



VAMOS  
VER  
NACU  
LAR?



RENATA MACHADO GOMES  
ZOELMA ALMEIDA RIOS – ORIENTADORA  
MARCELO VERA CRUZ DINIZ – COORIENTADOR

# VAMOS VERNACULAR?

Capa, editoração e texto: Renata Machado Gomes

Biblioteca Raul V. Seixas – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA - Salvador/BA.

G633v Gomes, Renata Machado.  
Vamos vernacular? [recurso eletrônico] / Renata Machado Gomes.  
Salvador, 2022.  
26 f. ; 30 cm.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Jocelma Almeida Rios.  
Coorientador: Prof. Dr. Marcelo Vera Cruz Diniz.

1. Jogo digital. 2. Contra-hegemonia 3. Tecnologia digital. 4. Design vernacular. 5. Educação. I. Rios, Jocelma Almeida. II. Diniz, Marcelo Vera Cruz. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia. IV. Título.

CDU 2 ed. 37

Salvador, 2022

# ENTÃO O QUE É ESSE TAL DE VERNACULAR?

Será que é uma comida, um conceito, um esporte? O termo vernacular é uma adjetivo, que pode qualificar muitas coisas: literatura, idioma, infinitas coisas...mas como não podemos falar de tudo, vamos focar no design vernacular para a criação de jogos digitais. O design vernacular é inspirado em soluções, materiais e estéticas do cotidiano de uma população.

Ao contrário do que o título sugere vernacular não é um verbo. Essa palavra é geralmente usada como um adjetivo E pra você que pulou as aulas de português isso significa que a palavra vernacular geralmente demonstra a característica de algo.

No título, usamos essa palavra de uma forma diferente pra te convidar pra uma ação, pra fazermos e pensarmos juntos...mas, o que mesmo? Um jogo digital inspirado na cultura popular, mas não aquela cultura popular folclórica ou que você vê nos museus mas a do cotidiano, das feiras, das ruas ou mesmo da sua história. Será que isso é possível? Claro que sim!

Ainda existe muito a ser estudado e desenvolvido na utilização do design vernacular nos jogos digitais. Existem inúmeras possibilidades criativas que podem ser construídas! Esse ebook tem como objetivo uma jornada pra te levar a conhecer e valorizar sua própria cultura como um elemento produtor de transformação social para que você não se veja apenas como um consumidor ou reproduzidor de tendências mercadológicas mas um agente ativo de sua realidade e história. Então, vamos lá?

# OS JOGOS DIGITAIS

Com certeza você já jogou muitas vezes na sua vida. Fantasiar, imaginar, propor regras, superar desafios e adquirir novos conhecimentos são atividades que fazem parte do nosso cotidiano. Esses são os jogos, que podem assumir várias definições:



**Para Jesper Juul o jogo é: um sistema formal de regras com resultado variável e quantificável, onde a diferentes resultados são atribuídos diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (2003, p. 33).**

**Para Huizinga o jogo é: uma atividade livre, consciente, formada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.(HUIZINGA, 2005, p. 8).**





**Já para Caillois, todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar (CAILLOIS, 1990, p. 11-12).**

Os jogos possuem características como as regras, possuem desafios, tarefas e obstáculos que necessitam ser vencidos, possuem recompensas, precisam de um tempo e espaço para acontecer. Eles também possibilitam ao jogador viver experiências que não seriam possíveis fora dos jogos.

Os jogos podem ser classificados pelo tipo de suporte, por exemplo: tabuleiro, cartas, digital. Por sua finalidade: entretenimento, educacionais, profissionais Por sua natureza: quiz, ação, sobrevivência, puzzle...

Mas você sabia que os jogos têm muito a ver com a nossa cultura? O ser humano começou a jogar antes de criar a escrita ou de estabelecer cidades. E à medida que as civilizações iam se desenvolvendo os jogos também iam evoluindo, acompanhando as características daqueles povos. Para alguns autores os jogos têm um papel de agente formador e ao mesmo tempo reflexo da cultura.

