



MÉTODOS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS:

estudos, reflexões e perspectivas

Marcos Pereira dos Santos
(Organizador)

Direção Editorial

Prof.º Dr. Adriano Mesquita Soares

Executiva de Negócios

Ana Lucia Ribeiro Soares

Organizador

Prof.º Dr. Marcos Pereira dos Santos

Produção Editorial

AYA Editora

Capa

AYA Editora

Imagens de Capa

br.freepik.com

Revisão

Os Autores

Área do Conhecimento

Ciências Humanas

Conselho Editorial

Prof.º Dr. Aknaton Toczec Souza
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Andreia Antunes da Luz
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. Carlos López Noriega
Universidade São Judas Tadeu e Lab. Biomecatrônica -
Poli - USP
Prof.º Me. Clécio Danilo Dias da Silva
Centro Universitário FACEX
Prof.ª Dr.ª Daiane Maria De Genaro Chiroli
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Déborah Aparecida Souza dos Reis
Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof.ª Dr.ª Eliana Leal Ferreira Hellvig
Universidade Federal do Paraná
Prof.º Dr. Gilberto Zammar
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Ingridi Vargas Bortolaso
Universidade de Santa Cruz do Sul
Prof.ª Ma. Jaqueline Fonseca Rodrigues
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. João Luiz Kovaleski
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.º Me. Jorge Soistak
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Me. José Henrique de Goes
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Leozenir Mendes Betim
Faculdade Sagrada Família e Centro de Ensino
Superior dos Campos Gerais
Prof.ª Ma. Lucimara Glap
Faculdade Santana

Prof.º Dr. Luiz Flávio Arreguy Maia-Filho
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Prof.º Me. Luiz Henrique Domingues
Universidade Norte do Paraná
Prof.º Dr. Marcos Pereira dos Santos
Faculdade Rachel de Queiroz
Prof.º Me. Myller Augusto Santos Gomes
Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof.ª Dr.ª Pauline Balabuch
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Me. Pedro Fauth Manhães Miranda
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Regina Negri Pagani
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.º Dr. Ricardo dos Santos Pereira
Instituto Federal do Acre
Prof.ª Ma. Rosângela de França Bail
Centro de Ensino Superior dos Campos Gerais
Prof.º Dr. Rudy de Barros Ahrens
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares
Universidade Federal do Piauí
Prof.ª Ma. Sílvia Apª Medeiros Rodrigues
Faculdade Sagrada Família
Prof.ª Dr.ª Sílvia Gaia
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Sueli de Fátima de Oliveira Miranda Santos
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Thaisa Rodrigues
Instituto Federal de Santa Catarina

© 2021 - **AYA Editora** - O conteúdo deste Livro foi enviado pelos autores para publicação de acesso aberto, sob os termos e condições da Licença de Atribuição Creative Commons 4.0 Internacional (**CC BY 4.0**). As ilustrações e demais informações contidas desta obra são integralmente de responsabilidade de seus autores.

M9399 Métodos e práticas pedagógicas: estudos, reflexões e perspectivas.
/ Marcos Pereira dos Santos (org.). -- Ponta Grossa: Aya, 2021. 195 p. –
ISBN: 978-65-88580-39-4

Inclui biografia

Inclui índice

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

DOI 10.47573/aya.88580.2.26

1. Educação. 2. Didática. 3. Ensino - Metodologia. 4. Prática de
Ensino. Santos, Marcos Pereira. II. Título

CDD: 370.7

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Bruna Cristina Bonini - CRB 9/1347

International Scientific Journals Publicações de
Periódicos e Editora EIRELI

AYA Editora©

CNPJ: 36.140.631/0001-53

Fone: +55 42 3086-3131

E-mail: contato@ayaeditora.com.br

Site: <https://ayaeditora.com.br>

Endereço: Rua João Rabello Coutinho, 557
Ponta Grossa - Paraná - Brasil
84.071-150

SUMÁRIO

Apresentação 9

01

Aspectos do ensino técnico no México e na Alemanha pelo viés da educação comparada..... 11

Adolfo Ramos Lamar

Bárbara Macedo

Brigitte Klemz Jung

Taiani Vicentini

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.1

02

Metodologias ativas e pensamento conceitual reflexivo: aproximações possíveis na construção da disciplina metodologia da pesquisa 21

Verena Santos Andrade Ferreira

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.2

03

A importância das soft skills na formação dos estudantes de engenharia civil..... 30

Arquelau Pasta

Rodrigo Boeing Althof

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.3

04

Educação integral e BNCC: desafios e possibilidades 42

Vitória Maria Cunha

Adriana Schneider Müller Konzen

Jean Mac Cole Tavares Santos

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.4

05

O encontro do sujeito com a arte: um olhar voltado às mediações culturais .. 52

Luíse Ayesa Flôres Ribeiro Souza

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.5

06

O uso de coleção entomológica como alternativa didática para o ensino fundamental da Escola Estadual Joaquim Caetano da Silva, Oiapoque, Amapá 64

Maria Raimunda Moraes da Costa

Emerson Monteiro dos Santos

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.6

07

A observação de aves como ferramenta prática no ensino de ecologia em uma Escola Pública no Município de Oiapoque..... 80

Vívan Rosana da Silva

Emerson Monteiro dos Santos

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.7

08

Ensino remoto e gamificação nas aulas de Le - Inglês: engajamento através do lúdico na escola técnica em PE..... 101

Rosângela Maria Dias da Silva

Jane Gomes de Andrade

Maria Ferreira de Paula

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.8

09

A aprendizagem maker e a construção de modelos didáticos na educação profissional e tecnológica 111

Jefferson Feitosa de Almeida

Adriane Nogueira Lazzaretti

Williany Lima de Carvalho Camargo

Isabela Cristina Picolo

Erick Tiago Costa de Lima

Ricardo dos Santos Pereira

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.9

10

A expressão cultural do jongo: a (de) colonialidade como processo para uma educação inclusiva..... 127

Elisabeth Soares Rocha

Giovane do Nascimento

Neusimar da Hora

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.10

11

Experiência com o blended learning em uma instituição pública brasileira 137

Raquel de Almeida Moraes

Raquel Aparecida Souza

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.11

12

Ensino lúdico: o uso de brinquedo no ensino de ondulatória..... 153

Cleiciane Balieiro da Silva da Costa

Gessica da Silva de Brito

Argemiro Midonês Bastos

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.12

13

**Quem sabe faz o mo(vi)mento ... :
teorizando o projeto político-pedagógico
escolar no Brasil contemporâneo 173**

Marcos Pereira dos Santos

DOI: 10.47573/aya.88580.2.26.13

Organizador 187

Índice Remissivo 188

Apresentação

Caríssimos leitores e caríssimas leitoras:

Saudações cordiais, respeitosas e singelas!

