

**WILLIAN DOUGLAS GUILHERME
(ORGANIZADOR)**



A EDUCAÇÃO COMO DIÁLOGO INTERCULTURAL E SUA RELAÇÃO COM AS POLÍTICAS PÚBLICAS 4

Atena
Editora
Ano 2020

WILLIAN DOUGLAS GUILHERME
(ORGANIZADOR)



**A EDUCAÇÃO COMO DIÁLOGO
INTERCULTURAL E SUA RELAÇÃO
COM AS POLÍTICAS PÚBLICAS 4**

Atena
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Geraldo Alves

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná

Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Fernando José Guedes da Silva Júnior – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
 Profª Drª Andrezza Miguel da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
 Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
 Profª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
 Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
 Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
 Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
 Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
 Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
 Prof. Me. Douglas Santos Mezacas -Universidade Estadual de Goiás
 Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
 Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
 Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
 Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
 Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
 Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
 Prof. Me. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
 Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
 Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
 Profª Ma. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
 Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
 Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
 Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual de Maringá
 Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
 Prof. Me. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

E724 A educação como diálogo intercultural e sua relação com as políticas públicas 4 [recurso eletrônico] / Organizador Willian Douglas Guilherme. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-86002-55-3

DOI 10.22533/at.ed.553201903

1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais.
3. Educação – Inclusão social. I. Guilherme, Willian Douglas.

CDD 370.710981

Elaborado por Maurício Amormino Júnior | CRB6/2422

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná - Brasil

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O e-book “A Educação como Diálogo Intercultural e sua Relação com as Políticas Públicas” reuni pesquisas entorno de um debate atualizado e propositivo sobre a educação no Brasil. Apresentamos um conjunto de resultados e propostas que visam contribuir com a educação brasileira a partir de um diálogo intercultural e suas relações com as políticas públicas em educação.

São 108 artigos divididos em 5 Volumes. No Volume 1, os artigos foram reunidos em torno de temáticas voltadas para Políticas Públicas, Gestão Institucional e História e Desafios Socioeducacionais, totalizando 20 textos inéditos.

No Volume 2, os temas selecionados foram Educação Superior e Formação de Professores. São 21 artigos que chamam para um diálogo propositivo e instigante. O índice é um convite a leitura.

Compõe o Volume 3, 25 artigos em torno das temáticas Prática Pedagógica, Educação Especial e Interdisciplinaridade. Este volume é bem crítico e traz propostas inovadoras que merecem atenção especial do leitor.

O Volume 4 traz 20 artigos bem estruturados e também inéditos que discorrem sobre práticas e propostas para a prática do uso das tecnologias em espaço escolar e da Educação de Jovens e Adultos.

Fechamos a obra com 22 artigos selecionados para o Volume 5, agrupados em torno das temáticas do Ensino Fundamental, da Educação Infantil e de Gênero e Racismo.

A obra “A Educação como Diálogo Intercultural e sua Relação com as Políticas Públicas” está completa e propõe um diálogo útil ao leitor, tanto no desenvolvimento de novas pesquisas quanto no intercâmbio científico entre pesquisadores, autores e leitores.

Boa leitura!

Willian Douglas Guilherme

CAPÍTULO 1	1
A FILOSOFIA NO ENSINO SUPERIOR: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COM EDUCAÇÃO PARA O PENSAR NO CURSO DE NUTRIÇÃO NUMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR-IES PRIVADA EM SÃO LUÍS-MA	
Isabel Cristina Costa Freire Samyra Fathyny Gonçalves Coelho Cristiane Alvares Costa Francisco Batista Freire Filho Maria Tereza Silva de Medeiros Iran de Maria Leitão Nunes	
DOI 10.22533/at.ed.5532019031	
CAPÍTULO 2	15
A IMPORTANCIA DA EMPATIA E SUA PROMOÇÃO ATRAVÉS DE JOGOS VIRTUAIS	
Mary Luiza Silva Carvalho Vila Nova	
DOI 10.22533/at.ed.5532019032	
CAPÍTULO 3	27
A INTERAÇÃO DO ALUNO DENTRO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM MOODLE E SUA INFLUÊNCIA NO DESEMPENHO DENTRO DA DISCIPLINA: UM ESTUDO DE CASO	
Léo Manoel Lopes da Silva Garcia Daiany Francisca Lara Franciano Antunes Antonio Carlos Pereira dos Santos Junior	
DOI 10.22533/at.ed.5532019033	
CAPÍTULO 4	40
ARTICULANDO O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA COM AS TECNOLOGIAS EM PROL DA AUTONOMIA DO ALUNO	
Luiza Almeida de Oliveira Regiani Aparecida Santos Zacarias	
DOI 10.22533/at.ed.5532019034	
CAPÍTULO 5	50
AS NOVAS TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DA LINGUA INGLESA	
José Francisco Marques Reis	
DOI 10.22533/at.ed.5532019035	
CAPÍTULO 6	63
ENSINAR A LÍNGUA ESPANHOLA MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) DO ENSINO MÉDIO	
Adailza Aparício de Miranda Adalberto Gomes de Miranda	
DOI 10.22533/at.ed.5532019036	

