



Lucas Rodrigues Oliveira
org.

educação
DILEMAS CONTEMPORÂNEOS
Volume XII



Pantanal Editora

2022



Lucas Rodrigues Oliveira
Organizador

Educação: dilemas contemporâneos
Volume XII



Pantanal Editora

2022

Copyright© Pantanal Editora

Editor Chefe: Prof. Dr. Alan Mario Zuffo

Editores Executivos: Prof. Dr. Jorge González Aguilera e Prof. Dr. Bruno Rodrigues de Oliveira

Diagramação: A editora. **Diagramação e Arte:** A editora. **Imagens de capa e contracapa:** Canva.com. **Revisão:** O(s) autor(es), organizador(es) e a editora.

Conselho Editorial

Grau acadêmico e Nome

Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Prof. MSc. Adriana Flávia Neu
Prof. Dra. Allys Ferrer Dubois
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior
Prof. MSc. Aris Verdecia Peña
Prof. Arisleidis Chapman Verdecia
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva
Prof. Dr. Bruno Gomes de Araújo
Prof. Dr. Caio Cesar Enside de Abreu
Prof. Dr. Carlos Nick
Prof. Dr. Claudio Silveira Maia
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos
Prof. Dr. Cristiano Pereira da Silva
Prof. Ma. Dayse Rodrigues dos Santos
Prof. MSc. David Chacon Alvarez
Prof. Dr. Denis Silva Nogueira
Prof. Dra. Denise Silva Nogueira
Prof. Dra. Dennyura Oliveira Galvão
Prof. Dr. Elias Rocha Gonçalves
Prof. Me. Ernane Rosa Martins
Prof. Dr. Fábio Steiner
Prof. Dr. Fabiano dos Santos Souza
Prof. Dr. Gabriel Andres Tafur Gomez
Prof. Dr. Hebert Hernán Soto Gonzáles
Prof. Dr. Hudson do Vale de Oliveira
Prof. MSc. Javier Revilla Armesto
Prof. MSc. João Camilo Sevilla
Prof. Dr. José Luis Soto Gonzales
Prof. Dr. Julio Cezar Uzinski
Prof. MSc. Lucas R. Oliveira
Prof. Dra. Keyla Christina Almeida Portela
Prof. Dr. Leandro Argentel-Martínez
Prof. MSc. Lidiene Jaqueline de Souza Costa Marchesan
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann
Prof. MSc. Marcos Pisarski Júnior
Prof. Dr. Marcos Pereira dos Santos
Prof. Dr. Mario Rodrigo Esparza Mantilla
Prof. MSc. Mary Jose Almeida Pereira
Prof. MSc. Núbia Flávia Oliveira Mendes
Prof. MSc. Nila Luciana Vilhena Madureira
Prof. Dra. Patrícia Maurer
Prof. Dra. Queila Pahim da Silva
Prof. Dr. Rafael Chapman Auty
Prof. Dr. Rafael Felipe Ratke
Prof. Dr. Raphael Reis da Silva
Prof. Dr. Renato Jaqueto Goes
Prof. Dr. Ricardo Alves de Araújo (*In Memoriam*)
Prof. Dra. Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos
MSc. Tayronne de Almeida Rodrigues
Prof. Dr. Wéverson Lima Fonseca
Prof. MSc. Wesclen Vilar Nogueira
Prof. Dra. Yilan Fung Boix
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme

Instituição

OAB/PB
Mun. Faxinal Soturno e Tupanciretã
UO (Cuba)
IF SUDESTE MG
Facultad de Medicina (Cuba)
ISCM (Cuba)
UFESSPA
UEA
UNEMAT
UFV
AJES
UFGD
UEMS
IFPA
UNICENTRO
IFMT
UFMG
URCA
ISEPAM-FAETEC
IFG
UEMS
UFF
(Colômbia)
UNAM (Peru)
IFRR
UCG (México)
Mun. Rio de Janeiro
UNMSM (Peru)
UFMT
Mun. de Chap. do Sul
IFPR
Tec-NM (México)
Consultório em Santa Maria
UFJF
UEG
FAQ
UNAM (Peru)
SEDUC/PA
IFB
IFPA
UNIPAMPA
IFB
UO (Cuba)
UFMS
UFPI
UFG
UEMA
IFB
UFPI
FURG
UO (Cuba)
UFT

