

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
(Organizador)

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
(Organizador)

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremona

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2021 Os autores

Copyright da edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. 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.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

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. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Estímulo à transformação da educação através da pesquisa acadêmica

Diagramação: Maria Alice Pinheiro
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizador: Américo Junior Nunes da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E81 Estímulo à transformação da educação através da pesquisa acadêmica / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-561-4

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.614210510>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access, desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

Fomos surpreendidos, em 2020, por uma pandemia: a do novo coronavírus. O distanciamento social, reconhecida como importante medida para barrar o avanço do contágio, fez as escolas e universidades suspenderem as suas atividades presenciais e repensarem estratégias que aproximassem a comunidade escolar. E é nesse momento histórico, o de assumir a virtualidade como uma dessas medidas, considerando-se as angústias e incertezas típicas do contexto pandêmico, que os/as autores/as deste livro intitulado **“Estimulo à transformação da Educação através da pesquisa acadêmica”** reúnem os resultados de suas pesquisas e experiências e problematizam sobre inúmeras questões que os/as [e nos] desafiam.

Como evidenciou Daniel Cara em uma fala a mesa *“Educação: desafios do nosso tempo”* no Congresso Virtual UFBA, em maio de 2020, o contexto pandêmico tem sido “tempestade perfeita” para alimentar uma crise que já existia. A baixa aprendizagem dos estudantes, a desvalorização docente, as péssimas condições das escolas brasileiras, os inúmeros ataques a Educação, Ciências e Tecnologias, os diminutos recursos destinados, a ausência de políticas públicas, são alguns dos pontos que caracterizam essa crise. A pandemia, ainda segundo ele, só escancarou o quanto a Educação no Brasil ainda reproduz desigualdades.

Nesse ínterim, faz-se pertinente colocar no centro das discussões as diferentes questões educacionais, sobretudo aquelas que nascem das diversas problemáticas que circunscrevem o nosso cotidiano. O cenário político de descuido e destrato com as questões educacionais, vivenciado recentemente, nos alerta para a necessidade de criação de espaços de resistência. É importante que as inúmeras problemáticas que circunscrevem a Educação, historicamente, sejam postas e discutidas. Precisamos nos permitir ser ouvidos e a criação de canais de comunicação, como este livro, aproxima a comunidade das diversas ações que são vivenciadas no interior da escola e da universidade. Portanto, os diversos capítulos que compõem este livro tornam-se um espaço oportuno para o repensar do campo educacional, considerando os diversos elementos e fatores que os inter cruzam.

Este livro reúne um conjunto de textos, originados de autores/as de diferentes estados brasileiros e países, e que tem na Educação sua temática central, perpassando por questões de Gestão e Políticas Educacionais, Processos de Letramento Acadêmico, Ensino de Ciências e Matemática, Metodologias Ativas, Educação à Distância, Tecnologias, Ludicidade, Educação Inclusiva, Deficiências etc. Direcionar e ampliar o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas educacionais postos pela contemporaneidade é um desafio, aceito por muitos/as professores/as pesquisadores/as, como os/as que compõem esta obra.

Os/As autores/as que constroem essa obra são estudantes, professores/as pesquisadores/as, especialistas, mestres/as ou doutores/as e que, muitos/as, partindo

de sua práxis, buscam novos olhares a problemáticas cotidianas que os mobilizam. Esse movimento de socializar uma pesquisa ou experiência cria um movimento pendular que, pela mobilização dos/as autores/as e discussões por eles/as empreendidas, mobilizam-se também os/as leitores/as e os/as incentivam a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e a todas uma produtiva e lúdica leitura!

Américo Junior Nunes da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

DISLEXIA NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO DAS PESQUISAS REALIZADAS ENTRE OS ANOS DE 2009 A 2019 NO BRASIL

Daiane Patrícia Pereira

Ana Flavia Hansel

Marcelo Naputanor

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105101>

CAPÍTULO 2..... 17

UMA EXPERIÊNCIA DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO À EDUCAÇÃO TÉCNICO PROFISSIONALIZANTE NA REDE PÚBLICA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Elimeire Alves de Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105102>

CAPÍTULO 3..... 24

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DE ALUNOS DO 4º AO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA PANDEMIA DO CORONAVÍRUS

Fábio Brum

Felipe Claro Gonçalves

Joana Maria da Costa Lima

Roseli de Freitas Lima

Flavia Matheus de Avellar Kakumu

Jaqueline Ferreira Lima Granadeiro

Alessio Kelly Sant' Ana

Elizabeth Aragão do Amparo

Marcos Júnior Guimarães Alves

Suzi Aparecida Pizette de Carvalho Silva

Claudia Mattos Raybolt

Magda Elaine Sayão Capute

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105103>

CAPÍTULO 4..... 37

UM OLHAR SOBRE A FORMAÇÃO E MOBILIZAÇÃO DOS SABERES DOCENTES DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Ana Paula da Silva