CAPÍTULO 7	76
GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA: KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO E ENSINO EM ENFERMAGEM	
<p>Kezia Cristina Batista dos Santos Tamires Barradas Cavalcante Apoana Câmara Rapozo Aruse Maria Marques Soares Silma Costa Mendes Karla Kelma Almeida Rocha Andréa Dutra Pereira Rita da Graça Carvalhal Frazão Corrêa</p>	
DOI 10.22533/at.ed.5532019037	
CAPÍTULO 8	85
O ALUNO NA ERA VIRTUAL: ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM	
<p>Deusirene Magalhães de Araújo Ana Cecília Ferreira Reis Wesliane Gonçalves de Souza Denise Alves Ferreira Meyrivane Teixeira Santos Arraes</p>	
DOI 10.22533/at.ed.5532019038	
CAPÍTULO 9	97
O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO DAS TURMAS DE AVANÇAR	
<p>Dalila Martins de Moraes</p>	
DOI 10.22533/at.ed.5532019039	
CAPÍTULO 10	104
O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA VISÃO DE PROFESSORES EM PROCESSO DE FORMAÇÃO	
<p>Yara Emília Arlindo da Silva Diene Eire de Mello Dirce Aparecida Foletto de Moraes</p>	
DOI 10.22533/at.ed.55320190310	
CAPÍTULO 11	116
RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REAS): RELATO DE UMA OFICINA	
<p>Carolina Pereira Nunes Christiane Ferreira Lemos Lima Lydicy Silva Amorim Luciana Jansen Pereira Verde</p>	
DOI 10.22533/at.ed.55320190311	
CAPÍTULO 12	125
ROBÓTICA EDUCATIVA NO ENSINO DE FÍSICA: ALIANDO O ARDUÍNO AO CÓDIGO MORSE	
<p>Welberth Santos Ferreira Gabriella Vieira Ambrósio Kleiane Negalho Gatinho Andressa Costa Mendes Paulo Brito Oliveira Lira Júnior</p>	

Moizes Coutinho Bastos Filho
Suelen Rocha Botão Ferreira
DOI 10.22533/at.ed.55320190312

CAPÍTULO 13 129

UM CHATBOT PARA AUXILIAR ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NO APRENDIZADO DO INGLÊS

Saulo Henrique Cabral Silva
Luísa Calegari de Barros Cizilio
Iago Izidório Lacerda

DOI 10.22533/at.ed.55320190313

CAPÍTULO 14 142

UM ESTUDO SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SMARTPHONE COMO INSTRUMENTO AUXILIAR DE APRENDIZAGEM

Catilane Andrade das Virgens

DOI 10.22533/at.ed.55320190314

CAPÍTULO 15 155

UTILIZANDO TECNOLOGIAS DIGITAIS E PROJETOS DE MODELAGEM NO ENSINO DE ESTATÍSTICA

Dilson Henrique Ramos Evangelista
Cristiane Johann Evangelista

DOI 10.22533/at.ed.55320190315

CAPÍTULO 16 165

VERBETE DE ENCICLOPÉDIA DIGITAL: PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA DESENVOLVER CAPACIDADES DE LINGUAGEM

Thaís Cavalcanti dos Santos
Solange de Melo Barbosa
Gisele Ferreira de Paiva Bormio
Érica Leal
Joseane Brito Martins Nascimento
Luciana Renata Batocchio

DOI 10.22533/at.ed.55320190316

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

CAPÍTULO 17 174

A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NO MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DOS QUATRO MARCOS-MT: ANÁLISE, DESAFIOS E PERSPECTIVAS

Valdinei Pereira da Costa
Valvenarg Pereira da Silva
Simone Portera da Silva Pereira
Andressa Juliana da Silva
Rafhael Felipin-Azevedo
Aline Vidor Melão Duarte
Cristiani Santos Bernini
Benhur da Silva Oliveira

DOI 10.22533/at.ed.55320190317

CAPÍTULO 18	190
IDENTIDADE CULTURAL: ESPECIFICIDADES E IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	
Carlos Alberto da Silva Sant'Anna	
DOI 10.22533/at.ed.55320190318	
CAPÍTULO 19	202
O PROFESSOR EM BUSCA DO SABER NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	
Jane Lima Camilo de Oliveira	
Marcel Fonseca Carvalho	
Ana Maria de Araujo Martins	
DOI 10.22533/at.ed.55320190319	
CAPÍTULO 20	210
O USO DO SOCRATIVE NAS AULAS DE MATEMÁTICA: UM MODELO INTERATIVO DE PRÁTICA EDUCATIVA NA EJA	
José Carlos Lima	
DOI 10.22533/at.ed.55320190320	
SOBRE O ORGANIZADOR	227
ÍNDICE REMISSIVO	228