Conselho Técnico Científico

- Esp. Joacir Mário Zuffo Júnior
- Esp. Maurício Amormino Júnior
- Lda. Rosalina Eufrausino Lustosa Zuffo

Ficha Catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E24	Educação [livro eletrônico]: dilemas contemporâneos: volume XII / Organizador Lucas Rodrigues Oliveira. – Nova Xavantina, MT: Pantanal, 2022. 148p. : il.
	Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web ISBN 978-65-81460-40-2 DOI https://doi.org/10.46420/9786581460402
	1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Gestão escolar. I. Oliveira, Lucas Rodrigues.
	CDD 370.1
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	



Nossos e-books são de acesso público e gratuito e seu download e compartilhamento são permitidos, mas solicitamos que sejam dados os devidos créditos à Pantanal Editora e também aos organizadores e autores. Entretanto, não é permitida a utilização dos e-books para fins comerciais, exceto com autorização expressa dos autores com a concordância da Pantanal Editora.

Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000.
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil.
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp).
<https://www.editorapantanal.com.br>
contato@editorapantanal.com.br

Apresentação

Os processos educativos estão sob constante reflexão, principalmente agora, com a volta dos estudantes e profissionais da educação às aulas presenciais no Brasil – depois de quase dois anos de atividades educacionais remotas. É preciso dizer que sequelas desse período serão sentidas na educação brasileira, principalmente por conta das disparidades de condições de acesso dos estudantes aos recursos oferecidos nesse período. Nesse contexto, apresenta-se o décimo segundo volume da obra “Educação: dilemas contemporâneos”.

Formada por quinze capítulos, essa obra busca prosseguir com as discussões e reflexões acerca da educação nacional que, desde sempre, é composta por lacunas que precisam ser entendidas e preenchidas, para que todos indivíduos possam ter acesso a uma educação de qualidade, em todas as etapas e modalidades.

O primeiro capítulo trata dos jogos digitais como recurso pedagógico que podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar. O segundo capítulo abordará a questão da ludicidade na escola, mostrando como a aprendizagem significativa é relevante para os alunos e sua aprendizagem.

Há, ainda, capítulos que versarão sobre: as questões relacionadas ao ensino não presencial na durante a pandemia; as ciências naturais, na formação do professor pedagogo; a Educação do Campo e Neoliberalismo; as questões linguísticas de imigrantes; o ensino de Filosofia; as brincadeiras e cantigas na educação infantil; a formação docente e as Tics; a extensão universitária; a astronomia no ambiente escolar e hábitos midiáticos e a ressignificações de estudantes.

Os últimos capítulos dessa obra irão tratar do ensino híbrido, das relações entre saúde e educação, e, também, sobre as questões epistemológicas relacionadas à Educação Física. Como se vê, todos os textos são direcionados para questões intimamente relacionadas com o fazer pedagógico – que é algo muito complexo e essencial para o desenvolvimento dos estudantes.

