

**Editora  
Uniesp**



# MÃO NA MASSA!

COMO INOVAR EM SALA DE AULA COM AS FERRAMENTAS  
TECNOLÓGICAS E O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Ana Paula Ribeiro de Hollanda

**ISBN: 978-65-5825-051-7**

# **MÃO NA MASSA!**

**COMO INOVAR EM SALA DE AULA COM AS FERRAMENTAS  
TECNOLÓGICAS E O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS**

**Ana Paula Ribeiro de Hollanda**

**Centro Universitário – UNIESP**

**Cabedelo - PB  
2021**



## **CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIESP**

### **Reitora**

Érika Marques de Almeida Lima Cavalcanti

### **Pró-Reitora Acadêmica**

Iany Cavalcanti da Silva Barros

### **Editor-chefe**

Cícero de Sousa Lacerda

### **Editores assistentes**

Márcia de Albuquerque Alves  
Josemary Marcionila F. R. de C. Rocha

### **Editora-técnica**

Elaine Cristina de Brito Moreira

### **Corpo Editorial**

Ana Margareth Sarmento – Estética  
Anneliese Heyden Cabral de Lira – Arquitetura  
Daniel Vitor da Silveira da Costa – Publicidade e Propaganda  
Érika Lira de Oliveira – Odontologia  
Ivanildo Félix da Silva Júnior – Pedagogia  
Jancelice dos Santos Santana – Enfermagem  
José Carlos Ferreira da Luz – Direito  
Juliana da Nóbrega Carreiro – Farmácia  
Larissa Nascimento dos Santos – Design de Interiores  
Luciano de Santana Medeiros – Administração  
Marcelo Fernandes de Sousa – Computação  
Paulo Roberto Nóbrega Cavalcante – Ciências Contábeis  
Maria da Penha de Lima Coutinho – Psicologia  
Paula Fernanda Barbosa de Araújo – Medicina Veterinária  
Rita de Cássia Alves Leal Cruz – Engenharia  
Rogério Márcio Luckwu dos Santos – Educação Física  
Zianne Farias Barros Barbosa – Nutrição

Copyright © 2021 – Editora UNIESP

É proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio.  
A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo  
184 do Código Penal.

O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade do(os) autor(es).

**Designer Gráfico:**

Mariana Moraes de Oliveira Araújo

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca Padre Joaquim Colaço Dourado (UNIESP)**

H734m      Holanda, Ana Paula Ribeiro de.  
Mão na massa! Como inovar em sala de aula com as  
ferramentas tecnológicas e o uso de metodologias ativas  
[recurso eletrônico] / Ana Paula Ribeiro de Holanda. -  
Cabedelo, PB: Editora UNIESP, 2021.  
68 p.  
  
Tipo de Suporte: E-book  
ISBN: 978-65-5825-051-7  
  
1. Metodologias ativas. 2. Sala de aula - Aprendizagem. 3.  
Tecnologia Informação e Comunicação. 4. Recursos  
tecnológicos. 5. Ensino-Aprendizagem. 7. Inovação-  
Medodologia. 8. Ferramentas Tecnológicas. 9. Ensino Superior –  
Metodologia. I. Título.  
  
CDU: 378.147

Bibliotecária: Elaine Cristina de Brito Moreira – CRB-15/053

**Editora UNIESP**

Rodovia BR 230, Km 14, s/n,  
Bloco Central – 2 andar – COOPERE  
Morada Nova – Cabedelo – Paraíba  
CEP: 58109-303

## **Aos meus leitores**

**C**omo professora e amante da inovação de metodologias educacionais, estou sempre em busca de novas estratégias e ferramentas com o objetivo de tornar a sala de aula mais prazerosa e cada vez mais significativa para o aprendente. Em meio as minhas buscas sempre acreditei no potencial das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC como recursos potenciais e mediadores com a visão de melhorar de forma positiva o processo ensino/aprendizagem.

Com esse cenário de isolamento social que estamos vivenciando desde março de 2020, é notório que muitos educadores, atuantes em sala de aula, nunca haviam introduzido as metodologias inovadoras que tecnologia nos propicia hoje em dia. Percebemos que a mediação tecnológica vem se mostrando como uma das formas mais positivas de amenizar a distância, espaço-temporal, que nos separa de nossos aprendentes. Nesta obra, busco (re)significar nos professores o desejo pelo uso das TIC's em sala de aula e compartilhar minhas descobertas, aquelas, que considero as mais adequadas no contexto das metodologias colaborativas.

Quero destacar que esta obra se trata de um conjunto de tutoriais, com as mais variadas ferramentas, sites, aplicativos e plataformas criadas e disponibilizadas aos educadores que se dispõem a inovar em sala de aula.

Indico aqui apenas ferramentas tecnológicas que já foram testadas em sala de aula. Nas modalidades presencial e remota, apresentando um resultado satisfatório para o que se propõe a obra, inovação em sala de aula.

**Ao final da leitura dessa obra, espero que possa ter maiores embasamentos para inserir em suas aulas momentos dinâmicos, interativos e desafiadores que levarão a estimular sua jornada pedagógica.**

**Dedico esta obra a todos os educadores atuantes que, apesar dos obstáculos que vivemos nesse cenário de aulas remotas, têm abraçado o desafio e dado continuidade à sua nobre e gratificante missão de ensinar.**

## SUMÁRIO

<b>Quem são nossos alunos</b>	<b>07</b>
<b>Metodologias Ativas</b>	<b>11</b>
<b>1 Caça-Palavras</b>	<b>14</b>
<b>2 História em Quadrinhos</b>	<b>19</b>
<b>3 Jamboard</b>	<b>32</b>
<b>4 Kahoot</b>	<b>37</b>
<b>5 Mapa Mental</b>	<b>43</b>
<b>6 Nuvem de Palavras</b>	<b>48</b>
<b>7 Padlet</b>	<b>54</b>
<b>8 Palavras Cruzadas</b>	<b>59</b>
<b>Referências</b>	



## Quem são nossos alunos(as)?

Conhecer os nossos alunos é dizer que precisamos entender e conhecer as gerações de Alpha à Baby Boomers e suas principais características. Isso nos levará a melhor auxiliar a desenvolver atividades mais significativas, bem como utilizar as ferramentas mais adequadas e coerentes que nos levarão ao encontro das expectativas dos estudantes, contribuindo o sucesso no processo ensino-aprendizagem.

### GERAÇÕES DE ALPHA À BABY BOOMERS

**ALPHA**A PARTIR DE  
2010**GERAÇÃO Z**

1995 - 2010

**MILLENNIALS**

1980 - 1995

**GERAÇÃO X**

1960 - 1980

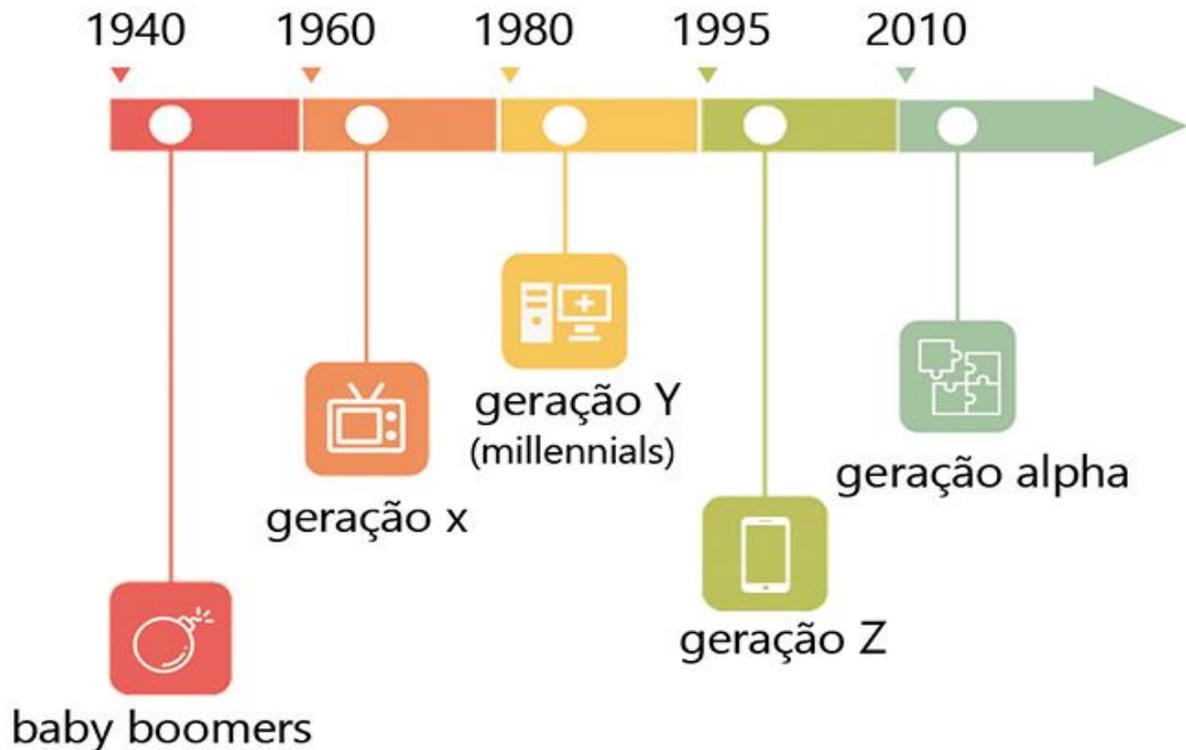
**BABY BOOMERS**

1940 - 1960

Disponível em: <https://grupos2mkt.com/pesquisa-aponta-mudanca-no-comportamento-das-geracoes-x-e-y-pos-quarentena/> Acesso em: 01 abr 2021



## Linha do tempo das nossas gerações

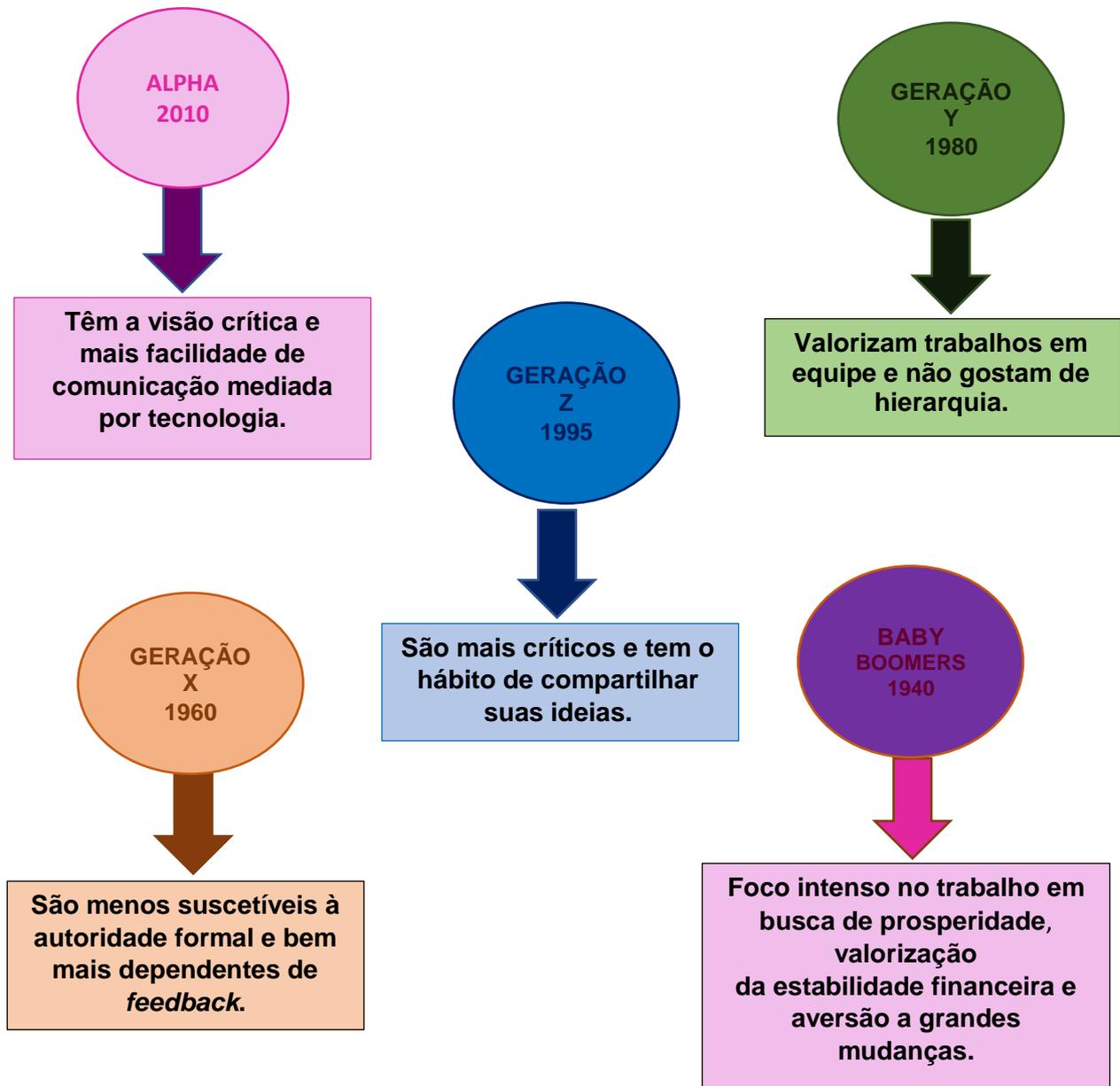


Disponível em: <https://www.colegioconstelacao.com.br/post/as-gera%C3%A7%C3%B5es-x-y-z-e-alpha-e-suas-caracter%C3%ADsticas-qual-a-sua-gera%C3%A7%C3%A3o>

Acesso em: 01 abr 2021



## Quais são essas características que diferenciam uma geração das outras?



Organograma elaborado pela autora. 2021.

"Cada geração se imagina mais inteligente do que aquela que veio antes dela, e mais sábia do que aquela que vem depois."

George Orwell





## **Metodologias Ativas**

O que podemos falar das conhecidas ‘metodologias ativas de aprendizagem’?

Elas são as metodologias nas quais o aluno tem a função central, como protagonista da aprendizagem, enquanto os professores têm o papel de mediadores ou facilitadores do processo ensino aprendizagem. Já vivemos no ambiente educacional em que o professor e o livro didático eram a base do ensino e planejamento, porém, nos dias atuais não são mais os meios exclusivos do saber em sala de aula (PEREIRA, 2012).

O aluno é incentivado a participar da aula, com trabalhos em grupo ou resolver problemáticas, a partir de situações-problema. Passando de uma posição cômoda, apenas como receptor de informações, para um processo em que poderá desenvolver novas competências, que tem como objetivo se tornar o centro do processo de ensino aprendizagem (BORGES & ALENCAR, 2014). Muitas são as competências desenvolvidas nesse processo: a iniciativa, a criatividade, a criticidade reflexiva, a capacidade de autoavaliação, cooperação para se trabalhar em equipe, responsabilidade, ética e a sensibilidade na assistência.

Freiberger e Berbel (2010) sinalizam que o desenvolvimento de competências e habilidades nos alunos, é uma responsabilidade da escola. Porém, os mediadores têm aumentado o desinteresse dos alunos pelos conteúdos demonstrado e uma diminuição no reconhecimento de sua autoridade do professor. Apenas a transmissão de informações não mais desenha um processo eficiente de ensino-aprendizagem (SANTOS & SOARES, 2011).



**Ser aprendente é próprio do aluno. O professor é a diretriz, dirige a embarcação, mas a energia motivacional deve partir dos alunos, eternos aprendizes.**

**Para chegarmos nesse novo cenário, o intenso uso social das mídias e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) teve sua parcela de contribuição, para se reinventar e levar a sala para o ensino remoto, através de recursos, aplicativos e serviços oferecidos pela web, transformando o espaço físico em virtual (JENKINS, 2008) e apresentando as TDIC com a própria vida (LEMOS, 2004).**

**Rodrigues (2001) entende a educação como um processo integral de formação humana, direcionado para o compartilhamento de informações, a autonomia, a ética, o reconhecimento da individualidade do outro e a responsabilidade, na construção de uma nova cultura. Nesse sentido, é necessário ressignificar o próprio conceito de educação e os novos modos de fazer a cultura digital, caracterizada pela relação imediata entre as TDIC e o conhecimento.**

**A grande parte da literatura brasileira define as metodologias ativas como estratégias pedagógicas que levam ao foco do processo de ensino/aprendizagem no aluno, diferenciando da pedagógica tradicional, centrada no professor, que transmite informação aos alunos. As metodologias ativas são consideradas e relacionadas às aplicações de práticas pedagógicas para levar a apropriação dos alunos ao conhecimento, bem como, engajá-los em atividades práticas, nas quais eles são os atores principais da sua aprendizagem.**

**Assim, as metodologias ativas levam aos conhecimentos em ação, entendem e conceituam o que fazem, desenvolvem os conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, e como principal característica, desenvolvem estratégias cognitivas que levam à capacidade crítica e reflexão sobre suas práticas. Aprendem a construir a interação entre os colegas e professores, explorando**



atitudes e valores pessoais e sociais (BERBEL, 2011; MORAN, 2015; PINTO et al., 2013).

As metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor. (BERBEL, 2011, p.28)

As várias metodologias têm sido implementadas por meio de estratégias como:

- ✓ aprendizagem baseada em projetos (*Project Based Learning* – PBL),
- ✓ aprendizagem por meio de jogos (*Game Based Learning* – GBL),
- ✓ método do caso ou discussão e solução de casos (*teaching case*) e
- ✓ aprendizagem em equipe (*Team-Based Learning* – TBL).

Atualmente, com o uso das TDIC em sala de aula, novas condições são criadas para o desenvolvimento de metodologias ativas, relacionando atividades realizadas online por meio dessas tecnologias com as atividades presenciais, conhecidas como *blended learning* ou ensino híbrido (STAKER; HORN, 2012).



# 1 Caça-Palavras



Figura 1 - Caça-Palavras  
Fonte: Criação da autora. 2021.

Já imaginou iniciar sua aula com um jogo de caça-palavras (Figura 01)? Seus alunos vão adorar!

Coloque palavras relacionadas com o conteúdo da aula e vamos estimular de forma dinâmica a curiosidade e vamos despertar o conhecimento para um novo tema explorado em sala de aula.

A cada palavra descoberta podemos fazer a inferência sobre o termo ou palavra relacionada ao conteúdo.