Porque ao mesmo tempo que os jogos influenciam o pensamento de uma geração que joga, ele é influenciado pelo pensamento das pessoas que criam e praticam este jogo. Por exemplo, os romanos, que eram uma civilização bélica, tinham como forma de entretenimento as competições como os jogos de arena com os gladiadores. Isso mostra que os jogos romanos estavam ligados com os valores culturais que eles cultivavam: a guerra.

Um outro exemplo é a nossa sociedade atual. Estamos cada vez mais conectados, e boa parte da nossa vida cabe em um celular. Não é de se espantar que os nossos jogos sejam digitais também! Sim, ainda jogamos os jogos analógicos, mas o número de jogos digitais lançados só cresce. É um mercado em expansão. E se você é aluno do curso de jogos digitais sabe bem disso!

ESTAMOS A 0 DIAS SEM BRIGAR



# EDUCAÇÃO INTEGRAL

A gente vive em um mundo conectado. Nem sempre foi assim, mas a depender da sua idade você pode nem lembrar disso. Você pode nem ter nascido na época em que a gente tinha que esperar dias pra ter uma foto revelada ou do tempo que nem todo mundo tinha smartphone. Pode parecer pra você que o mundo sempre foi assim, mas ele está mudando, e rápido.

Essas mudanças no mundo causadas pelos avanços das tecnologias de comunicação e informação, as TICs, geraram uma cultura digital, a cibercultura definida por Pierre Lévy como: **o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (2009, p. 14)** O ciberespaço é lugar de troca e interconexão de mensagens, por texto, imagens, vídeos e sons, através da comunicação digital, possibilitando a criação coletiva.



Quer um exemplo disso? O uso da internet, tutoriais e sites de busca para resolver problemas e buscar conhecimento, antes das TICs as pessoas usavam apenas os livros físicos, o conhecimento de outros e a criatividade para achar soluções. Outro exemplo são os memes, vídeos, fotos ou gifs divertidos, que ironizam pessoas, fatos ou situações. Mais um exemplo são as dancinhas que

viralizam nas redes sociais. Tudo isso mostra como a cibercultura está presente no nosso cotidiano.

Se você nasceu entre 1990 a 2010, você pertence à geração Z e estar imerso no mundo digital é super normal, afinal quando você nasceu muitas dessas tecnologias já existiam. Isso faz você compartilhar algumas experiências similares as pessoas que nasceram no mesmo período que o seu, e por isso a sua geração tem algumas características em comum:

- Conferir as informações dadas, em produtos ou matérias jornalísticas
- Buscar produtos onde a política da empresa converse com os seus valores.
- Entretenimento associado a todas as experiências da vida.
- Imediatismo, o que pode gerar um fator de ansiedade.
- Inovação já que a internet é um lugar para o surgimento constante de coisas novas, mas muitas vezes efêmeras.



E para estudantes da geração Z precisamos repensar as metodologias educacionais. Os jogos digitais são uma das muitas metodologias que podem ser adotadas para uma educação igualitária para todas as classes sociais, comprometida com o desenvolvimento humano em todas as direções.

Para Marise Ramos, essa educação que precisamos é capaz de proporcionar aos estudantes a compreensão dos fundamentos científicos, tecnológicos e sócio-históricos da produção. Superar-se-ia, assim, a formação estritamente técnica para os trabalhadores e acadêmica para as elites. Ao invés de uma formação restrita a um ramo profissional, esta teria o caráter omnilateral, isto é, voltada para o desenvolvimento dos sujeitos em “todas as direções”.

