



**Manual de cuidados
com a saúde:
*formação de professores
da Educação Básica***





Agradeço a Deus por me acompanhar
nesta trajetória e pelos desafios vencidos.
À minha família, que me incentivou e não
me deixou desistir desta caminhada.
À minha orientadora por seu dinamismo,
dedicação e por ter me acompanhado em
todo o percurso acadêmico.
A meus colegas, que estiveram sempre
comigo na luta diária para alcançarmos
esta conquista.

Antonia Janieiry Ribeiro da Silva Brito
Karla Angélica Silva do Nascimento
Monica Nogueira Brayner

Manual de cuidados com a saúde: *formação de professores da Educação Básica*

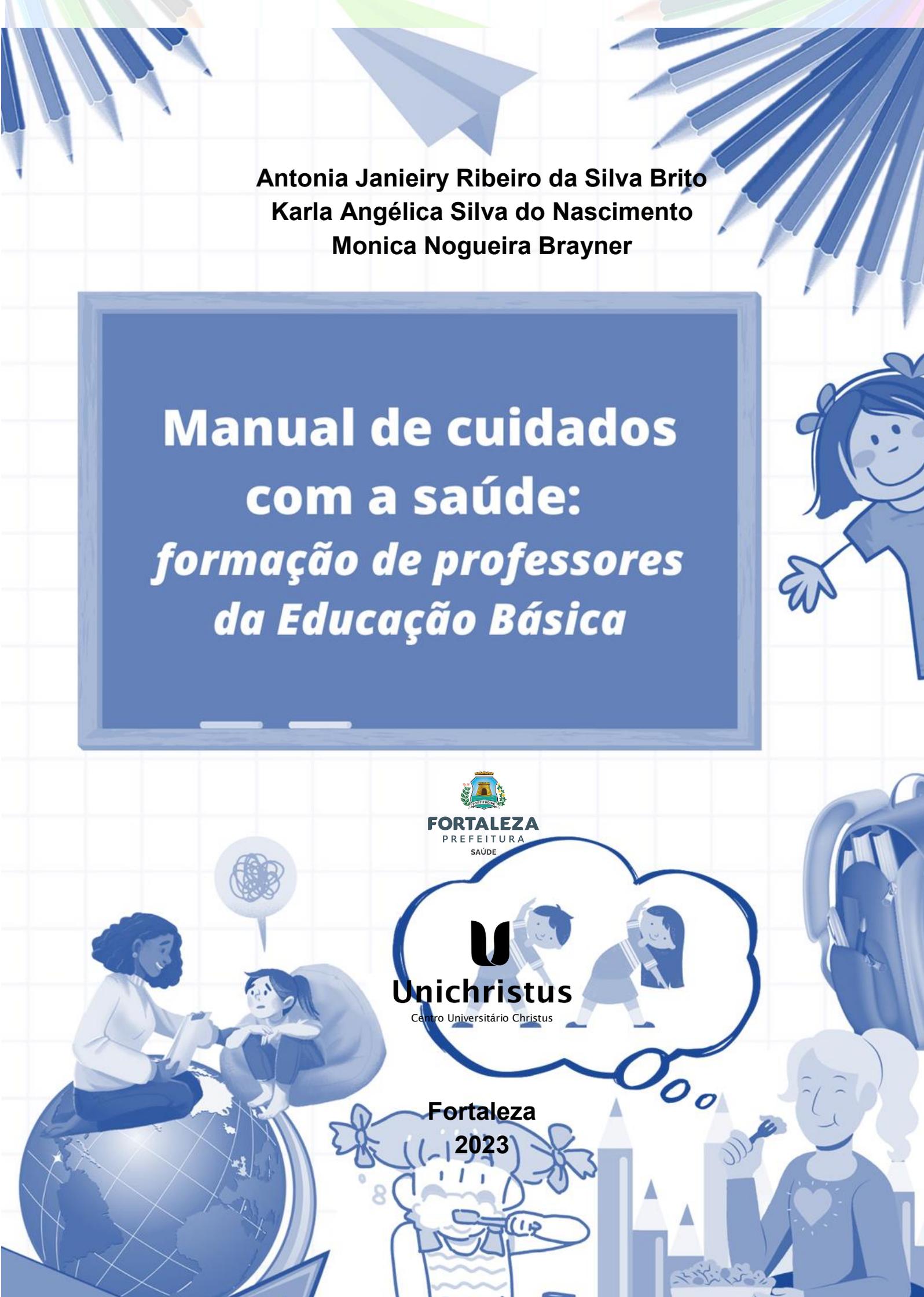


FORTALEZA
PREFEITURA
SAÚDE

Unichristus

Centro Universitário Christus

Fortaleza
2023



Manual de cuidados com a saúde: formação de professores da educação básica ©
2023 by Antonia Janieiry Ribeiro da Silva Brito, Karla Angélica Silva do Nascimento
e Monica Nogueira Brayner