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA: KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO E ENSINO EM ENFERMAGEM

Data de aceite: 11/03/2020

Data de submissão: 16/12/2019

Kezia Cristina Batista dos Santos

Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Enfermagem
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0001-6290-2796>

Tamires Barradas Cavalcante

Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Saúde Coletiva
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0002-4063-533X>

Apoana Câmara Rapozo

Universidade Federal de Santa Catarina
Florianópolis, Santa Catarina

<http://orcid.org/0000-0003-1580-1946>

Aruse Maria Marques Soares

Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Enfermagem
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0002-7898-7648>

Silma Costa Mendes

Secretaria Estadual de Saúde do Maranhão
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0002-8164-3758>

Karla Kelma Almeida Rocha

Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Enfermagem
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0003-4793-214X>

Andréa Dutra Pereira

Universidade Federal do Maranhão
São Luís – Maranhão

<https://orcid.org/0000-0002-6708-3934>

Rita da Graça Carvalho Frazão Corrêa

Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Enfermagem
São Luís – Maranhão

<http://orcid.org/0000-0002-6451-5156>

RESUMO: Nas últimas décadas, tecnologias digitais inovadoras têm sido cada vez mais utilizadas no contexto educativo como metodologias facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, surge o fenômeno emergente da gamificação que consiste na utilização de jogos digitais, denominados games, como ferramentas didáticas. Objetivou-se com este estudo relatar a experiência da utilização do aplicativo Kahoot! como estratégia de avaliação e ensino-aprendizagem em Enfermagem. Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre o uso do *quiz* online por meio do aplicativo Kahoot! como recurso didático avaliativo da disciplina “Doenças Transmissíveis” do Curso de Enfermagem da Universidade Federal do Maranhão. A experiência ocorreu no mês de março de 2019. Participaram 32 discentes sob supervisão do professor facilitador da disciplina.

Os alunos participaram de aulas expositivas-dialogadas e utilizaram o aplicativo Kahoot! para testes de conhecimentos. Observou-se que a utilização do Kahoot! como recurso avaliativo proporcionou maior interação social demonstrado pela grande participação e integração dos discentes; motivou o engajamento e competitividade e aproximou professor e aluno melhorando o processo de ensino-aprendizagem. Foi perceptível a mudança no comportamento dos alunos quanto ao uso do aplicativo no interesse e motivação em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem ativa; Metodologia; Ensino; Avaliação; Enfermagem

GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING: KAHOOT AS A NURSING EVALUATION AND TEACHING TOOL

ABSTRACT: In the last decades, innovative digital technologies have been increasingly used in the educational context as facilitating methodologies of the teaching-learning process. In this context, the emerging phenomenon of gamification arises, which consists in the use of digital games, called games, as didactic tools. The objective of this study was to report the experience of using the Kahoot! application as an assessment and teaching-learning strategy in nursing. This is a descriptive experience-type study of online quiz use through the Kahoot! as an evaluative didactic resource of the “Communicable Diseases” discipline of the Nursing Course of the Federal University of Maranhão. The experiment took place in March 2019. 32 students participated under the supervision of the facilitator teacher of the discipline. Students participated in lectures-dialogues and used the Kahoot! app for knowledge tests. It was observed that the use of Kahoot! as an evaluative resource it provided greater social interaction demonstrated by the great participation and integration of the students; motivated engagement and competitiveness and brought teacher and student closer, improving the teaching-learning process. It was noticeable the change in students’ behavior regarding the use of the application in the interest and motivation in the classroom.

KEYWORDS: Active learning; Methodology; Teaching; Evaluation; Nursing

1 | INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos apresentam vantagens inestimáveis em todos os campos do conhecimento e têm causado mudanças comportamentais intensas na sociedade contemporânea (MARQUES; GOMES; GOMES, 2017). A integração das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) tem permitido que o acesso à informação se torne mais rápido e fácil, a medida em que o uso do computador se populariza e o acesso à internet se expande (CORREA; SANTOS, 2017).

Na última década, observa-se um aumento exponencial no uso de dispositivos eletrônicos móveis, principalmente, computadores portáteis, *smartphones* e *tabletes* que tem influenciado novos hábitos, sobretudo nos jovens, que recorrem

frequentemente às diferentes funcionalidades que estes dispositivos apresentam (SIMÕES et al., 2014). Diante deste cenário, as consequências de tais mudanças têm alcançado a escola gerando implicações no processo educativo, tornando-se, portanto, um desafio a integração destas tecnologias digitais no contexto escolar: currículo, ensino, aprendizagem e avaliação (SILVA, 2017).