Lucas Rodrigues Oliveira


Sumário

Apresentação	4
Capítulo 1	6
Jogos digitais: um recurso pedagógico que contribui para a fixação do conteúdo de função do 1º Grau	6
Capítulo 2	13
Ludicidade: um desafio ao docente contemporâneo	13
Capítulo 3	24
Ensino não presencial em tempos de Covid-19: sob a ótica dos estudantes do IFRR/ <i>Campus</i> Boa Vista Zona Oeste	24
Capítulo 4	33
Do pensar sobre “tudo” para o pensar as ciências naturais na formação em pedagogia	33
Capítulo 5	44
Educação do Campo e Neoliberalismo	44
Capítulo 6	54
Contato linguístico e suas interfaces existentes entre os imigrantes que chegam em Cuiabá	54
Capítulo 7	61
Técnica e estética no Ensino de Filosofia: experiências com objetos filosóficos no Ensino Médio Integrado do IFAL	61
Capítulo 8	75
A importância das brincadeiras antigas e das cantigas de roda na educação infantil	75
Capítulo 9	79
A formação docente no século XXI e as tecnologias da informação e comunicação (Tics)	79
Capítulo 10	83
Extensão universitária como ferramenta para o combate às verminoses	83
Capítulo 11	90
Uma mostra de Astronomia para o turno da noite	90
Capítulo 12	99
Hábitos midiáticos e ressignificações de estudantes da rede pública ⁱ	99
Capítulo 13	111
Práticas educacionais na perspectiva do ensino híbrido e remoto	111
Capítulo 14	117
Educação em Saúde: as práticas educativas aplicadas ao ensino de Ciências e Biologia no Brasil	117
Capítulo 15	132
Concepções epistemológicas da educação física e seu impacto na formação educacional	132
Índice Remissivo	147
Sobre o organizador	148

Jogos digitais: um recurso pedagógico que contribui para a fixação do conteúdo de função do 1º Grau


Recebido em: 22/03/2022

Aceito em: 28/03/2022

 10.46420/9786581460402cap1

Laurienny Gondim Silva^{1*} 

Isabella Montes Caixeta² 

Igor Gonzaga Lopes² 

INTRODUÇÃO

A matemática é considerada pela maioria dos alunos como uma disciplina muito difícil, o que acaba gerando dificuldades na compreensão de certos conteúdos. Mas, como afirma Vitti (1999), essas dificuldades que os alunos apresentam e o fracasso que o ensino de matemática enfrenta não é um fato novo. Isso acontece, devido à falta de relacionar a matemática com a realidade do aluno ou, até mesmo, pela falta de metodologias adequadas para o ensino (Toledo; Toledo, 2009).

Nesse sentido, os professores têm buscado novas alternativas de desmistificar essa ideia que os alunos possuem em relação à matemática, procurando abandonar a concepção “bancária” da educação, que nas palavras de Freire (2006) “a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los”, ou seja, é uma educação baseada em memorização de fórmulas, regras e resolução de cálculos com substituições.

Desse modo, faz-se necessário a utilização de novos recursos pedagógicos que colaboram com a fixação de conteúdos e/ou com a aprendizagem dos alunos, procurando transformar o ensino de matemática em uma atividade prazerosa e lúdica. Nesse cenário, o jogo se torna um recurso significativo para o ensino-aprendizagem, pois “o jogo assume um papel cujo objetivo transcende a simples ação lúdica do jogo pelo jogo, para se tornar um jogo pedagógico, com um fim na aprendizagem matemática – construção e/ou aplicação de conceitos” (Grando, 1995).

Silveira (1999) destaca ainda que os jogos computadorizados servem para divertir, prender a atenção e despertar uma curiosidade nos alunos e, ainda, auxiliam no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos. Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prioriza em uma de suas competências gerais o uso de tecnologias digitais, ressaltando que:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se

¹ E-mail: laurienny.gondim@estudante.ifgoiano.edu.br

² E-mail: isabella.caixeta@estudante.ifgoiano.edu.br

³ E-mail: igor.lopes@ifgoiano.edu.br

comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Competência 5, BRASIL, 2018).

Pensando nos benefícios que os jogos oferecem e na necessidade de buscar recursos didáticos que consigam colaborar na aprendizagem, principalmente por estarmos vivenciando um momento atípico de pandemia causada pelo vírus SARS-COV-2, foi que objetivamos verificar as contribuições dos jogos digitais na fixação do conteúdo de função de 1º grau, por meio de uma oficina desenvolvida com os alunos de nono ano do ensino fundamental II de uma escola de zona rural, no município de Orizona – GO.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada no presente trabalho teve abordagem quali-quantitativa, que de acordo com Knechtel (2014) “interpreta as informações quantitativas por meio de símbolos numéricos e os dados qualitativos mediante a observação, a interação participativa e a interpretação do discurso dos sujeitos (semântica)”. Além disso, é considerada exploratória, uma vez que proporciona “maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses.” (Gil, 2002). Assim, deixa claro que foi feita uma revisão bibliográfica sobre o uso de jogos digitais como forma de fixar conteúdos, sendo posteriormente feito um levantamento de dados por meio de um formulário de satisfação e auto avaliação, concluindo com uma análise de dados, com base na aplicação da oficina.