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Editora do Centro Universitário Christus
R. João Adolfo Gurgel, 133 – Cocó – Fortaleza – Ceará
CEP: 60190 – 180 – Tel.: (85) 3265-8100 (Diretoria)
Internet: <https://unichristus.edu.br/editora/>
E-mail: editora01@unichristus.edu.br

Editora filiada à



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias

Ficha catalográfica

Ficha catalográfica elaborada por Carine dos Santos Silva. CRB-3/1673

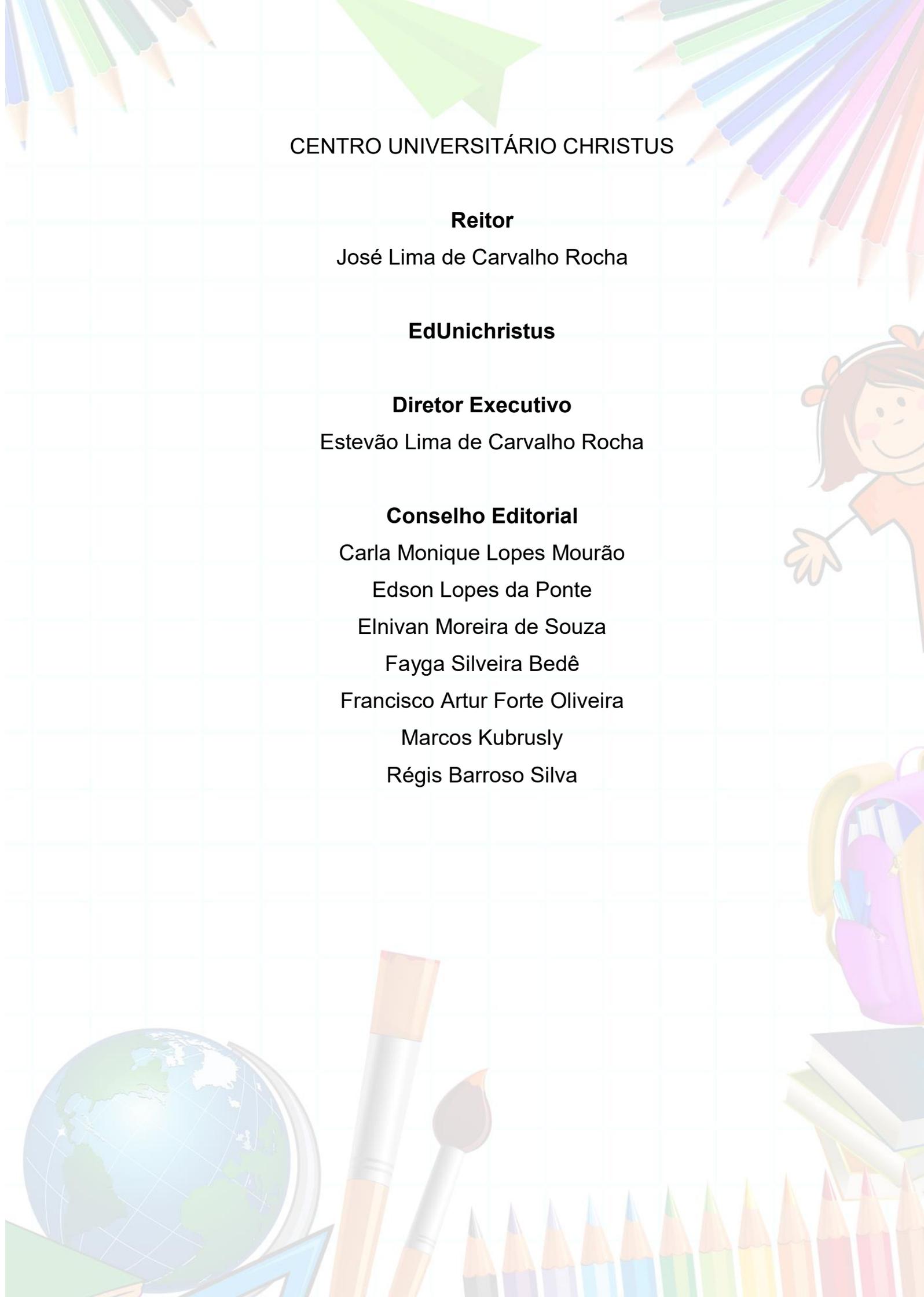
B862m Brito, Antonia Janieiry Ribeiro da Silva.
Manual de cuidados com a saúde: formação de professores da Educação
Básica [recurso eletrônico] / Antonia Janieiry Ribeiro da Silva, Karla Angélica
Silva do Nascimento, Monica Nogueira Brayner. - Fortaleza: Centro Universitário
Christus, 2023.