É com imensa satisfação e senso de responsabilidade profissional, associados a um compromisso ético e moral para com a Ciência, especificamente no que tange à Educação e aos conhecimentos e saberes acadêmico-científicos dela desinentes, que, na presente condição de Organizador e também Autor, redijo algumas palavras esclarecedoras, ainda que breves, apresentando esta primorosa obra científica intitulada **Métodos e práticas pedagógicas: estudos, reflexões e perspectivas**; ora publicada em formato de livro eletrônico à guisa de domínio público.

Trata-se de uma coletânea científica organizada, porém compilada a partir de várias mãos, muitas vozes e múltiplos olhares de autores(as) e coautores(as)/colaboradores(as) oriundos(as) de diferentes áreas do conhecimento científico, os(as) quais têm as questões educacionais – em suas inúmeras facetas, matizes e nuances – como principal foco de interesse, atenção, dedicação, in(ve)stigação e pesquisa acadêmico-científica, “curiosidade epistemológica”, estudos (individuais ou coletivos), análises crítico-reflexivas, desafios, perspectivas, aplicação de métodos/técnicas e metodologias de ensino, desenvolvimento de práticas pedagógicas e experiências profissionais docentes; seja no âmbito da escola de Educação Básica e/ou na Educação Superior.

Tautológicas são, pois, estas assertivas, as quais engendram, sobremaneira, num esforço coletivo de todos(as) os(as) participantes desta miscelânea, os treze valorosos e belíssimos artigos científicos/capítulos textuais autorais que a compõem, elencados não hierarquicamente na seguinte ordenação sequencial:

Abrindo com ‘glamour’ o presente livro, no Capítulo 1, os autores Adolfo Ramos Lamar, Bárbara Macedo, Brigitte Klemz Jung e Taiani Vicentini trazem a lume Aspectos do ensino técnico no México e na Alemanha pelo viés da educação comparada.

O Capítulo 2, nominado de Metodologias ativas e pensamento conceitual reflexivo: aproximações possíveis na construção da disciplina metodologia da pesquisa, está ao encargo da pesquisadora Verena Santos Andrade Ferreira.

O Capítulo 3, de autoria de Arquelau Pasta e Rodrigo Boeing Althof, aborda A importância das soft skills na formação dos estudantes de engenharia civil.

Por sua vez, no Capítulo 4, Vitória Maria Cunha, Adriana Schneider Müller Konzen e Jean Mac Cole Tavares Santos refletem criticamente sobre a temática Educação integral e BNCC: desafios e possibilidades.

O Capítulo 5, intitulado O encontro do sujeito com a arte: um olhar voltado às mediações culturais, tem por autoria a professora-pesquisadora Luíse Ayesa Flôres Ribeiro Souza.

Na sequência, compondo o Capítulo 6, Maria Raimunda Moraes da Costa e Emerson Monteiro dos Santos apresentam importantes discussões epistemológicas acerca de O uso de coleção entomológica como alternativa didática para o ensino fundamental da Escola Estadual Joaquim Caetano da Silva, Oiapoque, Amapá.

Vívan Rosana da Silva e Emerson Monteiro dos Santos, no Capítulo 7, tecem apontamentos sobre A observação de aves como ferramenta prática no ensino de ecologia em uma

Escola Pública no município de Oiapoque.

A seguir, abrilhantando ainda mais esta coletânea científica, tem-se o Capítulo 8, Ensino remoto e gamificação nas aulas de Le-Inglês: engajamento através do lúdico na escola técnica em PE, sob a responsabilidade autoral de Rosângela Maria Dias da Silva, Jane Gomes de Andrade e Maria Ferreira de Paula.

No Capítulo 9, os autores-pesquisadores Jefferson Feitosa de Almeida, Adriane Nogueira Lazzaretti, Williany Lima de Carvalho Camargo, Isabela Cristina Picolo, Erick Tiago Costa de Lima e Ricardo dos Santos Pereira efetuam relevantes considerações a respeito de A aprendizagem maker e a construção de modelos didáticos na educação profissional e tecnológica.

O Capítulo 10, cujo título é A expressão cultural do jongo: a (de)colonialidade como processo para uma educação inclusiva, tem por autores: Elisabeth Soares Rocha, Giovane do Nascimento e Neusimar da Hora.

Dando continuidade ao rol de textos científicos, todos de qualidade ímpar, engendra a presente miscelânea literária o Capítulo 11 denominado Experiência com o blended learning em uma instituição pública brasileira, cujas autorias pertencem a Raquel de Almeida Moraes e Raquel Aparecida Souza.

Ensino lúdico: o uso de brinquedo no ensino de ondulatoria é o tema abordado, no Capítulo 12, por Cleiciane Balieiro da Silva da Costa, Gessica da Silva de Brito e Argemiro Midonês Bastos.

Em última instância, o Capítulo 13, encerrando esta coletânea científica e sendo não menos importante, tem por autor o professor-pesquisador Marcos Pereira dos Santos, que trata de o seguinte objeto de estudo científico intitulado: Quem sabe faz o mo(vi)mento ... : teorizando o projeto político-pedagógico escolar no Brasil contemporâneo.

Posto isto, e sem mais a declarar, por ora, almejo sinceramente que este excelso livro de literatura educacional possa ser lido, relido e trelido por inúmeros(as) profissionais e estudantes da área educacional e também dos demais campos do conhecimento científico que têm atenção voltada ao processo ensino-aprendizagem, quais sejam: pesquisadores(as), educadores(as), professores(as), gestores(as) educacionais, coordenadores(as) pedagógicos(as), pedagogos(as) escolares, (neuro)psicopedagogos(as), brinquedistas educacionais, gameducadores(as), arteducadores(as), tradutores(as) e intérpretes de Língua Brasileira de Sinais (libras), especialistas em mídias tecnológicas educacionais, entre outros(as).

Ademais, desejo também que esta obra científica contribua de maneira efetiva, eficaz e eficiente para o desenvolvimento de novas e futuras pesquisas acadêmico-científicas em Ciências da Educação, redimensionando, retroalimentando e ressignificando métodos/metodologias educacionais e práticas pedagógicas escolares e universitárias.

Por fim, deixo aqui meu abraço caloroso a cada leitor(a) que, certamente, fará excelente uso deste seletto florilégio acadêmico-científico.

Gratidão!!! E até breve!