Na criação da oficina foi utilizada a plataforma Wordwall para elaborar os jogos, na versão gratuita e online, que é projetada para a criação de jogos personalizados, onde escolhemos três recursos diferentes, dentre diversos que a plataforma disponibiliza, para editarmos conforme a nossa necessidade. Utilizamos, também, o Google Forms para a criação do formulário de satisfação e auto avaliação, o qual contou com oito questões, sendo seis de múltipla escolha e duas abertas.

Dessa forma, elaboramos três jogos para a oficina, os quais foram pensados, propositalmente, para abranger os três principais eixos estudados dentro do conteúdo de função de 1º grau. O primeiro recurso utilizado da plataforma Wordwall foi ‘Palavras Cruzadas’, em que inserimos perguntas relacionadas ao conceito de função de 1º grau; o segundo recurso escolhido foi ‘Encontre a Combinação’, neste abordamos questões sobre equações do 1º grau; e, por último, o recurso ‘Questionário de Programa de Televisão’, em que trabalhamos com questões relacionadas à função do 1º grau.

A aplicação dessa oficina ocorreu de forma remota com uma turma de nono ano do ensino fundamental II da Escola Municipal Dorvalino Fernandes de Castro, localizada no povoado de Firmeza – zona rural, no município de Orizona – GO. A escolha dessa escola se deu devido um dos autores do trabalho dar aula na turma referida, além de ter poucos alunos, pelo fato de ser uma escola rural, possuindo apenas 10 alunos na turma do nono ano, o que facilitou a aplicação da oficina e análise dos dados.

Esta oficina foi realizada em duas etapas, sendo a primeira etapa a aplicação dos três jogos digitais e a segunda etapa foi destinada ao formulário de satisfação e auto avaliação, o qual serviu para coletarmos as opiniões dos alunos envolvidos em relação aos jogos digitais. Vale ressaltar, aqui, que essa oficina não teve o intuito de verificar a aprendizagem dos alunos e, sim, de verificar a contribuição para com os alunos na fixação do conteúdo.

Dessa maneira, a aplicação da oficina ocorreu depois da finalização do conteúdo de função do 1º grau, onde foi encaminhado para os alunos as instruções e o link de acesso aos jogos. A turma do nono ano teve uma semana para acessar os jogos e jogarem quantas vezes quisessem e, após esse prazo, foi disponibilizado para eles o link do formulário. As instruções fornecidas para os alunos incluíam a ordem de cada jogo, para que pudessem seguir a sequência dos conteúdos.



Figura 1. Jogo – Cruzadinha dos conceitos de função do 1º grau. Fonte: <https://wordwall.net/play/16250/744/449>.

O primeiro jogo foi a ‘Cruzadinha dos conceitos de função do 1º grau’ (Figura 1), que teve o objetivo de fixar os principais conceitos de função do 1º grau. Para jogar é necessário que o aluno toque em algum espaço da cruzadinha para ler a dica/questão e, assim, digitar a resposta correspondente.

O interessante desse jogo é que caso o aluno erre, o espaço continua branco e ele pode tentar novamente, até que consiga acertar todas, porém dentro do prazo de dez minutos, que é o tempo do jogo.

O segundo jogo foi ‘Encontre a combinação das equações do 1º grau’ (Figura 2), sendo este composto por dez questões nas quais o aluno possui dez opções de respostas.

