meio das percepções que ele tem do meio, gerando em sua mente imaginação e ideias que são criadas a partir da compreensão e do entendimento, e, posteriormente, irão se transformar em significado, ou seja, modelo.

Nas mais diversas áreas de atuação, as pessoas sempre recorrem a modelos para realizar alguma coisa, ou a modelagem para criar ou recriar, algo. Mesmo que este processo seja interno, em sua mente, Biembengut (2003).

De acordo com Biembengut (2007) e Bassanezi (2002), modelagem significa ação de se fazer um modelo ou procedimentos requeridos em sua elaboração. Trata-se de um processo dinâmico de busca de modelos adequados, que sirvam de protótipos de alguma entidade (BASSANEZI, 2002, p. 45). A noção de modelo e modelagem se faz presente em todas as áreas. Um modelo trata-se de conjunto de símbolos criado de tal forma a representar alguma coisa. Esta representação pode se dar por meio de um desenho ou imagem, um projeto, um esquema, um gráfico, uma lei matemática, dentre outras formas.

Um modelo pode auxiliar as pessoas a compreender dados, informações, a estimular novas ideias e a prover de uma visão estruturada e global que inclui relações abstratas de algum fenômeno, ente, ou um processo. O modelo capacita a pessoa observar e refletir sobre fenômenos complexos e, ainda, a comunicar as ideias a outras pessoas (Biembengut 2007).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa teve como objetivo conhecer o processo de criação de alegorias de carnaval, e ainda analisar comparativamente aos processos de modelagem matemática, sob uma perspectiva etnomatemática. Para alcançar o objetivo proposto, foi utilizado o mapeamento como princípio metodológico (Biembengut, 2008), para entender fatos e questões, servir do conhecimento produzido e reordenar setores deste conhecimento. A pesquisa teve dois momentos, assim denominados: *apreensão* dos dados empíricos e *expressão* dos dados a luz da teoria.

A *apreensão* teve como fonte uma pessoa que cria alegorias – carnavalesco para uma escola de samba da cidade de Porto Alegre (RS) e os documentos por ela produzidos, na preparação do carnaval de 2011. Realizou-se uma entrevista com o carnavalesco para que narrasse os processos de criação de alegorias. O carnavalesco também disponibilizou os modelos criados durante o processo. Assim, os dados da pesquisa advieram da entrevista por narrativa concedida por aproximadamente quatro horas, dos documentos fornecidos por esta pessoa e de observações no barracão da Escola de Samba. Estas observações foram registradas em diário de campo, fotos e vídeos e configuraram instrumentos para análise dos dados.

O foco foi entender e interpretar dados e discursos do carnavalesco em todo seu fazer, na inserção e na interação com seu ambiente sociocultural e natural. Tratou-se de uma pesquisa etnográfica de análise qualitativa, pois se estudou os padrões da expressão manifestada pelo carnavalesco em sua rotina profissional, ou em determinado contexto interativo entre as pessoas ou grupos ao qual participa.

As narrativas do carnavalesco indicaram uma estreita vinculação do conhecimento e a prática profissional, e foi a melhor maneira de compreender e estudar a experiência desse profissional.

A primeira entrevista não seguiu um roteiro pré-estabelecido. O carnavalesco ficou a vontade para contar suas experiências e histórias de vida. Narrou neste encontro como começou no carnaval e como se tornou carnavalesco. No segundo encontro, algumas perguntas foram feitas pela pesquisadora sobre como ele cria as alegorias para o desfile de carnaval, e ainda narrou outros acontecimentos que foram relevantes para a análise de dados. Houve ainda um terceiro momento, onde a pesquisadora assistiu a uma palestra do carnavalesco em um curso de tema enredo, oferecido pelo Centro de Estudos e Pesquisas de tema enredo – CETE, no município de Porto Alegre/RS. Nesta palestra, ele conta sobre sua vida particular e como o carnaval o ajudou.

Procurou-se *compreender* a articulação entre os vários fatores envolvidos, sendo possível interpretar e avaliar os entes pesquisados, bem como estabelecer pontos-chave, verificando e expressando relações de interação. A realidade de um carnavalesco foi, observada, registrada e analisada, ao mesmo tempo em que foram identificados conceitos, ideias e entendimentos a partir dos fazeres e do contar deste carnavalesco.