Amanda Micheline Amador de Lucena

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105104>

CAPÍTULO 5..... 49

A LINGUAGEM DA VIDA NA ESCOLA E A LINGUAGEM DA ESCOLA DA VIDA

Francisco Marquelino Santana

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105105>

CAPÍTULO 6	57
TEORIAS DE DESENVOLVIMENTO DAS APRENDIZAGENS: REFLEXÕES E PERSPECTIVAS	
Anna Claudia Perin Vidigal Marlene Betzel Luxinger	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105106	
CAPÍTULO 7	67
SAÚDE MENTAL E RAINY DAY: CONSIDERAÇÕES DA ALTERIDADE, EXPERIÊNCIA E IMERSÃO EM JOGO DIGITAL	
Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105107	
CAPÍTULO 8	80
OTIMIZAÇÃO DA AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL DO INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE UTILIZANDO FERRAMENTAS DA ESTATÍSTICA	
Leopoldo Ramos de Oliveira Kelly Cristina Barbosa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105108	
CAPÍTULO 9	88
POTENCIALIZANDO EL MÉTODO SOCIALIZADO EN LA CAPACIDAD CRÍTICA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR	
Flor de María Sánchez Aguirre David Saúl Cuellar Juarez	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105109	
CAPÍTULO 10	102
A UTILIZAÇÃO DAS TICS COMO FERRAMENTAS DE PERPETUAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA	
Isabella de Gregório dos Santos Anderson Luiz de Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051010	
CAPÍTULO 11	111
A INCLUSÃO DE PESSOAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NO ACRE: UMA ANÁLISE DA LEGISLAÇÃO ESTADUAL E DO MUNICÍPIO DE RIO BRANCO	
Cássia Andréia de Souza Lima Cledir de Araújo Amaral	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051011	
CAPÍTULO 12	125
EDUCAÇÃO EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES: UM ESTUDO BASEADO NO PROJETO CAMP MANGUEIRA-RIO DE JANEIRO	
Romero de Albuquerque Maranhão Norberto Stori	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051012	

CAPÍTULO 13.....	135
SHOW DAS CIÊNCIAS (FÍSICA – MATEMÁTICA – QUÍMICA) COM KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM	
Gleber Glaucio do Nascimento Soares da Silva	
Alana Priscila Lima de Oliveira	
Cristiane de Castro Laranjeira Rocha	
Micheline de Castro Laranjeira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051013	
CAPÍTULO 14.....	146
GESTÃO E ARTE OU GESTÃO CULTURAL: UMA ANÁLISE CRÍTICA DA FORMAÇÃO NO BRASIL	
Romero de Albuquerque Maranhão	
Norberto Stori	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051014	
CAPÍTULO 15.....	156
A EXPERIÊNCIA DO CLUBE DE LEITURA: CONTRIBUIÇÕES PARA O LETRAMENTO ACADÊMICO	
Keila Andrade Haiashida	
Erislândia Gomes da Silva	
Géssica Rocha da Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051015	
CAPÍTULO 16.....	166
O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
Carlos Alberto da Silva Mello	
Fernanda Emanuela Ferreira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051016	
CAPÍTULO 17.....	174
AUTISMO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATOS DE UMA EXPERIÊNCIA COM UMA CRIANÇA AUTISTA	
Alicia Karenn de Souza Oliveira	
Alan Bizerra Martins	
Silvana de Sousa Lourinho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051017	
CAPÍTULO 18.....	180
GRUPO REFLEXIVO DE HOMENS: REPERCUSSÕES NA REINCIDÊNCIA DOS CASOS DE VIOLÊNCIA CONTRA MULHER E A SUBJETIVIDADE DAS MASCULINIDADES	
Luís Antonio Bitante Fenandes	
Jamile Moreira Kassem	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051018	

CAPÍTULO 19.....	192
“PROJETO PLANTANDO VIDAS”	
Camilo Rodrigues da Costa Neto	
Dalila Cisneiro Lopes	
Gabriel Agoado	
Guilherme Nogueira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051019	
CAPÍTULO 20.....	202
HORTELÃ: POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM POR MEIO DO CHEMSKETCH	
Luzinete de Souza Oliveira	
Solange Aparecida Bolsanelo Merlo	
Camila Bruschi Tonon	
Leonardo Teixeira Alves Gusmão	
Manuella Villar Amado	
Vilma Reis Terra	
Anderson José Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051020	
SOBRE O ORGANIZADOR.....	214
ÍNDICE REMISSIVO.....	215

SHOW DAS CIÊNCIAS (FÍSICA – MATEMÁTICA – QUÍMICA) COM KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Data de aceite: 21/09/2021

Data da submissão: 17/07/2021

Gleber Glaucio do Nascimento Soares da Silva

Estudante de Mestrado do PPGEICM/
Universidade Federal de Alagoas
São Miguel dos Campos/AL
<http://lattes.cnpq.br/0672288022226306>

Alana Priscila Lima de Oliveira

Mestra pelo PPGEICM/ Universidade Federal
de Alagoas
São Miguel dos Campos/AL
<http://lattes.cnpq.br/9907444203514549>

Cristiane de Castro Laranjeira Rocha

Mestra Universidade Federal de Alagoas
<http://lattes.cnpq.br/1291902857272067>

Micheline de Castro Laranjeira

Especialista pela Universidade Federal de
Alagoas
<http://lattes.cnpq.br/5542091542710126>

RESUMO: Os artefatos digitais estão sendo utilizados como instrumento no desenvolvimento do ensino e aprendizagem, a fim de melhorar o engajamento e a motivação dos estudantes. Neste artigo, relatamos os resultados da aplicação da plataforma Kahoot!, em uma escola pública do Ensino Médio na modalidade da Educação de Jovens e Adultos, com turmas dos 4º períodos que correspondem ao 3ª série do Ensino Médio, para verificar a eficácia da plataforma em envolver

os estudantes em uma atividade avaliativa nas áreas de conhecimento: Física, Matemática e Química intitulado Show das Ciências, com o objetivo de identificar o aplicativo Kahoot! como instrumento de ensino e aprendizagem e fazer uma apresentação de uma experiência empírica no qual o Kahoot! foi utilizado nesse processo. Também exploramos as opiniões dos estudantes utilizando uma avaliação sobre o uso da plataforma. Os resultados revelam que na sua maioria a plataforma Kahoot! enriquece a qualidade do aprendizado dos estudantes na sala de aula, com o alcance de um engajamento maior, na motivação e na melhoria da experiência de ensino e aprendizado.