Silva et al., (2015) e Silva et al., (2018) ressaltam que a escola tem que se aproximar ao cotidiano do aluno a partir da incorporação das TICs em suas práticas educativas, assim como, capacitar e estimular o uso de metodologias ativas pelos professores com a finalidade de proporcionar participação e motivação extrínseca e intrínseca ao aluno.

De acordo com Vargas e Ahlert (2018) está cada vez mais difícil manter o estudante interessado e motivado em uma aula extremamente teórica. Percebe-se a desmotivação dos alunos para aprender em sala de aula como um desafio para o professor contemporâneo e a gamificação, como metodologia ativa, é uma alternativa para tentar contornar esta situação e transformar os espaços de aprendizagem em locais mais agradáveis, uma vez que os jogos atraem os participantes, oferecerem situações desafiantes e envolventes e conduzem o aluno a um estado de autonomia, que é o princípio teórico que fundamenta as metodologias ativas (SALES et al., 2017).

É importante destacar que o uso de celulares, tabletes ou smartphones em sala de aula, causa desconforto para alguns professores, pode ser utilizado a seu favor a partir do uso produtivo em sala de aula, facilitando a aprendizagem e reduzindo o distanciamento entre docente e discente. Neste sentido, no próximo tópico destaca-se o fenômeno da gamificação e o uso do Kahoot! como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem e avaliação.

1.1 Gamificação: kahoot como metodologia ativa

Agamificação está entre as novas dinâmicas e modelos de ensino-aprendizagem baseadas na inclusão das tecnologias digitais na educação (FARDO, 2013). De acordo com Fado (2013) a gamificação consiste na utilização de jogos digitais, denominados *games*, como ferramentas didáticas.

A inclusão destes recursos no processo de ensino-aprendizagem tem por objetivo potencializá-lo, proporcionando desafio, prazer e entretenimento à transmissão do conhecimento, assim como, engajamento dos estudantes em atividades de resolução de problemas, permitindo o aprimoramento do senso crítico e a revisão dos conteúdos estudados (COIL et al., 2017; DELLOS, 2015).

A difusão e utilização das TIC no contexto educacional tem aumentado o interesse entre os pesquisadores e entre os profissionais que atuam como docentes, com a

publicação de diversos estudos sobre pela temática. Coli et al. (2017), por exemplo, criaram um jogo de tabuleiro de microbiologia (*Gut Checker: the microbiome game*) com a apresentação de conceitos científicos importantes de forma lúdica e divertida.

Sales et al. (2017) utilizou diversos recursos digitais como estratégias pedagógicas para gamificação em sala de aula, tais como glossário hipertextual, construção de páginas *Wiki* e *Quizzes* com suporte no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle* buscando potencializar o ensino e aprendizagem entre os alunos. Dentre os softwares, o aplicativo Kahoot! vem ganhando popularidade e tem sido utilizado como estratégia de ensino-aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, tais como: microbiologia industrial (SANDE; SANDE, 2018), matemática (MELO et al., 2017), física (SANTOS; CALDAS, 2016), dentre outras.

O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem gratuita, de fácil acesso e disponível no site <https://kahoot.com/>, a partir de computador, tablet ou smartphone, que permite o desenvolvimento de atividades de pergunta/resposta (KAHOOT, 2017). Essa ferramenta permite ao professor a criação de vários jogos usando o conteúdo da disciplina, criando um ambiente estimulante e motivador propício ao envolvimento ativo dos alunos, bem como permite a avaliação de seu desempenho (SANDE; SANDE, 2018; HOLGUÍN et al., 2014).

A plataforma virtual Kahoot! disponibiliza quatro tipos de atividade – *Quiz*, *Survey*, *Discussion* e *Jumble*, que funcionam com questões de escolha múltipla e que podem ser respondidas de forma individual ou por equipes (KAHOOT, 2017). A atividade *Quiz* permite, fazer uma avaliação em tempo real sobre o conhecimento dos alunos, criando um ranking de pontuações de acordo com a correção e rapidez das respostas (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017).

Na sala de aula, as perguntas são projetadas com a distribuição das respostas por opções, onde cada aluno visualiza e responde no seu dispositivo a alternativa correta (CORREA; SANTOS, 2017). Dellos (2015) relata que sua experiência com o Kahoot em sala de aula tem sido bastante satisfatória, como o maior aprimoramento e engajamento dos alunos e melhora do processo de aprendizagem. Diante disto, objetivou-se com este estudo relatar a experiência da utilização do aplicativo Kahoot! como estratégia de avaliação e ensino-aprendizagem em Enfermagem.

2 | METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência. A ideia de realizar o presente trabalho surgiu a partir das experiências vivenciadas pela primeira autora durante a realização do Estágio Docência Orientado do Mestrado Acadêmico de Enfermagem na disciplina “Doenças Transmissíveis” do Curso de em Enfermagem da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), que contou com o uso e aplicação

de diversas metodologias ativas no desenvolvimento de seu conteúdo programático, dentre elas o aplicativo online Kahoot!!.