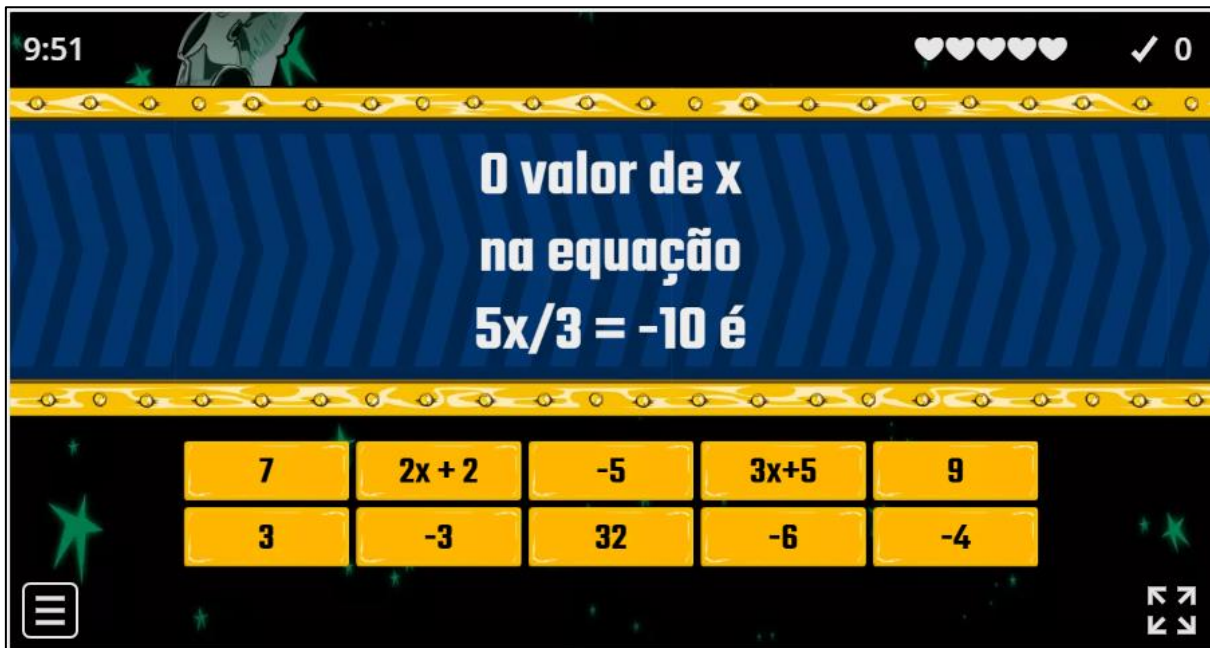


Figura 2. Jogo – Encontre a combinação das equações do 1º grau. Fonte: <https://wordwall.net/play/16263/071/595>.

Para jogar este jogo é preciso que o aluno leia a questão e toque na resposta correspondente para eliminá-la, devendo repetir esse passo até que todas as respostas desapareçam. Neste jogo o tempo, também, é de dez minutos, além de ter apenas cinco vidas, ou seja, durante o jogo o aluno pode errar apenas cinco vezes, caso contrário o jogo encerra.