**De fato, a compreensão dos fundamentos da produção pelos estudantes implica compreender também seu lugar na divisão social do trabalho; isto é, as determinações históricas de suas condições econômicas, sociais e culturais, as quais, sendo questionada pela mediação de conhecimento. (RAMOS, 2017, 36).**



Para Egenfeldt-Nielsen (2006), os jogos são um elemento educativo: Podemos aprender com os jogos, podemos aprender por meio dos jogos e é possível aprender fazendo jogos. Isso quer dizer que os jogos podem ser educativos no próprio ato de

jogar por desenvolver habilidades e raciocínio. Os jogos podem conter conteúdos educativos e quando criamos jogos também estamos utilizando conceitos lógicos, linguísticos, matemáticos e outros elementos educativos.

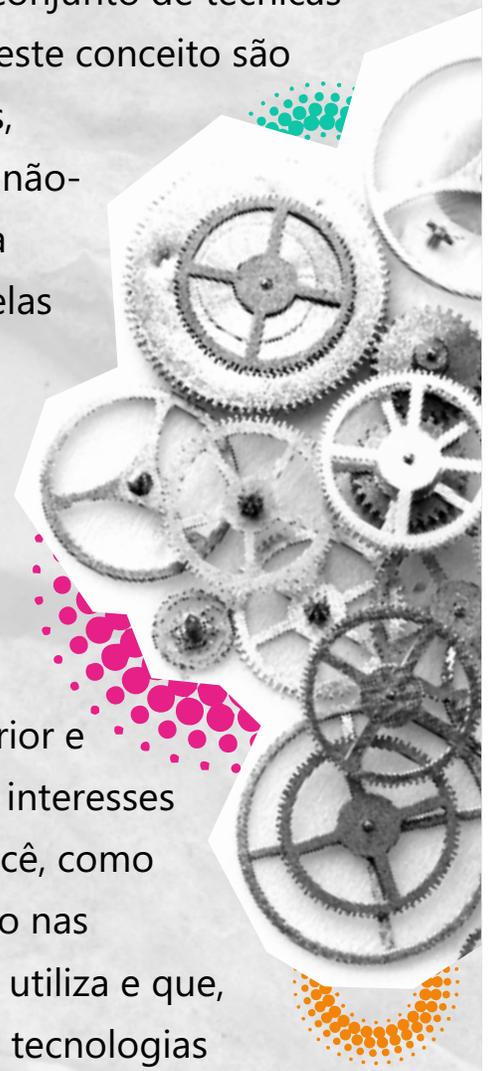
Os jogos também podem ser usados na educação por estas características: são motivadores, facilitam o aprendizado, incentivam a tomada de decisões, desenvolvem as funções cognitivas, desenvolvem a coordenação motora, possibilitam que os jogadores experimentem situações que não seriam possíveis no mundo real.

São muitas as características que fazem dos jogos digitais uma metodologia importante para uma educação ética, libertadora, igualitária e que respeite a cultura local. Mas como está o cenário dos jogos produzidos no Brasil?

# TECNOLOGIA E DESIGN

O processo de industrialização no Brasil não aconteceu como na Europa. Enquanto na Europa aconteceu um processo lento, o Brasil importou as tecnologias vindas de lá. Mas o que é tecnologia? Para Vieira Pinto, conceito tem várias definições: 1. a tecnologia como toda a atividade que necessita de conhecimento humano. 2. tecnologia como a técnica 3. tecnologia como o conjunto de técnicas de uma sociedade, de época e local específico. Neste conceito são privilegiadas as técnicas criadas pelos países ricos, segregando assim os países entre tecnológicos e não-tecnológicos. 4. A tecnologia personificada. Nesta definição se esquece que a tecnologia é criada pelas pessoas que possuem interesses políticos e econômicos e ela passa a ser imaginada como um ser que não tem relação com a história e local de origem.