## DESCRIÇÃO:

De acordo com a Plataforma digital do Portal da Educação<sup>1</sup>, com origem no antigo Egito, o passatempo de descobrir palavras e cruzá-las em sentido vertical ou horizontal foi modernizado pelo jornalista do *New York Times*, Arthur Wynne, em 1913, e em 1925 chegou ao Brasil na

<sup>1</sup> Disponível em:  
<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/caca-palavras/49252> Acesso em: 29 Abr. 2021.



edição do jornal carioca "A Noite". Caindo no gosto popular, o passatempo ganhou mais força quando em 1948, a Ediouro Publicações lançou sua primeira revista de palavras cruzadas, que é sucesso até hoje.

### **FUNÇÃO:**

- ❖ Interatividade na aula
- ❖ Desenvolve habilidade de atenção
- ❖ Despertar a curiosidade sobre um tema
- ❖ Recurso que podemos iniciar uma produção textual

**Vamos ao passo a passo!**  
**Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.**



O **Geniol**<sup>2</sup> é um site que foi criado e dedicado para aqueles professores que se sentem estimulados a inovar em sala de aula e para as pessoas que desejam se divertir e exercitar o cérebro. Os jogos e os passatempos foram pensados e criados para desenvolver algumas competências e aperfeiçoar a capacidade de sua memória, o raciocínio, a lógica e a percepção. O acesso ao Geniol é muito simples pela plataforma de busca do *Google* (figura 2).

<sup>2</sup> Plataforma digital disponível em: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/> Acesso em: 01.abr.2021.



Figura 2 - Página de busca Google  
Fonte: *Print de tela* autora. 2021.

## Vamos começar a criar seu caça-palavras determinando:

**“O que precisamos inserir nessa primeira tela?”**

- ✓ O título de acordo com o tema que deseja explorar;
- ✓ O nível de dificuldade que deseja nos desafios da aprendizagem;
- ✓ O tamanho do quadrante que serão distribuídos as palavras e escondidas na forma vertical, horizontal e diagonal;
- ✓ Será listada todas as palavras que serão inseridas no caça-palavras;
- ✓ E por fim clicar botão “gerador” do caça-palavras (figura 3).



**TÍTULO** → Título do Caça Palavras  
NOMES PRÓPRIOS  
Você pode alterar depois caso deseje

**NÍVEL** → Dificuldade  
 **Fácil:** palavras escondidas na horizontal e vertical, sem palavras ao contrário  
 **Médio:** palavras escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário  
 **Difícil:** palavras escondidas na horizontal, vertical e diagonal, com palavras ao contrário

**TAMANHO** → Tamanho  
22x16 (grande)  
Número de linhas e colunas que o caça palavras vai ter

**DIGITAR A LISTA DE PALAVRAS** → Lista de Palavras (uma por linha)  
Ana  
Pedro  
Renata  
Luiz  
Roberto

**CRIAR** → Coloque uma palavra por linha  
Criar!

Figura 3 – Elaboração do caça-palavras na Plataforma Geniol.  
Fonte: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>. Acesso em: 01.abr.2021.

**Pronto! Agora já temos o “Caça-palavras” criado!**

SERÁ GERADA ESSA PÁGINA COM O  
“CAÇA-PALAVRAS” DAS PALAVRAS  
QUE VOCÊ LISTOU (Figura 4)



DEVEMOS TRANSFORMAR EM  
PDF E COMPARTILHAR TELA  
PARA OS ALUNOS



**NOMES PRÓPRIOS**

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, com palavras ao contrário.

```

N A I C Ú L M R R C E T T A Y H R E Y S C K
N H E L E E T H T K R E N A T A T O E O O E
N A F H M O S I O R Q O T C F Y F O A R T S
I T R V E T N N R C H O C O I A R N D I R I
A N L B G A S E S I X T E I B R O E D M E B
P O R Y T O E O N O R R N I U E P O C R B O
H L C A I S T R N D R F A N E A S O A S O A
F C R I A D R E N T Y N L N E S N X R H R T
T O F N R M Á R C I A I I V R I I M E H U D
D I O A E T T J O Ã O L M T D Z L T A A A P
S E U E I C E E A D L W A S T I A N N R T N
S S A L D U V T T E U U C E R U L S G N I F
L E T E A E M R R D E E O G I L H E S N I A
P A L E E N P A A O H T I I C O N T O A M A
O R E O O E K M I R I Y P S R L N V T D S W
V O E R I Y S E H A S A I R D A T I I F H I
  
```

CAMILA                      KARELLINE                      MARIA                      RENATA  
 FABIANA                      LUIZ                      MÁRCIA                      ROBERTO  
 JOÃO                      LÚCIA                      PEDRO

**Figura 4 - Caça-palavras pronto na Plataforma Geniol.**  
 Fonte: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/> Acesso em: 01.abr.2021.

**A PÁGINA RESPOSTA É  
 GERADA LOGO ABAIXO DO  
 CAÇA-PALAVRAS (Figura 5)**

**NOMES PRÓPRIOS**

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, com palavras ao contrário.

```

A I C Ú L
                                R E N A T A
                                F           R T
                                A           D R
                                B           E
                                I           P   B
                                A           E   O
                                N L N
M Á R C I A   I           M
  J O Ã O L M   Z           A
    L A           I           R
      E           C           U           I
        R           L           A
          A
            K
  
```

CAMILA                      KARELLINE                      MARIA                      RENATA  
 FABIANA                      LUIZ                      MÁRCIA                      ROBERTO  
 JOÃO                      LÚCIA                      PEDRO

jogue mais caça palavras em [geniol.com.br/caca-palavras](https://www.geniol.com.br/caca-palavras)

**Figura 5 - Página resposta do caça-palavras na Plataforma Geniol.**  
 Fonte: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/> Acesso em: 01.abr.2021.

## 2 História em Quadrinhos



Figura 6 - História em Quadrinhos.  
Fonte: Criação da autora por meio do Pixton. 2021

**Trabalhar com Histórias em quadrinhos (figura 6) em sala de aula?! Como não pensei nisso antes!**

Tantos os professores podem introduzir o conteúdo de forma interativa, trabalhando a leitura e interpretação do tema através dos diálogos criados no decorrer da história, como os alunos podem produzir uma história para apresentar o que foi aprendido, em forma de revisão.

### **DESCRIÇÃO:**

História em quadrinhos - ou HQ - foi o nome dado à arte de narrar histórias através de textos verbais e não-verbais, por meio de desenhos textos dispostos em sequência, normalmente na horizontal, seguindo uma sequência lógica dos fatos (AIDAR3, 2010).

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/> Acesso em: 29 Abr. 2021.

As Histórias em Quadrinhos possuem as diretrizes básicas das narrativas: enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. E seus balões de fala respeitam os formatos de acordo com a comunicação e interação que se deseja em cada cena.

### **FUNÇÃO:**

- ❖ Interatividade na aula
- ❖ Despertar a curiosidade sobre um tema
- ❖ Desenvolve habilidade de escrita e produção textual
- ❖ Desenvolve a habilidade do uso dos conectivos e coesão textual.

**Será que você consegue saber a diferença de cada balão (figura 07), de acordo com o tipo de comunicação?**

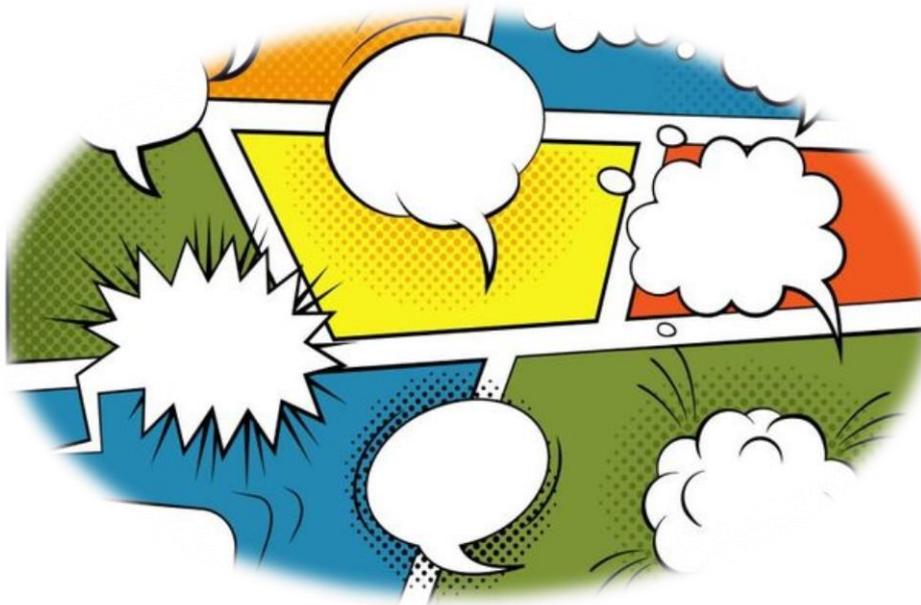


Figura 7 - Tipos de Balões.

Fonte: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/> Acesso em: 27 Abr. 2021

## Vamos lá!

Esses são os balões (figura 8) e cada formato indica a intenção de comunicação dentro da História em quadrinhos – HQ.

### Observe os TIPOS DE BALÕES

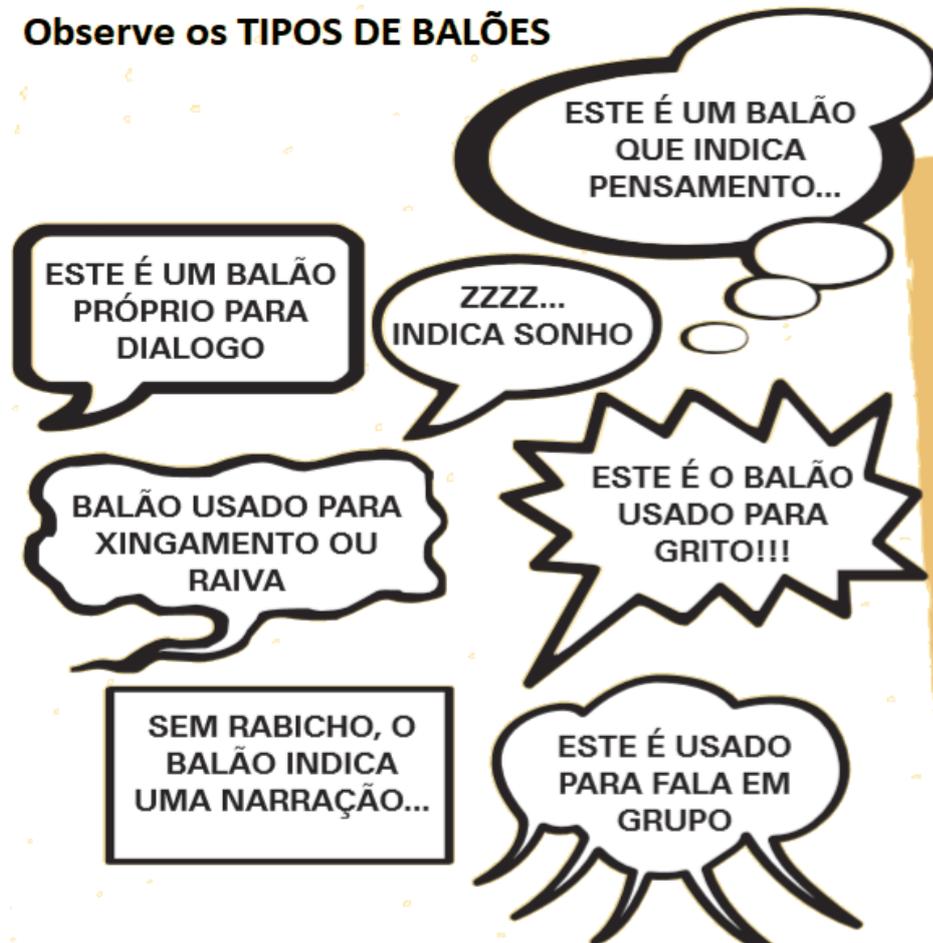


Figura 8 - Tipos de balão com diálogos.  
Disponível em <https://portal.educacao.go.gov.br/fundamental/aula-4-lingua-portuguesa-4oano/> Acesso em: 29/Mar/2021

**E para aumentar os seus conhecimentos...**

**Você sabe o que é onomatopeia?**

Onomatopeia ou mimologia, é uma figura de linguagem que reproduz um som por meio de fonemas. A forma adjetiva é

onomatopeico ou onomatopaico. São os sons dos ruídos, gritos, sons de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana que são representados por palavras que reproduzem os sons emitidos no momento da ação e assim podemos dizer que fazem parte do universo das onomatopeias (BRAINLY<sup>4</sup>, 2021).

Vejamos na figura 9 alguns exemplos de onomatopeias!



Figura 9 - Onomatopeias.

Fonte: Disponível em: <https://sites.google.com/a/cefgg.com.br/6o-d/lingua-portuguesa/onomatopeias?overridemobile=true> Acesso em: 30/mar/2021

<sup>4</sup> Brainly é uma plataforma digital voltada a Educação Básica e Materiais didáticos. Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/28491642> Acesso em: 27 Abr. 2021.



## Fica a dia!

**Durante a construção da HQ não podemos esquecer de explorar o desenvolvimento lógico de um enredo com início, meio e fim.**

**Vamos ao passo a passo!  
Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.** 😊

O **Pixton**<sup>5</sup> é uma plataforma digital, de fácil acesso (figura10) que permite uma extensão no *Google Chrome* e possibilita a criação de histórias em quadrinhos online. No *site* ou na extensão é possível criar desenhos com qualidade profissional, inserindo personagens e escolhendo sua pose, roupa e os cenários mais variados. Também é possível adicionar fotos, falas personalizadas deixando a obra mais dinâmica e divertida.

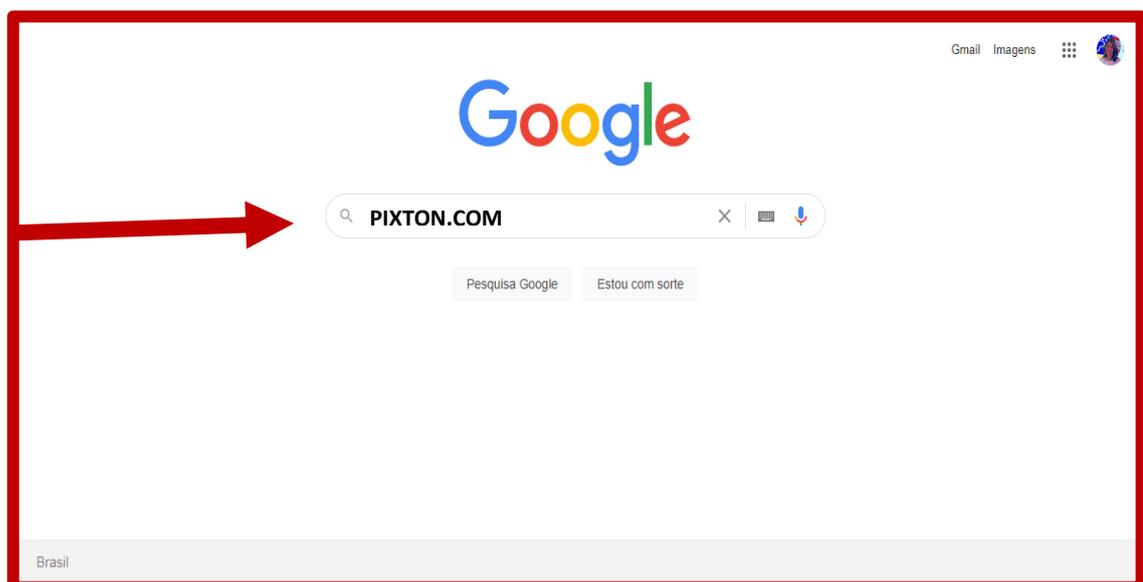


Figura 10 - Localizando o Pixton.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

<sup>5</sup> Pixton: Disponível em: <https://www.pixton.com/> Acesso em: 01 abr 2021

Será preciso se cadastrar de acordo com o interesse do uso do site (figura 11). Então se você é um educador, aluno, são pais ou irá usar o site para seu negócio; escolha um botão e vamos iniciar a criação da sua HQ.



Figura 11 - Cadastro do Pixton.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Escolha um e-mail para se cadastrar (figura 12) e vamos iniciar!



Figura 12 - Cadastro do E-mail no Pixton.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Nessa na figura 13 apresentamos a tela na qual teremos várias funções para escolher e montar nosso cenário:

É a hora de escolher :

- ✓ O cenário de fundo, isto é... onde está acontecendo a história;
- ✓ As personagens que participarão da HQ;
- ✓ O foco da personagem será a posição/perspectiva que irá aparecer para o leitor;
- ✓ E por fim, o texto do diálogo.

A cada escolha, o cenário irá sendo criado e assim daremos vida a sua criatividade!

Imagina quantas coisas podemos explorar com as histórias criadas pelos professores para iniciar um novo conteúdo, ou revisar aquele conteúdo tão importante para a verificação da aprendizagem.

E os alunos... para demonstrar ou retratar o seu aprendizado.



Figura 13 - Montando o cenário.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Na figura 14 podemos seguir usando a criatividade na escolha do fundo do cenário!

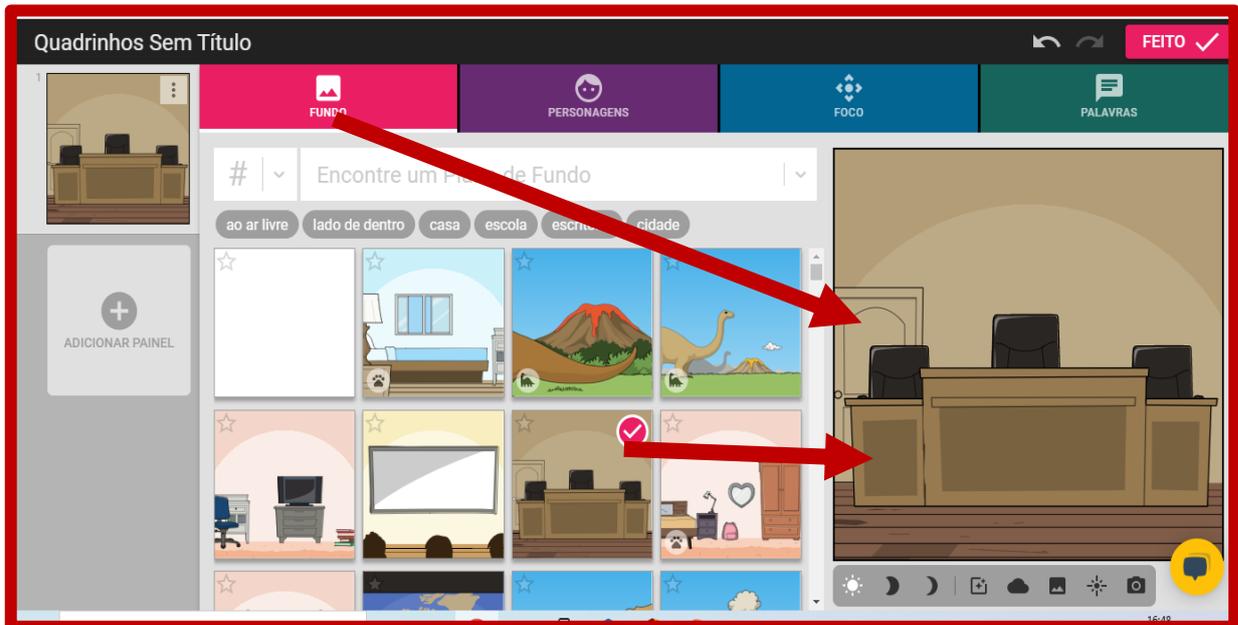


Figura 14 - Fundo do cenário.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Na figura 15 podemos observar como escolher seu estilo de roupa: despojado, executivo, social...