Este estudo é resultado de uma atividade teórico-prática proposta pela disciplina que utilizou o *quiz* online como recurso didático para avaliação do conteúdo referente às aulas de “Precaução padrão e precauções baseadas na transmissão” e “Assistência de enfermagem ao paciente portador de leishmaniose tegumentar americana”.

A experiência foi realizada no mês de março de 2019 com participação de 32 discentes sob supervisão da professora responsável da disciplina. Os alunos participaram das aulas expositivas-dialogadas e ao término da atividade utilizaram o aplicativo Kahoot! para testes de conhecimentos sobre o conteúdo abordado.

Os dados foram coletados por meio de observação direta e participante e a partir de discussão em grupo realizada antes, durante e após a atividade. A análise dos dados ocorreu por meio da descrição das etapas de construção e aplicação do jogo e discussão dos achados encontrados.

3 | DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

3.1 A criação do jogo

A primeira etapa consistiu em preparar o quiz online utilizando o site <https://kahoot.com/> para avaliação do conteúdo assimilado pelos alunos referente às aulas “Precaução padrão e precauções baseadas na transmissão” e “Assistência de enfermagem ao paciente portador de leishmaniose tegumentar americana” da disciplina de “Doenças Transmissíveis, ministrados para a turma do 5º período de Enfermagem da Universidade Federal do Maranhão.

Inicialmente realizou-se o cadastro da professora conforme as instruções do site. Em seguida selecionou-se a modalidade “*quiz*” do kahoot e seguiu-se as instruções de preenchimento do site para a criação *quiz*, conforme observado na figura 1. A criação do teste é relativamente fácil, apesar de todo o site estar na língua inglesa, entretanto dispõe de mecanismos didáticos como vídeos e notas explicativas a fim de tirar possíveis dúvidas que possam surgir durante a elaboração do quiz.

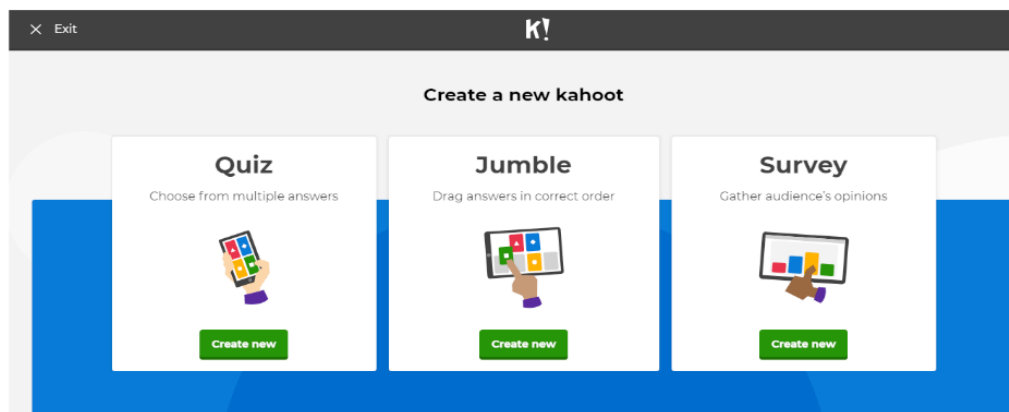


Figura 1: Tela do aplicativo Kahoot! para criação de novo game “quiz”

Fonte: Elaboração própria (2019), a partir do aplicativo Kahoot!

O teste foi intitulado “Teste seus conhecimentos em DT”. O *quiz* foi criado com 20 questões de múltipla escolha (com 3 alternativas incorretas e uma correta) sobre o conteúdo das duas aulas ministradas na disciplina e envolvendo tópicos como: precaução padrão e baseadas na transmissão, transição epidemiológica do perfil de saúde, doença infecciosa, doenças transmissíveis, processo infeccioso, cadeia de transmissão, vias de transmissão (contato, gotículas e aerossóis), veículo comum, vetores, sistema de precaução, precaução padrão, precaução por contato, precaução por gotículas, precaução por aerossóis, leishmaniose tegumentar americana (LTA), ciclo biológico e epidemiologia da doença, formas clínicas, manifestações clínicas, complicações, diagnóstico e tratamento da doença, vigilância epidemiológica, assistência de enfermagem ao paciente com LTA, aplicação do processo de enfermagem e plano de cuidados.

Nas 20 questões criadas foram inseridas 12 figuras, retiradas do site “*google imagens*” e na própria plataforma Kahoot!, algumas dessas imagens se repetiam nas questões. Na criação do jogo também foi definido o tempo para a resposta de cada questão, sendo selecionado tempo de 20 segundos para todas as questões.