Prof. PhD. Marcos Pereira dos Santos – Organizador

Ensino remoto e gamificação nas aulas de Le - Inglês: engajamento através do lúdico na escola técnica em PE

Remote teaching and gamification in the lessons of Le - English: engagement through the playful in the technical school in PE

Rosângela Maria Dias da Silva

Mestre em Linguística e Ensino da Universidade Federal da Paraíba - PB

Jane Gomes de Andrade

Graduada em Licenciatura em Letras – Português/Inglês da Universidade Católica – PE

Maria Ferreira de Paula

Graduada em Letras – Português /Inglês no Centro Universitário Franciscano do Paraná - PR

Resumo

Este estudo visa refletir sobre a utilização dos elementos de jogos, com fins pedagógicos, no ensino de Língua Estrangeira – Inglês, na Escola Técnica Estadual em Pernambuco. A gamificação mostrou-se sempre muito eficiente no quesito ludicidade para o ensino de línguas. Em tempos de Pandemia o ensino híbrido potencializou algumas metodologias ativas na prática docente. Optamos pela gamificação no ensino de língua a fim de engajar os alunos nas aulas remotas. Justificamos a condução da pesquisa como relato de experiência no ensino online devido a COVID19. A metodologia utilizada prevê como coleta de dados o questionário – fonte que traz informações de âmbito pessoal e profissional dos discentes; e a entrevista – semiestruturada, que permite coletar dados após a realização da pesquisa. A pesquisa é de caráter quantitativa e qualitativa, uma vez que é utilizada abordagem reflexiva, através da qual possibilita ao investigador envolver e compreender subjetivamente as ocorrências dessa pesquisa. O estudo permitiu analisar o engajamento dos alunos da escola técnica nas aulas de inglês utilizando o Board Game, durante o ensino remoto. Nossa abordagem é suscetível a turmas de 1º Ano do Ensino Técnico de Marketing. Refere-se a Relato de Experiência.

Palavras-chave: educação ambiental. conservação. ciências.

Abstract

This study aims to reflect on the use of game elements, for pedagogical purposes, in the teaching of Foreign Language - English, at the State Technical School in Pernambuco. Gamification has always proved to be very efficient in the it comes to ludicity for language teaching. In times of pandemic, hybrid teaching enhanced some active methodologies in teaching practice. We opted for gamification in language teaching in order to engage students in remote classes. We justify the conduct of the research as a report of experience in online teaching due to COVID19. The methodology used provides for data collection the questionnaire - a source that brings personal and professional information of the students; and the semi-structured interview, which allows data to be collected after the research. The research is quantitative and qualitative, since a reflexive approach is used, through which it allows the researcher to subjectively involve and understand the occurrences of this research. The study allowed analyzing the engagement of technical school students in English classes using the Board Game, during remote teaching. Our approach is susceptible to 1st Year classes of Technical Marketing Education. Refers to Experience Report.

Keywords: remote teaching, gamification, english language.

INTRODUÇÃO

A nossa pesquisa teve o propósito de observar e refletir sobre o ensino de língua inglesa durante o período da Pandemia. Utilizando o recurso lúdico da gamificação para envolver, motivar e engajar os alunos no aprendizado da língua estrangeira.

Os sujeitos da pesquisa foram os alunos da turma do Curso de Marketing do 1º ano da Escola Técnica Estadual de Pernambuco – ETE DOM BOSCO.

A gamificação muitas vezes é associada somente ao meio digital, porém vale salientar que o Board Game, também conhecido como o Jogo de Tabuleiro, existe no formato digital, mas ainda é muito utilizado no formato físico, como por exemplo o Jogo da Vida, Banco Imobiliário, Jogo de Xadrez, Damas e outros.

Torna-se imprescindível falar sobre a sala de aula invertida que propõe que o professor não seja único provedor do conhecimento. E nem o criador dos materiais pedagógicos, dando a oportunidade ao aluno de confeccionar seu próprio Board Game. Quando o ensino é presencial pode-se levar os alunos para a Sala Maker, local onde eles darão asas à imaginação e deixarão a criatividade operar. Diante da necessidade do Isolamento Social os professores tiveram que pôr em prática a utilização das metodologias ativas e orientar seus alunos de forma online para que os mesmos pudessem desenvolver suas atividades em busca da construção do seu conhecimento.

METODOLOGIA

A pesquisa teve início com a aplicação de um questionário para obter informações no âmbito pessoal e profissional dos discentes. E depois da realização da pesquisa a entrevista semiestruturada forneceu suporte para análise de dados e confecção de gráficos.

Embasamo-nos, metodologicamente, nas concepções de Bortoni-Ricardo (2008, p.41) quando os pesquisadores “se voltam para a análise da eficiência do trabalho pedagógico, esses pesquisadores estão mais interessados no processo do que no produto”. A autora continua dizendo que eles estão buscando os “significados que os atores sociais envolvidos no trabalho pedagógico conferem às suas ações, isto é, estão à busca das perspectivas significativas desses autores” (BORTONI-RICARDO, 2008 p. 41).

No tocante a abordagem metodológica, ela se deu mediante uma pesquisa quantitativa e qualitativa. Quantitativa, uma vez que prevemos a contagem de respostas em paralelo a gráficos que foram constituídos a partir deste procedimento. Utilizamos as respostas dos questionários e da entrevista para entender as expectativas dos alunos, e fazer a análise dos dados.

A pesquisa ocorreu em torno de dois âmbitos: o virtual e o físico: O primeiro está relacionado ao ciberespaço, internet, o qual foi utilizado, através do uso de computador ou Smartphone do aluno.

O segundo âmbito da pesquisa é o físico: a casa do aluno – em vez de ser o ambiente tradicional de aprendizagem que é a escola – devido ao período de isolamento social decorrente da Pandemia.

As professoras orientaram seus alunos através dos encontros online (reuniões pelo MEET, conversas pelo Instagram, e-mails) sobre o passo a passo que eles teriam que seguir para confeccionarem seu próprio Board Game. Foram enviados slides contendo todas as informações sobre a utilização dos elementos do jogo como: trabalho em equipe, colaborativo, criação do circuito/tabuleiro, elaboração das regras, confecção das peças e etc.

É surpreendente verificar as habilidades que os jovens possuem em manusear os aplicativos, que eles mesmos descobrem, como recurso aliado à construção do seu conhecimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

Em tempos de ensino remoto sabemos que o professor enfrenta um grande desafio: utilizar as metodologias ativas, o ensino híbrido e também todos os recursos disponíveis nos Smartphones e seus aplicativos que requerem um bom letramento digital. Entretanto muitos professores são migrantes digitais e seus alunos nativos digitais.

Entendemos que existem diferentes eventos de letramento ocorrendo no meio digital, ao que Soares (2002) sugere a pluralização do termo letramento enquanto fenômeno social, no contexto da cultura da tela, tornando-se multiletramentos. Para a autora, o confronto entre as tecnologias tipográficas e digitais de escrita e os conflitos que são produzidos de ordem cognitiva, cultural e social, decorrem tanto em função do contexto de interação com a palavra escrita, quanto “em função de várias e múltiplas formas de interação com o mundo, que abrangem, além da palavra escrita a comunicação visual, auditiva e espacial” (SOARES, 2002, p. 155-156).