PALAVRAS - CHAVE: Kahoot!, ensino e aprendizagem, artefatos digitais.

SCIENCES SHOW (PHYSICS – MATHEMATICS – CHEMISTRY) WITH KAHOOT! AS A LEARNING TOOL

ABSTRACT: Digital artifacts are being used as a tool in the development of teaching and learning in order to improve student engagement and motivation. In this article, we report the results of the application of the Kahoot! platform, in a public high school in the modality of Youth and Adult Education, with classes from the 4th periods corresponding to the 3rd grade of High School, to verify the effectiveness of the platform in involve students in an assessment activity in the areas of knowledge: Physics, Mathematics and Chemistry entitled Science Show, with the aim of identifying the Kahoot app! as a teaching and learning tool and to present an empirical experience in which

Kahoot! was used in this process. We also explore student opinions using an assessment of the platform's use. The results reveal that most of the Kahoot! enriches the quality of student learning in the classroom, achieving greater engagement, motivation and improvement in the teaching and learning experience.

KEYWORDS: Kahoot!, teaching and learning, digital artifacts.

INTRODUÇÃO

Os artefatos digitais dispositivos móveis têm tido um aumento considerado, tendo uma grande variedade de artefatos digitais como Tablet e Smartphones, disponíveis no mercado. O avanço das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e sua inclusão no cotidiano da escola têm proporcionado às crianças uma nova forma de aprender, como postulado por Papert (1988; 2008). Os estudantes vão à escola com artefatos e que na sua grande maioria utilizam como um equipamento de uso pessoal sem pensar dos benefícios no cunho educativo.

Os estudantes não imaginam um mundo sem esses novos artefatos. A escola, particularmente, os professores terão que repensar o seu papel na forma de ensinar, como também fazer um esforço acrescido de adaptação a esta realidade. A tecnologia não exige apenas o repensar do papel do professor e da forma como ensina, mas também um pensamento de que maneira os estudantes estão aprendendo, o que se caracteriza em um desafio para os professores, já que de um modo geral, as práticas pedagógicas e educativas não estão articuladas ao estilo de vida móvel de professores e alunos em tempos de *App-Learning - aprendizagem por meio de aplicativos* (SANTAELLA, 2016).

Moura (2016, p.86), afirma que os alunos chegam à escola com seus dispositivos móveis, mas a maioria desconhece os benefícios da sua utilização em contexto educativo, porque simplesmente desconhecem que apresentam esta potencialidade. Outros autores como Alves et al., (2018) também corroboram com a ideia de que os dispositivos são usualmente utilizados em suas vidas, mas sem o emprego com finalidades pedagógicas e que esses dispositivos podem favorecer sua “relação com a aprendizagem”.

Na atualidade, o desafio de envolver os estudantes ativamente nas atividades no processo de construção colaborativa de sua aprendizagem, exige do professor uma mudança no seu papel passando a ser um facilitador e usando os artefatos tecnológicos como aliados nos processos de ensino e de aprendizagem.

As vantagens da utilização dos artefatos tecnológicos na inclusão da ação dos professores e no desenvolvimento de sua formação, usando de maneira a ter um diálogo nos processos de ensino e de aprendizagem, tendo o estudante como protagonista e o professor como mediador no mundo do conhecimento. A maioria dos professores enfrenta esse “uso envolvente” (CAMBRA, 2012) do smartphone todos os dias quando verifica que os alunos são facilmente distraídos na sala de aula. Enfrentar esse fato envolve a integração desses dispositivos como outro elemento do ensino.

Por meio dos dispositivos móveis, à continuidade do tempo se soma a continuidade do espaço: a informação é acessível de qualquer lugar. É para essa direção que aponta a evolução dos dispositivos móveis, atestada pelos celulares multifuncionais de última geração, a saber: tornar absolutamente ubíquos e pervasivos o acesso à informação, a comunicação e a aquisição de conhecimento (SANTAELLA, 2010, p.19).

Os artefatos tecnológicos tornaram o acesso à internet cada vez mais fácil, ou seja, de forma ubíqua, tendo assim, várias possibilidades aos usuários e uma delas, a da aprendizagem através destes dispositivos, possibilitando aprender em qualquer ambiente, dando aos professores e estudantes acesso rápido a mais informações (SANTAELLA, 2014; ALVES et al., 2018).

Estes novos artefatos proporcionam uma maneira peculiar de interagir com o mundo, com os conteúdos, com os professores e com outros estudantes, apesar de não existirem dados empíricos suficientes que corroborem com essa afirmação. Esta interação é realizada de forma colaborativa, com o uso de tecnologias conectadas que possibilitam a ubiquidade e a mobilidade, como também o compartilhamento de arquivos de forma mais rápida. (PIMENTEL, 2017, p. 22)

Segundo Pimentel (2017), há uma quebra do conceito espaço-tempo, pois o acesso à informação pode ser realizado em qualquer lugar e de forma síncrona ou assíncrona. A ubiquidade potencializa instituições educacionais para a dimensão educativa, pois as ações de educação e formação são reconfiguradas nestes ambientes, geralmente promotores de interação e interatividade constante.

Segundo Santaella (2010, p. 21), a aprendizagem ubíqua surge como uma forma de complementar as outras formas de aprendizagem, já que novas formas de ensinar não precisam necessariamente apagar as formas que vieram antes. A autora enfatiza ainda que as formas de aprendizagem podem e devem se completar para tornar o processo educativo mais rico.