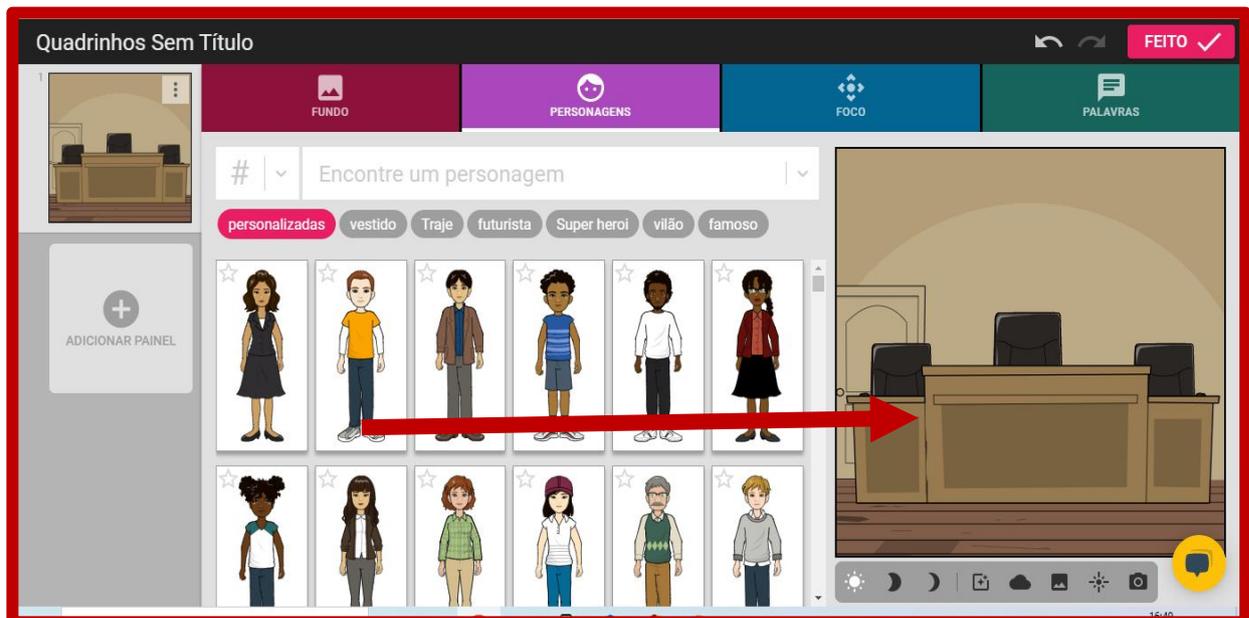


Figura 15 - Estilo de roupa dos personagens.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Na figura 16 você pode escolher como quer que seu personagem apareça!

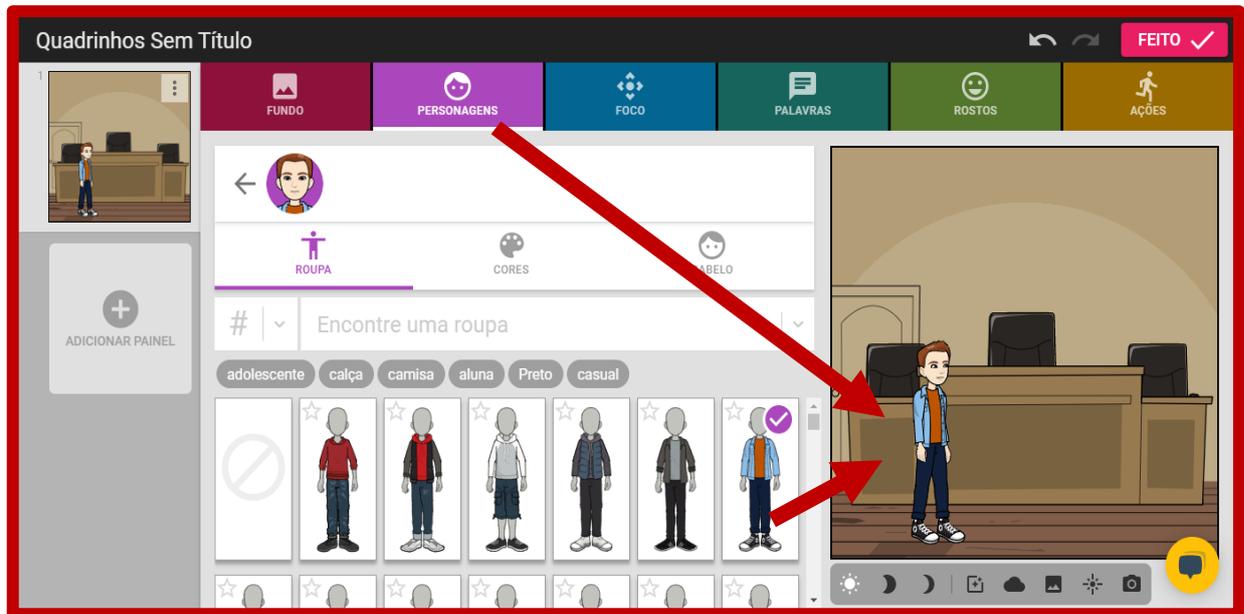


Figura 16 - Aparência física do personagem.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

E como ele deve se portar? Andando, parado, chegando, saindo, declamando, em destaque, no fundo da cena (figura 17).

Você decide!

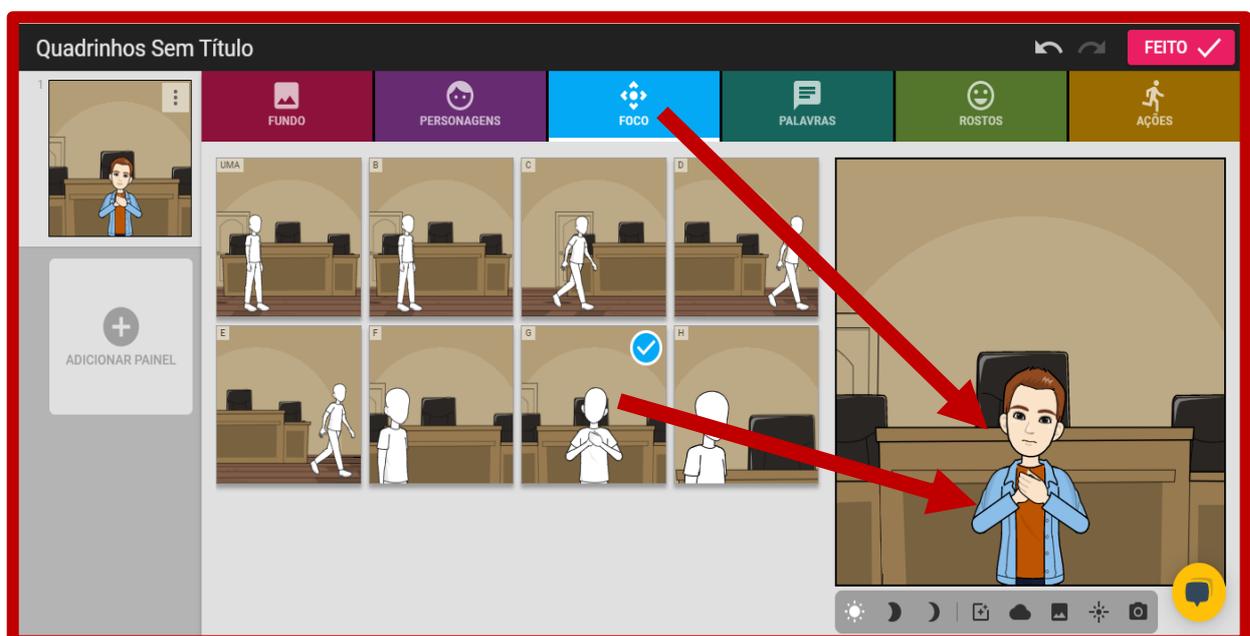


Figura 17 - Como ele deve se portar.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Clicando em palavras vai aparecer uma caixa de texto e nela você poderá escrever a fala da personagem (figura 18).

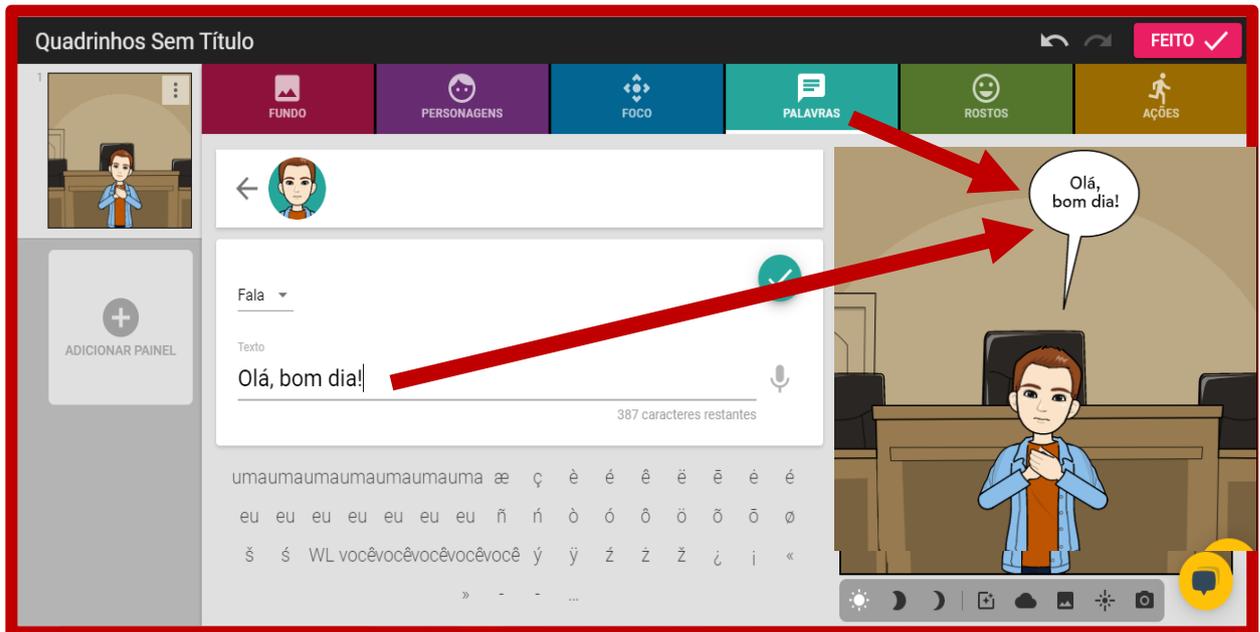


Figura 18 - Caixa de texto.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

A expressão da personagem é muito importante para passar a informação fiel para o leitor entender o contexto e a mensagem da história (figura 19).

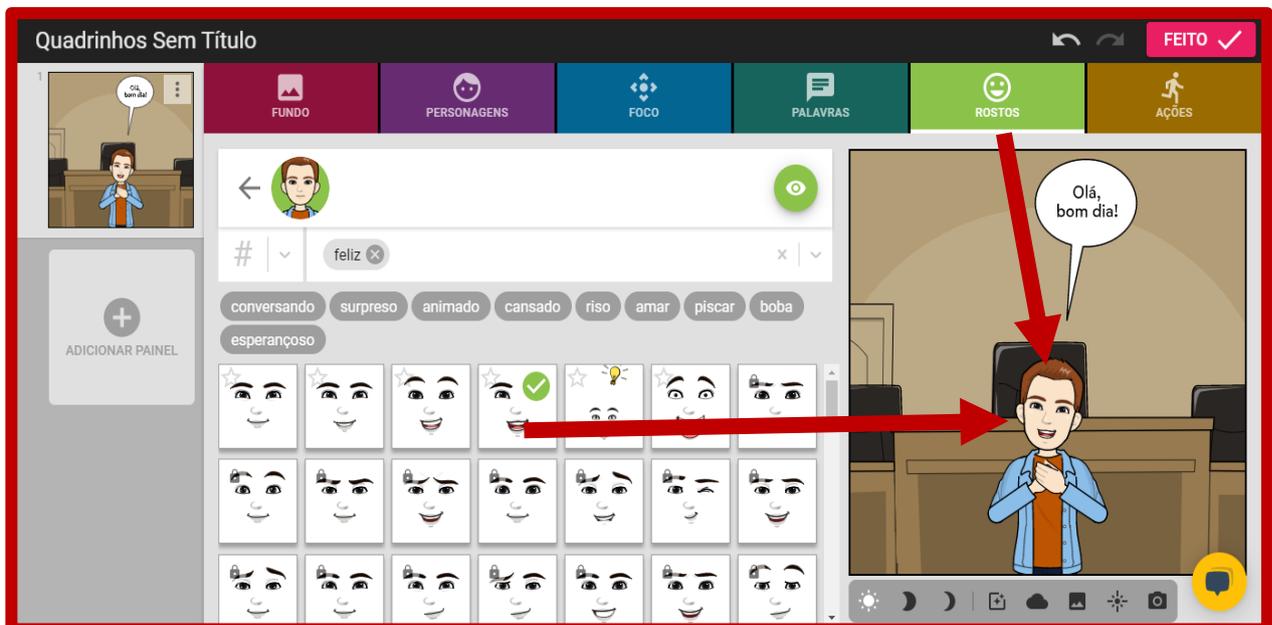


Figura 19 - Expressão do personagem.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

## Primeiro quadrinho concluído? Vamos revisar tudo antes de finalizar essa etapa da história!

Após tudo revisado, clique no botão FEITO e vamos partir para o próximo quadrinho ver o resultado de sua criação (figura 20).

E para iniciar o próximo quadrinho, clique em adicionar painel, como mostra a seta n.1

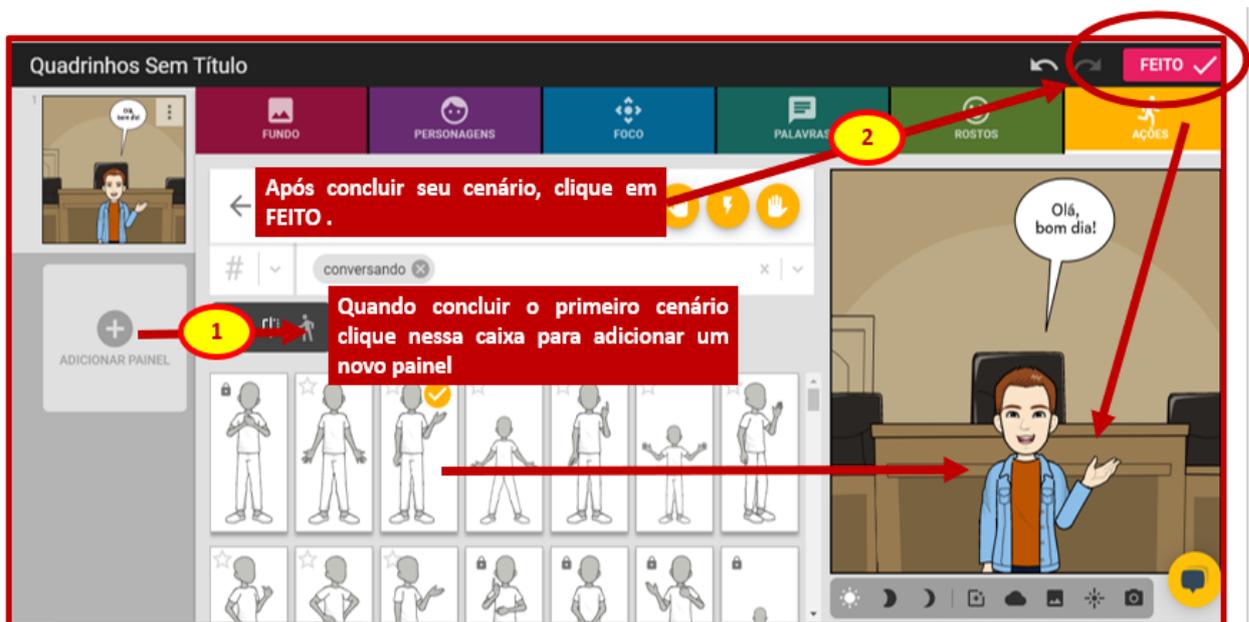


Figura 20 - Primeiro quadrinho pronto.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

Quando a HQ estiver finalizada com todos os quadrinhos prontos e revisados siga as indicações das setas 1 e 2 para visualizar sua história pronta (figura 21).



Figura 21 - Visualizando a HQ pronta.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

**E se quiser compartilhar (figura 22) é só clicar no botão compartilhar...**



Figura 22 - Compartilhando quadrinhos.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.



... e escolher a forma de compartilhamento (figura 23).



Figura 23 - Formas de compartilhamento.  
Fonte: Plataforma digital Pixton. 2021.

## 3 Jamboard



Figura 24 - Criações do Jamboard.  
Fonte: Tela criada pela autora no Jamboard. 2021.

### DESCRIÇÃO:

Planeje suas aulas contando com a colaboração e produção dos alunos. Com o Jamboard (figura 24) você tem um quadro branco interativo e digital.

Em tempo real professores e alunos construirão momentos de interação simultânea, produzindo conhecimento e conteúdo.

O Jamboard é mais um instrumento para trazer a inovação para sala de aula remota.

### FUNÇÃO:

- ❖ Interatividade na aula
- ❖ Despertar a curiosidade sobre um tema
- ❖ Compartilhe ideias durante as aulas ou discussões



## ❖ Produção colaborativa em tempo real

**Vamos ao passo a passo!**  
**Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.**



O **Jamboard**<sup>6</sup> é um quadro branco virtual que permite a interação em equipe até mesmo em locais muito distantes. Nele você pode discutir ideias, interagir em grupo, compartilhar imagens, informações, transmitir o conteúdo de forma compartilhada ainda e salvar na nuvem para acesso em qualquer dispositivo.