Os professores que não têm conhecimento satisfatório das TICs sentem-se inseguros nesse momento de ensino remoto, no qual é exigido a utilização de ferramentas tecnológicas as quais ele não domina. Ao que Moran (2012, p.25) expõe “as mudanças da educação dependem, em primeiro lugar, de termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar.”

Apoiamos as contribuições de Moran (2016), quando nos diz que

As tecnologias móveis e em rede permitem conectar todos os espaços e elaborar políticas diferenciadas de organização de processos de ensino e aprendizagem adaptados a cada situação, aos que são mais proativos a aos mais passivos; aos muito rápidos e aos mais lentos; aos que são mais proativos e aos mais passivos; aos que precisam de muita teoria e acompanhamento e aos que sabem aprender sozinhos (MORAN, 2016, p. 340).

Xavier tem muito contribuído com seus trabalhos abordando gêneros midiáticos, sala de aula invertida e outras temáticas pertinentes à didática do professor no trabalho com os gêneros textuais que transitam na leitura digital, no ciberespaço. Como também no tocante ao desempenho do professor que não precisa ser um expert em tecnologia, mas precisa saber navegar neste oceano digital. E trazemos aqui outra opinião do mesmo autor:

Considerando o conjunto de letramentos digitais, destacamos a posição que a escola ocupa na sociedade no que se refere à preparação dos sujeitos para atuarem no meio social no qual estão inseridos, a urgência motivacional dos indivíduos para se apropriarem dos letramentos digitais não é uma simples adequação às demandas econômicas do capitalismo, nem tampouco uma concessão resignada aos apelos políticos dos países poderosos, mas, antes de tudo, se apresenta como uma necessidade educacional e de sobrevivência (XAVIER, 2005)

Nos fundamentamos também no pensamento de Coscarelli (2016, p.17), “outras habilidades serão necessárias para interpretar, compreender e significar elementos verbais e não verbais característicos dos textos e mídias que se integram aos já existentes”. Essas novas habilidades constituem um novo letramento ou o que se denomina de letramento digital.

O ensino de Línguas tanto Língua Materna, quanto Língua Estrangeira são estruturados na utilização de gêneros textuais, leitura e escrita, como também utilização das TICs. Além de lançar mão de objetos pedagógicos que visem facilitar o aprendizado. No caso da nossa pesquisa o objeto pedagógico utilizado foi o Board Game. E a gamificação trazendo os elementos de jogos para a atividade pedagógica.

Segundo Kapp (2012), Gamificação é a utilização de elementos de games fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, ajudar na resolução de problemas e favorecer aprendizagens. Os elementos dos games a que Kapp se refere são: regras, objetivos, ranking, diversão, competição, trabalhar colaborativamente.

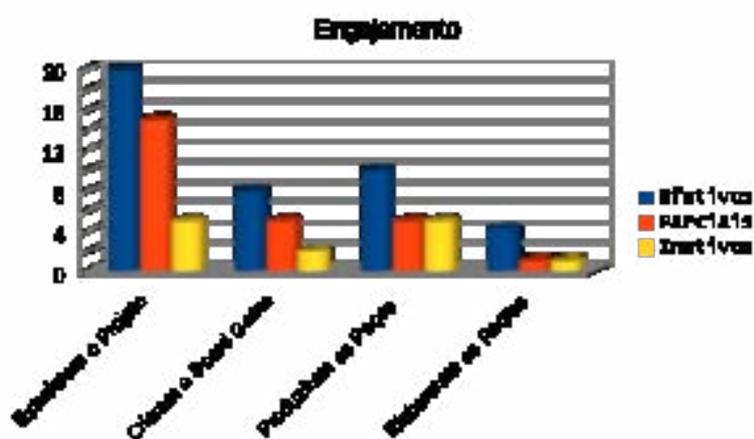
Dessa forma orientamos nossa pesquisa buscando o aporte teórico mais pertinente à nossa temática de forma a termos respaldo científico para o nosso agir pedagógico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Utilizamos o questionário no início da pesquisa a fim de obter dados em relação ao âmbito pessoal do aluno e sua relação com as Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs. No final da pesquisa realizamos a entrevista para comparar as informações em relação ao conhecimento do aluno acerca de Board Game, o seu comportamento no desenvolvimento da atividade, como também, se ocorreu construção de significados.

Abaixo apresentamos um dos gráficos gerados com o cruzamento dos dados levantados através do questionário e entrevista.

Gráfico 1 – Engajamento



Fonte: Questionário e Entrevista da pesquisa.

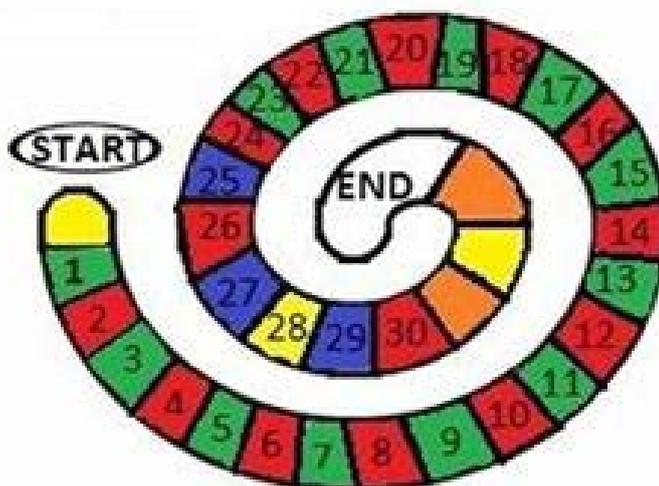
O gráfico acima traduz o engajamento dos alunos na realização das atividades propostas pelas professoras. Os que conseguiram acompanhar as aulas remoto, ou seja, os que dispunham de conexão através dos seus Smartphones e pacote de dados de internet, esses estão no gráfico representados pelos Efetivos. Os alunos que tiveram dificuldades de conexão, porém

foram alcançados pelos colegas através de outras formas de comunicação que não dependiam de internet e participaram das atividades, no gráfico estão representados por Parciais. E os alunos que não estavam em contato nem com as aulas, nem com os colegas, no gráfico estão representados por Inativos.

O maior desafio no período de ensino remoto foi trabalhar as metodologias ativas dentro do Blended Learning de forma a obter o engajamento dos alunos e auxiliar na construção do seu conhecimento. O lúdico que envolve os games promove maior engajamento dos alunos. Torna-se muito mais fácil o aprendizado quando os elementos dos jogos são aplicados nas atividades pedagógicas.