As narrativas, aliadas às observações, diário de campo e documentos fornecidos pelo carnavalesco foram suficientes para compreender o processo de criação de alegorias. Os dados coletados foram reunidos, estudados e analisados com cuidado, verificou-se então que o carnavalesco utiliza procedimentos similares aos processos de modelagem matemática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os procedimentos de modelagem comparados aos fazeres do carnavalesco foram embasados nos princípios de Bassanezi (2002) e Biembengut (2007). Para se iniciar um trabalho utilizando modelagem matemática, é necessário dispor de uma situação problema (tema) que para solução não se disponha de dados suficientes para se utilizar de uma fórmula ou um caminho de solução. Nesta etapa há o reconhecimento da situação e familiarização com o assunto (busca por referencial teórico). Após esta primeira etapa, passa-se então à formulação e resolução do modelo, elementos importantes neste processo são intuição, criatividade e experiência acumulada. Para conclusão do modelo, é necessária uma avaliação na qual verifica sua adequabilidade – validação.

Constatou-se, por meio de análise, que para o carnavalesco gerar o modelo das alegorias, requer que: (1º) aguçe sua *percepção* para que reconheça os diversos elementos possíveis envolvidos em seu tema enredo e assim, *apreenda* o que dispõe; (2º) instigue sua *compreensão* sobre os diversos entes que dispõem para levar à avenida no dia do desfile, *explicitando* ao formular um modelo de alegorias que expresse a essência desse tema enredo na música e nos movimentos; e (3º) dote de *significação* e esse modelo que levará a avenida, com esta modelação, aqueles que apreciarão, para assim validar seu trabalho, seu modelo por meio da *expressão* dessas pessoas.

1ª Etapa: Percepção e apreensão

Buscou-se identificar e entender o fazer do carnavalesco. Ele percebe o que deverá apresentar quando recebe o tema enredo para aquele ano. Segundo o entrevistado, ao receber o tema, é consultado para contribuir com suas sugestões: *escolha do tema*. Contudo, na

maioria das vezes, quem escreve o enredo é a pessoa que faz um primeiro estudo sobre o tema e apresenta um texto ao carnavalesco com aspectos que julga interessante de serem abordados nas alegorias. Esta pessoa é denominada temista.

Ao ler o texto escrito pelo temista, o carnavalesco tem o primeiro contato com a história que irá desenvolver: *reconhecimento da situação-problema*. E então, começa a busca por mais subsídios, saber mais sobre o tema, na tentativa de que novas ideias possam aparecer: *familiarizar com o assunto ou dispor de referencial teórico*. O carnavalesco comentou que quando recebeu o tema enredo, ele desenvolveu em alas, salientando quais os setores que considerava mais importante para se fazer as alegorias, setores estes que pudessem impactar durante o desfile. Ele disse: “*Aí tu vai atrás de pesquisas que te dão alguns detalhes que não tem no enredo, que não tem no tema escrito [...]. O tema ele começa com uma leitura e daí a gente começa a viajar*”.

Comenta que costuma ler muito sobre o tema/assunto, visitar lugares e museus que possam fundamentar seu desfile: a história local e da região, os costumes e as construções locais, na tentativa de aprender melhores sobre o enredo, que segundo ele, seria ter os fundamentos do seu trabalho.

O carnavalesco procura, inicialmente, *perceber* o entorno do tema, *reconhecendo* o que existe sobre o assunto, e, na sequência, passa a *apreender* um referencial teórico que guie suas criações. Assim, os primeiros procedimentos utilizados na criação e construção de carros alegóricos são similares à primeira etapa dos processos de modelagem matemática, defendida por Biembengut (2007) e Bassanezi (2002).

Os modelos que o carnavalesco vai expressar em folhas de papel são representações do pensamento dele a respeito de algo. Neste caso, de um tema enredo, seja real ou imaginário. Pois, mente humana manipula símbolos e procura de uma maneira ou de outra imitá-los, e assim, criar modelos das situações a qual interage, possibilitando sua interpretação, entendimento e até previsão sobre a situação ou evento modelado.