59 p.: il.
4,8MB; E-book PDF.

ISBN 978-65-89839-35-4

1. Docência. 2. Saúde. 3. Educação básica. I. Nascimento, Karla
Angélica Silva do. II. Brayner, Monica Nogueira. III. Título.

CDD 610.7



CENTRO UNIVERSITÁRIO CHRISTUS

Reitor

José Lima de Carvalho Rocha

EdUnichristus

Diretor Executivo

Estevão Lima de Carvalho Rocha

Conselho Editorial

Carla Monique Lopes Mourão

Edson Lopes da Ponte

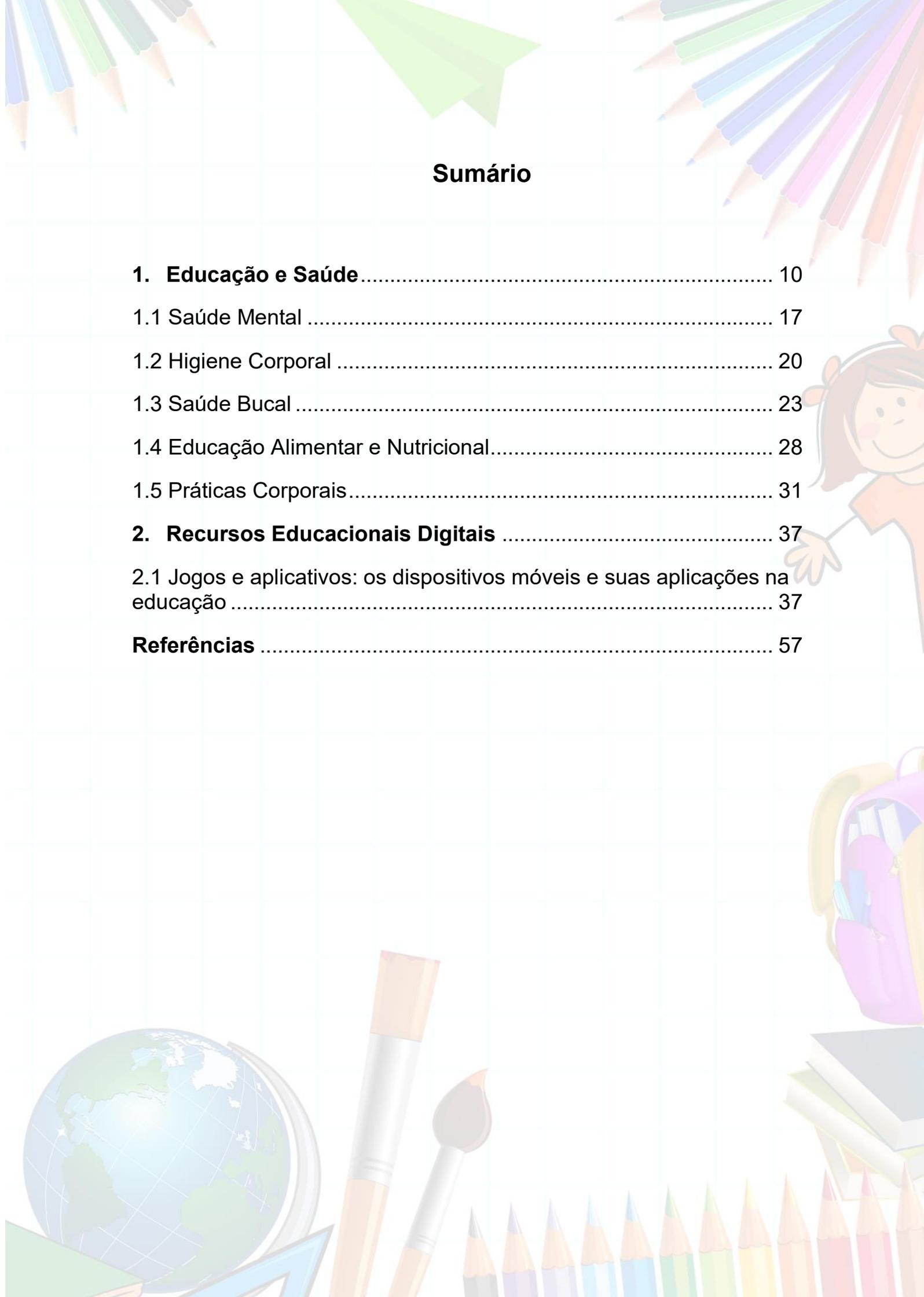
Elnivan Moreira de Souza

Fayga Silveira Bedê

Francisco Artur Forte Oliveira

Marcos Kubrusly

Régis Barroso Silva



Sumário

1. Educação e Saúde	10
1.1 Saúde Mental	17
1.2 Higiene Corporal	20
1.3 Saúde Bucal	23
1.4 Educação Alimentar e Nutricional.....	28
1.5 Práticas Corporais.....	31
2. Recursos Educacionais Digitais	37
2.1 Jogos e aplicativos: os dispositivos móveis e suas aplicações na educação	37
Referências	57