O Time PB, como os alunos denominaram a equipe, construiu o circuito abaixo para o Board Game que trabalhou o conteúdo Verbos Simple Present dentro da Temática Occupations/ Jobs. Esse conteúdo foi trabalhado ainda nas aulas presenciais, antes de ter início o Isolamento Social decorrente da Pandemia.

Figura 1 – Board Game PB



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

A incumbência de elaborar as regras também ficou delegada às equipes. Ao que se conhece como sala de aula invertida, onde o professor não é o único a produzir o material pedagógico que será utilizado em sala. Quando o aluno cria seu material pedagógico ele envolve-se mais ativamente na construção do seu conhecimento.

Figura 2 - Regras



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

Sob a orientação das professoras os alunos tiveram completa autonomia tanto para escolherem o layout do circuito/trilha, como as regras do jogo que envolvem: comandos, prendas e prêmios. As professoras apresentaram os conteúdos e o projeto de trabalhar a temática Occupations/Jobs para desenvolver o Writing e Speaking. Tudo realizado através de sequência didática previamente elaborada.

Todo o tipo de conteúdo, não só de Língua Estrangeira – Inglês, pode ser trabalhado dentro da Gamificação. Porém há um erro muito grande em pensar que ao trabalhar Gamificação na aula, estamos trazendo um jogo para ocupar os alunos sem que isso represente uma atividade pedagógica para um letramento efetivo.

Figura 3 - JOBS

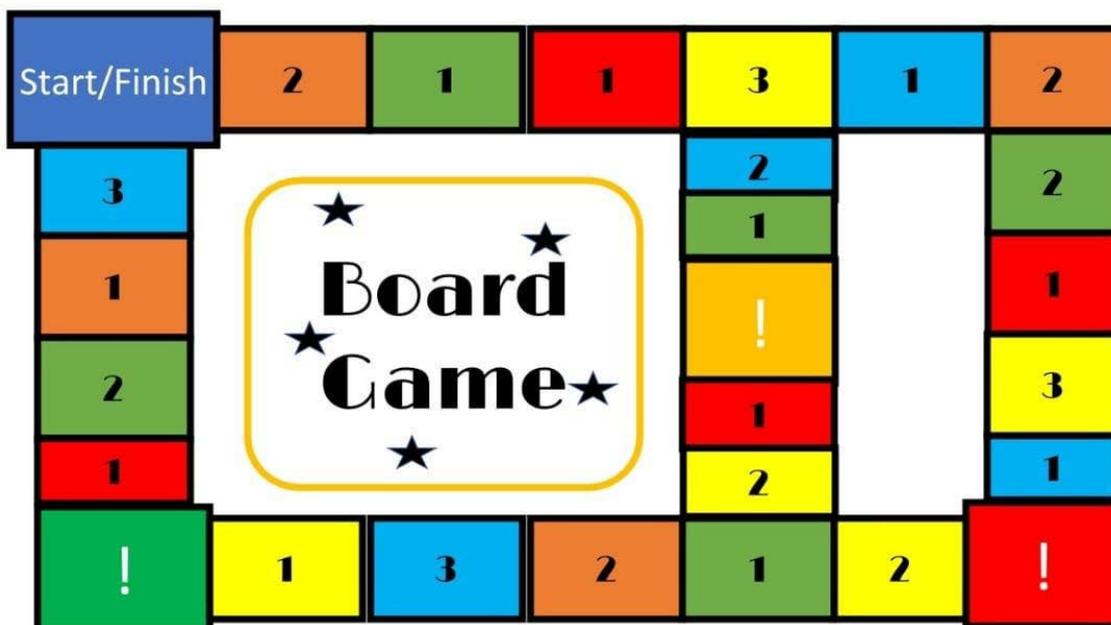


Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

As peças: dado, cartas (com as perguntas) e pinos (que representam os jogadores) também foram criados pelos alunos dentro da abordagem das metodologias ativas que prevê a utilização dos recursos disponíveis, no nosso caso, no ambiente residencial do aluno, uma vez que essa etapa desenvolveu-se no ensino remoto.

Um segundo exemplo confeccionado pelo Time RV, traz também um circuito desenvolvido no meio digital.

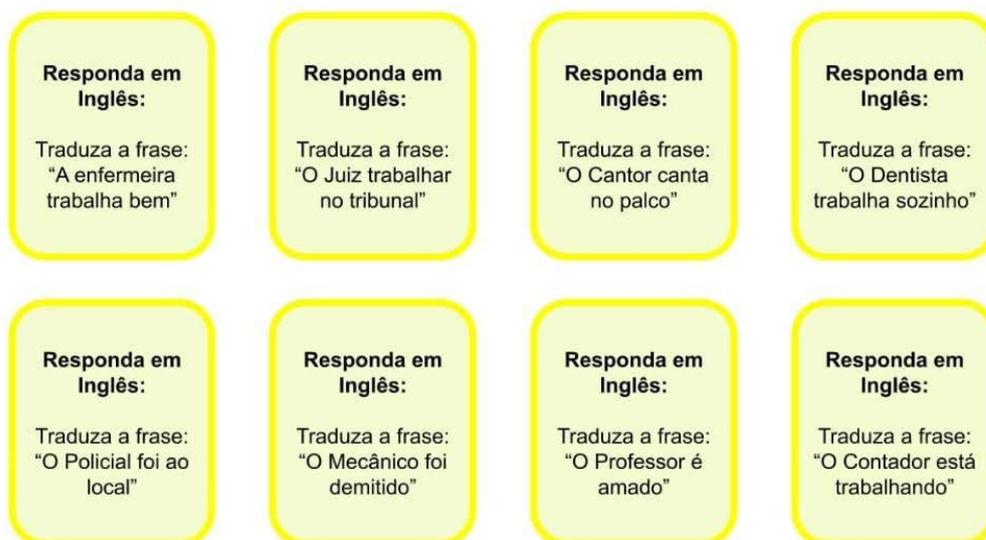
Figura 4 - Board Game RV



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

As cartas com as perguntas têm o propósito de fazer com que o jogador escreva (Writing) frases sobre as profissões ou responda oralmente (Speaking) sobre onde os profissionais trabalham ou quais ferramentas utilizam no desempenho das suas funções.

Figura 5 - Cards RV (questions)



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

Foi sugerido aos alunos a utilização de material reciclado para a confecção das cartas contendo as perguntas e também do dado e pinos. Valorizamos a questão de sustentabilidade e também procuramos desenvolver no aluno a noção de custo-benefício quando se trabalha reciclando.