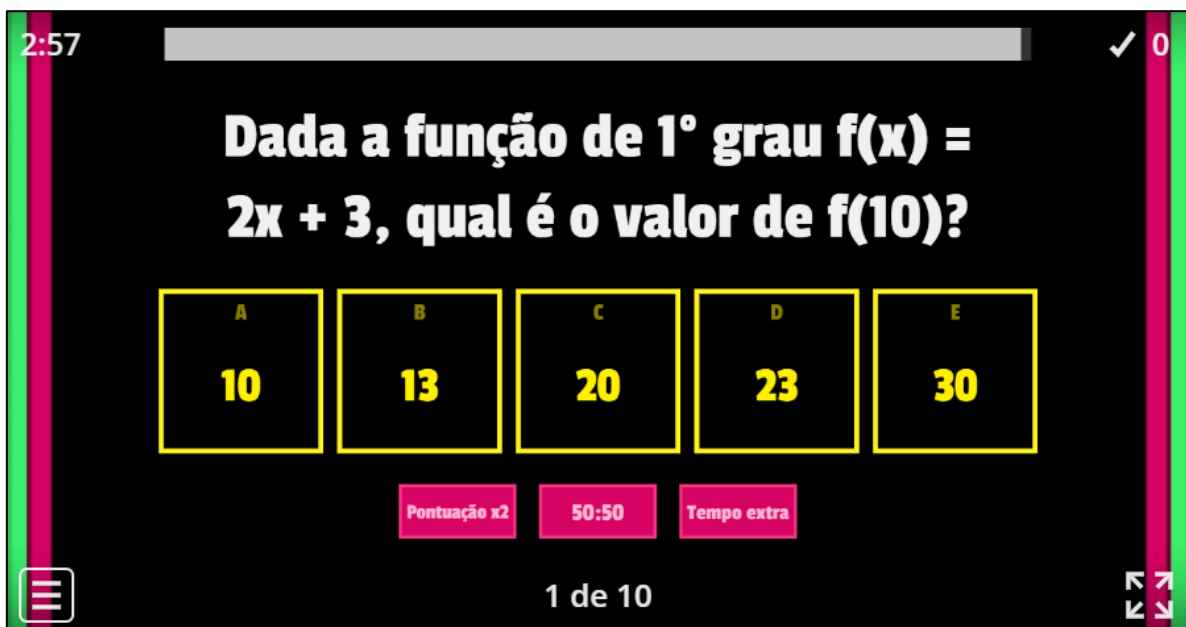


Figura 2. Jogo – Questionário de programa de televisão. Fonte: <https://wordwall.net/play/16264/275/201>.

O terceiro e último jogo foi o ‘Questionário de programa de televisão sobre função do 1º grau’ (Figura 3), que abordou dez questões de múltipla escolha sobre todo o conteúdo. O jogo possui um

tempo de três minutos para cada questão, o que exige um pensamento rápido do aluno, bem como rodada bônus.

Como pode ser observado na figura acima, este jogo também possui algumas opções de salvamento, como '50:50', que deixa apenas duas alternativas para a questão, a opção 'Pontuação x2', que serve para dobrar a pontuação da questão e 'Tempo extra', estes itens servem como ajuda e atribui uma dinâmica a mais no jogo. Cada questão possui cinco opções de respostas, assim que o aluno seleciona uma resposta aparece se está correta ou incorreta, caso esteja incorreta aparece à opção correta.

Todos os jogos contêm um designer bem chamativo e efeitos sonoros, o que acaba despertando um interesse maior no aluno. Além disso, os jogos possibilitam uma opção de exibir respostas proporcionando ao aluno observar as respostas que foram escritas ou selecionadas por eles, e caso tenham deixado sem responder alguma questão aparece à resposta correta.

Ao final dos jogos foi aplicado aos alunos o formulário de satisfação e auto avaliação, o qual também foi disponibilizado o link para acesso. As perguntas foram baseadas nos seguintes itens: (1) como o aluno avalia os jogos aplicados; (2) os jogos contribuíram com a fixação do conteúdo; (3) qual dos jogos o aluno mais gostou; (4) se houve dificuldade em algum jogo, caso sim, em qual; (5) como foi a experiência de resolver exercícios de função do 1º grau por meio de jogos; (6) qual o grau de importância da aplicação de jogos para fixação dos conteúdos; (7) como foi a experiência de manusear os jogos digitais; (8) questão aberta para os alunos fazerem comentários sobre a aplicação dos jogos e sua importância.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados, obtidos por meio da análise dos dados do formulário aplicado, foram bem satisfatórios no que se refere aos jogos em geral, pois todos os dez alunos da turma disseram que gostaram bastante das interações e da forma que o conteúdo de função do 1º grau foi abordado nos jogos. Isso evidencia, segundo Antunes (2012), o quanto o jogo estimula o interesse do aluno, os ajuda a construir novas descobertas e enriquece sua personalidade.

Acerca da contribuição dos jogos, 60% dos alunos afirmaram que houve contribuição, pois com a dinâmica dos jogos é possível lembrar com mais facilidade o conteúdo, 30% afirmaram que teve certa contribuição, mas continua com dificuldades no conteúdo, já 10% disseram que não contribuiu, pois continuou sem entender o conteúdo de função do 1º grau. Dessa forma, enfatizamos a fala de Grandó (1995) a respeito do papel do jogo, o qual vai além do lúdico, pois contribui na aprendizagem matemática.