Cabe destacar que durante a elaboração do quiz, foram identificadas algumas vantagens e desvantagens. Dentre as vantagens, destacam-se: realização de atividade avaliativa dinâmica com correção automática que utiliza de recursos visuais, sonoros e atrativos para o discente que possibilita feedback imediato do desempenho do aluno e mecanismo provedor de discussão em grupo em torno das respostas dadas pelos alunos, favorecendo a assimilação e apreensão do conteúdo estudado. Dentre as desvantagens: número limitados de caracteres para formulação das questões e alternativas e, impossibilidade de colocar imagens nas respostas das questões.

3.2 Aplicação do Jogo

O quiz online foi criado previamente, fora da sala de aula, pelo professor. No

dia da realização, após o término da segunda aula, a fim de testar os conhecimentos adquiridos pelos alunos, foi disponibilizado o link com respectivo código de acesso ao jogo. Foi acordado com os alunos que o jogo seria aplicado individualmente e que seriam premiados os três primeiros colocados no ranking do Kahoot!. Todos os alunos acessaram o aplicativo via smartphone conectados à rede de internet da instituição de ensino.

Um ponto a ser destacado refere-se à qualidade do sinal de internet, que interfere diretamente na conexão do jogo. Em alguns momentos o sinal de internet ficava fraco e alguns participantes eram desconectados, perdendo sua classificação no jogo, uma vez que é possível entrar novamente, entretanto, o acesso é feito como novo usuário e a pontuação não é acumulada.

Para acessar o quiz, os alunos não demonstraram dificuldade, visto que, outro jogo da mesma modalidade já havia sido aplicado por outra professora, estando os mesmos familiarizados com a plataforma do aplicativo e sua metodologia. Trinta e dois alunos estavam presentes no dia da atividade. O quiz foi aplicado no modo “Classic: player vs player”, ou seja, individualmente. Cada aluno escolheu um apelido (nickname) para sua identificação no ranking, que fica disponível na tela após cada questão sendo visualizado por todos.

Após o “start” do professor inicia-se o quiz com a aparição de quatro telas para cada pergunta: a primeira tela apresenta a questão, a segunda tela a questão, as opções de respostas e a contagem regressiva do tempo (figura 2) e a quarta tela apresenta os resultados parciais do teste, com o ranking dos alunos até o presente momento.



Figura 2: Tela do aplicativo Kahoot! com apresentação de pergunta do quiz.

Fonte: Elaboração própria (2019), a partir do aplicativo Kahoot!

Após a última pergunta, é apresentado o ranking final com a classificação dos três primeiros colocados, sendo possível ao final do teste ter acesso ao feedback e ao progresso dos outros alunos em forma gráfica disponibilizado no aplicativo.

Observou-se durante a realização do quiz que os alunos demonstraram interesse e motivação ao tomar decisões rápidas para responder as questões e se

socializaram de tal maneira que nenhum deles permaneceu estático ou ausente no jogo. Observou-se a criação de um clima de competitividade, colaboração e diversão na turma permitindo de forma lúdica a construção de seu próprio conhecimento.

A avaliação final realizada pelo aplicativo, ajudou o professor a identificar dentre os tópicos abordados nas questões quais conceitos os alunos dominaram, assim como as que mais tiveram dificuldades, identificando também as competências e habilidades alcançadas. Ao término do quiz, os três primeiros colocados receberam um brinde simbólico como forma de estímulo à competitividade e pelo bom desempenho apresentado.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciou-se que a ferramenta Kahoot! contribui para gamificação em sala de aula consistindo em uma estratégia de aprendizagem ativa, por favorecer a participação e integração dos alunos nas aulas. Como instrumento avaliativo a ferramenta mostrou-se bastante efetiva possibilitando a aplicação dos conceitos estudados em sala de aula com feedback imediato e construção de conhecimento colaborativo a partir de um processo de ensino-aprendizagem dinâmico e divertido.

Observou-se um bom desempenho geral da turma quanto aos resultados do quiz, sendo a experiência considerada positiva pelos alunos que demonstraram interesse em continuar utilizando a ferramenta Kahoot! durante a disciplina. Os achados apontam para a importância da utilização das TIC no processo de ensino-aprendizagem como forma de enriquecer a assimilação do conhecimento e favorecer uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **O Aplicativo Kahoot na Educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real**. Challenges: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds, 2017, p. 1587-1602. Disponível em: <https://www.academia.edu/33665451/o_aplicativo_kahoot_na_educacao_c3%87%c3%83o_verificando_os_conhecimentos_dos_alunos_em_tempo_real>. Acesso em: 02 mai. 2019

COIL, D. A. ETTINGER, C. L.; EISEN, J. A. **Gut Check: The evolution of an educational board game**. PLOS Biology. v. 15, n. 4, e2001984, 2017. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosbiology/article?id=10.1371/journal.pbio.2001984>>. Acesso em: 03 mai. 2019

CORREA, M.; SANTOS, R. **A aprendizagem baseada em jogos online: uma experiência de uso do Kahoot! na formação de professores**. Disponível em: <https://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/2433/1/siie-cied_2017_artigo%20nas%20atas%20pt.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2019

DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning**. In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. v. 12, n. 4. 2015. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?>>. Acesso em: 02 mai. 2019

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Revista Renote, v. 11, n. 1, p. 1-11, 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 02. mai. 2019

HOLGUÍN, E. P. et al. **Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers**. In: XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar. Universidad Europea de Madrid, 2014. Disponível em: <<https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/3603>>. Acesso em: 02 mai. 2019

KAHOOT. **What is Kahoot!?** Disponível em: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Acesso em: 03 mai. 2019.