Através de uma didática pautada nas reflexões contidas no embasamento teórico que foi utilizado na realização dessa pesquisa, procuramos desenvolver atividades engajadoras que abordassem eventos de multiletramentos, conforme propõe Soares; e auxiliassem os alunos no ensino remoto, mediante as considerações de Xavier para a sala de aula invertida; e envolvessem os alunos na construção do seu aprendizado através das mídias conforme aponta Coscarelli.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi muito importante para nós professoras de Línguas Portuguesa e Inglesa poder desenvolver a pesquisa nesse período atípico de Pandemia, falando de nossas experiências no desempenho da nossa prática pedagógica. A abordagem da nossa pesquisa refere-se às atividades desenvolvidas nas aulas de Língua Inglesa com o conteúdo de Verbo Simple Present e utilizando a temática de Occupations/Jobs, dentro da gamificação através do Board Game.

Afora os desafios já enfrentados pelos professores na utilização das TICs no seu cotidiano, fomos surpreendidos pela Pandemia que gerou o Isolamento Social e conseqüentemente o ensino remoto.

Torna-se imprescindível estar atualizado tanto no que se refere à formação profissional como também nas TICs. Com o desenvolvimento da revolução 4.0 que a internet proporcionou e que está levando a educação ao patamar de Educação 5.0, os professores tiveram que alcançar o mesmo nível de conhecimento midiático do seu aluno.

Gostamos das duas áreas envolvidas na pesquisa: Ensino de Línguas e Uso de tecnologias. Daí escolhemos o Board Game como uma forma de engajar nossos alunos e facilitar o aprendizado da língua e seus conteúdos de uma forma lúdica e prazerosa.

Conseguimos analisar o comportamento dos alunos durante a realização das atividades e com os recursos do questionário e da entrevista fizemos o cruzamento das informações e levantamento dos dados que gerou gráficos que apontaram o engajamento dos alunos com o Board Game. Como também pudemos constatar que houve letramento de uma forma lúdica.

Sabemos que nossos alunos na sua maioria são nativos digitais e que muitos professores ainda não são migrantes digitais. Daí porque necessitamos de muitos estudos e pesquisas com as temáticas pertinentes ao processos de ensino aprendizagem utilizando as novas tecnologias e o ensino híbrido.

REFERÊNCIAS

BORTONI-RICARDO, S. M. O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa. São Paulo: Parábola Editorial, p.41, 2008.

COSCARELLI, C. V. (org.) Tecnologias para aprender. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, p. 17, 2016.

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

_____, J.M. Contribuições para uma pedagogia da educação online. In: Marco SILVA (Org.). Educação online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa. 4.ed. São Paulo: Loyola. p. 25, 2012.

_____, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e Mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, p. 340, 2016

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educ. Soc. [on line] 2002, vol.23, n.81, p.155-156. ISSN 0101-7330. Artigo, disponível em https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010173302002008100008&script=sci_abstract&lng=pt Acesso em 01 ago. 2020.

XAVIER, A. C. As tecnologias e a aprendizagem (re) construcionista no Século XXI. Artigo, disponível em <http://hipertextus.net/volume1/artigo-xavier.pdf> Acesso em 27 jul. 2020.

_____, A. C. Letramento digital e ensino. Artigo, disponível em <http://nehte.com.br/artigos/Letramento-Digital-Xavier.pdf> Acesso em 30 jul. 2020.

Organizador

Marcos Pereira dos Santos

Pós-doutor (PhD) em Ensino Religioso. Doutor em Teologia - Ênfase em Educação Religiosa. Mestre em Educação. Especialista em várias áreas da Educação. Bacharel em Teologia. Licenciado em: Pedagogia, Matemática, Letras - Habilitação Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas, Filosofia e Ciências Biológicas. Possui formação técnico-profissionalizante de Ensino Médio em Curso de Magistério (Formação de Docentes) - Habilitação Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Pesquisador em Ciências da Educação, tendo como principais subáreas de interesse: Formação Inicial e Continuada de Docentes, Gestão Escolar, Tecnologias Educacionais, Educação Matemática, Estatística Educacional, Educação a Distância e Educação Literária. Literato fundador, efetivo, titular e correspondente imortal de várias Academias de Ciências, Letras e Artes em nível (inter)nacional. Membro do Conselho Editorial e do Conselho Consultivo de várias Editoras no Brasil. Parecerista/Avaliador "ad hoc" de livros, capítulos de livros e artigos científicos na área educacional de Editoras e Revistas Científicas brasileiras. Participante de Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação. Literato profissional (escritor, poeta, cronista, contista, trovador, aldravianista, indrisonista, haicaísta, antologista, ensaísta e articulista). Na área literária é (re)conhecido nacional e internacionalmente pelo pseudônimo artístico-literário (ou nome-fantasia) de "Quinho Cal(e) idoscópio". Tem vários livros, coletâneas, antologias, capítulos de livros, ensaios e artigos acadêmico-científicos publicados em autoria/organização solo e em coautoria, nas versões impressa e digital. Possui ampla experiência profissional docente na Educação Infantil, Ensino Fundamental (I e II), Ensino Médio e Educação Superior (assessoria pedagógica institucional e docência na graduação e pós-graduação lato sensu). Leciona várias disciplinas curriculares pertencentes à área educacional. Atualmente é professor universitário junto a cursos de graduação (bacharelado, licenciatura e tecnologia) e de pós-graduação lato sensu na área educacional.

Contato: mestrepedagogo@yahoo.com.br.

Índice Remissivo

A

- Alemanha* 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19
- alternativa* 18, 64, 65, 66, 68, 69, 72, 78, 115, 130, 163, 165, 166, 167, 168
- aluno* 24, 26, 29, 37, 38, 39, 41, 46, 51, 58, 59, 65, 67, 68, 71, 72, 74, 77, 81, 87, 88, 91, 99, 103, 105, 106, 108, 109, 113, 114, 122, 139, 142, 144, 145, 147, 148, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 163, 164, 165, 166, 168, 169
- Amazônia* 65, 83
- ambientais* 35, 66, 67, 81, 83, 94
- ambiental* 16, 36, 77, 78, 81, 82, 84, 86, 87, 88, 91, 94, 98, 99, 102
- animais* 66, 68, 72, 73, 74, 78, 81, 82, 84, 90, 91, 94, 95, 97, 99
- aprendizado* 15, 17, 36, 62, 65, 67, 68, 74, 77, 81, 86, 91, 92, 103, 105, 106, 109, 113, 114, 115, 121, 122, 124, 139, 142, 155, 158, 160
- aprendizagem* 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 65, 66, 67, 69, 75, 78, 79, 86, 97, 98, 99, 103, 104, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 124, 125, 138, 139, 141, 142, 143, 145, 147, 149, 150, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 169, 170, 171
- aprendizagens* 22, 23, 24, 27, 34, 38, 44, 45, 47, 48, 55, 60, 88, 105
- arte* 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 133, 135
- artes* 53, 58, 60, 62, 85, 134
- artísticos* 57, 58, 59
- atividades* 13, 14, 24, 25, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 45, 49, 50, 61, 65, 67, 68, 69, 70, 77, 81, 86, 89, 90, 91, 92, 95, 96, 97, 98, 103, 105, 106, 109, 130, 142, 144, 145, 147, 148, 150, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 169, 171
- aulas* 16, 26, 27, 28, 39, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 75, 76, 77, 78, 86, 87, 88, 91, 98, 101, 102, 105, 106, 109, 113, 115, 116, 124, 125, 134, 140, 145, 147, 148, 149, 155, 156, 157, 158, 162, 164, 165, 169
- autonomia* 33, 39, 48, 49, 58, 61, 66, 98, 107, 113
- aves* 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