Os jogos que tiveram maior aprovação dos participantes da oficina foi o jogo 2: 'Encontre a combinação das equações do 1º grau' e o jogo 3: 'Questionário de programa de televisão sobre função do 1º grau', ambos com 40%. O jogo 1: 'Cruzadinha dos conceitos de função do 1º grau' contabilizou 20% da preferência dos alunos. Isso mostra o quanto os alunos preferem jogos mais dinâmicos, além de terem um receio maior pelos conceitos, isto é, preferem aplicar fórmulas do que lembrar conceitos importantes para o entendimento do conteúdo.

Quando questionados sobre as dificuldades, 30% dos alunos afirmaram que não tiveram nenhuma dificuldade nos jogos, 40% tiveram dificuldades no jogo 1, onde um dos alunos afirmou ter bastante dificuldade sobre o assunto abordado no jogo. No jogo 2 apenas um aluno manifestou dificuldade, o que corresponde a 10%, bem como no jogo 3. Além do mais, um aluno afirmou que teve dificuldade em todos os três jogos, pois, segundo ele, não conseguiu compreender o conteúdo de função do 1º grau.

Sendo assim, percebemos que o motivo dos alunos terem gostado menos do primeiro jogo está ligado às dificuldades que encontraram em jogar o mesmo. Esse fato nos faz acreditar que os alunos possuem dificuldades em saber ou lembrar conceitos, pois os conceitos ainda são abstratos e precisam ser trabalhados com mais contextualidade dentro de sala de aula para que essa dificuldade seja amenizada.

Grande parte dos alunos, mais precisamente, 90%, afirmou que gostaram de resolver exercícios de função do 1º grau por meio dos jogos, já que puderam fixar o conteúdo de forma divertida e descontraída e apenas 10%, que equivale a um aluno, preferem quando o professor propõe exercícios do livro. À vista disso, percebe-se o quanto os alunos gostam e sentem motivados quando propõe a eles recursos diferentes, como é o caso dos jogos, que ajudam a “fixar conceitos, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre colegas, desenvolver o senso crítico, estimular o raciocínio, descobrir novos conceitos” (Alves, 2001).

Quanto ao grau de importância da aplicação dos jogos como um recurso de fixação dos conteúdos a turma se manteve dividida, onde 50% acham importante a aplicação dos jogos e os outros 50% acreditam que é importante às vezes. Concluindo, assim, que os jogos são importantes, porém é preciso se atentar ao planejamento dos mesmos para que não se tornem rotineiros e sem fundamentos.

Sobre o manuseio dos jogos digitais 60% dos participantes acharam difícil, mas com as instruções dadas no início dos jogos foi possível manuseá-los, e 40% gostaram, pois já tinha o costume de manusear jogos desse tipo. Assim, destacamos a importância das orientações feitas pelo professor no momento de utilizar recursos pedagógicos que não são tão frequentes em sala de aula, pois isso facilita no manuseio e, também, no processo de desenvolvimento do aluno.

Na última questão deixada para comentários sobre a oficina obtemos apenas comentários positivos, todos os participantes se mostraram empolgados com a aplicação dos jogos, relatando que é uma forma divertida e prazerosa em fixar o conteúdo, além de ajudar de forma satisfatória o aprendizado. Além do mais, grande parte dos alunos pediu para que fossem aplicadas mais vezes atividades como essa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve por objetivo verificar as contribuições dos jogos digitais na fixação do conteúdo de função de 1º grau, por meio de uma oficina desenvolvida com os alunos de nono ano do ensino fundamental II de uma escola de zona rural, no município de Orizona – GO.

Sucintamente, os resultados obtidos com a oficina aplicada nos fazem concluir que os jogos digitais é um recurso pedagógico que contribui significativamente na fixação de conteúdos, visto que os alunos se identificaram com a dinâmica dos jogos juntamente com a forma em que o conteúdo foi exposto nos mesmos.