Nesse processo de industrialização do Brasil, os conceitos de que a tecnologia estrangeira é superior e que a tecnologia não deve ser questionada pelos interesses de quem a cria foram muito difundidos. Talvez você, como um criador de jogos digitais, nunca tenha refletido nas influências das tecnologias estrangeiras que você utiliza e que, enquanto brasileiros, quando não criamos nossas tecnologias



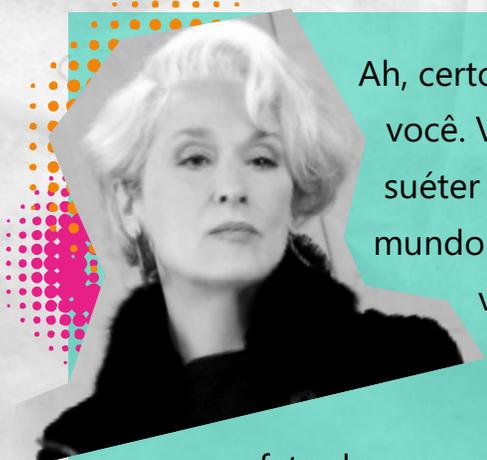
ficamos dependentes das tecnologias estrangeiras. E para os países dominantes isso é interessante economicamente porque nos tornamos um mercado consumidor.

Além da dependência da tecnologia dos países dominantes, no Brasil existe uma tendência para que os jogos produzidos possuam uma temática e uma estética parecida com os jogos que são produzidos no exterior. Por que isso acontece?

Existia uma mentalidade de que cultura dos países dominantes era a cultura correta, e que as pessoas dos outros povos eram selvagens e deveriam aprender a cultura dos dominantes. Chamamos isso de cultura com caráter civilizatório. Também existe o etnocentrismo, que é uma forma de preconceito por parte de um povo ao achar a sua cultura como a única correta e bela enquanto as outras culturas estão erradas e são ruins. Tanto a cultura com caráter civilizatório quanto o etnocentrismo ocorreram por parte dos povos dominantes nos processos históricos brasileiros. Já no povo brasileiro, outro conceito dominava: A hegemonia.

A hegemonia acontece quando existe um domínio e direção intelectual de classes, ou povos dominantes. Por exemplo: Quando a Grécia conquistava um povo eles impunham os seus costumes aos povos conquistados. Hoje em dia, o poder da mídia faz com que a gente deseje parecer e viver de uma determinada forma. E essa mídia,

muitas vezes, é um veículo para a propagação das ideias das classes dominantes. Sem perceber a gente acaba vivendo e querendo viver de acordo com os padrões hegemônicos, com o que está “na moda”.



Ah, certo, entendo. Você acha que nada aqui tem a ver com você. Você vai até o seu armário e escolhe, digamos, este suéter horrórico, por exemplo, porque está tentando dizer ao mundo que se leva muito a sério para se importar com o que você vai vestir, mas o que você não sabe é que a cor desse suéter não é um simples azul, não é turquesa, não é lápis lazuli, ele é AZUL CELESTE. E você ignora o

fato de que em 2002 Oscar de la Renta fez uma coleção de vestidos azuis celestes, acho que foi Yves Saint Laurent que fez jaquetas militares azuis celeste. E então o celeste apareceu depois em coleções de 80 outros estilistas e, então, passou para as lojas de departamento e depois daí foi parar em lojas populares, onde você sem dúvida comprou este numa liquidação. No entanto, este azul representa milhões de dólares em incontáveis trabalhos e é meio cômico como você pensa que fez uma escolha que a exime da indústria da moda quando na verdade está usando um suéter escolhido para você pelas pessoas dessa sala.

**Miranda no filme O diabo veste prada.**



Esse é um dos motivos porque alguns jogos digitais produzidos no Brasil se parecem tanto com os jogos produzidos no exterior. Ao invés de produzir algo original e próprio de sua cultura, muitos criadores

acabam se prendendo às referências dos jogos digitais estrangeiros e acham que não seria tão legal criar algo que reflita a sua cultura ou ter um título em português. Como estão as suas influências? Você tem um posicionamento crítico para a valorização da sua cultura e identidade ou acata os valores que os grupos dominantes impõem?