Com base no exposto, a realização desta pesquisa pretende responder a seguinte indagação: De que forma o Kahoot! contribui no ensino e aprendizagem dos estudantes?

O objetivo principal do artigo é identificar o aplicativo Kahoot! como instrumento de ensino e aprendizagem e fazer uma apresentação de uma experiência empírica no qual o Kahoot! foi utilizado nesse processo, relacionando também a opinião dos participantes sobre a ferramenta utilizada.

Assim, foi realizada uma prática em sala de aula com os componentes curriculares de Física, Matemática e Química em uma escola estadual do ensino médio da educação de jovens e adultos na cidade de São Miguel dos Campos, onde o Kahoot! foi utilizado como avaliação de conhecimento, motivando também mostrar uma experiência didática com o uso desse aplicativo.

O KAHOOT

O Kahoot! é uma aplicação/plataforma disponível na Internet, que permite a criação de atividades educativas e gamificadas com perguntas de múltipla escolha nas quais podem ser adicionados imagens, vídeos, entre outras opções.

Como explicado por Wang (2015), é possível utilizar a plataforma para transformar a sala de aula em um jogo interativo com os alunos, como relatado na citação abaixo:

Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (Wang, 2015, p. 221).

Para jogar, o participante não precisa fazer cadastro e nem fazer download do Kahoot!, a participação do estudante ocorre por meio de artefatos tecnológicos (celulares, tablets, notebooks etc.) com acesso diretamente no site <https://kahoot.it/#/>, digitando-se um número PIN que é disponibilizado pelo professor.

Na plataforma Kahoot! podem ser jogados de várias maneiras e o professor pode utilizar em quatro tipos de atividades: quiz, discussion, jumble e survey:

Os *quizzes* são questionários online de múltipla escolha com respostas imediatas, cujo objetivo é avaliar o estudante de forma rápida e divertida. Essa modalidade permite, ainda, que o professor defina o tempo necessário para o aluno responder cada questão de acordo com o nível de dificuldade da pergunta. A atividade *discussion* normalmente é utilizada em aulas ou em palestras quando o professor quer abordar a percepção do grupo de estudantes a respeito de algum tema, sem a necessidade de interromper a aula. Nesse caso, é introduzida uma única questão com várias opções de resposta, havendo a possibilidade de que mais de uma alternativa esteja correta. A opção *survey* é utilizada para fazer várias questões a respeito de um tema específico e possibilitará que o professor faça a sondagem do perfil de sua turma para obter indícios dos conhecimentos prévios dos alunos a respeito de um dado fenômeno. Ao invés de selecionar uma única alternativa, como acontece no quiz clássico, a modalidade *jumble* possibilita que o professor desafie os alunos a colocarem as respostas na ordem correta. Ou seja, nesta atividade há várias respostas corretas que o aluno deve elencar de acordo com a sua relevância, o que possibilita o desenvolvimento de um raciocínio intuitivo por parte do estudante. (CAVALCANTE; SALES; SILVA; 2018, p.5-6).

O estudo sistematizado consiste em perguntas de múltipla escolha que variam dependendo do tipo de atividade. As respostas são imediatas, pois, assim que todos respondem, a resposta certa é apresentada logo a seguir e os jogadores visualizam em seus respectivos artefatos.

De acordo com Dellos (2015, p. 4),

Os alunos escolhem sua resposta selecionando a opção de cor que

corresponde à opção de cor no quadro. Depois que os alunos fazem suas seleções, a resposta correta é exibida junto com um gráfico que mostra quantos alunos selecionaram cada uma das respostas possíveis. Os pontos são concedidos pela rapidez com que o aluno responde à pergunta e por responder corretamente. Os alunos podem ganhar até 1.000 pontos por pergunta. Os nomes dos cinco melhores artistas são exibidos no quadro, enquanto cada jogador recebe sua classificação em seu próprio dispositivo (Dellos, 2015, p. 4).

Para ter acesso ao Kahoot!, os estudantes precisam utilizar o PIN criado pela própria plataforma, que aparece na tela do professor, no qual onde irá aparecer as perguntas. Todos conectados, devem criar um apelido e/ou nome e clicar “go” e/ou “ok”. Para dá início ao jogo na plataforma o professor, clicando no botão “start” e/ou “começa” na tela principal.

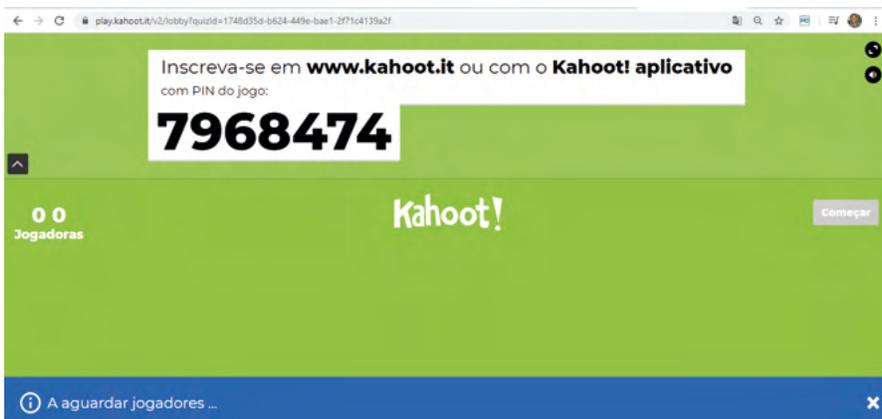


Figura 1 – Página da criação do PIN, imagem obtida por meio da plataforma Kahoot!.