Sobre as autoras

Antonia Janieiry Ribeiro da Silva Brito

Mestra em Ensino na Saúde pelo Centro Universitário Christus – Unichristus, Mestrado Profissional em Ensino na Saúde e Tecnologias Educacionais – MESTed. Técnica em Secretariado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - *Campus Boa Viagem*.

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-6186-1782>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0208437413233150>

Karla Angélica Silva do Nascimento

Doutora em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará. Professora efetiva dos cursos a distância e presenciais, de modo respectivo, nos níveis de graduação e pós-graduação do Centro Universitário Christus - Unichristus. Professora do Mestrado Profissional em Ensino na Saúde e Tecnologias Educacionais – MESTed.

Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-6103-2397>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5267121220942302>

Monica Nogueira Brayner

Aluna do Curso de Pedagogia, bolsista do Projeto de Iniciação Científica do Centro Universitário Christus - Unichristus

Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-7187-0626>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5145410145870647>

Sobre os(as) profissionais convidados(as)

Luciana Alves de Brito

Odontóloga pela Universidade Federal do Ceará. Especialista em Saúde da Família. Atualmente é cirurgiã dentista do Posto de Saúde de Fortaleza - PSF da Prefeitura Municipal de Fortaleza. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9672818327662085>

Thaidys da Conceição Lima do Monte

Doutora em Educação e Mestra em Ensino na Saúde pela UECE. Atualmente é professora efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE Campus Canindé. Membro do Grupo de Estudos em Educação Física Escolar (GEEFE/UECE) e Membro do Grupo de Pesquisa Educação, História e Saúde Coletiva (UECE). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5749568189456904>

Francisco Almir Brito

Mestrado profissional de Ensino na Saúde pela UECE. Bacharelado, Licenciatura Plena e Especialização em Saúde da Família pela UECE, Especialização em Educação Profissional na Área de Saúde: Enfermagem, pela FIOCRUZ. Enfermeiro da unidade pediátrica do Hospital das Clínicas-CE e enfermeiro do Centro de Hemoterapia e Hematologia do Ceará, HEMOCE. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4653503148033953>

Jéssica Gonçalves Melo

Nutricionista pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Gestão da Qualidade em Serviços de Alimentação pela UECE. Atualmente é nutricionista do Restaurante Universitário da UECE. Tem experiência na área de Nutrição, com ênfase em Alimentação Coletiva. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6505357907728684>

Rebeca Martins Fernandes

Mestra em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE. Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará, MBA em Desenvolvimento Humano e Psicologia Positiva e pós-graduação em Gestão Estratégica de Pessoas pela Universidade Estácio de Sá. Atualmente é psicóloga do Instituto Federal de Ciência, Tecnologia e Educação do Ceará no campus Boa Viagem. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6827800295528880>

Iany Bessa Silva Menezes

Mestra em Educação pela UECE. Doutoranda da Universidade Federal do Ceará. Licenciada em Pedagogia pela Unichristus, Especialista em Arte Educação, Psicopedagogia, Tecnologia da Educação. Aperfeiçoamento em Arte Terapia, Educação Infantil, Recursos Humanos. Professora da Educação a Distância no programa da Universidade Aberta do Brasil (UAB-CNPQ) e do Curso de Pedagogia da Unichristus. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6382067272659995>

Apresentação

Caro (a) Educador (a),

Este manual é um recurso didático que pode auxiliar o (a) futuro (a) docente do Curso de Pedagogia, também aquele (a) que atua nas escolas de ensino básico, no desenvolvimento de estratégias pedagógicas integradas à saúde na escola, bem como os demais profissionais e as famílias no compartilhamento de informações sobre educação. Ele apresenta a importância de pensar atividades mediadas em sala de aula acerca da prevenção e promoção da saúde na escola, destinadas a ensinar as crianças a levar uma vida saudável.

Tal recurso foi elaborado por meio de uma pesquisa desenvolvida no Mestrado Profissional em Ensino na Saúde e Tecnologias Educacionais do Centro Universitário Christus - Unichristus. Ele se concentra, particularmente, na capacidade docente em proporcionar aos alunos (as) da educação básica a compreensão de cinco elementos da saúde que podem ser discutidos, praticados e desenvolvidos dentro do currículo escolar, mediante diferentes abordagens educacionais.