A estrutura do modelo mental é elaborada e rica. Uma característica da mente humana, a capacidade de realizar operações, resolver problemas, criar modelos. Modelos formados a partir da percepção do meio em que a pessoa está inserida. Neste caso, o carnavalesco a partir do tema enredo apresentado pelo “temista” busca perceber neste texto o que existe e pode usar para compor seu cenário, suas alegorias, seus modelos. É a fase que o *familiariza-se* com o assunto e *busca reconhecer* os diversos elementos ou dados. O carnavalesco dispõe de um *fenômeno a ser explicado*; fenômeno aqui entendido como um fato de natureza social regido por certas leis. E essa atividade resulta de motivação proposta

pela realidade na qual o carnavalesco está inserido. “Conduz a *artefatos operacionais* (tecnologia), a *artefatos contemplativos* (arte), e a *mentefatos* (teorias)”, conforme D’Ambrosio (2010, p. 8).

2ª Fase: Compreensão e explicitação

É a ligação entre a percepção e o conhecimento, é quando o carnavalesco começa a se inteirar sobre o tema e levantar dados e informações para obter melhor conhecimento sobre o que será desenvolvido. É neste momento que as imagens dos carros alegóricos começam a aparecer em sua mente sob forma de modelo mental, a *compreender* o que dispõem para poder explicitar.

Após o carnavalesco imaginar as alegorias, decidir os setores e o que cada carro alegórico irá representar no desfile, efetuando assim, os primeiros modelos mentais, ele passa-se para a *formulação do modelo*, a partir do que dispõem, isto é, começa a desenhar cada carro alegórico que irá para o desfile oficial. Sabedor do meio que vive, a explicação desse conhecimento se desdobra nesta fase. “*Claro que depois, quando eu vou desenhar o carro eu já amadureci bem a ideia, [...] agora eu vou fazer isso de verdade*”.

A segunda etapa da modelagem matemática proposta por Biembengut (2007) e Bassanezi (2002) baseia-se na *formulação e resolução do problema* – modelo. Esta etapa consiste na classificação das informações coletadas na fase anterior, na identificação dos fatos envolvidos, na formulação do modelo.

Com os modelos elaborados o carnavalesco segue a fase seguinte, a construção das alegorias - *resolução do problema*. Biembengut (2000, p. 4), “uma vez modelada, resolve a situação-problema a partir do modelo, realiza-se uma aplicação e interpreta-se a solução, procurando, assim, descrever e deduzir ou verificar outros fenômenos a partir deste modelo”.

É nessa etapa que começa o trabalho no barracão, onde várias pessoas se empenham nas construções. O carnavalesco não está sozinho; ele coordena o barracão onde trabalham ferreiros, escultores, marceneiros, pintores, aderecistas, entre outros profissionais. Todos empenhados em executar seu trabalho da melhor forma, ou seja, construir as alegorias mais fiéis possíveis ao modelo elaborado pelo carnavalesco.

Esta fase é concluída quando o “barracão está pronto”, ou seja, quando todos os carros alegóricos modelados pelo carnavalesco já estão construídos. Muitas vezes os carros são cópias fiéis do desenho (modelo), outras não, em algumas vezes não é possível construir os carros de acordo com o modelo, por muitos fatores, principalmente pela questão financeira.

3ª Fase: Significação e modelação

Implica em resolver ou aplicar o modelo, interpretar a solução e verificar se atende às necessidades que o geraram, procurando, assim, descrever e deduzir ou verificar outros fenômenos a partir deste modelo. A partir dos resultados verificados e deduzidos da aplicação, efetua-se uma avaliação e validação do modelo e observam-se os outros fenômenos deduzidos.

Assim, uma vez traduzidos e representados os dados por meio de um modelo é preciso saber se faz sentido e se é válido. Avaliar em que medida o modelo contribui à solução da situação-problema e, por fim, verificar, sistematicamente, a valia do modelo na produção ou na transformação de alguma coisa: objeto, técnica, tecnologia, teoria.

Nesta fase o carnavalesco procurou traduzir suas percepções e compreensões por meio de modelo para um específico grupo apresentar no carnaval. A avaliação de suas criações virá de três fontes externas: do público, da imprensa e da comissão julgadora.

O carnavalesco começa *avaliar suas criações* (seus modelos) não no dia do desfile, mas sim, na semana do carnaval. Afirma que as pessoas que entram no barracão expressam para ele o resultado de seu trabalho, algumas vezes por meio de palavras, outras com gestos e expressões. As pessoas que trabalham no barracão, também, fazem comentários sobre os resultados e avaliam seus modelos, o carnavalesco afirma que: *“O impacto que causa o trabalho, o tamanho do trabalho pra eles, é o retorno que a gente tem”*.