Fonte: <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=1748d35d-b624-449e-bae1-2f71c4139a2f>

Os estudantes visualizam as questões e começam a responder em seus artefatos digitais, selecionando um dos quatro botões (em forma geométrica) de cores diferentes com as possíveis respostas. Cada questão corresponde a uma pontuação e também tem a questão do tempo. Ao tempo que atividade no Kahoot! avança, o aluno passa a ter um *feedback* imediato das questões respondidas estando elas corretas ou não, através do artefato digital a ser utilizado.

No final do *Quiz*, o estudante saberá, em qual colocação ele ficou, seja no 1º lugar ou um dos cinco primeiros lugares. Finalizando a plataforma existe uma avaliação no qual o estudante avaliará a plataforma e si mesmo de acordo com sua aprendizagem e satisfação do Kahoot!. O professor terá acesso aos resultados finais “*Final Results*” com várias escolhas por meio de uma planilha do Excel com respostas dos estudantes.

METODOLOGIA

Utilizamos uma pesquisa qualitativa empírica para este estudo, aplicando o questionário da plataforma Kahoot! No intuito de revelar as percepções e questões relacionadas no contexto do envolvimento, motivação e ensino e aprendizado dos estudantes.

A plataforma Kahoot! foi usada como avaliação das áreas de conhecimentos Física, Matemática e Química do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, com as turmas dos 4.º períodos de uma escola pública estadual. Essa ferramenta foi usada em duas turmas 4º período “A” e 4º período “B” como avaliação final do bimestre. A atividade envolveu um total de 60 alunos das duas turmas. Vale ressaltar que foi utilizado o laboratório de informática da escola que têm dez (10) computadores, com internet, Datashow e notebook. Tendo a aula a duração de uma hora (1h) e foram utilizadas três aulas para a realização da atividade. Foram elaboradas nove (9) questões, sendo três (3) de cada área de conhecimento (Física, Matemática e Química). Para que possam entender o sistema de pontuação colocamos a vista dos alunos a tabela de pontuação por acertos das questões (Tabela 1). O sistema de ranking do Kahoot! não foi utilizado.

SHOW DAS CIÊNCIAS	
TABELA DE PONTUAÇÃO	
QUANTIDADE DE ACERTOS	QUANTIDADE DE PONTOS
1 ACERTO	2,0
2 ACERTOS	3,0
3 ACERTOS	4,0
4 ACERTOS	5,0
5 ACERTOS	6,0
6 ACERTOS	7,0
7 ACERTOS	8,0
8 ACERTOS	9,0
9 ACERTOS	10,0

Tabela 1: Pontuação da atividade por acertos.

Fonte: Autoria própria.

As turmas foram divididas em (dez) 10 grupos, de três alunos. A avaliação foi realizada com conteúdos explanados por cada área de conhecimento em sala de aula, sendo a utilização do Kahoot! na avaliação final, onde o foco estava em tópicos relacionados ao planejamento. Após a aplicação da plataforma, foram aplicadas quatro (4) questões para obtenção da opinião dos alunos acerca da realização da aula e aplicação dos exercícios.

ANÁLISE DOS DADOS

Diante da atividade realizada com as duas turmas observou-se que houve uma maior interação entre os alunos durante o jogo. Os estudantes também demonstraram interesse, maior disposição e animação durante a aula. A curiosidade também ficou aparente, já que era a primeira vez que eles participavam de uma aula com uso de *quiz*. Os alunos foram motivados pelos professores para que após a aula buscassem as respostas para as questões que não tinham acertado durante o jogo, a fim de favorecer o processo de ensino e aprendizagem destes.

Como forma de avaliação, percebeu-se que o uso da plataforma foi bem sucedido, pois os alunos se adequaram bem ao que foi solicitado, corroborando com Sande e Sande (2018) que observaram que os alunos avaliaram de forma positiva o uso do Kahoot! como avaliação, destacando ainda que poderia ser utilizado como substituto da avaliação tradicional.

De acordo com a aplicação da plataforma e as respostas obtidas pelos alunos, foram criados gráficos para apresentar os resultados obtidos acerca da utilização da plataforma. A seguir apresentaremos os dados.

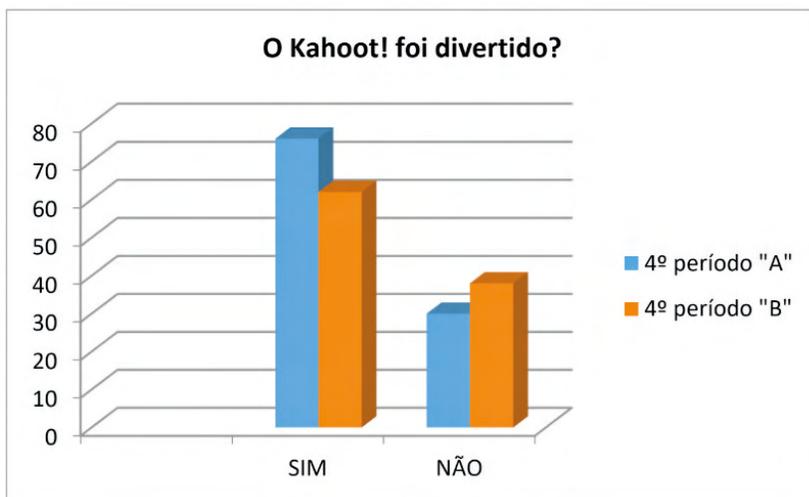


Gráfico 1: Opinião dos alunos sobre o uso da plataforma.

Fonte: Autoria própria.