B

- base* 34, 36, 39, 43, 46, 48, 49, 54, 87, 95, 113, 132, 138, 141, 149, 158
- biodiversidade* 65, 69, 76, 77, 81, 82, 87
- blended* 137, 138, 139, 141, 142, 143, 145, 147, 149, 151
- BNCC* 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 113
- Brasil* 3, 13, 19, 20, 29, 32, 40, 41, 43, 44, 50, 56, 59, 66, 67, 68, 69, 77, 78, 81, 82, 83, 86, 90, 99, 111, 112, 113, 114, 119, 124, 126, 131, 132, 133, 134, 135, 139, 148, 150, 151, 187

brasileira 77, 81, 82, 83, 100, 133, 135, 137, 138, 144
brinquedo 153, 154, 156, 161, 162, 164, 165, 166, 167, 169

C

casos 36, 57
ciências 32, 77, 78, 79, 81, 83, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 94, 97, 98, 99, 102, 114, 115, 119, 121, 125, 129, 136
científica 65
científica 19, 24, 25, 26, 87, 100, 112, 114, 115, 119, 124, 125, 126
colaborativa 22, 24, 38, 39, 59, 147
comparada 11, 12, 14, 19, 138, 140
comparados 19, 36, 138, 140, 150
competências 15, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 68, 113
comum 23, 25, 26, 27, 36, 43, 45, 57, 72, 86, 90, 160
conceitual 21, 23, 24, 26, 27
conhecimento 13, 14, 16, 23, 24, 26, 27, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 66, 67, 69, 71, 72, 75, 77, 86, 87, 89, 91, 92, 94, 97, 103, 104, 105, 106, 109, 113, 115, 119, 121, 129, 138, 140, 141, 142, 146, 148, 149, 151, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 165, 166, 167, 168
conservação 59, 71, 81, 82, 83, 87, 98, 102
copo 70, 167
COVID19 102
crítica 23, 24, 26, 27, 29, 38, 41, 48, 55, 58, 74, 87, 129, 138, 141, 143, 144, 150, 151
crítico 13, 31, 32, 39, 40, 97, 99, 129, 140, 143, 155
culturais 13, 23, 48, 52, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 85, 87, 131, 133, 134, 135
cultural 16, 32, 34, 47, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 72, 85, 87, 92, 97, 104, 127, 128, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 143, 144, 156
culturas 12, 48, 66, 74, 85, 87
curricular 19, 22, 23, 24, 27, 28, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 67, 89, 92, 94
curriculares 23, 35, 39, 40, 45, 46, 48, 49, 67, 143, 150, 160, 187
currículo 23, 25, 26, 32, 33, 37, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 59, 113, 121, 133, 142, 145, 155
curso 15, 17, 22, 24, 25, 33, 36, 37, 39, 40, 139, 142, 143, 145, 147, 149, 171

D

decisão 22
decolonialismo 128
desafios 23, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 48, 49, 50, 51, 59, 68, 81, 109, 110, 124, 126, 136, 154, 155, 156

desenvolvimental 22, 24

desenvolvimento 13, 14, 16, 17, 18, 23, 24, 26, 29, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 68, 69, 77, 81, 86, 87, 88, 91, 105, 109, 113, 115, 121, 125, 132, 133, 134, 138, 148, 156, 157, 161

desigualdade 17

didática 25, 26, 64, 65, 66, 70, 72, 76, 77, 78, 104, 107, 109

disciplina 15, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 37, 45, 46, 60, 81, 83, 87, 88, 89, 91, 97, 98, 113, 115, 116, 121, 122, 138, 139, 140, 145, 146, 147, 148, 149, 154, 155, 159, 163

diversidade 27, 28, 32, 40, 45, 46, 48, 57, 66, 83, 92, 97, 132, 133

E

ecologia 15, 80, 86, 88, 98, 100

econômica 13, 17, 18, 35, 36

educação 11, 12, 14, 15, 17, 19, 24, 26, 29, 36, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 55, 56, 57, 59, 60, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 77, 78, 81, 82, 86, 87, 98, 99, 102, 104, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 121, 124, 125, 126, 127, 128, 133, 134, 135, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 156, 170, 171

Educação 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 29, 34, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 62, 63, 67, 76, 77, 78, 79, 82, 87, 98, 99, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 124, 125, 127, 133, 134, 136, 137, 139, 140, 142, 145, 146, 148, 149, 150, 151, 161, 170, 171, 187

educacionais 12, 13, 14, 16, 17, 39, 46, 56, 57, 86, 112, 113, 114, 115, 119, 124, 136, 140, 144, 151, 159, 160

engajamento 39, 40, 101, 102, 105, 106, 109

ensino 11, 13, 15, 16, 17, 19, 22, 23, 24, 25, 32, 33, 36, 37, 40, 45, 46, 47, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 86, 87, 88, 89, 92, 97, 98, 99, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 119, 121, 124, 125, 126, 133, 134, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 149, 150, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 163, 164, 169, 171

ensino-aprendizagem 54, 56, 78, 112, 113, 114, 115, 160

ensino fundamental 64, 65, 66, 67, 70, 72, 73, 77, 78, 79, 81, 83, 88, 89, 99, 160

entomológica 64, 65, 66, 68, 73, 74, 75, 76, 78

equipe 15, 104, 106, 112, 113, 115, 126, 127

escolar 18, 19, 32, 33, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 78, 86, 119, 121, 133, 134, 155, 157, 160, 170

estratégia 13, 14, 39, 73, 75, 156

estudante 22, 23, 25, 26, 27, 28, 33, 34, 38, 45, 48, 49, 73, 74, 146, 147, 155, 160

estudantes 18, 22, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 65, 67, 69, 70, 71, 74,

76, 77, 78, 81, 83, 87, 88, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 115,
121, 124, 134, 135, 143, 145, 146, 147, 148, 150

ético 26, 31, 40, 48, 143, 149

experiência 23, 33, 37, 38, 44, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 63,
88, 102, 121, 122, 129, 135, 136, 138, 139, 140, 144, 145,
147, 148, 149, 156, 157, 187