Gramsci, o autor do conceito de hegemonia fala que [...] **o povo em questão pode ser subordinado à hegemonia intelectual e moral de outros povos. É este com frequência, o mais gritante paradoxo de muitas tendências monopolistas de caráter monopolista e repressivo: a saber que quando se constróem grandiosos planos de hegemonia, não se percebe que se é objeto de hegemonias estrangeiras, do mesmo modo como, enquanto se fazem planos imperialistas, na realidade, se é objeto de outros imperialismos etc. (GRAMSCI, 1968, p. 93).**



Ele também afirma que por causa da falta de consciência crítica de um povo, ele acaba se subordinando, e adotando como suas as práticas dos grupos dominantes. O povo adota a forma de ver o mundo dos grupos dominantes, mesmo que estas formas sejam contrárias às práticas que esse povo inicialmente tinha.

No Brasil, por causa do seu contexto de formação histórica, é muito comum os brasileiros terem vergonha ou infiorizarem sua

nacionalidade. Muitas pessoas, por causa dos conceitos que já vimos antes, rejeitam ou menosprezam a sua cultura. Isso é muito prejudicial para o indivíduo e para a comunidade onde ele está, porque dessa forma as pessoas não conseguem enxergar as coisas boas que existem em sua comunidade e as possibilidades que surgem através delas.

Para Gramsci era preciso impor uma outra hegemonia para combater a hegemonia, mas Williams Raymond teve outra ideia: Que tal ao invés de propor uma nova hegemonia, contestar os valores hegemônicos existentes? Dessa forma surgiu a contra-hegemonia.

**Há uma distinção teórica simples entre o alternativo e o opositor, isto é, entre alguém que meramente encontra um jeito diferente de viver e quer ser deixado só e alguém que encontra uma maneira de viver e quer mudar a sociedade. (WILLIAMS, 2011, p. 58).**



Podemos fazer isso de várias formas, mas no design existe uma forma que queremos apresentar a você: O design vernacular.

# DESIGN VERNACULAR



Lina Bo Bardi foi uma arquiteta e designer italiana que veio morar no Brasil depois da Segunda Guerra Mundial. Quando ela chegou aqui duas coisas a deixaram admirada: 1. A riqueza da cultura popular brasileira 2. Como essa riqueza cultural não era utilizada nas peças de design criadas no Brasil. Na Itália, a cultura popular e a identidade nacional era algo muito forte e valorizado, já no Brasil a história era outra... Lina passou então a valorizar, discutir, pesquisar e utilizar a cultura popular do Brasil através do design vernacular nas suas obras.

O design vernacular é inspirado na arte e cultura popular. Mas não é a cultura popular folclórica, e sim a cultura popular do cotidiano. Essas expressões da cultura popular são os costumes, a estética, os valores e as soluções criativas encontradas pela população aos