Sobre o gráfico 1, o 4º período "A" apresentou como resultado que mais 70% dos estudantes consideraram o Kahoot! como uma ferramenta divertida. No 4º período "B" o valor foi de 60%. Isto demonstra que os alunos apresentaram interesse na forma de aplicação da atividade por meio da ferramenta utilizada, o que diversificou a aula e a maneira de trabalhar as questões aplicadas. Faria et al. (2016) obteve resultados semelhantes em suas

pesquisas com uso de gamificação para obtenção de respostas por meio de dispositivos. Sande e Sande (2018) evidenciaram que a “percepção e interesse dos alunos foi positiva” diante do uso da plataforma. Estes estudos comprovam o interesse dos alunos no uso do Kahoot! e que os alunos gostaram de realizar as atividades por meio da plataforma, como observado no presente trabalho.

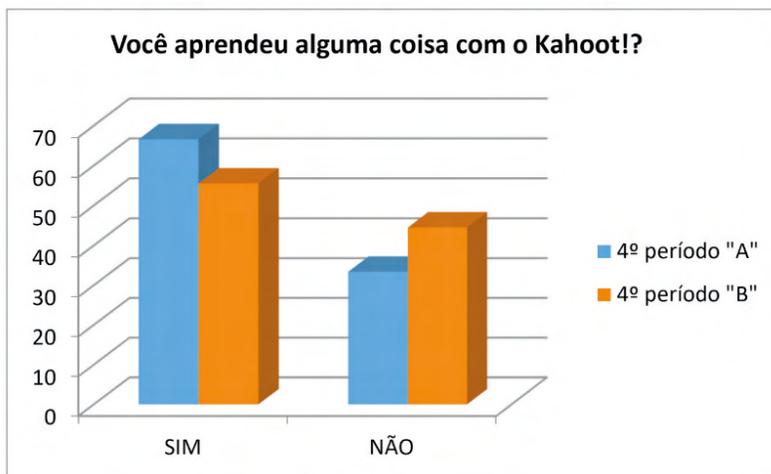


Gráfico 2: Opinião dos alunos sobre a aprendizagem com o uso da plataforma.

Fonte: Autoria própria.

No gráfico 2 foram apresentados dados referentes a aprendizagem dos alunos, o 4º período “A” apresentou como resultado que mais de 60 % consideraram o Kahoot! como uma ferramenta que auxiliou na aprendizagem. No 4º período “B” o valor foi de 53,5%. Os alunos, em sua maioria, entenderam que a ferramenta auxiliou na aprendizagem deles. Dellos (2015) destaca em sua pesquisa a importância do Kahoot! no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, como ele se tornou uma importante ferramenta para educadores e estudantes, trazendo o conhecimento de forma lúdica e divertida por meio da criação de uma competição que promove a aprendizagem. Destaca ainda a importância de encorajar os alunos a utilizar a ferramenta e eles mesmos criarem seus próprios *quizzes*. Entendemos que desta forma os alunos irão se apropriar da tecnologia com relação ao uso da ferramenta, bem como dos conhecimentos necessários para a formulação do *quiz*.

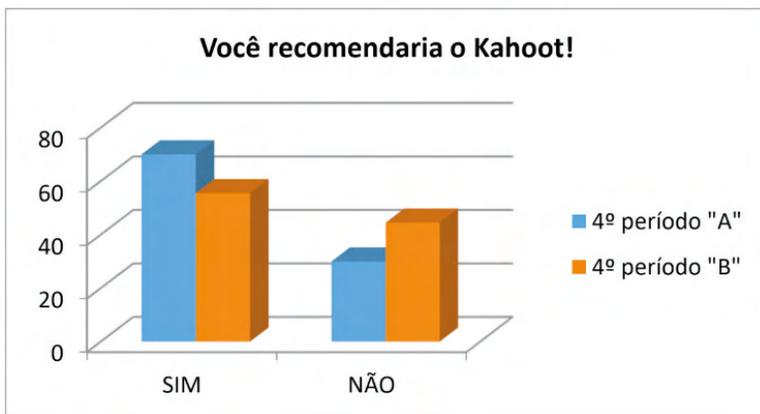


Gráfico 3: Opinião dos alunos sobre a recomendação do uso da plataforma.

Fonte: Autoria própria.

Sobre o gráfico 3, no 4º período "A" mais de 65% recomendariam a utilização do Kahoot! como uma ferramenta educacional. No 4º período "B" o valor foi um pouco mais de 50%. Isto evidencia que a maioria dos alunos do 4º período "A" recomendaria a utilização da ferramenta, enquanto que no 4º período "B" apenas metade dos alunos recomendariam.

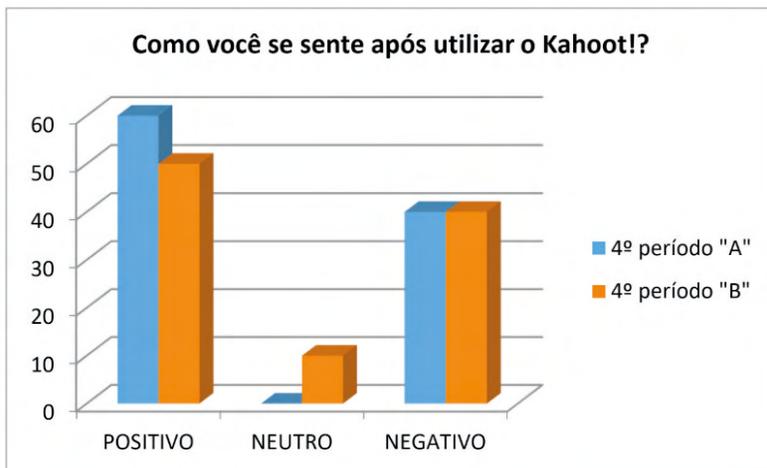


Gráfico 4: Opinião dos alunos sobre como se sentiram ao usar a plataforma.