O manual está dividido em duas partes: a primeira trata dos seis elementos da saúde: higiene corporal, saúde bucal, saúde mental, educação alimentar e nutricional e práticas corporais. Cada elemento revela informações específicas acerca da prevenção e do cuidado com a saúde. Além disso, sugere estratégias pedagógicas para implementação nos planos de ensino da educação básica. A segunda apresenta recursos educacionais digitais que podem envolver os (as) alunos (as) em atividades que auxiliam na busca de informações sobre hábitos saudáveis e uma vida produtiva.

Nesse contexto, este manual visa esclarecer a importância dos hábitos saudáveis na escola e fora dela, auxiliando vários momentos da prática pedagógica. Espera-se que a educação e a saúde possam trabalhar de mãos dadas para permitir que cada criança alcance seu potencial.

Boa leitura!

1. Educação e Saúde

A educação é um dos mais importantes motores do desenvolvimento econômico e social que proporciona alto retorno à sociedade, tanto em nível local, quanto regional e nacional.

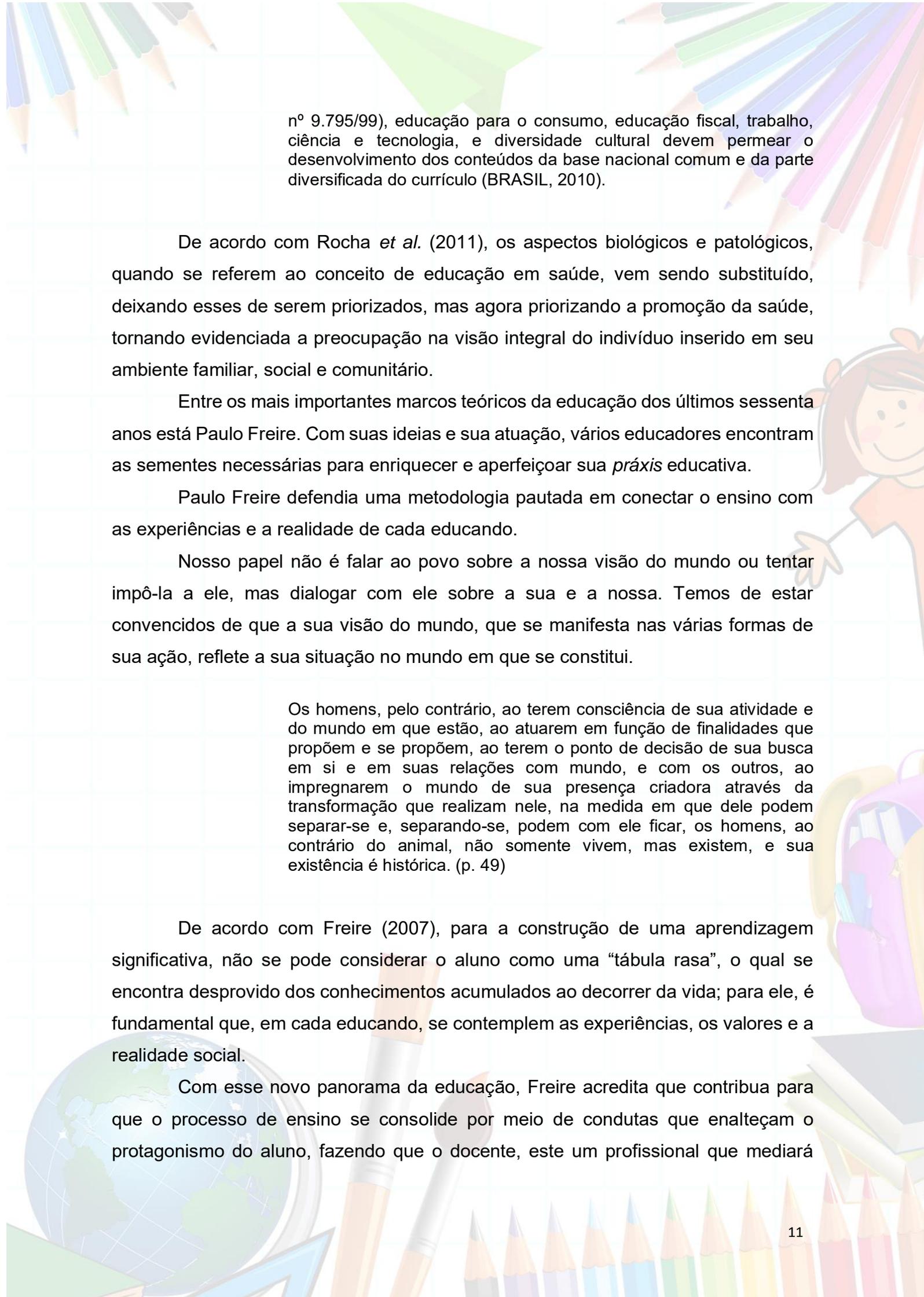
A educação e saúde estão intimamente relacionadas, especialmente, a educação para a saúde que é resultante da união desses dois fenômenos. Mesmo que educar para a saúde seja responsabilidade de outras instâncias, essencialmente dos próprios serviços de saúde, ainda de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a escola ainda é a instituição que pode transformar-se em um espaço genuíno de promoção da saúde.