Para iniciar você precisará entrar em um e-mail do GMAIL e clicar no mosaico dos aplicativos do Google, como mostra a figura 25.

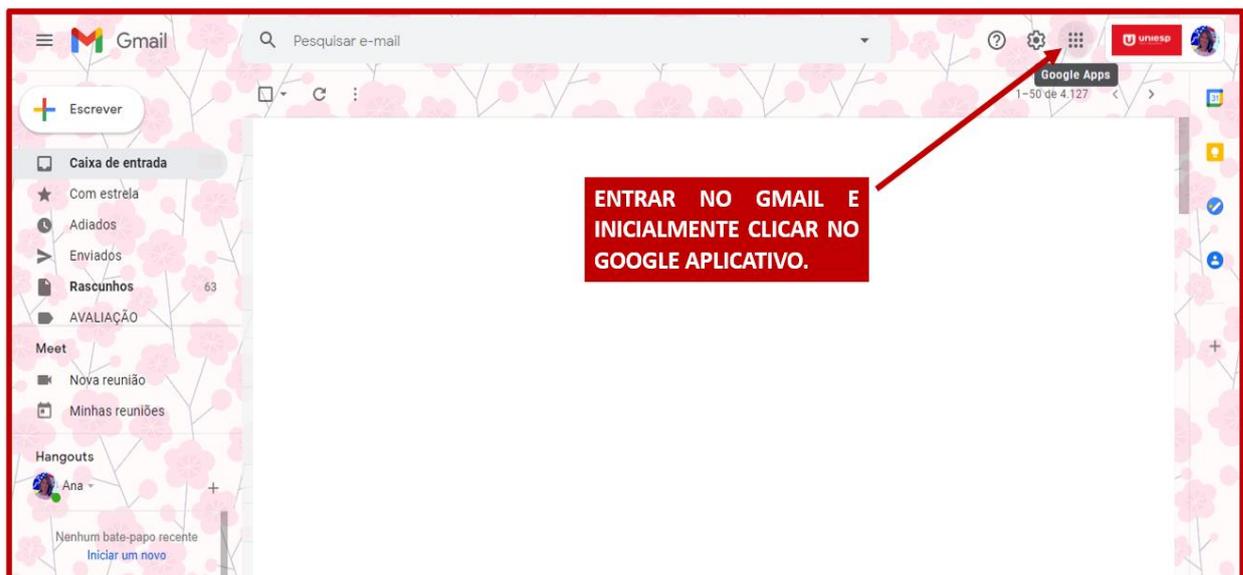
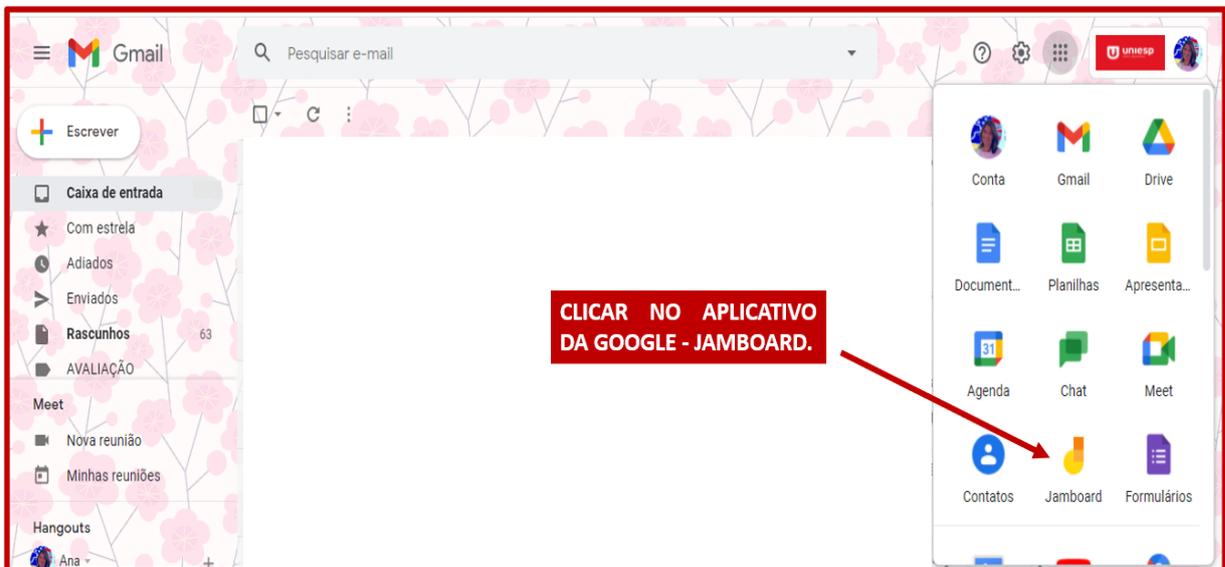


Figura 25 - Tela de abertura de Gmail.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

<sup>6</sup> Jamboard: Disponível em: [du.google.com/intl/pt-BR/products/jamboard/](https://du.google.com/intl/pt-BR/products/jamboard/) Acesso em: 01 abr 2021

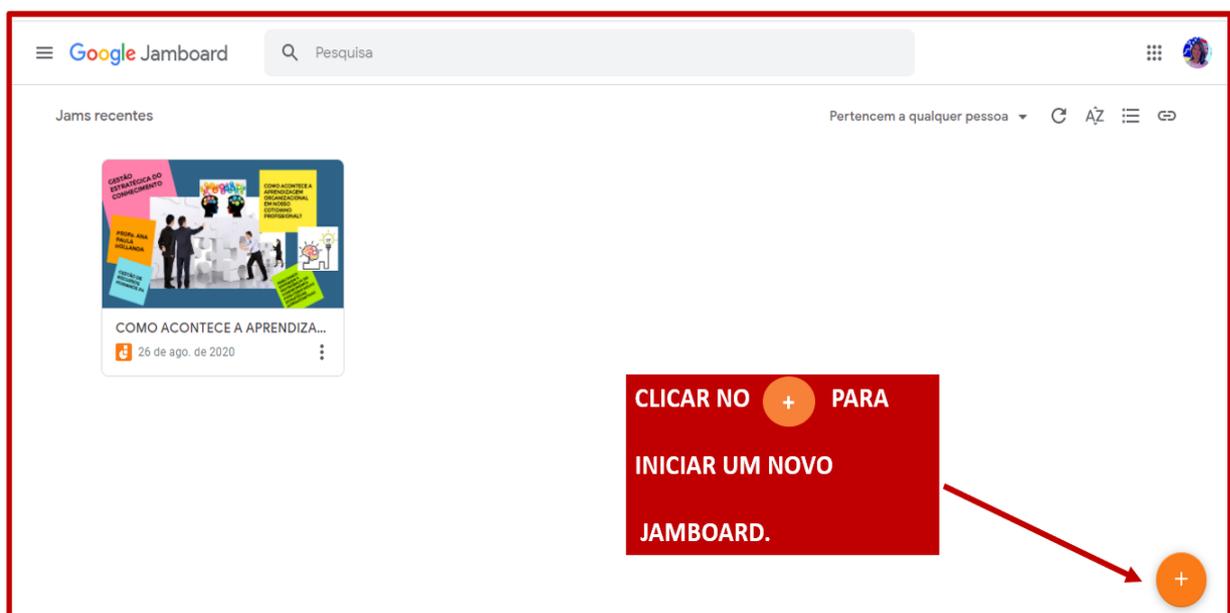


**Em seguida clique no aplicativo do Jamboard e vamos inicial a interação (figura 26).**



**Figura 26 - Acessando o Jamboard.**  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

**Cada botão uma nova função (figura 27). É só aprender e criar!**



**Figura 27 - Nova criação.**  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

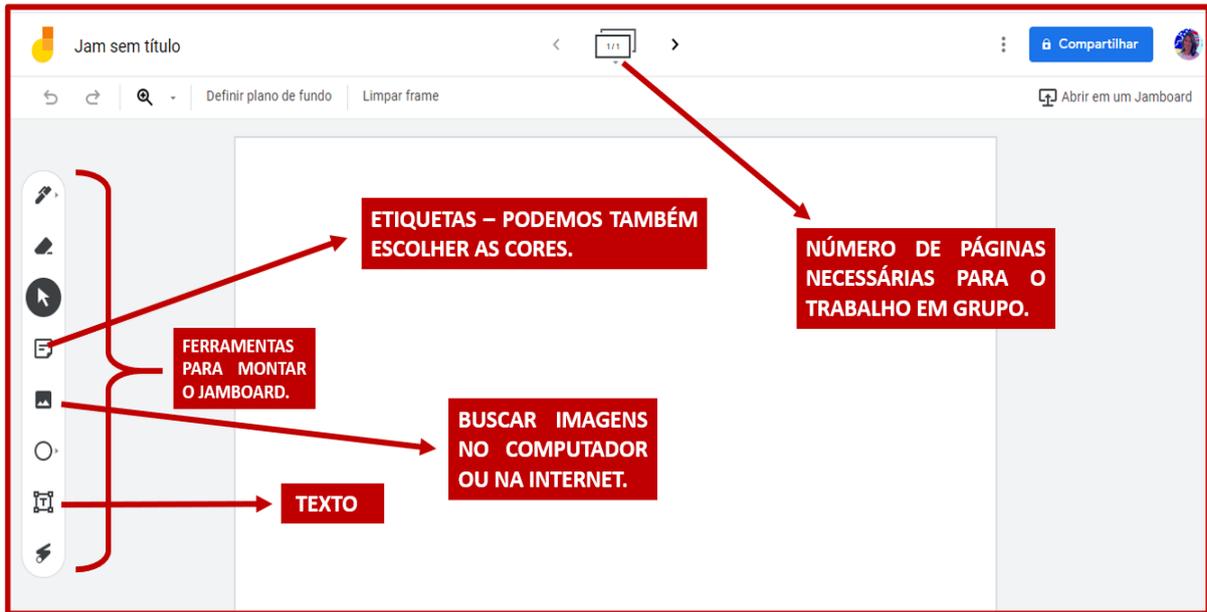


Figura 28 - Funções.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

**Na figura 28 você pode observar todas as funções disponíveis para o Jamboard. Depois de finalizado, pronto (figura 29)!**

**Terminado a obra é hora de compartilhar!**



Figura 29 - Jamboard pronto.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

**Para que seus colaboradores ou alunos consigam mexer e editar o material é preciso que você compartilhe um *link*, criado no próprio**



aplicativo, pelo *chat*, por *e-mail*, pelo *whatsapp*... e assim, teremos uma obra construída de forma colaborativa (figura 30).

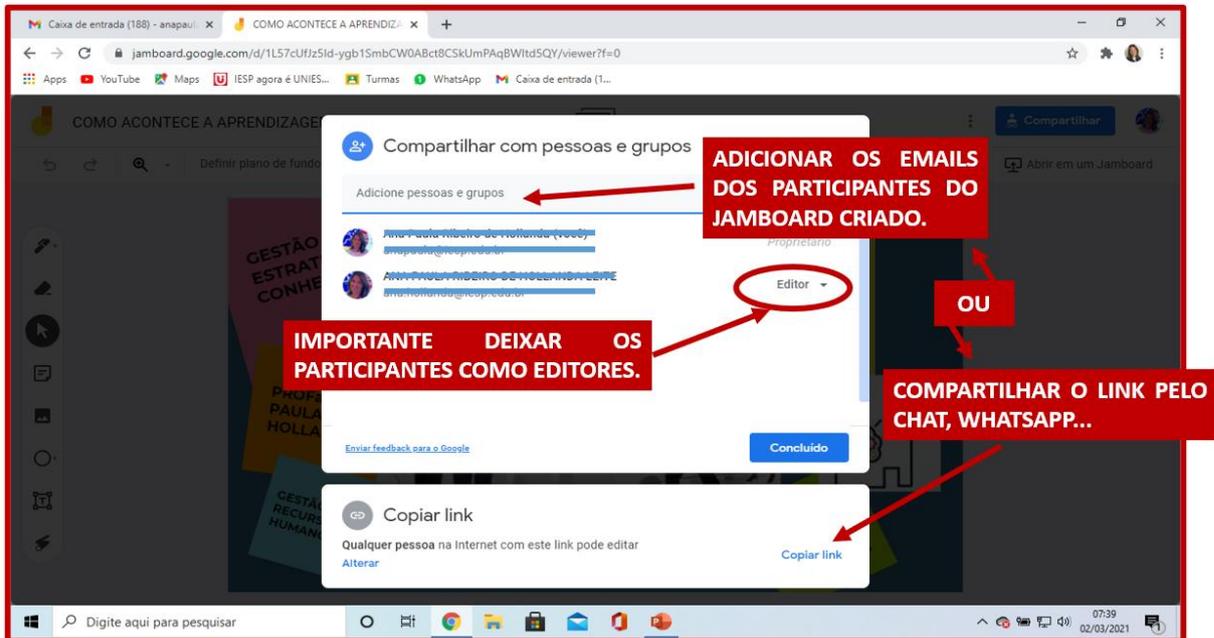


Figura 30 - Compartilhando.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

Agora chegou a hora dos colaboradores colocarem as mãos na massa (figura 31)!



Figura 31 - Editando.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

## 4 Kahoot



Figura 32 - Kahoot.

Disponível em: <https://educationalresources.online/step-by-step-how-to-create-a-kahoot-to-use-in-class/>

### DESCRIÇÃO:

***Kahoot*<sup>7</sup>** é uma plataforma de aprendizado baseado em jogos, usada como recurso educacional como atividade interativa (figura32). Seus jogos de aprendizado *kahoot* são testes de múltipla escolha que permitem aos alunos participarem de jogos que podem ser acessados por meio de um navegador da *WEB* ou do aplicativo *kahoot*.

### FUNÇÃO:

- ❖ Perguntas e respostas sobre diferentes temas;
- ❖ Fórum de discussões avaliação das atividades pelos alunos;
- ❖ Download das atividades para análise;
- ❖ Pesquisa da opinião do aluno.

---

<sup>7</sup> Kahoot: Disponível em: <https://kahoot.com/schools-u/> Acesso em: 01 abr 2021



**Vamos ao passo a passo!**  
**Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.** 😊

Essa ferramenta veio pra agitar nossas aulas e deixá-las muito mais interativas e para acessar a plataforma é bem simples, conforme figura 33.

Como pensar em revisar um conteúdo, sem pensar no *Kahoot*?

O *Kahoot* já era muito usado em sala de aula, na modalidade presencial, com os alunos utilizando seus smartphones, interagindo de forma prazerosa e divertida em sala de aula.

E que legal que na modalidade remota também podemos usar essa ferramenta e continuar trazendo a interação para a aula e todos os participantes podem acompanhar o progresso ao longo do jogo com o ranking dos participantes a cada resposta.



Figura 33 - Acessando o Kahoot.  
Fonte: Print de tela da autora. 2021.

**Atenção! Para auxiliar o melhor entendimento podemos traduzir para a língua portuguesa (figura 34)!**

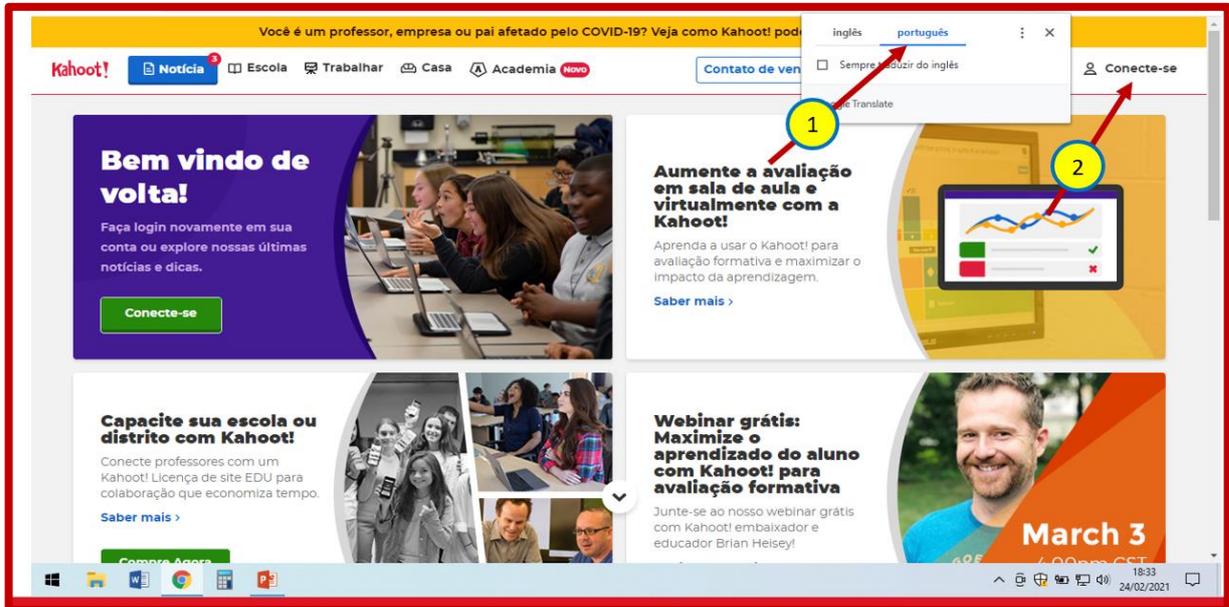


Figura 34 - Traduzindo a página.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

**Se for a primeira vez que você vai utilizar o Kahoot!, será preciso criar sua conta (figura 35).**

**Mas é bem simples, vamos seguindo o passo a passo.**

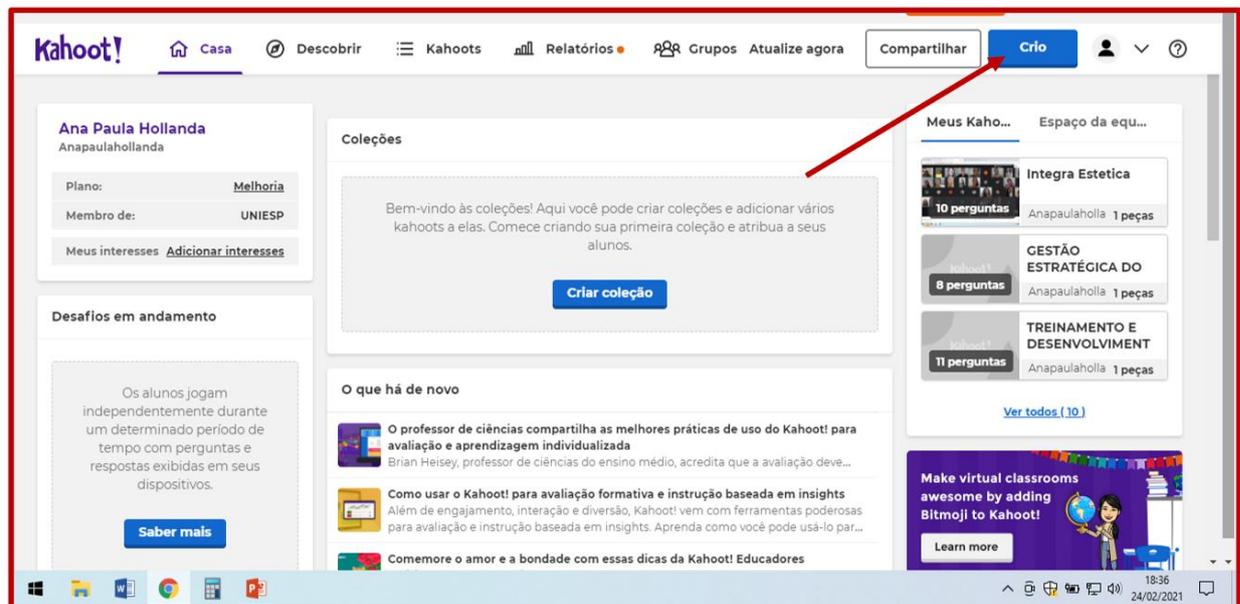


Figura 35 - Criando uma conta.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

Agora vamos iniciar a criar o *quiz* (figura 36) de perguntas e respostas interativas.