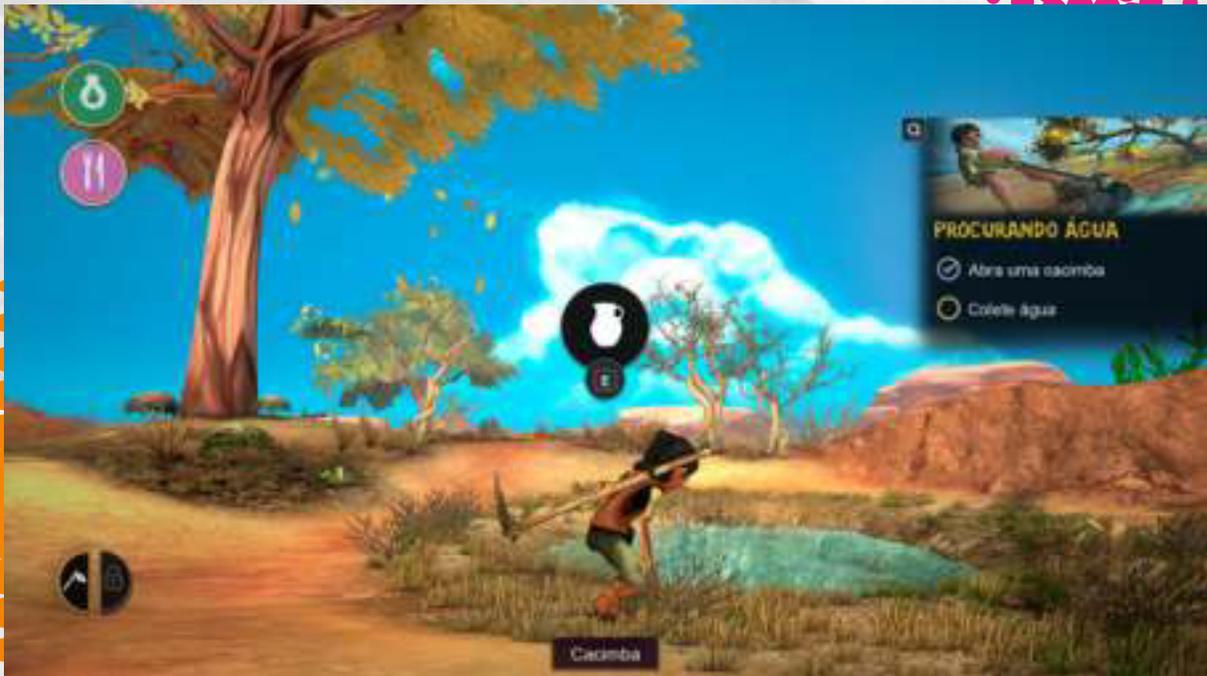
desafios do dia a dia. o design vernacular valoriza as expressões populares e respeita os contextos das pessoas que vivem e produzem o saber popular.

O design vernacular usa como ponto de partida os conhecimentos e saberes populares, valorizando a comunidade e o saber popular. Mas o design vernacular não é apenas usar as referências populares sem uma reflexão, mas é fazer isso com consciência de quem você é, a qual grupo você pertence, qual a mensagem você está transmitindo ao usar aquele elemento popular e por fim, o design vernacular deve ter uma conexão com a comunidade de origem.

Mas como o design vernacular acontece na prática? Ele nasce principalmente da observação do cotidiano com suas características, necessidades. Lina Bo Bardi, após visitar vários locais do Brasil criou peças inspiradas na produção local destes lugares. Por exemplo, ela usou a forma de encaixe utilizados em carros de bois para criar uma escada entre o terreo e o primeiro andar sem prejudicar a arquitetura centenária de um prédio da Bahia, onde atualmente fica o museu de arte moderna. Mas não é só na arquitetura que temos exemplos de soluções trazidos pelo vernacular.

Vamos mostrar alguns exemplos de jogos que usam o design vernacular para construir seus projetos:





## O jogo Arida

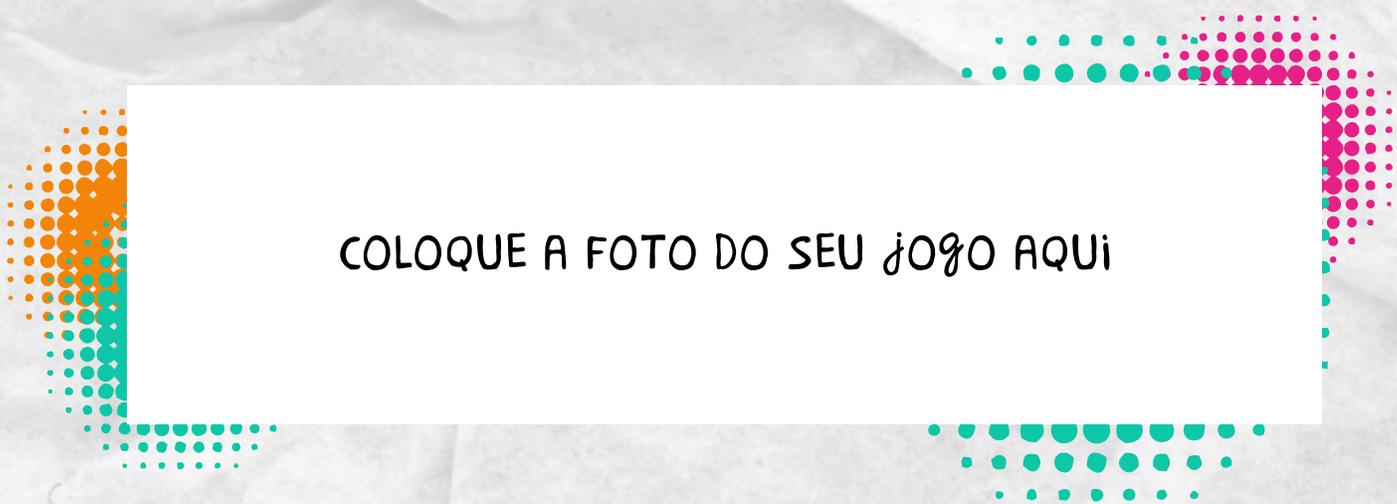
Nesse jogo uma garota de 13 anos chamada Cícera precisa aprender com os mais velhos e com a comunidade local técnicas de sobrevivência: como cavar poços e cozinhar mandioca. O jogo acontece durante a invasão do povoado de Canudos em 1986, na Bahia. A narrativa, o cenário e a estrutura do jogo foram pensados por baianos depois de muita pesquisa, visitas ao local e fotos para comparar o cenário real com o criado no jogo.

Eles também pesquisaram como as pessoas da época viviam e as formas de sobrevivência e cultura do local. Esse jogo traz uma perspectiva histórica e cultural muito forte e está ligado à identidade cultural local dos criadores que são baianos. A história do povoado de Canudos faz parte da cultura da Bahia e os criadores resgataram essa história valorizando o ponto de vista e os costumes populares.



## Jogo Zueirama

Nesse jogo o personagem Zoinho, um motoboy, precisa impedir que a zueira acabe, pra isso ele precisa lutar arremessando o chinelo de borracha contra coxinhas e pães com mortadelas e personagens de memes conhecidos da internet brasileira, como a grávida de Taubaté. Esse jogo mostra muitos hábitos comuns em muitas cidades no Brasil, como usar sandália de borracha, beber refrigerantes nacionais e principalmente a cultura dos memes que é uma característica muito forte dos brasileiros na internet. E mesmo esse jogo parecendo ser apenas diversão ele traz uma grande crítica à polarização política do país. Outra característica popular é a trilha sonora que é composta de músicas no estilo retrô game remixadas com ritmos brasileiros como o funk.



COLOQUE A FOTO DO SEU JOGO AQUI

### **Agora é a sua vez!**

Te desafiamos a criar um jogo educacional com design vernacular. Pra isso, vamos te dar um roteiro legal de como fazer isso:

1. **Pense** em sua história. Você brincava com jogos tradicionais quando era criança? Quais as suas origens? Qual o seu passado? Quais eram os jogos dos seus pais, avós e antepassados? Qual a história da sua comunidade? Qual as curiosidades dos locais onde você frequenta? Se questione. Olhe para dentro de você e para as pessoas que estão do seu lado. Elas podem gerar ideias incríveis se você souber respeitar e valorizar.

2. **Pesquise.** Converse com a sua família, com os seus avós. Pergunte suas origens. Converse com as pessoas que moram perto de você, principalmente as mais velhas. Converse com a sua comunidade e tenha interesse, afinal essa comunidade faz parte de quem você é. Visite museus, bibliotecas, videotecas e lembre-se de que o conhecimento não está apenas na internet.