MARQUES, M. C. D.; GOMES, J. P. B. A.; GOMES, A. J. A. **A integração das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no ambiente escolar**. Revista Científica FaSaR. v. 1, n. 1, p. 1-25, 2017. Disponível em: <<https://www.fasar.com.br/revista/index.php/agora/article/download/21/19/>>. Acesso em: 04 mai. 2019

MELO, C. A. et al. **Utilização do software Kahoot! no ensino da matemática: um relato de experiência**. In: Anais do III COLBEDUCA – Colóquio Luso-brasileiro de Educação. Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2017, p. 1-3. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/colbeduca/article/view/10599/0>>. Acesso em: 01 mai. 2019

SALES, G. L. et al. **Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente**. Conex. Ci. e Tecnol., v. 11, n. 2, p. 45 - 52, 2017. Disponível em: <<http://conexoes.ifce.edu.br/index.php/conexoes/article/view/1181>>. Acesso em: 03 mai. 2019

SANDE, D; SANDE, D. **Uso do Kahoot! como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial**. Holos, v. 34, n. 1, p. 170-179, 2018. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/download/6300/pdf>>. Acesso em: 01 mai. 2019

SANTOS, G. K. V.; CALDAS, R. L. **Uso de jogo quiz on-line como ferramenta motivadora na resolução de questões de física**. In: Anais da IV Semana das Licenciaturas: Ensinar e aprender, desse desassossego. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. Essentia Editora: 2016, p. 1-31. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/semanadaslicenciaturas/article/view/7870/5476>>. Acesso em: 05 mai. 2019

SILVA, J. B. **O contributo das tecnologias digitais para o ensino híbrido: o rompimento das fronteiras espaço-temporais historicamente estabelecidas e suas implicações no ensino**. ARTEFACTUM - Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia, v. 15, n. 2, 2017. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1531>>. Acesso em: 02 mai. 2019

SILVA, J. B. et al. **Mudança Conceitual em Óptica Geométrica Facilitada Pelo Uso de TDIC**. In: Workshop de Informática na Escola, 21, 2015, Maceió. Anais... Porto Alegre: SBC, 2015, p. 1-17. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5060>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

SILVA, J. S. et al. **Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot! para gamificar a sala de aula**. Revista Thema. v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018. Disponível em: <<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/download/838/791>>. Acesso em: 01 mai. 2019

SIMÕES, J. et al. **Crianças e Meios Digitais Móveis em Portugal: Resultados Nacionais do Projeto Net Children Go Mobile**. Lisboa: FCT e CESNOVA. 2014. Disponível em: <http://netchildrengomobile.eu/ncgm/wpcontent/uploads/2013/07/ncgm_pt_relatorio1.pdf>. Acesso em: 04 mai. 2019

VARGAS, D.; AHLERT, E. M. **O processo de aprendizagem e a avaliação através de quiz**. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>>. Acesso em: 04 mai. 2019.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alunos 4, 5, 6, 7, 9, 11, 20, 22, 23, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 107, 108, 109, 111, 112, 114, 117, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 174, 175, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225

Aparelhos móveis 142, 143, 144, 147, 152

Aprendizado autorregulado 129

Aprendizagem 3, 4, 6, 16, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 101, 102, 104, 106, 108, 110, 111, 112, 113, 118, 123, 125, 126, 128, 130, 131, 132, 139, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 161, 162, 163, 165, 168, 172, 173, 174, 176, 177, 182, 183, 184, 185, 187, 188, 189, 191, 194, 195, 196, 198, 203, 204, 205, 206, 207, 210, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 221, 222, 223, 224, 225, 226

Aprendizagem ativa 43, 76, 77, 83, 226

Arduíno 125, 126, 127, 128

Avaliação 6, 13, 28, 32, 37, 62, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 84, 88, 114, 121, 122, 130, 158, 159, 165, 169, 170, 171, 189, 210, 212, 214, 215, 216, 217, 218, 220, 221, 222, 223

Avançar 55, 90, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 144, 146

B

Blended 125, 126

C

Chatbot 129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 141

Cibercultura 10, 12, 14, 85, 87, 90, 91, 95, 105, 113, 114, 115

Comunicação 3, 6, 7, 31, 32, 33, 36, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 55, 58, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 74, 75, 77, 84, 85, 88, 90, 92, 93, 96, 105, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 120, 127, 130, 134, 144, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 158, 161, 164, 167, 169, 173, 178, 191, 196, 206, 211, 226