Fonte: Autoria própria.

Os alunos descreveram a sua percepção com o uso da plataforma (gráfico 4), sendo que no 4º período "A" 58% acharam positiva a utilização do Kahoot! como uma ferramenta educacional, enquanto que 39% consideraram negativa e 3% se manteve neutro. No 4º período "B" o valor foi de 48% de alunos que consideraram positivo, 10% se manteve neutro

e 42% consideraram negativo. As respostas a esse último questionamento trouxeram um ponto de atenção sobre o uso da ferramenta, já que a quantidade de alunos que considerou como negativo foi alto, contrastando, de certa forma, com respostas anteriores. É importante continuar a realizar estudos como este para facilitar o uso das ferramentas e melhorar sua aplicabilidade junto aos alunos. O conhecimento e a novidade sobre a plataforma pode ter trazido certa insegurança aos participantes, o que pode ter gerado esse sentimento negativo quando ao uso da plataforma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do Kahoot! nos proporciona feedbacks imediatos, em especial o uso avaliação final da própria plataforma utilizada neste trabalho, pois apresenta relatórios completos de forma individualizada de cada participação dos grupos que participaram no desenvolvimento do Show das Ciências.

Nessa experiência foi realizada em uma escola pública do Ensino Médio da EJA, envolvendo as áreas de conhecimentos Física, Matemática e Química, envolvendo estudantes dos 4º períodos.

A metodologia utilizada de acordo com os dados obtidos demonstra que o uso do Kahoot! contribui para o engajamento e envolvimento dos estudantes. É uma plataforma que traz segurança, competitividade, envolvimento e diversão, os estudantes podem aumentar sua confiança saindo-se bem no quiz. Os benefícios do aprendizado, aumentando o *feedback* sendo uma ferramenta valiosa dos estudantes em sala de aula.

Os educadores podem usá-lo para fins de avaliação ou desafiar os estudantes a usar métodos de pesquisa para indicar seu próprio questionário sendo recomendado para a utilização de uma prática pedagógica significativa. Como destaca Dellos (2015), é importante que ferramentas como esta sejam disseminadas e o seu uso incentivado por parte dos professores e estudantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, A. L.; PORTO, C. M.; OLIVEIRA, K. E. J. Educação online mediada pelo WhatsApp: mapeando rastros e controvérsias de alunos à luz da teoria atorrede. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 18, n. 56, p. 164-185, jan./mar. 2018. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/viewFile/23547/22657>. Acesso em 20/04/2020.

CAVALCANTE, Artur Araújo; SALES, Gilvandenys Leite; SILVA, João Batista. Tecnologias Digitais no Ensino de Física: Um relato de experiência utilizando Kahoot como ferramenta de avaliação gamificada, **Research, Society and Development**, v. 7, n. 11, p. 1-17. IFCE, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/327973775_Tecnologias_digitais_no_Ensino_de_Fisica_um_relato_de_experiencia_utilizando_o_Kahoot_como_ferramenta_de_avaliacao_gamificada. Acesso em 15/04/2020.

CAMBRA, U. C. "Uso "envolvente" del móvil en jóvenes: propuesta de un modelode análisis". **Estudios sobre el mensaje periodístico**. Vol. 18, núm. especial octubre, págs.: 253-262. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/314590336_Uso_envolvente_del_movil_en_jovenes_propuesta_de_un_modelo_de_analisis. Acesso em 21/04/2020.

DELLOS, Ryan. Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. *Internacional Journal of Instructional Tecnology and Distance Learning*. V. 12, n. 4, Sout Korea, 2015. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.694.5955&rep=rep1&type=pdf#page=53>. Acesso em 25/04/2020.

FARIA, V. P. et al. eQuest: Um Sistema de Resposta para Estudantes Gamificado. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 5, 2016, Uberlândia. Anais.Porto Alegre: SBC, 2016. p. 280-287. Disonível em: < <https://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6939/4813>> Acesso em 30/04/2020.

PAPERT, S. Constructionism: a new opportunity for elementar sciense education: proposal to the National Science Foundation. Massachusetts Institute of Technology, Media Laboratory, Epistemology and Learning Group, Cambridge, Massachusetts, 1986.

PIMENTEL, F. **A aprendizagem das crianças na cultura digital**. 2ª ed. rev. e amp. Maceió: Edufal, 2017.

SANDE, Denise; SANDE, Danilo. USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO DE MICROBIOLOGIA INDUSTRIAL. **HOLOS**, [S.l.], v. 1, p. 170-179, fev. 2018. ISSN 1807-1600. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6300>>. Acesso em: 22 jul. 2020. doi:<https://doi.org/10.15628/holos.2018.6300>.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2014.

SANTAELLA, Lucia. A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? ReCeT: Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 17-22, 2010. Disponível em: < https://gshe.info/a-aprendizagem-ubiqua-substitui-a-educao-formal-revistas-_5a06f3981723dd34f64ce155.html>. Acesso em: 05 mai. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**. São Paulo: Paulus, 2016.