Segundo Sousa e Guimarães (2017), para que seja efetivado o sucesso do processo ensino-aprendizagem, é fundamental que a educação inclua a saúde em sua agenda de discussão, ampliando seu conceito, ou seja, saúde enquanto estilos de vida, direito e como política pública. Assim, não limitando a saúde a um discurso limitado entre a esfera biológica e comportamental do indivíduo no ambiente escolar, mas colocando-a em um contexto favorável à formação crítica e consciente das pessoas.

A saúde na escola se deu, historicamente, em torno do controle e da prevenção de situações de risco e agravos à saúde e do adoecimento, pela assistência clínico-terapêutica e a vigilância epidemiológica e sanitária, perdurando, na trajetória da educação em saúde, uma lógica higienista e preventivista, tendo seus componentes normativos e os conteúdos pré-definidos a respeito do que deveria ser feito e discutido em saúde nas escolas (SILVA; BODSTEIN, 2016).

Para fundamentar as discussões na escola, o tema saúde está referenciado em documentos oficiais, como o que define na Resolução 07/2010:

Art. 16 que os componentes curriculares e as áreas de conhecimento devem articular em seus conteúdos a abordagem de temas abrangentes e contemporâneos que afetam a vida humana em escala global, regional e local, bem como na esfera individual. Temas como saúde, sexualidade e gênero, vida familiar e social, assim como os direitos das crianças e adolescentes, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90), preservação do meio ambiente, nos termos da política nacional de educação ambiental (Lei



nº 9.795/99), educação para o consumo, educação fiscal, trabalho, ciência e tecnologia, e diversidade cultural devem permear o desenvolvimento dos conteúdos da base nacional comum e da parte diversificada do currículo (BRASIL, 2010).

De acordo com Rocha *et al.* (2011), os aspectos biológicos e patológicos, quando se referem ao conceito de educação em saúde, vem sendo substituído, deixando esses de serem priorizados, mas agora priorizando a promoção da saúde, tornando evidenciada a preocupação na visão integral do indivíduo inserido em seu ambiente familiar, social e comunitário.

Entre os mais importantes marcos teóricos da educação dos últimos sessenta anos está Paulo Freire. Com suas ideias e sua atuação, vários educadores encontram as sementes necessárias para enriquecer e aperfeiçoar sua *práxis* educativa.