E

Educação aberta 116, 117, 118, 119, 120, 123, 124

EJA 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 199, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 213, 214, 221, 222, 223, 224, 225

Empatia 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26

Enfermagem 76, 77, 79, 80, 81, 174

Ensinar e aprender na cibercultura 85

Ensino 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 13, 14, 16, 24, 27, 29, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 82, 83, 84, 87, 89, 90, 91, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 117, 118, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 139, 140, 143, 144, 146, 147, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 220, 221, 222, 223, 224, 225

Ensino de Estatística 155, 157, 163

Ensino e aprendizagem 40, 42, 43, 44, 47, 48, 52, 57, 58, 61, 79, 90, 104, 106, 108, 110, 111, 112, 147, 149, 155, 156, 157, 161, 163, 172, 176, 185, 206, 225

Escola 13, 14, 15, 20, 40, 41, 44, 46, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 66, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 78, 84, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 100, 101, 103, 105, 112, 113, 115, 128, 130, 140, 143, 144, 146, 147, 148, 151, 152, 153, 170, 173, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 189, 191, 193, 195, 196, 207, 208, 209, 214, 222, 223, 226

F

Ferramenta Digital 97

G

Geografia 41, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 199, 200, 201

I

Identidade Cultura 190

Inglês 16, 18, 41, 45, 47, 48, 49, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 62, 129, 130, 133, 136, 140

Interculturalidade 63, 67, 70, 71, 74

J

Jogos Virtuais 15, 22, 24, 25

Jovens e Adultos 15, 22, 103, 153, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 200, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 209, 210, 213, 214, 225, 226

L

Licenças 116, 117, 118, 119, 120, 124

Língua Espanhola 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75

Língua Inglesa 40, 41, 44, 45, 46, 47, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 80, 130, 133, 134, 136, 139

M

Metodologia 2, 5, 6, 7, 8, 14, 22, 27, 29, 36, 63, 65, 66, 69, 75, 77, 78, 79, 82, 89, 95, 98, 106, 126, 132, 140, 159, 168, 169, 176, 190, 192, 204, 206, 214

Mídias digitais 116, 117, 123, 124

Modalidade de Ensino 29, 175, 177, 178, 179, 181, 185, 187

Multidisciplinaridade 125

Multimeios 7, 125, 128

N

Novas Tecnologias 3, 45, 46, 48, 50, 51, 52, 58, 59, 60, 61, 66, 71, 86, 87, 93, 95, 96, 109, 111, 126, 142, 143, 144, 146, 150, 153, 154, 176, 220, 224

O

Oficinas 116, 165, 169

P

Percepções 104, 112

Produção textual 165, 166, 170

Professor 3, 4, 5, 6, 10, 13, 14, 16, 20, 24, 25, 32, 37, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 99, 100, 101, 102, 104, 106, 107, 110, 111, 113, 114, 117, 132, 139, 146, 147, 148, 151, 155, 156, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 168, 169, 170, 175, 177, 182, 183, 184, 185, 187, 188, 189, 194, 198, 199, 200, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 211, 212, 213, 215, 216, 217, 219, 220, 221, 223, 224, 225, 226, 227

Professores 22, 29, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 45, 46, 47, 52, 53, 54, 56, 57, 59, 62, 63, 65, 66, 69, 72, 73, 74, 75, 78, 83, 85, 86, 87, 88, 90, 92, 93, 102, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 117, 130, 132, 133, 134, 142, 143, 147, 150, 153, 154, 157, 161, 163, 164, 183, 185, 202, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 214, 224

Projetos 3, 92, 102, 110, 127, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 201, 208

R

REAs 116, 118, 119, 120, 121, 123, 124

Relações Interpessoais 15, 16, 22, 24, 25, 146, 178

S

Sequência didática 1, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 172

Sustentabilidade 15, 20, 21, 24

T

Tecnologia 22, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 51, 52, 57, 58, 60, 61, 65, 66, 71, 75, 84, 87, 89, 90, 91, 92, 102, 104, 110, 111, 114, 115, 116, 117, 118, 123, 126, 129, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 156, 157, 158, 164, 194, 210, 211, 212, 221, 223, 225

Tecnologias 3, 4, 13, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 71, 76, 77, 78, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 101, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 126, 128, 130, 131, 132, 133, 135, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 176, 178, 220, 224

Tecnologias Digitais 76, 78, 84, 85, 88, 91, 93, 101, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111,
112, 113, 114, 115, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164
Território 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201
TIC 63, 64, 65, 66, 69, 71, 75, 77, 78, 83, 106, 108, 109, 113, 114

V

Verbete 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173

Virtualidade 85

 **Atena**
Editora

2 0 2 0