Vamos ao passo a passo!

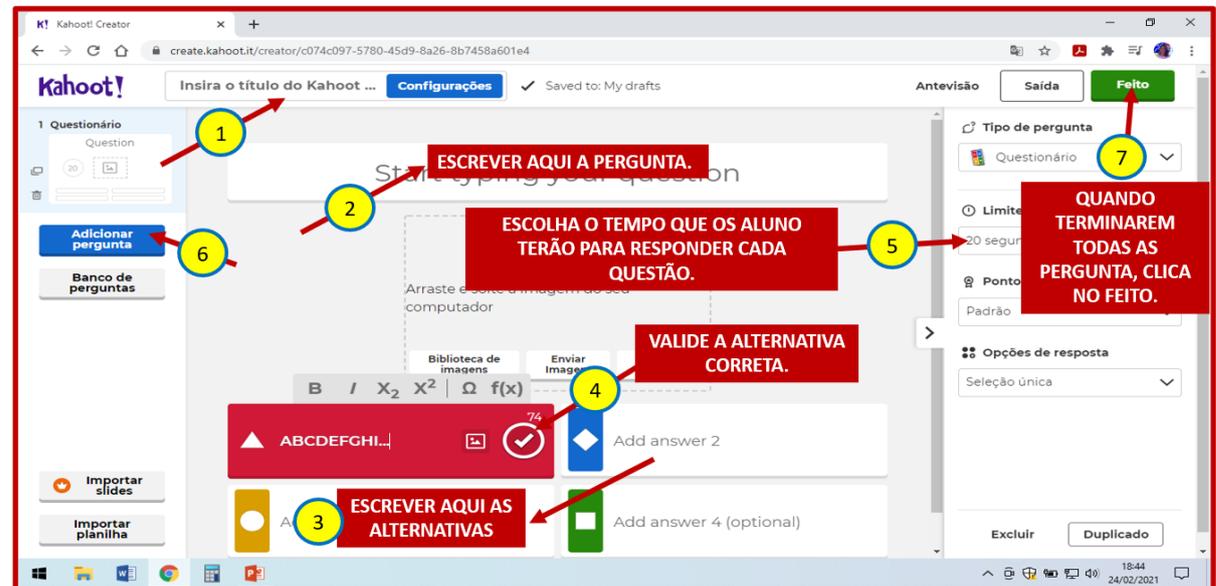


Figura 36 - Criando um quiz.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

Escolha o título da atividade e faça uma descrição da atividade que servirá para orientar os participantes (figura 37).

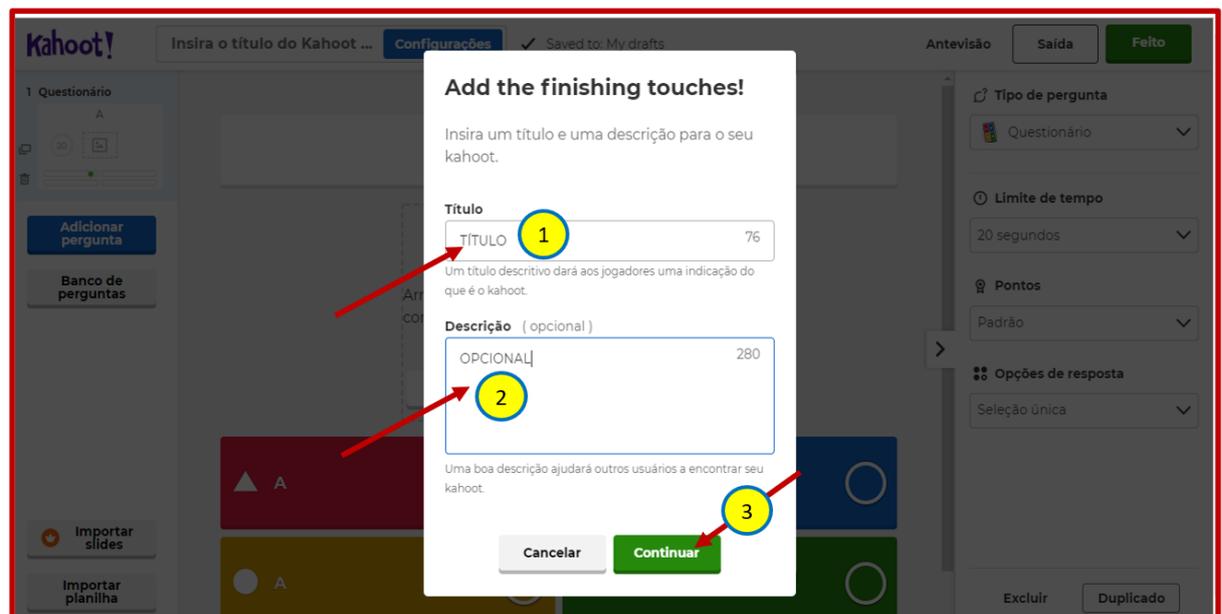


Figura 37 - Criando a descrição das atividades.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

## Olha a dica!

Assim que criar a primeira pergunta já terá um espaço criado para cada atividade interativa (figura 38)!



Figura 38 - Espaço criado na página.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

E quando for usar novamente essa mesma aula/atividade já está no campo dos *Meu Kahoots (My Kahoots)*, conforme figura 39.

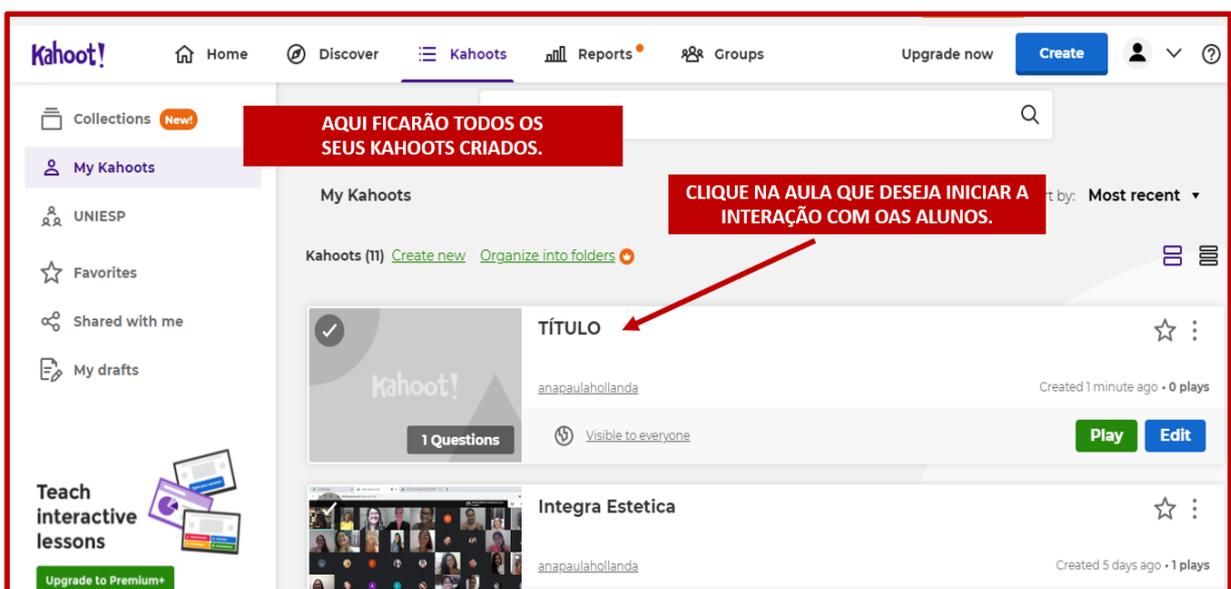


Figura 39 - Meus kahoots.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.



## É hora de começar o jogo! Vamos lá?

A cada pergunta e resposta aproveite para revisar o conteúdo, analisando as repostas verdadeiras e justificando as falsas (figura 40).

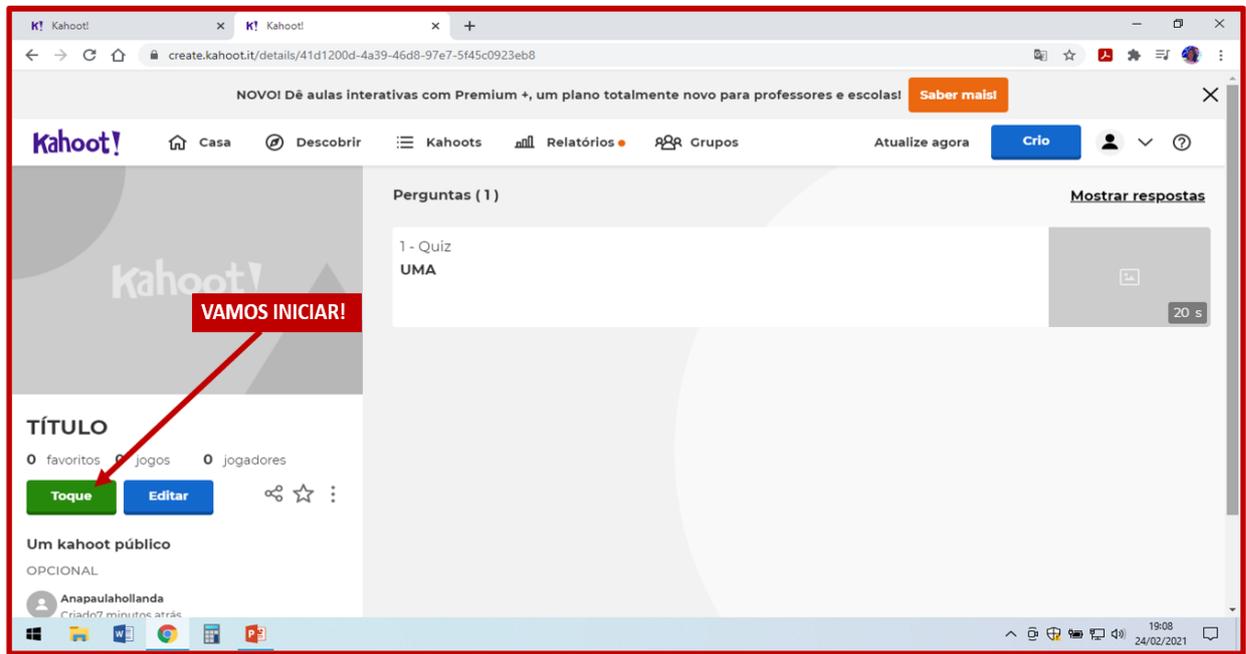


Figura 40 - Iniciando o jogo.  
Disponível em: <https://kahoot.it/> Acesso em: 27 Abr. 2021.

## 5 Mapa Mental



Figura 41 - Mapa mental.  
Disponível em: <http://sbap.com.br/ensinamos/ferramentas-visuais/mapa-mental> Acesso em: 27/ Abr/ 2021.

### DESCRIÇÃO:

O **Mapa Mental**<sup>8</sup> é uma técnica de estudo que utiliza tanto a linguagem verbal, como a linguagem não verbal, isto é, são resumos cheios de símbolos, cores, setas, tópicos e frases curtas. O objetivo de um mapa mental é organizar as informações visualmente para facilitar a associação das informações.

### FUNÇÃO:

- ❖ Orientar e memorizar os pontos mais importantes do conteúdo que você necessita saber;
- ❖ Visualizar e gravar a matéria em sua mente;

<sup>8</sup> Disponível em: <https://blog.imagine.com.br/mapa-mental/> Acesso em: 27 Abr. 2021.



- ❖ Estudar;
- ❖ Interatividade na construção do conhecimento.

**Vamos ao passo a passo!  
Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.**



**Como será que o mapa mental pode nos ajudar em sala de aula?**

Há uma infinidade de recursos que podem ser usados em sala de aula para ajudar os alunos ao longo do processo de aprendizagem e auxiliá-los a memorizar os conteúdos abordados. Um deles é o mapa mental, que é conhecido como uma técnica que traz uma abordagem instigante e interativa para acompanhar e desenvolver as ideias exploradas nos conteúdos trabalhados.

Para utilizarmos o mapa mental em sala de aula na modalidade remota iremos aprender com o aplicativo *Lucid*<sup>9</sup>, que é uma plataforma baseada na web que permite aos usuários colaborar no desenho, revisão e compartilhamento de fluxogramas profissionais, mapas de processos, modelos, gráficos e diagramas. Para iniciarmos vamos nos cadastrar no aplicativo *LUCID* por um *e-mail* e criar uma senha (figura 42).

---

<sup>9</sup> Lucid: Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021

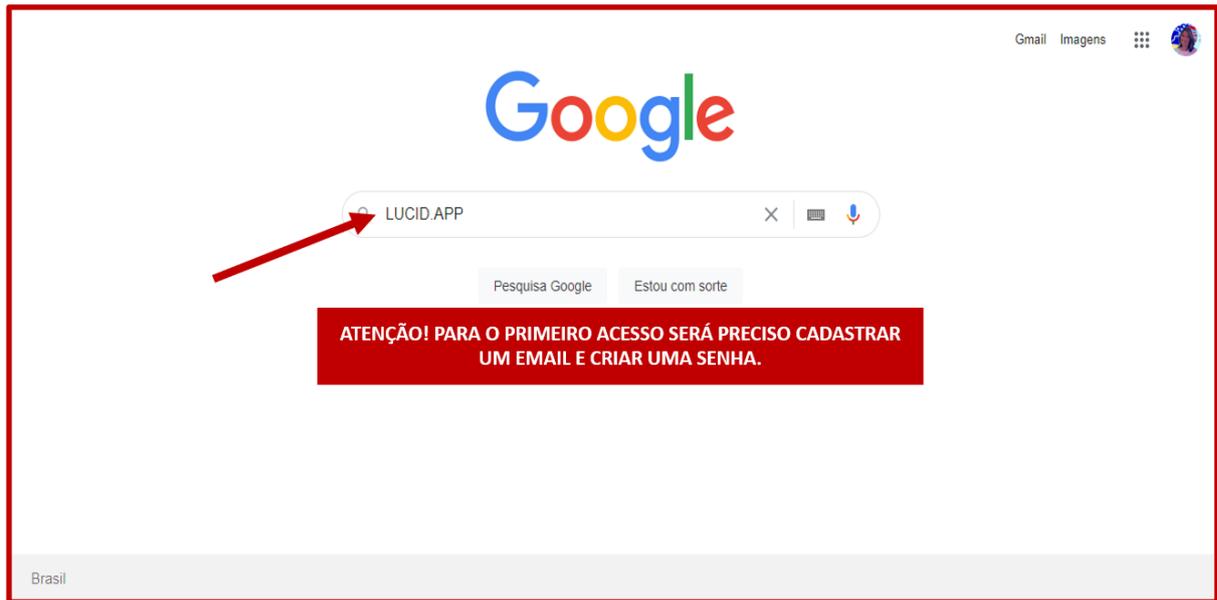


Figura 42 - Cadastro no Lucid.

Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021

Depois de realizar o cadastro no aplicativo, na tela inicial irá clicar no botão “+ Novo” para abrir a tela que será construído o mapa mental (figura 43).



Figura 43 - Iniciando um novo.

Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021

Você terá várias opções de ferramentas (figura 44) para montar o seu mapa mental e compartilhar de forma interativa com seus alunos ou colaboradores.

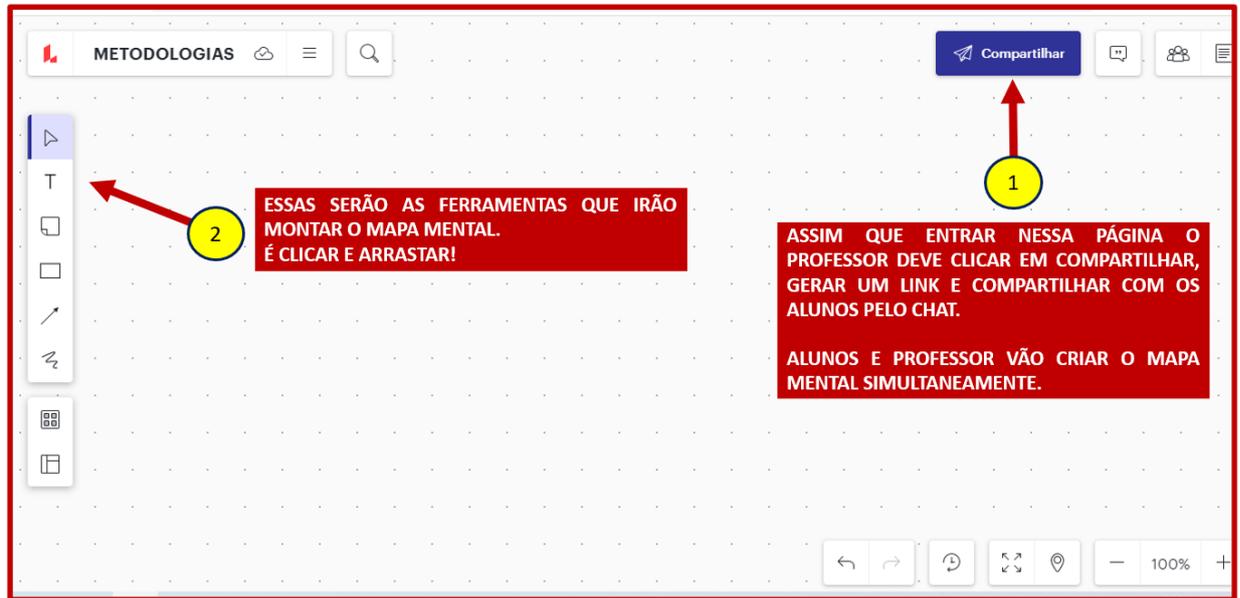


Figura 44 - Ferramentas.

Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021

Para ilustrar você poderá inserir imagens e *gifs* em seu mapa mental.

Veja na ilustração na figura 45.



Figura 45 - Inserindo imagens.

Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021



Ao finalizar o mapa ele pode ser convertido em imagem, de várias maneiras, para compartilhar ou arquivar e ser usado em um novo momento, utilizado como material complementar ou de apoio (figura 46).

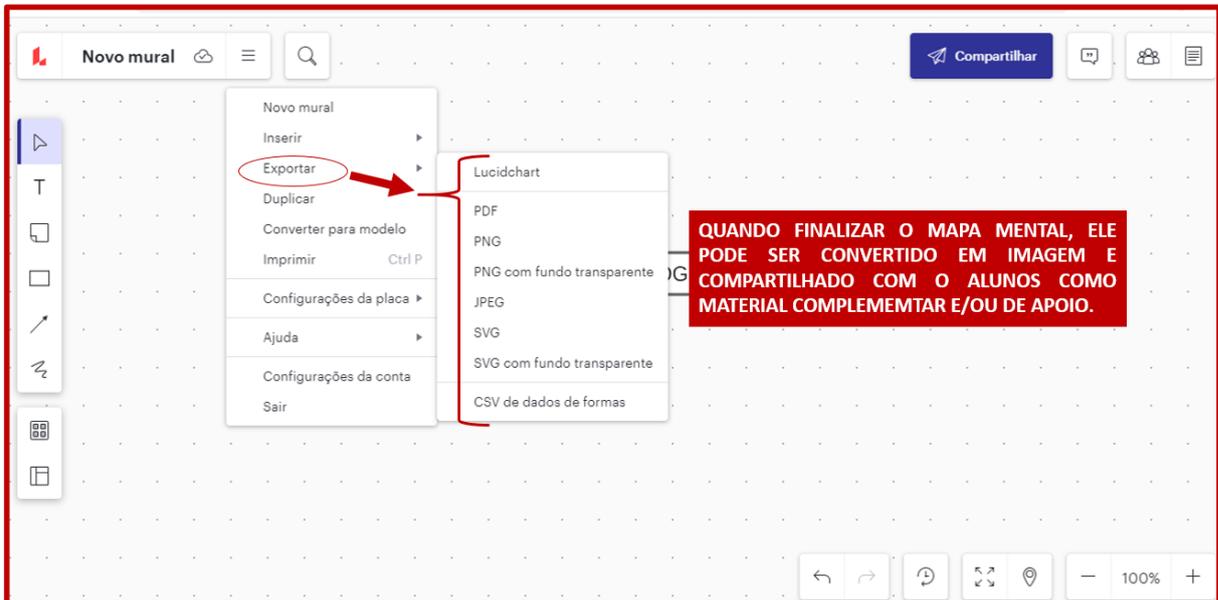


Figura 46 – Convertendo e Compartilhando o mapa.  
Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021



## 6 Nuvem de Palavras



Figura 47 - Nuvem de Palavras.

Disponível em: <https://blog.hamk.fi/global-education/oficina-de-aprendizagem-ativa-a-educacao-centrada-no-aluno/>

### DESCRIÇÃO:

É um simples gerador de **nuvem de palavras**. Permite que você crie belas nuvens de palavras facilmente. Você pode escolher formas e personagens há palavras para criar sua própria arte de palavras. As palavras que forem mais citadas terão destaques na nuvem de palavras.

### FUNÇÃO:

- ❖ Brainstorming (Explosão de ideias);
- ❖ Entender a visão do aluno sobre determinado conteúdo;
- ❖ Aula interativa;
- ❖ Promove trabalho colaborativo,



**Vamos ao passo a passo!  
Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.**



Para criarmos uma nuvem de palavras, vamos trabalhar com a plataforma do *Mentimeter*<sup>10</sup>, que é online e serve para criação e compartilhamento de apresentações de slides com interatividade. A ferramenta possibilita que profissionais de diversas áreas, como gestores e professores, criem apresentações das mais diversas formas. A ferramenta disponibiliza recursos interativos, como faremos com as nuvens de palavras e questionários, que podem ser compartilhadas com seus colaboradores ou seus alunos.

Vamos iniciar? As três primeiras telas serão para cadastrar e entrar no *Mentimeter* (figura 01).

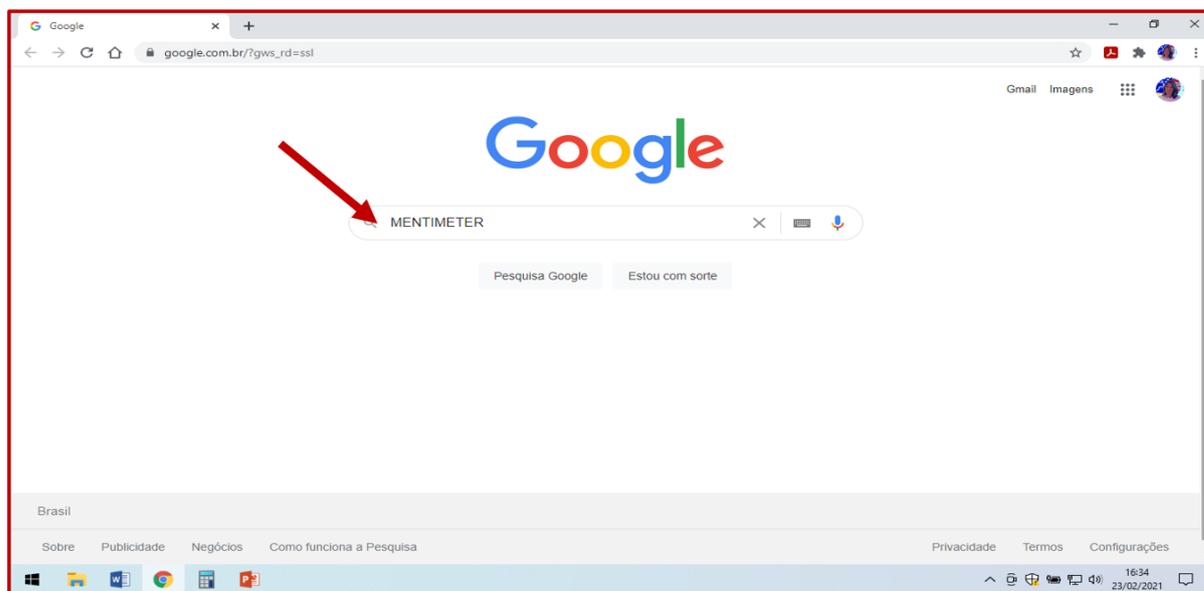


Figura 48 – Procurando o *Mentimeter*.

Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

<sup>10</sup> Mentimeter: Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

## Vamos acompanhá-lo passo a passo (figuras 49 e 50)!

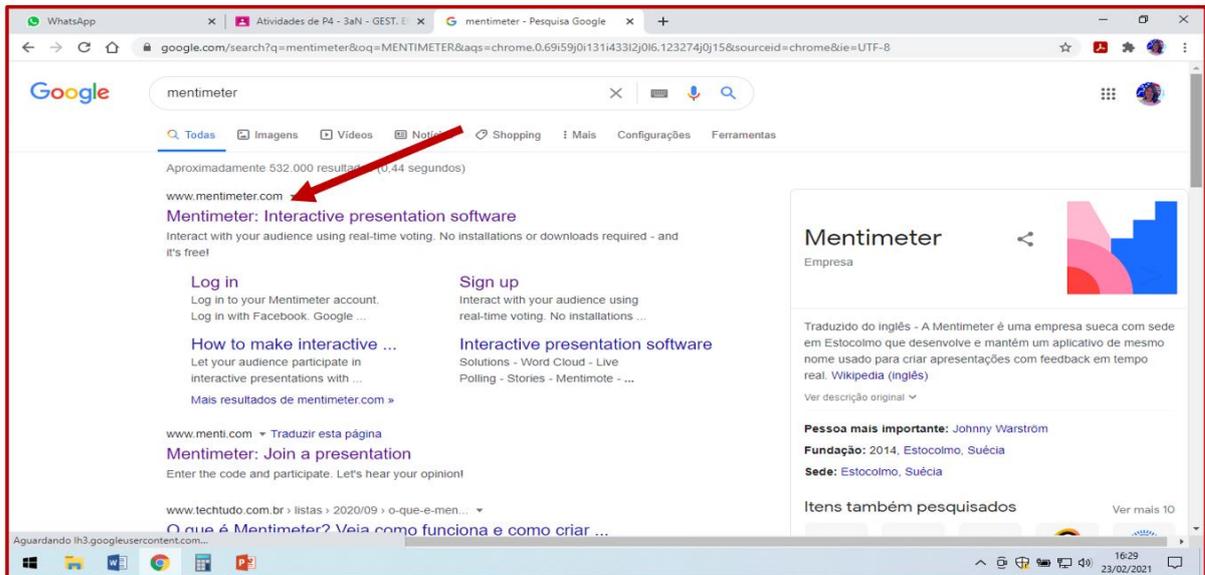


Figura 49 - Localizando o Mentimeter. Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

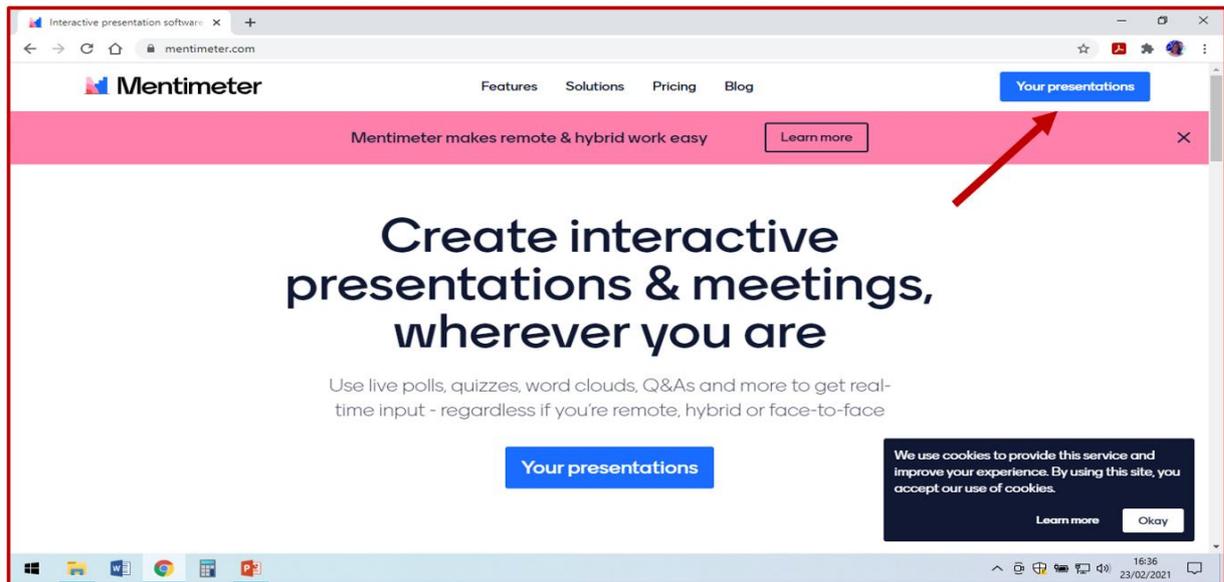


Figura 50 - Acessando o Mentimeter.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021



Agora vamos criar a nossa nuvem de palavras (figuras 51 e 52).

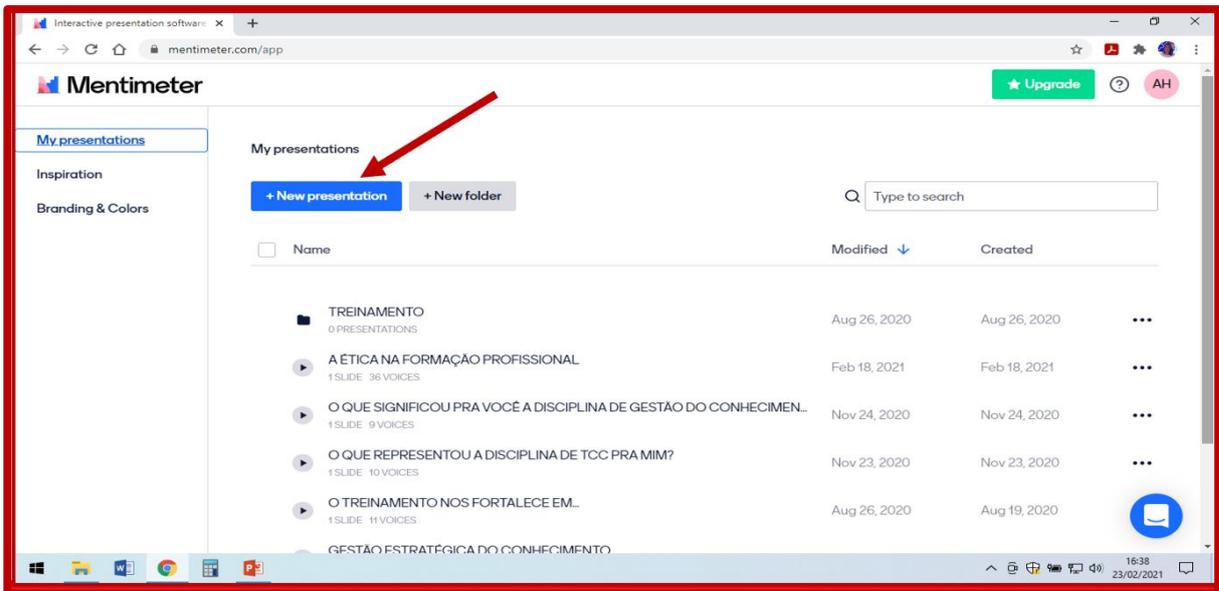


Figura 51 - Novo arquivo no Mentimeter.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

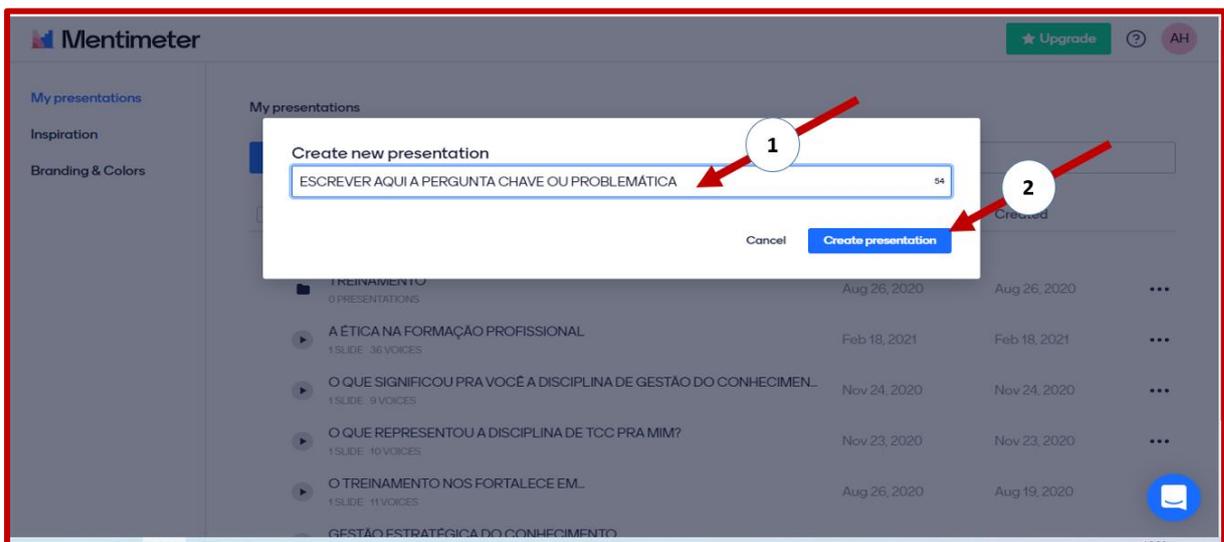


Figura 52 - Intitulando o arquivo do Mentimeter.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

Você deve dar um nome a sua nuvem de palavra, de acordo com o tema trabalhado (figura 53).

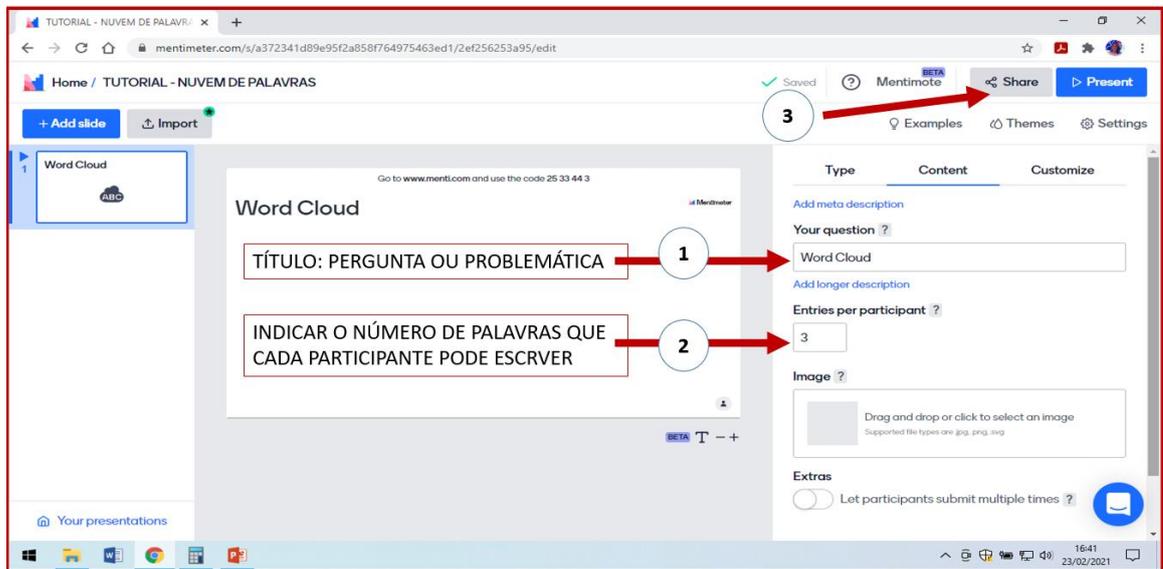


Figura 53 - Nome da sua nuvem.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

No próximo passo você deverá novamente dá um título e indicar o número de palavras que serão permitidas para cada participante convidado contribuir com a formação da nuvem de palavras e por fim compartilhar com os participantes.