O carnavalesco tem suas criações e construções avaliadas durante o desfile de carnaval, na avenida. Seu julgador é o público: as pessoas que lotam as arquibancadas para assistir ao desfile das escolas de samba, a imprensa e a comissão julgadora oficial. Conforme o carnavalesco é o público que mais interessa para ele: *“quando a gente encosta o abre-alas lá na arrancada do desfile, tu tem uma ideia já, porque é ali a gente vê o, a resposta da arquibancada”*. E que se preocupa em criar alegorias de fácil entendimento, carros alegóricos que apresentem a história (enredo) de maneira simples, para que qualquer pessoa possa compreender seu desfile, pois, tem respeito e admiração às pessoas que assistem o desfile nas arquibancadas: *“eu me preocupo muito com essa parte assim da arquibancada entender o meu desfile” - interpretação da solução*.

O carnavalesco considera que a avaliação do seu trabalho se dá pela forma como essas pessoas expressam no momento da apresentação, essa afirmação fica clara em seus dizeres: *“E eu amo, quando a arquibancada, quando encosta o abre-alas, é tu encostar a alegoria e vem tudo abaixo. Isso é o retorno do trabalho. É o povo, é o povo que te julga”*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo exposto, o carnavalesco cria modelos de alegorias em sua mente, advindas de *percepções e apreensões* do entorno, que a partir da *compreensão* e do entendimento, ele transforma em um modelo externo geral, isto é, em um conjunto de modelos particulares representados em desenhos, propostas e esquemas que uma vez produzidos ilustrarão um desfile de carnaval para o deleite de muitas pessoas.

Pode-se verificar que há relação entre o processo de criação de alegorias de carnaval e os processos de modelagem matemática. Ao longo de toda pesquisa, constatou-se que o objetivo geral foi atingido, pois o processo de criação de alegorias de carnaval é similar aos procedimentos de modelagem matemática, sob uma perspectiva etnomatemática e, conforme identificação dos passos de criação de alegorias, que o carnavalesco pensa por meio de modelos que são externalizados nos esboços e desenhos. Esses esboços e desenhos são materializados por muitas pessoas, professores do carnaval, virando fantasias e alegorias que ilustram e encantam milhares de pessoas.

O trabalho do carnavalesco é um exemplo sobre o que ocorre em todas as áreas do conhecimento, nos trabalhos ou nas atividades da maioria das pessoas; em especial, aquelas que têm como foco a criação. Essas pessoas em seu trabalho de criação recebem vários tipos de informação de fontes diversas que uma vez selecionadas e reorganizadas podem gerar novos conhecimentos frente a novas necessidades impostas pelo meio, sejam econômica, social, histórica ou cultural (Biembengut, 2003).

Essa manifestação da cultura popular trazida para as aulas de Matemática, pode-se, além de explorar os conteúdos matemáticos, organizar aulas interdisciplinares contando com a colaboração de professores das outras disciplinas. De acordo com D'Ambrosio (1986, p.36): “Isto nos conduz a atribuir à Matemática o caráter de uma atividade inerente ao ser humano, praticada com plena espontaneidade, resultante de seu ambiente sociocultural e conseqüentemente determinada pela realidade material na qual o indivíduo está inserido”. Ainda conforme D'Ambrosio (1986):

Realmente, o que de conteúdo se ensina é de pouca importância no nosso contexto socioeconômico-cultural. De fato, o tipo de matemática que se ensina às nossas crianças e que será utilizado no seu ambiente de trabalho e será relevante no seu contexto sociocultural daqui a 20 anos, será absolutamente diferente daquele que se pretende de uma criança em países desenvolvidos” (D'AMBROSIO, 1986, p.15).

A aprendizagem deve existir para uma cultura mais ampla, e não somente conhecimento técnico, sendo assim, essa aprendizagem deve ser desenvolvida por meio da interpretação de fatos tornando-a significativa para o estudante, e deve ser feita uma relação

entre o que se aprende com o cotidiano profissional, social e cultural. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1999) orientam as escolas quanto à elaboração de seus planos de estudo e dos objetivos que deverão ser atingidos com a sua aplicação. Surgem alternativas para que se possa mudar a rotina de sala de aula e fazer do aluno, sujeito ativo de sua aprendizagem.