WANG, A. I. The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, v. 82, p. 1-20. 2015. <Disponível em: file:///C:/Users/2%C2%AA%20Gere/Downloads/Wearout_effect_of_game_based_student_response_system.pdf>. Acesso em: 06 de janeiro de 2020.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acre 6, 111, 112, 113, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122
Administração 45, 48, 87, 132, 146, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 155, 165, 169
Alteridade 6, 67, 72, 76, 184
Aprendizagem 3, 7, 8, 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 25, 26, 27, 31, 33, 34, 35, 36, 39, 42, 44, 53, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 77, 78, 88, 89, 110, 112, 119, 126, 129, 130, 133, 135, 136, 137, 139, 141, 142, 145, 161, 163, 164, 166, 168, 169, 172, 174, 175, 176, 177, 197, 198, 201, 202, 205, 208, 209, 210, 211, 212
Aprendizaje Vivencial 88, 91
Argumentación 88, 89, 90
Artefatos Digitais 135, 136, 139
Autismo 7, 111, 112, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 174, 175, 176, 177, 178, 179
Autoavaliação Institucional 80, 81, 86
Avaliação de Ensino Superior 80

C

Capacidad Crítica 6, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 96, 99, 100, 101
Capitalismo 103, 146, 149
Carnaval 125, 126, 128, 134
Chemsketch 8, 202, 203, 204, 208, 209, 210, 211
Cidadania 66, 114, 125, 128, 132, 133, 134, 193, 201
Clube de Leitura 7, 156, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164
Comunicação e Educação 67
Contexto Educacional 5, 1, 3, 14, 205
Covid-19 25, 31, 34, 35, 36, 188
Criança 7, 1, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 58, 59, 61, 62, 65, 78, 112, 113, 123, 174, 175, 176, 177, 178, 179
Cultura 6, 35, 43, 49, 53, 54, 58, 59, 60, 62, 65, 71, 74, 77, 78, 87, 93, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109, 111, 125, 126, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 153, 155, 182, 183, 205, 208, 214

D

Desenvolvimento 6, 2, 3, 4, 7, 10, 12, 15, 16, 19, 20, 21, 26, 34, 35, 37, 40, 43, 45, 47, 51, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 71, 77, 80, 112, 114, 115, 118, 123, 124, 126, 129,

130, 131, 132, 135, 136, 138, 144, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 156, 160, 163, 164, 168, 169, 174, 175, 176, 179, 204, 206, 214

Design Instrucional 7, 166, 167, 168, 169, 172

Diagnóstico 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 73, 113, 115, 118, 120, 122, 123, 124, 156, 159, 160, 161, 176, 212

Dificuldades de leitura 156, 158, 159

Dislexia 5, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Docência 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 167, 214

E

Educação a Distância 7, 67, 166, 167, 172

Educação e Cultura Indígena 102

Educação Profissional 5, 17, 20, 21, 22, 23, 37, 38, 46, 48, 167

Ensaio 36, 107, 134, 146, 148, 149, 153, 165

Ensino 3, 5, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 48, 49, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 71, 79, 80, 81, 82, 88, 110, 114, 119, 120, 124, 125, 131, 133, 135, 136, 137, 140, 141, 142, 144, 145, 146, 148, 149, 150, 153, 154, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 164, 166, 167, 169, 172, 176, 177, 192, 195, 196, 198, 201, 202, 204, 206, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214

Ensino e aprendizagem 39, 42, 133, 135, 137, 141, 142, 166, 202, 208, 209, 210, 211, 212

Ensino Fundamental 5, 8, 13, 16, 24, 25, 27, 79, 114, 177, 201

Ensino Médio 5, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 35, 36, 44, 131, 135, 137, 140, 144, 160, 213

Ensino Técnico Profissionalizante 17

Escola 3, 5, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 42, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 60, 62, 63, 64, 107, 110, 125, 126, 127, 128, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 140, 144, 162, 174, 176, 177, 178, 179, 204, 205, 210, 212, 213

Estatística 6, 80, 83, 87, 147, 149

Estereótipo 102

Experiência 4, 5, 6, 7, 13, 17, 18, 19, 22, 33, 35, 41, 42, 43, 46, 58, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 76, 77, 78, 135, 137, 144, 148, 156, 157, 158, 159, 162, 174, 177, 178, 182, 190

G

Game Studies 67

Grupo Reflexivo de Homens 7, 180, 182, 187, 188, 189

H

Hortelã 8, 202, 203, 206, 207, 208, 210, 212, 213

I

Identidades 102, 180, 183, 189

Imersão 6, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 76, 78

Inclusão Legislação 111

Instituições de Ensino Superior 80, 82

Instituto Federal de Sergipe 6, 80, 81, 83

K

Kahoot! 7, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145

L

Letramento Acadêmico 3, 7, 156

Linguagem 5, 4, 9, 10, 16, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 62, 71, 132, 169, 175, 176, 184, 189

M

Masculinidade 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 188, 189, 191

Método Socializado 6, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 99, 100

P

Pandemia 3, 5, 24, 25, 26, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 64, 65, 162, 188

Pessoa com Deficiência 111, 112, 114, 115, 121, 123

Prática Pedagógica 13, 37, 38, 39, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 144, 159

S

SEE-IFSP 17, 18, 20, 21

Sociedade em rede 102, 106

T

Tecnologia da Informação e Comunicação 102, 103, 104, 105

Teorias de Aprendizagem 66

V

Vida 5, 1, 3, 5, 8, 9, 11, 13, 15, 30, 32, 33, 34, 41, 43, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 60, 67, 68, 72, 73, 74, 77, 91, 93, 94, 100, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 118, 122, 125, 126, 128, 129, 131, 136, 148, 159, 163, 175, 176, 182, 183, 185, 193, 194, 195, 196, 203, 204, 205, 206

Violência contra mulher 7, 180

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA



www.atenaeditora.com.br



contato@atenaeditora.com.br



[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)



www.facebook.com/atenaeditora.com.br

 **Atena**
Editora

Ano 2021