Um link será criado e é com ele que você poderá compartilhar com aos convidados a participar da nuvem de palavras (figura 54).

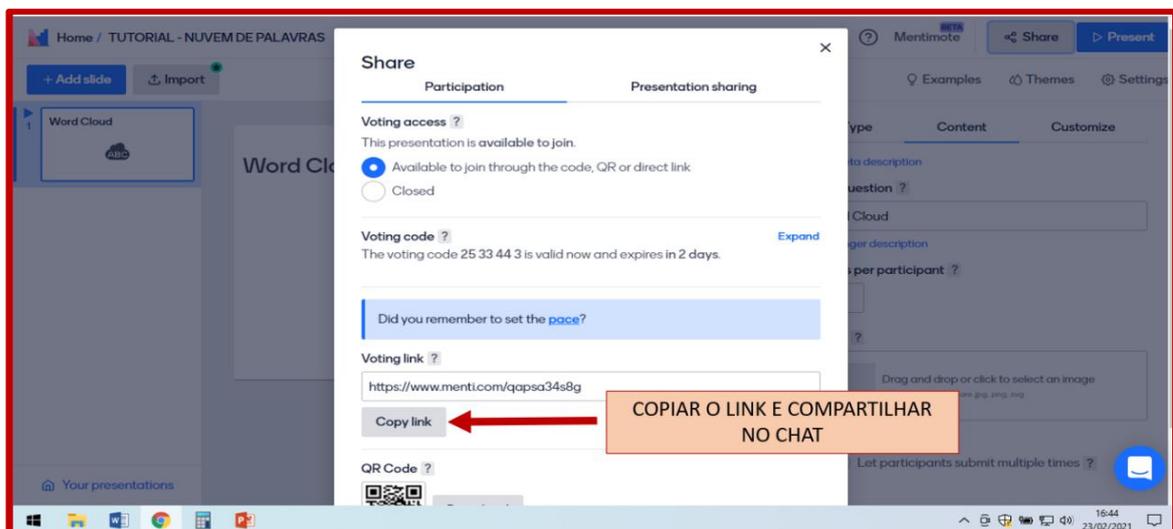


Figura 54 - Criando o link.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

Pronto! Link compartilhado.

Para que possa visualizar, de forma simultânea, como os participantes irão ver a nuvem em construção, selecione a aba “*Presentation sharing*” (figura 55).

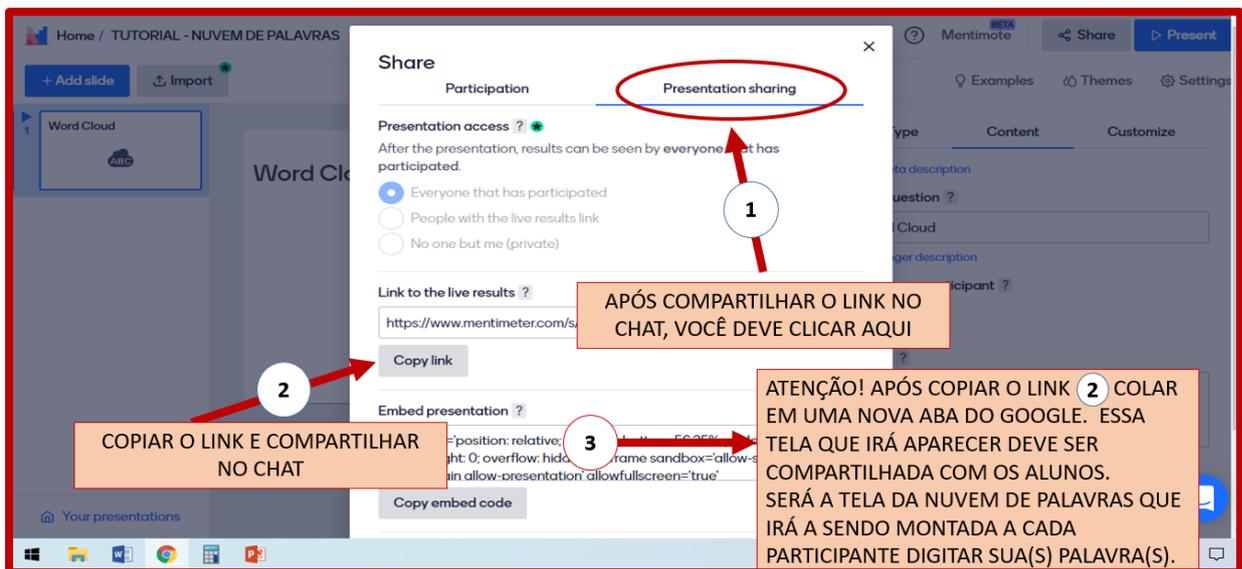


Figura 55 - Visualizando de forma simultânea.  
Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

## 7 Padlet



Figura 56 - Padlet.  
Disponível em: <https://www.triade.me/recursos-digitais/>  
acesso em: 27. Abr. 2021

### DESCRIÇÃO:

De forma criativa e colaborativa essa ferramenta (figura56) cria quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais. A ferramenta possui diversos modelos de quadros para criar materiais, que podem ser compartilhados e que facilita visualizar as tarefas em equipes de trabalho ou por instituições de ensino.

Excelente para qualquer tipo de sistematização organização de conteúdo colaborativo, também disponível como um aplicativo para celular e tablete.

### FUNÇÃO:

- ❖ Montar murais colaborativo;
- ❖ Criar mapas;



- ❖ Compartilhar fotos e vídeos;
- ❖ Promoveu trabalho colaborativo.

**Vamos ao passo a passo!**  
○ **Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.** 😊

**Padlet<sup>11</sup>** é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos e multimídia.

Para criar um mural, é necessário se cadastrar utilizando uma conta de e-mail de rede social, porém para colaborar com mural, não é necessário ter uma conta no mural é possível postar qualquer conteúdo digital, inclusive mídias como fotos e vídeos.

**Vamos lá!**

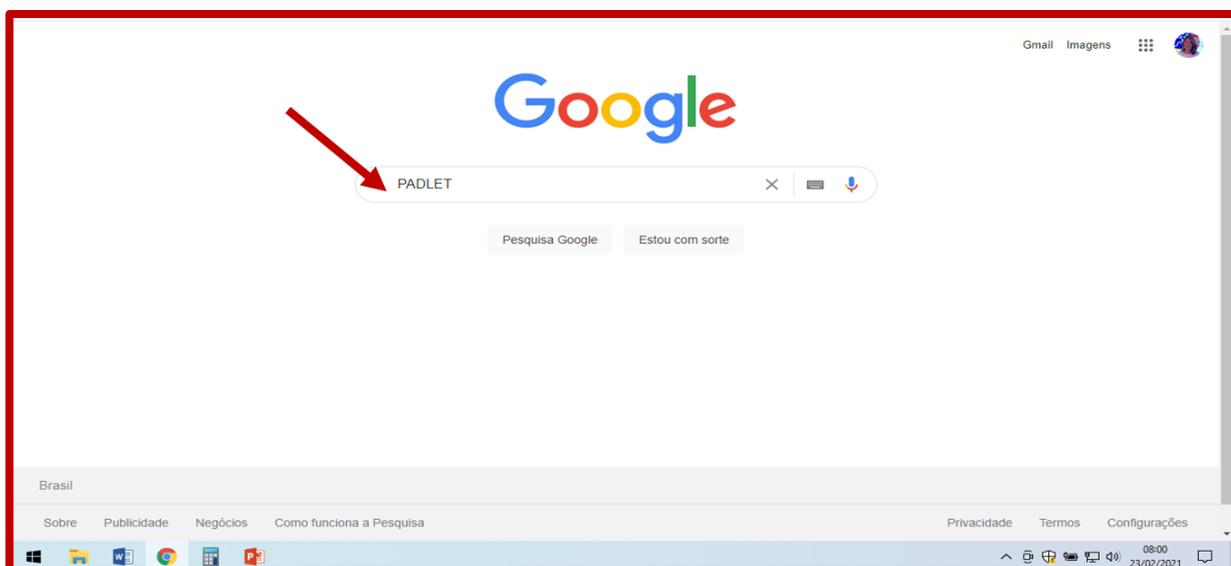
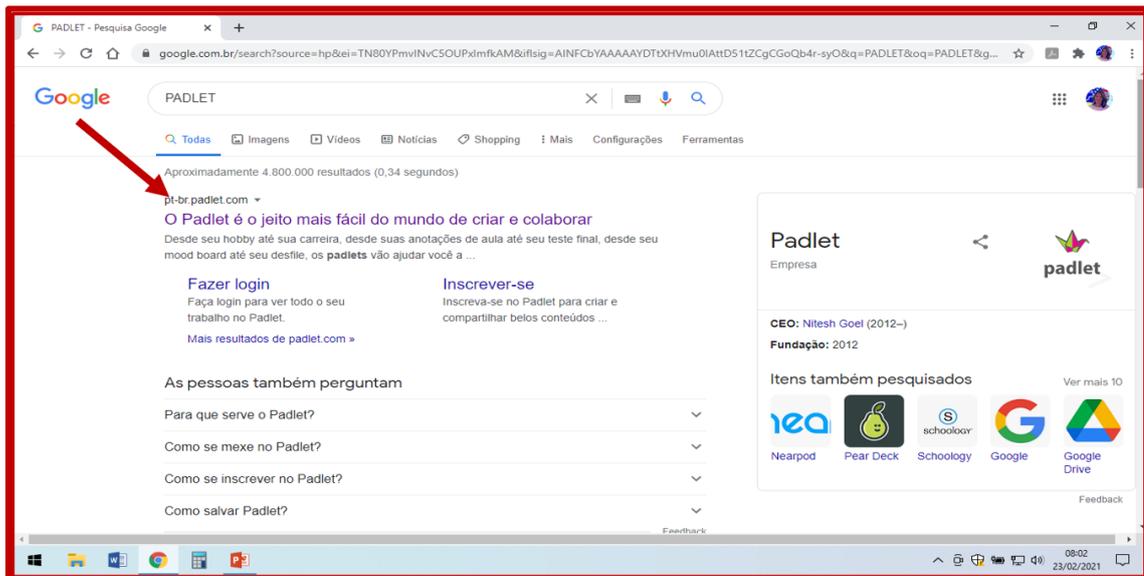


Figura 57 - Localizando o Padlet.  
Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

<sup>11</sup> Padlet: Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

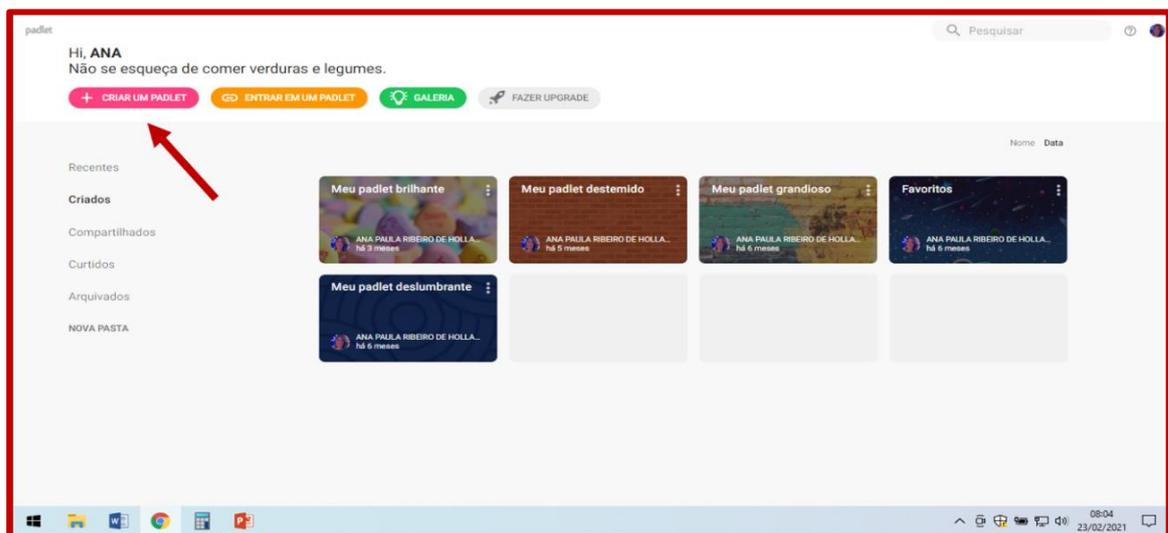
**Primeiro passo, se você nunca construiu ou participou de um Padlet é acessar a plataforma, conforme figura 58.**



**Figura 58 - Acessando o Padlet.**

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

**Na figura 59 apresentamos como iniciar nosso Padlet**



**Figura 59 - Iniciando o Padlet.**

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

Depois de aberta a página do Padlet, localize os  (três pontinhos) no canto superior direito da tela e vamos conhecer todas as opções dessa ferramenta interativa, conforme figura 60.

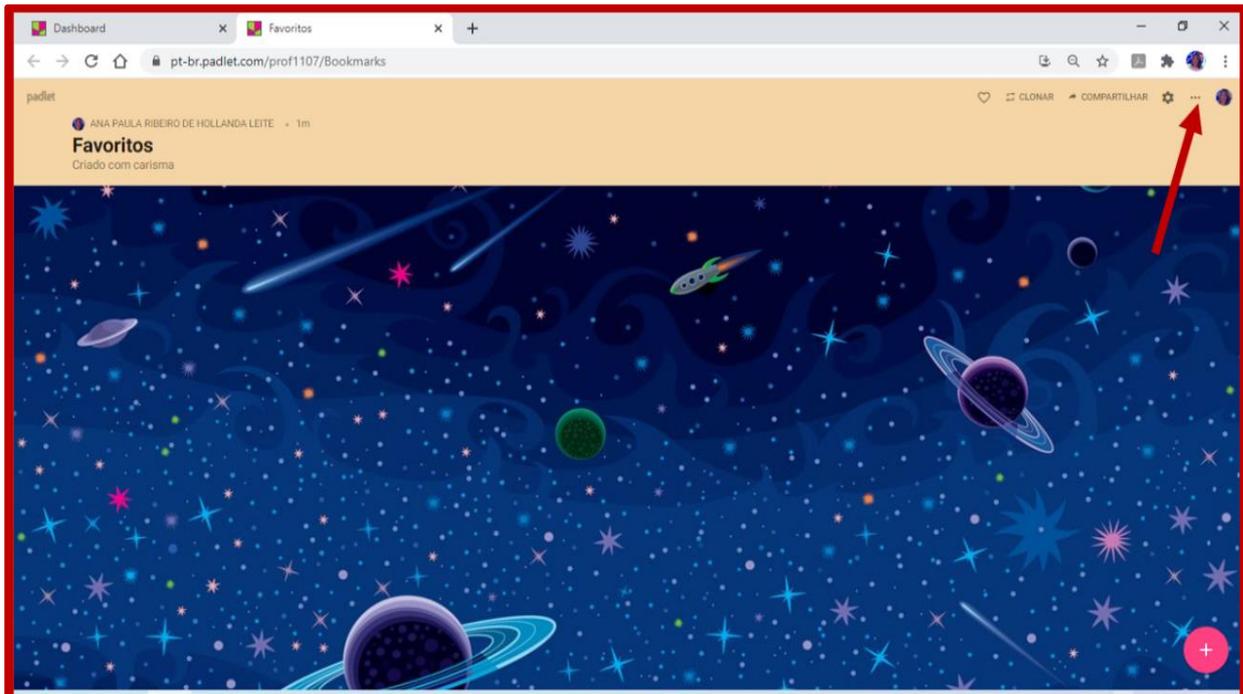


Figura 60 - Conhecendo as opções do Padlet.

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

### Atenção!

Você poderá alterar formato para escolher o tipo de mural que você deseja fazer, de acordo com o objetivo da aula, conforme figura 61.

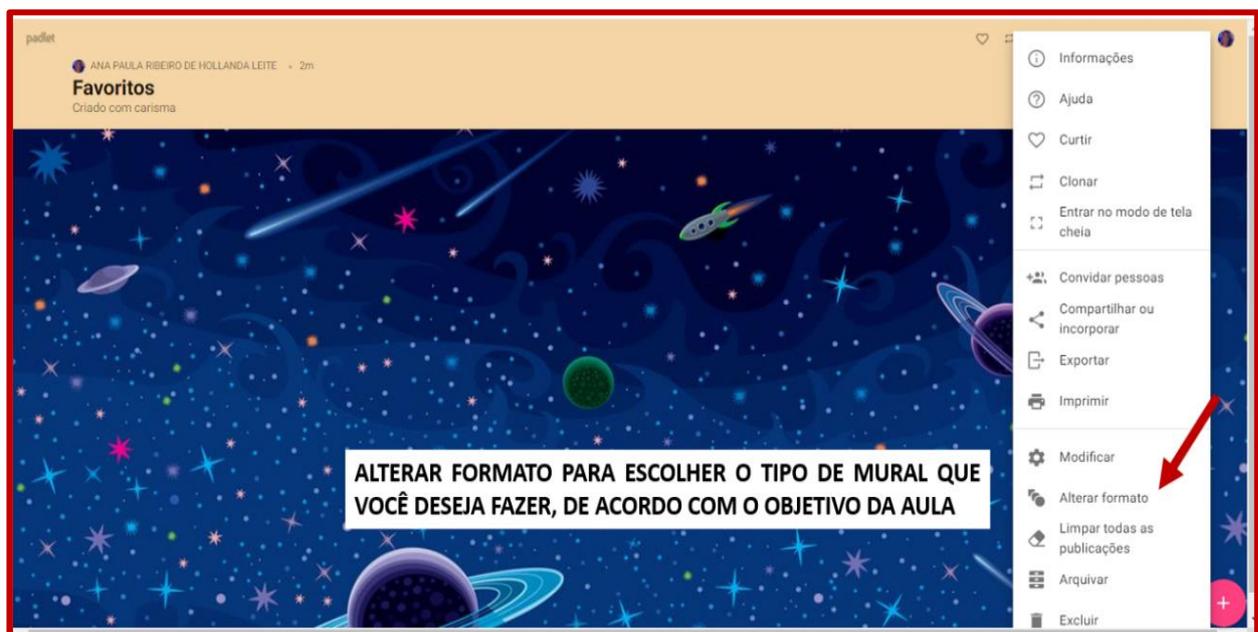


Figura 61 - Alterando formato no Padlet.