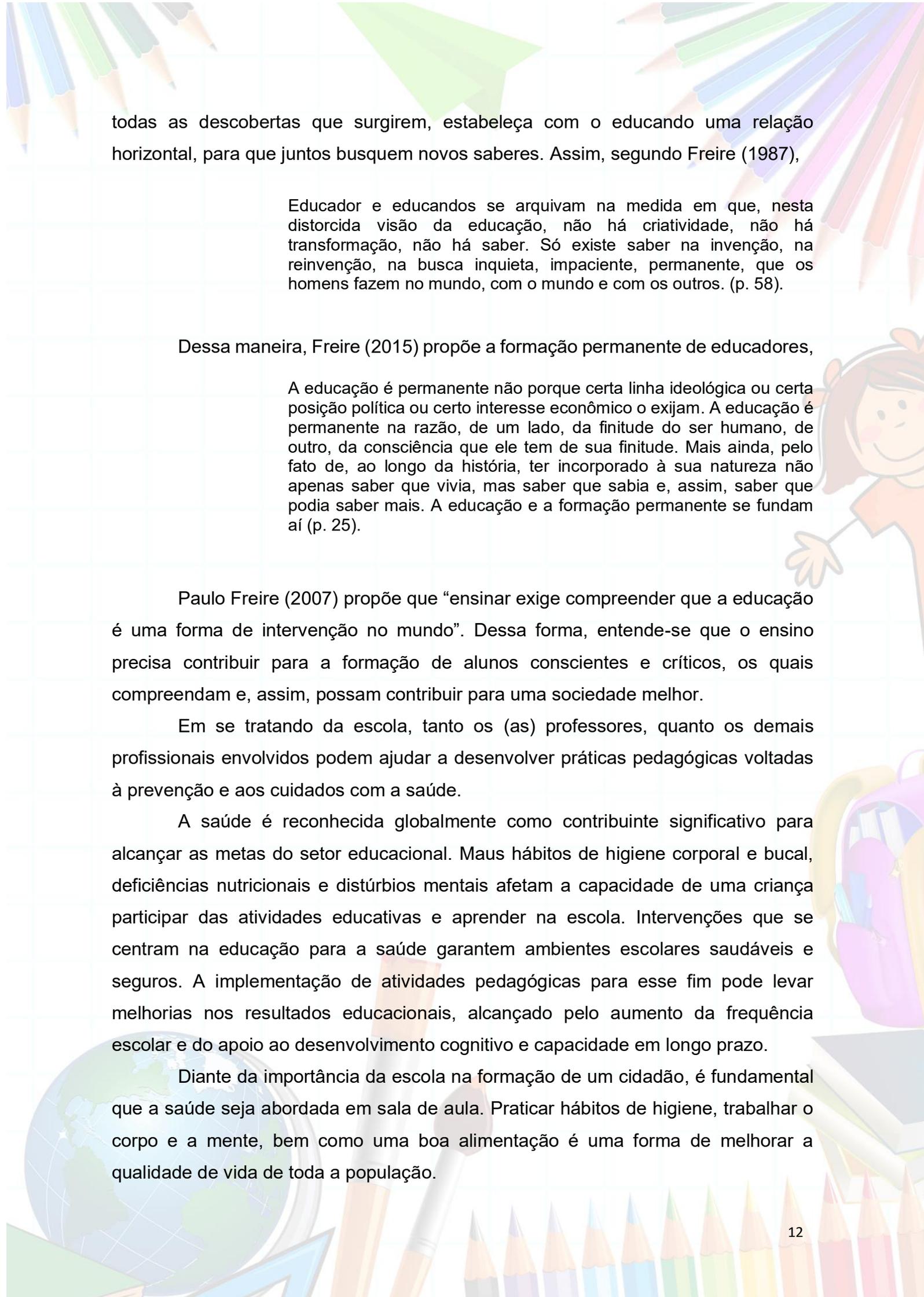
Paulo Freire defendia uma metodologia pautada em conectar o ensino com as experiências e a realidade de cada educando.

Nosso papel não é falar ao povo sobre a nossa visão do mundo ou tentar impô-la a ele, mas dialogar com ele sobre a sua e a nossa. Temos de estar convencidos de que a sua visão do mundo, que se manifesta nas várias formas de sua ação, reflete a sua situação no mundo em que se constitui.

Os homens, pelo contrário, ao terem consciência de sua atividade e do mundo em que estão, ao atuarem em função de finalidades que propõem e se propõem, ao terem o ponto de decisão de sua busca em si e em suas relações com mundo, e com os outros, ao impregnarem o mundo de sua presença criadora através da transformação que realizam nele, na medida em que dele podem separar-se e, separando-se, podem com ele ficar, os homens, ao contrário do animal, não somente vivem, mas existem, e sua existência é histórica. (p. 49)

De acordo com Freire (2007), para a construção de uma aprendizagem significativa, não se pode considerar o aluno como uma “tábula rasa”, o qual se encontra desprovido dos conhecimentos acumulados ao decorrer da vida; para ele, é fundamental que, em cada educando, se contemplem as experiências, os valores e a realidade social.

Com esse novo panorama da educação, Freire acredita que contribua para que o processo de ensino se consolide por meio de condutas que enalteçam o protagonismo do aluno, fazendo que o docente, este um profissional que mediará



todas as descobertas que surgirem, estabeleça com o educando uma relação horizontal, para que juntos busquem novos saberes. Assim, segundo Freire (1987),

Educador e educandos se arquivam na medida em que, nesta distorcida visão da educação, não há criatividade, não há transformação, não há saber. Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros. (p. 58).