3. **Não despreze** logo de cara uma ideia por achar muito simples. Lembra da hegemonia? O design vernacular valoriza a cultura popular e as coisas que parecem simples do cotidiano, mas são elas que formam a nossa identidade. Teste as ideias e as possibilidades mas esteja aberto à mudanças durante o trajeto.

4. **Escolha** a temática, o tipo de jogo e a narrativa e a partir daí construa o cenário, com todos os elementos de design: Fontes, paletas de cores, estilo de iconografia. Tudo deve combinar com a temática. Pense quais são as referências de estilo daquele local do qual você retirou o tema. Quais são as cores, as fontes comumente vistas, quais os elementos gráficos que aquele lugar possui e como é a linguagem que as pessoas usam naquele lugar. Mais uma vez observar e pesquisar é importante.

5. **Não esqueça** que o design vernacular não é uma apropriação da cultura do outro mas uma valorização da cultura popular a qual você faz parte!

BOM TRABALHO E COLOQUE A SUA  
HISTÓRIA PRA JOGO!



## Referências:

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

GRAMSCI, Antônio. Os intelectuais e a organização da cultura. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon. Visão geral da pesquisa sobre o uso educacional de videogames. v. 1 Digital Kompetanse, 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

IZIDRO, Bruno. Árida não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil. Revista Start. Uol, 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/18/arida-nao-tem-medo-de-ser-um-jogo-politico-e-divertido-ao-mesmo-tempo.htm> Acesso em: 15 ago. 2022

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University, 2003, p. 30-45.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2009.

RAMOS, Marise N. Ensino médio integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. In.: ARAÚJO, Adilson; SILVA, Cláudio Nei Nascimento da (Orgs.). Ensino Médio integrado no Brasil: fundamentos, práticas e desafios. Brasília/DF: Ed. IFB, 2017, p. 20-43

VIEIRA PINTO, Álvaro. O conceito de tecnologia. v. 2. Rio de Janeiro:

Contraponto, 2005.

WILLIAMS, Raymond. Marxismo e literatura. Tradução: Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Editora Zahar Editores, 1979.

Zueirama.com Disponível em <https://zueirama.com/>. Acesso em: 01 set. 2022.

### **Atribuições de Imagens:**

Fundo da capa:

<a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/detalhe-abstrato-de-parede-com-fragmentos-de-grafite-colorido\_13460877.htm#query=fundo%20color&position=2&from\_view=search">Imagem de wirestock</a> no Freepik

Imagem de fundo:

<a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/fundo-de-papel-de-espaco-de-design-texturizado\_3220799.htm#query=papel%20fundo&position=1&from\_view=search#position=1&query=papel%20fundo">Imagem de rawpixel.com</a> no Freepik

Jovens com celular

<a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/amigos-usando-telefones-celulares-no-sofa\_19068990.htm#query=gera%C3%A7%C3%A3o%20z&position=0&from\_view=search">Imagem de rawpixel.com</a> no Freepik

Gladiador

<a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/ataques-musculares-fortes-de-

gladiadores-segurando-espada-e-escudo\_24859337.htm#query=gladiador&position=16&from\_view=search">Imagem de fxquadro</a> no Freepik

Pierre Lévy

Por Damião Francisco -

<https://www.flickr.com/photos/28674719@N05/3972856054/>, CC BY 2.0,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15936670>

catracas:

<a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/textura-tempo-vapor-mecanico-

fundo\_1109926.htm#query=engrenagem&from\_query=catracas&position=25&from\_view=search">Imagem de onlyyouqj</a> no Freepik

# RENATA MACHADO GOMES

É formada em Programação Visual pela UNEB, Tem Pós Graduação em Educação Aberta e Digital pela UFRB e este trabalho faz parte do programa de Mestrado em Educação Tecnológica e Profissional-ProfEPT