Apesar de alguns entraves como o da dificuldade encontrada no jogo dos conceitos de função do 1º grau foi um recurso receptível pelos alunos, já que para a maioria os jogos auxiliaram na fixação, bem como ajudaram na compreensão do conteúdo. Além disso, os alunos sentiram motivados, uma vez que reconheceram que precisavam entender o conteúdo para conseguir jogar os jogos propostos.

Vale ressaltar que os jogos digitais devem ser planejados conforme a necessidade de cada turma, para que assim não se torne um jogo pelo jogo e, sim, um jogo pedagógico, que tem o objetivo de despertar interesse no aluno, de forma a ajudá-lo a construir novos conhecimentos e/ou fixar os conhecimentos já adquiridos.

Dessa forma, as mudanças ocorridas nesses últimos anos nos fazem pensar na busca por novas metodologias que vão de encontro com essa era digital. Portanto, espera-se que essa experiência instigue outras pessoas a elaborar atividades que visam desenvolver a interação dos alunos, proporcionando espaços de construção do aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves SEM (2001). *A ludicidade e o ensino da matemática: Uma prática possível*. Campinas, SP: Papirus.
- Antunes C (2012). *Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade*. Coleção Didática. São Paulo: Paulus.
- BRASIL (2018). Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*. Brasília.
- Freire P (2006). *Educação “bancária” e educação libertadora*. In: Patto MHS et al. *Introdução à psicologia escolar*. 3 ed. São Paulo: Casa do Psicólogo. p. 61-78.
- Gil AC (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas.
- Grando RC (1995). *O jogo suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino Aprendizagem na Matemática*. Dissertação (Mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- Knechtel MR (2014). *Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada*. Curitiba: Intersaberes.
- Silveira SR (1999). *Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos*. Dissertação POA-PPGC UFRGS.
- Toledo MBA, Toledo MA (2009). *Teoria e Prática de Matemática: Com Dois e Dois*. 1. ed. São Paulo: FD.
- Vitti CM (1999). *Matemática com prazer, a partir da história e da geometria*. 2ª Ed. Piracicaba – São Paulo. Editora UNIMEP. 103p.

Índice Remissivo

- B**
- BNCC, 34, 35, 36, 38
Brincar, 15
- C**
- Contato linguístico, 55
Covid-19, 25, 27, 28, 32
CT&i, 35
Cuiabá, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61
currículo, 35, 36, 37, 38
- D**
- Desafios, 59
- E**
- Educação, 14
Educação em Ciências, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 130
Educação Física, 134, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 146, 147, 148
Educação Infantil, 77
Ensino de Filosofia, 62, 74, 75
Escola, 81
Extensão universitária, 85, 86
- J**
- Jogos, 6
- L**
- Ludicidade, 14
- M**
- Migração, 56, 57, 60
modelos epistemológicos, 136, 138, 140, 146
modelos pedagógicos, 141, 143
Modelos Pedagógicos, 143
- N**
- Neoliberalismo, 48
- P**
- Pandemia, 26
Parasitoses, 87
Pesquisa em Educação, 120, 121, 125
produção de conhecimento, 138, 143
Professor, 14
- T**
- Tecnologias, 25, 28
TICs, 81, 82, 83

Sobre o organizador

  **LUCAS RODRIGUES OLIVEIRA**



Mestre em Educação pela UEMS, Especialista em Literatura Brasileira. Graduado em Letras - Habilitação Português/Inglês pela UEMS. Atuou nos projetos de pesquisa: Imagens indígenas pelo “outro” na música brasileira, Ficção e História em Avante, soldados: para trás, e ENEM, Livro Didático e Legislação Educacional: A Questão da Literatura. Diretor das Escolas Municipais do Campo (2017-2018). Coordenador pedagógico do Projeto Música e Arte (2019). Atualmente é professor de Língua Portuguesa no município de Chapadão do Sul.

Contato: lucasrodrigues_oliveira@hotmail.com.



Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000

Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil

Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp)

<https://www.editorapantanal.com.br>

contato@editorapantanal.com.br