O professor deve proporcionar vivências de aprendizado que aproximem os conhecimentos dos estudantes da compreensão mais elaborada da realidade. Estratégias que coloquem o aluno no enfrentamento de seus conhecimentos prévios para daí ocorrer uma confirmação ou uma renovação desses saberes são necessárias durante a vida escolar.

Os estudantes, quando confrontados com situações-problema novas e compatíveis com os instrumentos que já possuem ou possam adquirir durante o processo, aprendem a desenvolver estratégias de enfrentamento, planejamento de etapas, estabelecer relações, verificar regularidades, fazer uso dos próprios erros na busca de novas alternativas; adquirem o espírito de pesquisa aprendendo a consultar, a experimentar, a organizar dados, a sistematizar resultados, a validar soluções; desenvolvem sua capacidade de raciocínio; adquirem autoconfiança e sentido de responsabilidade; e, por fim, ampliar sua autonomia e capacidade de comunicação e de argumentação.

As escolas devem ensinar assuntos provocadores, “educar pela pesquisa”, investigar, para que os novos cidadãos que saírem dessa escola, se encontrem aptos a viver e opinar em situações problemas vivenciadas na atualidade. Para que isso ocorra é necessário incluir na prática pedagógica os temas transversais, contextualizados, em uma aprendizagem focada na formação cidadã, envolvendo questões sociais e culturais.

D'Ambrosio (1986) enfatiza que:

É de fundamental importância para nós o comportamento cultural, que dá origem por um lado às artes e às técnicas como manifestações do fazer, incorporando à realidade artefatos e, por outro lado, as ideias, tais como religião, valores, filosofias, ideologias e ciência como manifestações do saber, que se incorporam à realidade na forma de ‘mentefatos’. São essas formas que se incorporam à realidade, os artefatos e os mentefatos que resultam da ação, e que ao se incorporarem à realidade, vêm modificá-la.” (D'AMBROSIO, 1986, p. 47).

No que diz respeito a matemática escolar, Knijnik (1996) diz que a Educação Matemática tem como um de seus objetivos formar pessoas que tenham poder social, político e econômico e que sejam capazes de realizar transformação social. O que indica considerar o saber popular dos grupos sociais. Isto é, sob uma perspectiva etnomatemática é possível levar o estudante a se interessar por aprender mais sobre tópicos específicos do conhecimento, de

matemática, por exemplo, ao se inteirar do trabalho de uma pessoa ou um grupo de pessoas: da sua cultura, do seu cotidiano e de suas criações.

REFERÊNCIAS

BASSANEZI, Rodney C. **Ensino-aprendizagem com Modelagem Matemática**. São Paulo: Contexto. 2002. 389 p.

BIEMBENGUT, Maria Salett. **Mapeamento na Pesquisa Educacional**. Editora Ciência Moderna: Rio de Janeiro. 2008.

_____. **Modelagem & Processo Cognitivo**. III Conferência Nacional de Modelagem e Educação Matemática – CNMEM. Piracicaba. 2003.

_____. **Modelagem Matemática & Etnomatemática: Pontos (In)Comuns**. I Congresso Nacional de Etnomatemática, São Paulo. 2000.

_____. **Modelagem matemática & Implicações no Ensino e Aprendizagem de Matemática**. 2ª ed Blumenau: Edifurb, 2007

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio**. Brasília: 1999. 360p.

CARTER, K. The place of story in the study of teaching and teacher education. **Educational Researcher**, Washington, v. 22, n. 1, p. 5-12, 1993.

CLANDININ, J.; CONNELLY, M. **Narrative inquiry: experience and story in qualitative research**. São Francisco: Jossey-Bass, 2000.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Da Realidade à Ação: reflexões sobre educação e matemática**. São Paulo: Summus, 1986.

_____. Artefatos e mentefatos na formação de professores de Matemática: um retrospecto. In: Congresso Internacional de Educação Matemática, 5, 2010, Canoas. **Anais**. Canoas. 2010.

KNIJNIK, Gelsa. **Exclusão e Resistência Educação Matemática e Legitimidade Cultural**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. 139 p.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, Tomaz T. **O sujeito da educação**. Petrópolis: Vozes, 1994. p.35-86.