F

física 48, 82, 83, 87, 142, 150, 154, 166

formação 12, 13, 14, 16, 17, 23, 25, 28, 30, 31, 34, 35, 37, 38, 39,
40, 43, 44, 45, 48, 49, 50, 51, 57, 58, 61, 65, 67, 86, 94, 98,
99, 109, 110, 112, 114, 124, 130, 133, 139, 141, 144, 151,
157, 187

G

gamificação 101, 102, 103, 105, 109

H

habilidades 22, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40,
41, 45, 46, 47, 48, 49, 58, 60, 68, 104, 105, 113, 121, 157,
160

homem 14, 44, 45, 63, 71

I

ideológicos 17, 141

inclusiva 127, 128, 133

indivíduos 12, 15, 48, 59, 69, 72, 82, 84, 86, 90, 92, 93, 104, 105,
143

inglês 16, 32, 102, 171

inovação 25, 31, 32, 39, 40, 41

insetos 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 84,
94

integral 37, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 83

Isolamento 103, 106, 109

J

jongo 127, 128, 131, 132

L

learning 22, 41, 65, 81, 111, 112, 137, 138, 139, 141, 142, 143,
145, 147, 149, 150, 151, 154

lúdico 98, 101, 103, 106, 153, 154, 156, 157, 171

M

maker 111, 112, 125

material 55, 65, 67, 73, 76, 78, 99, 106, 109, 114, 115, 121, 139,
141, 157, 158, 159

mediação 22, 24, 38, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 144

metodologias ativas 23, 25, 26, 31, 33, 37, 102, 103, 104, 106, 108, 112, 113, 114, 124, 125

México 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

modelos 13, 14, 25, 26, 67, 90, 111, 112, 114, 115, 116, 117, 119, 120, 121, 122, 124, 125, 140, 142, 143, 149, 150

moodle 145, 146

morfologia 65, 71, 72, 73, 78, 83

museus 55, 56, 58, 59, 60, 61, 119, 125

N

nacional 13, 16, 18, 37, 41, 43, 47, 50, 99, 113, 133, 160, 187

natureza 12, 14, 17, 23, 37, 48, 65, 68, 69, 71, 76, 82, 87, 88, 90, 97, 98, 139, 145, 147, 148, 156, 161

O

Oiapoque 64, 65, 66, 69, 70, 71, 80, 81, 83, 88, 89, 92, 93, 94, 95, 98, 100

online 19, 29, 102, 103, 110, 140, 144, 145, 146, 147, 149, 162

P

pedagógicas 22, 25, 27, 31, 36, 37, 39, 40, 41, 45, 46, 49, 106, 138, 142, 147, 149, 150

possibilidades 18, 23, 24, 25, 43, 44, 48, 50, 51, 136, 138, 140, 142, 143, 147, 149

prática 16, 22, 27, 29, 33, 37, 41, 44, 45, 46, 54, 55, 56, 57, 59, 61, 66, 67, 68, 69, 72, 73, 75, 80, 87, 91, 95, 102, 103, 109, 113, 114, 115, 116, 121, 124, 126, 132, 135, 144, 146, 155, 160, 161, 169

práticas 12, 16, 23, 25, 31, 33, 37, 39, 40, 41, 46, 48, 51, 60, 65, 66, 67, 68, 69, 74, 76, 77, 78, 81, 82, 91, 98, 110, 115, 124, 125, 127, 131, 132, 147, 148, 149, 151, 155, 156, 158, 160, 161, 169, 170

processos 13, 14, 25, 32, 35, 37, 46, 48, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 98, 104, 109, 140, 141, 142, 143, 150, 156, 158, 161

professor 16, 23, 25, 26, 28, 37, 38, 39, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 66, 68, 69, 72, 74, 94, 97, 103, 104, 106, 110, 113, 114, 115, 129, 134, 135, 142, 144, 145, 147, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 163, 164, 165, 187

profissionais 17, 25, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 51, 108, 155

profissional 12, 13, 14, 15, 16, 23, 25, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 47, 48, 68, 86, 88, 102, 103, 109, 111, 112, 113, 114, 124, 187

projeto 22, 25, 27, 28, 35, 36, 60, 68, 82, 90, 91, 92, 95, 96, 97, 99, 107, 112, 115, 116, 117, 121, 124, 126, 133, 139, 145, 159, 161

Q

qualidade 15, 32, 35, 45, 68, 69, 82, 84, 87, 88, 98, 132, 146, 160, 168

qualificado 36

R

realidade 12, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 39, 40, 41, 44, 46, 54, 55, 68, 87, 113, 116, 119, 121, 133, 140, 141, 143, 149, 155, 160, 161

recursos 14, 28, 32, 33, 34, 36, 69, 87, 104, 108, 109, 112, 113, 121, 124, 148, 156, 158, 159, 160, 162, 164, 166

reformas 12

remoto 101, 102, 104, 105, 106, 108, 109, 138, 140, 148, 149

repertório 25, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 61, 62

riqueza 65, 67, 83

rural 15, 17, 18, 99, 121

S

significativa 22, 32, 33, 38, 48, 65, 69, 72, 74, 86, 95, 112, 125, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 161, 166, 169, 171

sociais 13, 17, 18, 23, 25, 26, 27, 31, 32, 39, 40, 46, 48, 51, 57, 58, 59, 72, 78, 81, 87, 103, 129, 136, 140, 141, 143, 145, 171

social 13, 17, 26, 28, 31, 34, 35, 36, 38, 45, 46, 47, 49, 51, 55, 59, 61, 63, 81, 103, 104, 129, 132, 133, 134, 135, 136, 140, 141, 144, 145, 150, 156

socioambiental 48

soft skills 30, 31, 36, 38, 40

sujeito 23, 25, 26, 31, 40, 45, 48, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 65, 143, 155, 161

superior 15, 16, 18, 19, 24, 138, 139, 145, 147, 160

T

técnica 16, 27, 35, 37, 48, 70, 101, 102, 138, 140, 170

técnico 11, 13, 14, 15, 16, 19, 25, 31, 32, 35, 36, 37, 47, 187

tecnológica 12, 14, 15, 111, 112, 114

tendências 13, 22, 23, 151

teórico-prático 22

TICs 104, 105, 109, 139, 147

trabalho 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 51, 56, 58, 59, 61, 62, 65, 66, 69, 71, 72, 73, 76, 81, 82, 83, 84, 87, 89, 90, 92, 93, 95, 97, 103, 104, 113, 115, 117, 128, 133, 134, 138, 139, 141, 147, 148, 149, 154, 155, 161

tradicional 23, 26, 28, 31, 32, 67, 103, 113, 142, 154, 155, 156, 158, 169

U

UNESCO 17, 34, 132, 133

urbana 17, 18, 81, 88, 90, 92

V

visuais 53, 56, 90, 115