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

Tudo o que você pode fazer e ensinar aos colaboradores que estarão de forma participativa, está indicada na tela a seguir.

CÉ permitido colocar imagem do seu computador ou da internet, tirar foto em tempo real, inserir texto para apresentação do conteúdo e mais opções nos  conforme figura 62.

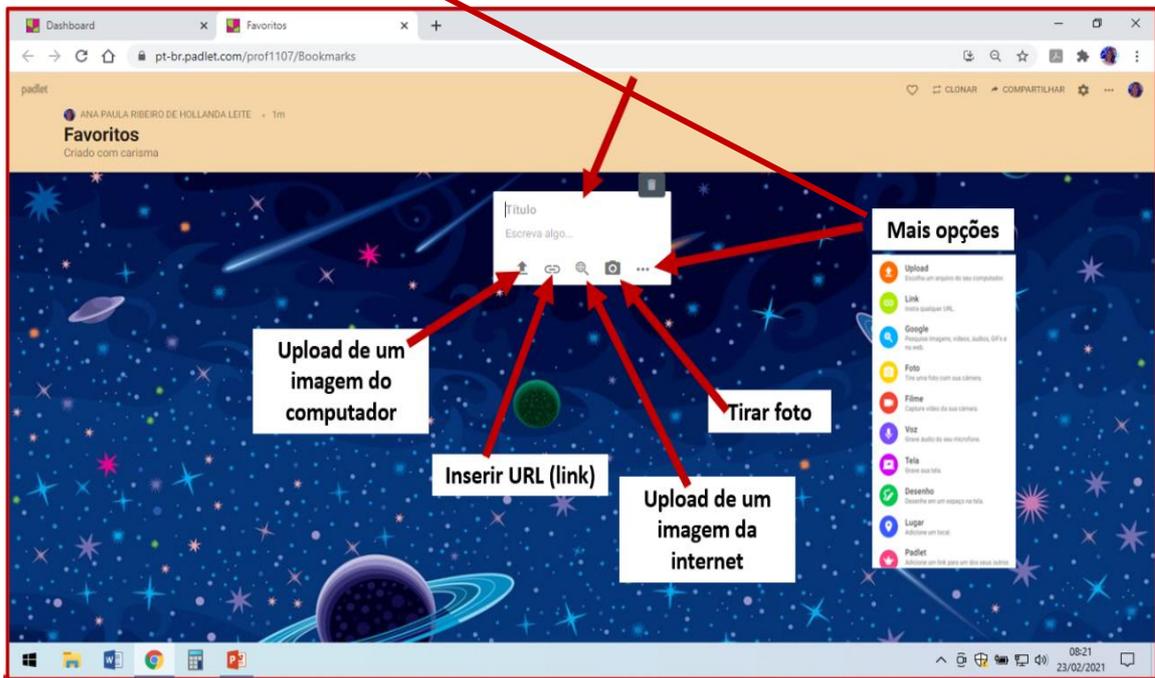


Figura 62 - Mais opções do Padlet.

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

Agora é hora de salvar e compartilhar o arquivo da produção construída de forma colaborativa (figura 63).

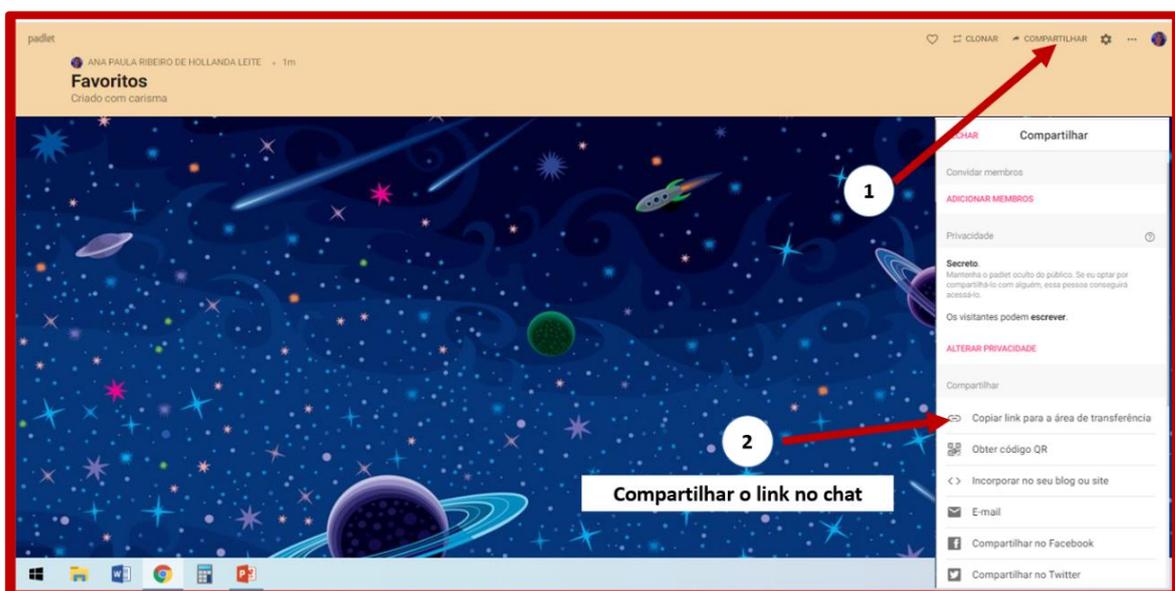


Figura 63 - Compartilhando o Padlet.

Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021



## 8 Palavras-Cruzadas



Figura 64 - Palavra-Cruzada.

Disponível em: <https://www.elo7.com.br/letras-para-parede-em-madeira-palavras-cruzadas-felicidade/dp/129D701>

### DESCRIÇÃO:

De acordo com a Plataforma digital do Brasil Escola<sup>12</sup>, esse exercício é uma forma de entretenimento para algumas pessoas, porém ao serem usadas às **palavras cruzadas** (figura 64) como instrumento de ensino, estimulam o raciocínio. O recurso de se usar esse suporte pedagógico em sala de aula de modo lúdico, colabora para desenvolver nos estudantes escrever e compreender o sentido das palavras e sua ortografia. A palavra cruzada tem vários subsídios importantes que colaboram no desenvolvimento do pensamento e da linguagem, além da ortografia e questões semânticas. Também favorece e provoca o estímulo cognitivo, assim como, auxilia na

<sup>12</sup> Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/palavras-cruzadas.htm> Acesso em: 27 Abr. 2021.



compreensão e coordenação e na aprendizagem do significado das palavras.

### **FUNÇÃO:**

- ❖ Interatividade na aula;
- ❖ Desenvolve habilidade de atenção e cognição;
- ❖ Despertar a curiosidade sobre um tema.

**Vamos ao passo a passo!  
Siga as dicas e vamos inovar em sala de aula.**



Para construirmos um caça-palavras e explorar o conteúdo de forma criativa e estimulante para os alunos, vamos utilizar o site [educolorir.com](https://www.educolorir.com)<sup>13</sup>. Ele cria as atividades e gera o arquivo para compartilhar com os alunos ou colaboradores. É importante que o mediador esteja seguro com o conteúdo para elaborar um material embasado e atrativo.

**Vamos lá!**

Observe que você pode ir direto para o gerador das Palavras-cruzadas se direcionar para o link em destaque a figura 65.

---

<sup>13</sup> Palavras-cruzadas: Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021

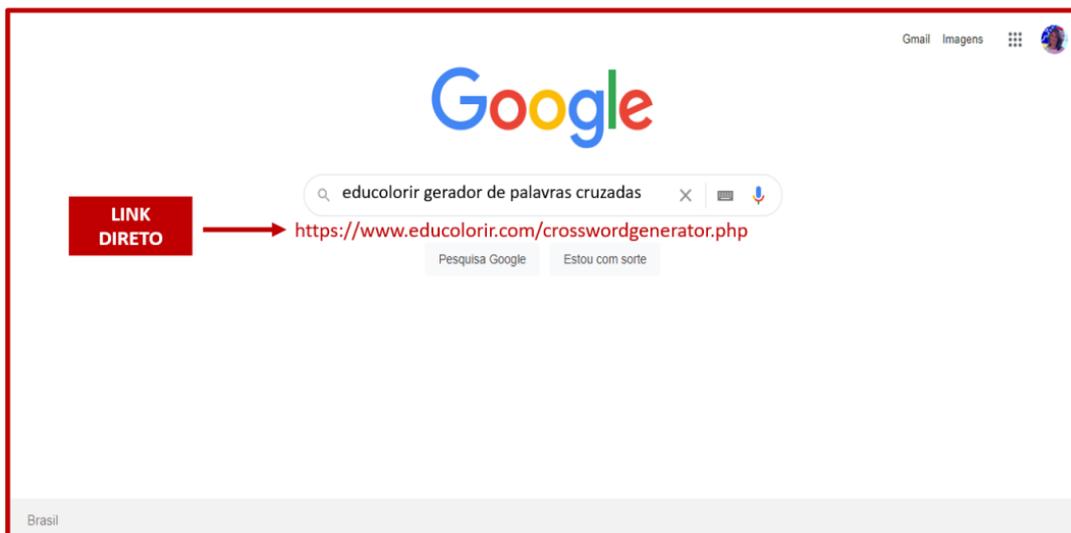


Figura 65 – Acessando o link das Palavras-cruzadas.

Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021

Nessa tela inicial (figura 66) vamos preencher com o tema e um subtema, que é opcional.

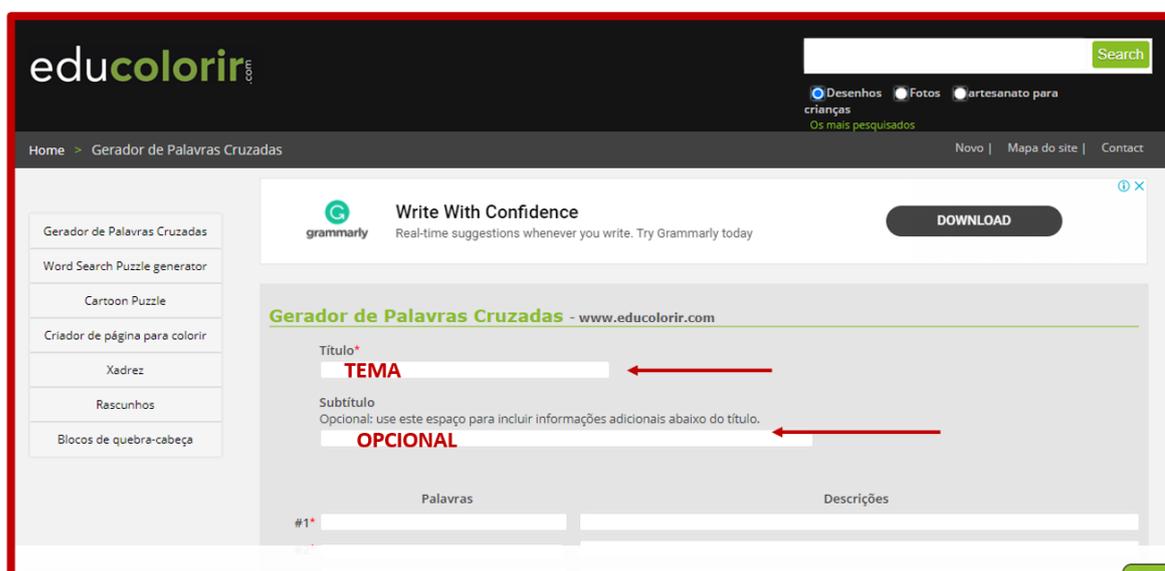


Figura 66 - Tela inicial das Palavras-cruzadas.

Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021

Na sequência vamos as sentenças e respostas que compõem a palavra-cruzada que você está elaborando. Após finalizar com as sentenças e respostas é hora de submeter e gerar o layout da palavra-cruzada.

**Agora é só começar a atividade interativa!**

Quando essa tela for gerada, basta colocar o cursor em cima de cada quadradinho, clicar e digitar a letra correspondente (figura 67).

**Gerador de Palavras Cruzadas** - [www.educolorir.com](http://www.educolorir.com)

Título\*  
EMPREENDEORISMO

Subtítulo  
Opcional: use este espaço para incluir informações adicionais abaixo do título.  
Desenvolvimento do espírito empreendedor

Palavras	RESPOSTAS	Descrições	PERGUNTAS
#1* França		País que desenvolveu as primeiras ideias sobre Empreendedorismo?	
#2* Econômico		As primeiras ideias empreendedoras foram voltadas para o setor?	
#3* Iniciativa		Uma das principais características do perfila empreendedor?	
#4			
#5			
#6			

submit

GERAR A PALAVRA-CRUZADA

Figura 67 - Construindo a Palavras-cruzada.  
Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021

**Palavra-cruzada concluída! Você poderá gerar o arquivo em PDF e compartilhar ou arquivas para atividades futuras (figuras 68 e 69).**



Figura 68 - Palavras-cruzada concluída.  
Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021



**VAI GERAR O PALAVRA-CRUZADA COM ESSE LAYOUT**

**EMPREENDEDORISMO**  
Desenvolvimento do espírito empreendedor

FRANÇA  
ECONÔMICO  
ATIVIDADE

**Horizontais**

- País que desenvolveu as primeiras ideias sobre Empreendedorismo?
- As primeiras ideias empreendedoras foram voltadas para o setor?

**Verticais**

- Uma das principais características do perfil empreendedor?

[www.educolorir.com](http://www.educolorir.com)

Esconder Ajustar Impressão Baixar

**Clica em "esconder" para sumir as letras dos quadrinhos.**

Figura 69 - Palavra-cruzada concluída.  
Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021



**Ana Paula Ribeiro de Hollanda Leite**  
**Centro Universitário UNIESP**

Graduada em Administração pela Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP – PE (1997); Graduada em Filosofia pela Universidade Federal de Pernambuco, UFPE (2000); Graduada em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco – UPE (2004); Especialização em Gestão de Pessoas pela Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP – PE com o título do artigo de defesa: Gestão de Pessoas: humanização do Setor Pessoal; Especialização em Gestão da Educação Municipal. Programa Nacional de Escola e Gestores, PRADIME – UFPB – PB, com o título do artigo de defesa: Entraves da Avaliação Formativa no Âmbito Escolar; Especialização em andamento em Metodologias Ativas - (UNIESP). Atualmente Assessora Pedagógica e Professora do Centro Universitário – UNIESP nos cursos de Publicidade e Propaganda, Administração, Fisioterapia, Gestão Financeira e Estética e Cosmética. Com ampla experiência na docência do Ensino Fundamental – Séries iniciais e autora de livros na área da Educação e da Administração. E no cenário Infanto-juvenil: Diário do Empreendedor Júnior 1, Guia do Mediador do Empreendedor 1, e da Coleção de Livros da Coleção Mais saber (Matemática) 2018 e Tabuada Ilustrada e Caligrafia Ilustrada, Editora Grafset. Foi colaboradora do Jornal Correio da Paraíba, com a seção da MATEMÁTICA e tem experiência na área de Educação na Educação Infantil, Ensino Fundamental I – Séries iniciais desde 1992.



## REFERÊNCIAS

- AIDAR, Laura. **História em Quadrinhos**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/> Acesso em: 29 Abr. 2021.
- BRASIL ESCOLA. **Palavras-Cruzadas**. Disponível em > <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/palavras-cruzadas.htm> Acesso em: 27 Abr. 2021.
- BRAINLY. **História em Quadrinhos**. Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/28491642> Acesso em: 27 Abr. 2021.
- BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- BORGES, T. S., & Alencar, G. (2014) **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante**: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista, 3(4), 119-143.
- FREIBERGER, R. M., & BERBEL, N. A. N. (2010) **A importância da pesquisa como princípio educativo na atuação pedagógica de professores de educação infantil e ensino fundamental**. Cadernos de Educação, 37, 207-245.
- GENIOL. **Palavras-Cruzadas**. Disponível em: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/> Acesso em: 01 abr 2021
- GERAÇÕES DE ALPHA À BABY BOOMERS. Disponível em: <https://grupos2mkt.com/pesquisa-aponta-mudanca-no-comportamento-das-geracoes-x-e-y-pos-quarentena/> Acesso em: 01 abr 2021
- IMAGINE. **Mapa Mental**. Disponível em: <https://blog.imagine.com.br/mapa-mental/> Acesso em: 27 Abr. 2021.
- JAMBOARD.  
Disponível em: [du.google.com/intl/pt-BR/products/jamboard/](https://du.google.com/intl/pt-BR/products/jamboard/) Acesso em: 01 abr 2021
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.



KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/schools-u/> Acesso em: 01 abr 2021

LEMOS, A. **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. Razón y Palabra, ano 9, n. 41, out./nov. 2004. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/ante-riores/n41/alemos.html> . Acesso em: 10 abr. 2017.

COLÉGIO CONSTELAÇÃO. **Linha do tempo das nossas gerações**. Disponível em: <https://www.colegioconstelacao.com.br/post/as-gera%C3%A7%C3%B5es-x-y-z-e-alpha-e-suas-caracter%C3%ADsticas-qual-a-sua-gera%C3%A7%C3%A3o> Acesso em: 01 abr 2021

LUCID. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> Acesso em: 01 abr 2021

MENTIMETER. **Nuvem de palavras**. Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 01 abr 2021

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. (Coleção Mídias Contemporâneas).

PADLET. Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/dashboard> Acesso em: 01 abr 2021

PALAVRAS-CRUZADAS. Disponível em: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php> Acesso em: 01 abr 2021

PEREIRA, R. (2012) **Método Ativo**: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior. Anais do VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”, São Cristóvão, 1-15

PINTO, S. et al. **O Laboratório de Metodologias Inovadoras e sua pesquisa sobre o uso de metodologias ativas pelos cursos de licenciatura do UNISAL, Lorena**: estendendo o conhecimento para além da sala de aula. Revista de Ciências da Educação, São Paulo, v. 2, n. 29, p. 67-79, jun./dez. 2013.

PIXTON. Disponível em: <https://www.pixton.com/> Acesso em: 01 abr 2021



PORTAL DA EDUCAÇÃO. **Caça-palavras**. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/caca-palavras/49252> Acesso em: 29 Abr. 2021.

RODRIGUES, N. **Educação**: da formação humana à construção do sujeito ético. Educação & Sociedade, Campinas, ano XXII, n. 76, p. 232-257, out. 2001.

SANTOS, C. P., & SOARES, S. R. (2011) **Aprendizagem e relação professor-aluno na universidade**: duas faces da mesma moeda. Estudos em Avaliação Educacional, 22(49), 353-370.

STAKER, H.; HORN, M. B. **Classifying K-12 blended learning**. Mountain View: Innosight Institute, 2012. Disponível em: <<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>>. Acesso em: 5 mai. 2017.