Dessa maneira, Freire (2015) propõe a formação permanente de educadores,

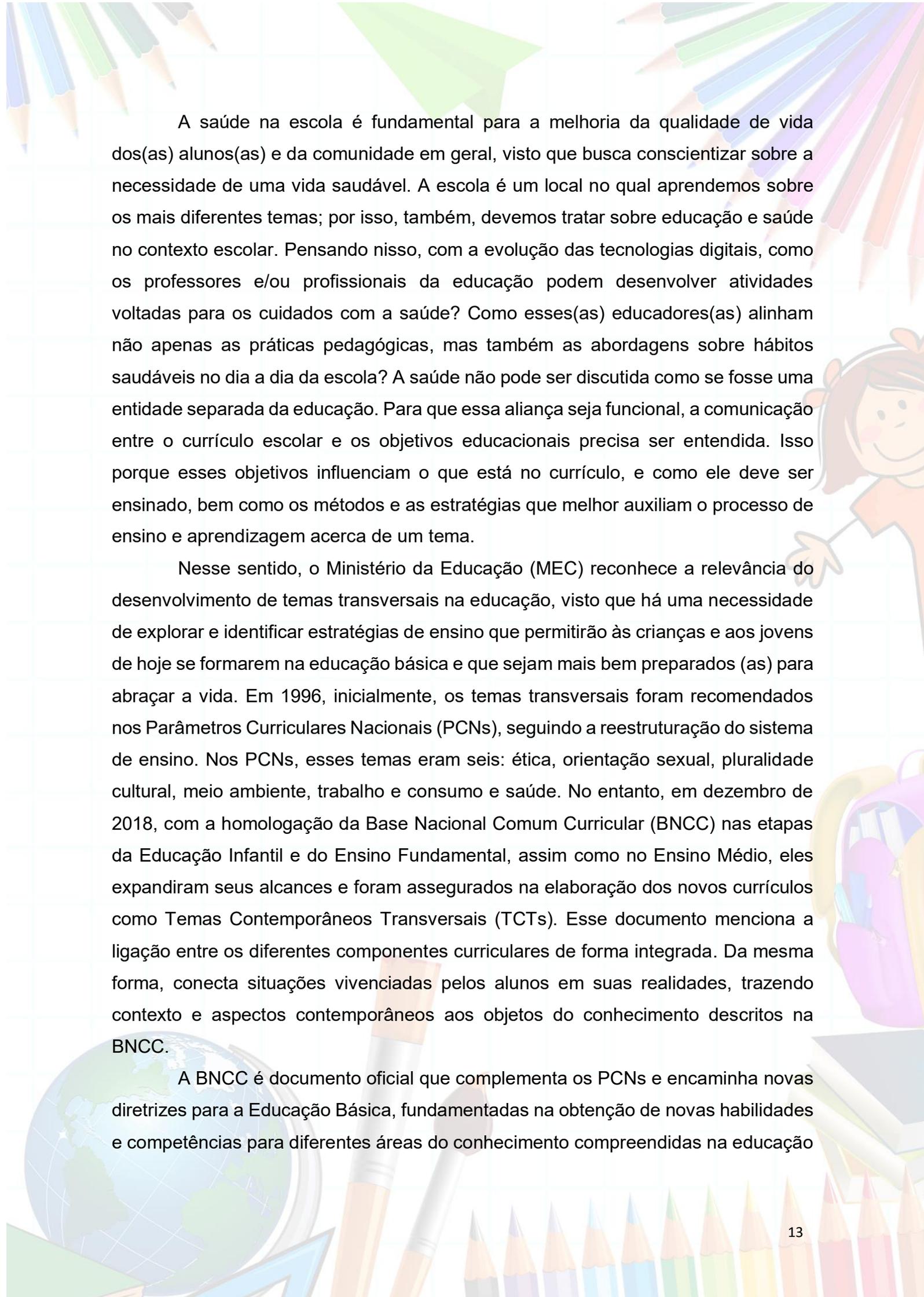
A educação é permanente não porque certa linha ideológica ou certa posição política ou certo interesse econômico o exijam. A educação é permanente na razão, de um lado, da finitude do ser humano, de outro, da consciência que ele tem de sua finitude. Mais ainda, pelo fato de, ao longo da história, ter incorporado à sua natureza não apenas saber que vivia, mas saber que sabia e, assim, saber que podia saber mais. A educação e a formação permanente se fundam aí (p. 25).

Paulo Freire (2007) propõe que “ensinar exige compreender que a educação é uma forma de intervenção no mundo”. Dessa forma, entende-se que o ensino precisa contribuir para a formação de alunos conscientes e críticos, os quais compreendam e, assim, possam contribuir para uma sociedade melhor.

Em se tratando da escola, tanto os (as) professores, quanto os demais profissionais envolvidos podem ajudar a desenvolver práticas pedagógicas voltadas à prevenção e aos cuidados com a saúde.

A saúde é reconhecida globalmente como contribuinte significativo para alcançar as metas do setor educacional. Maus hábitos de higiene corporal e bucal, deficiências nutricionais e distúrbios mentais afetam a capacidade de uma criança participar das atividades educativas e aprender na escola. Intervenções que se centram na educação para a saúde garantem ambientes escolares saudáveis e seguros. A implementação de atividades pedagógicas para esse fim pode levar melhorias nos resultados educacionais, alcançado pelo aumento da frequência escolar e do apoio ao desenvolvimento cognitivo e capacidade em longo prazo.

Diante da importância da escola na formação de um cidadão, é fundamental que a saúde seja abordada em sala de aula. Praticar hábitos de higiene, trabalhar o corpo e a mente, bem como uma boa alimentação é uma forma de melhorar a qualidade de vida de toda a população.



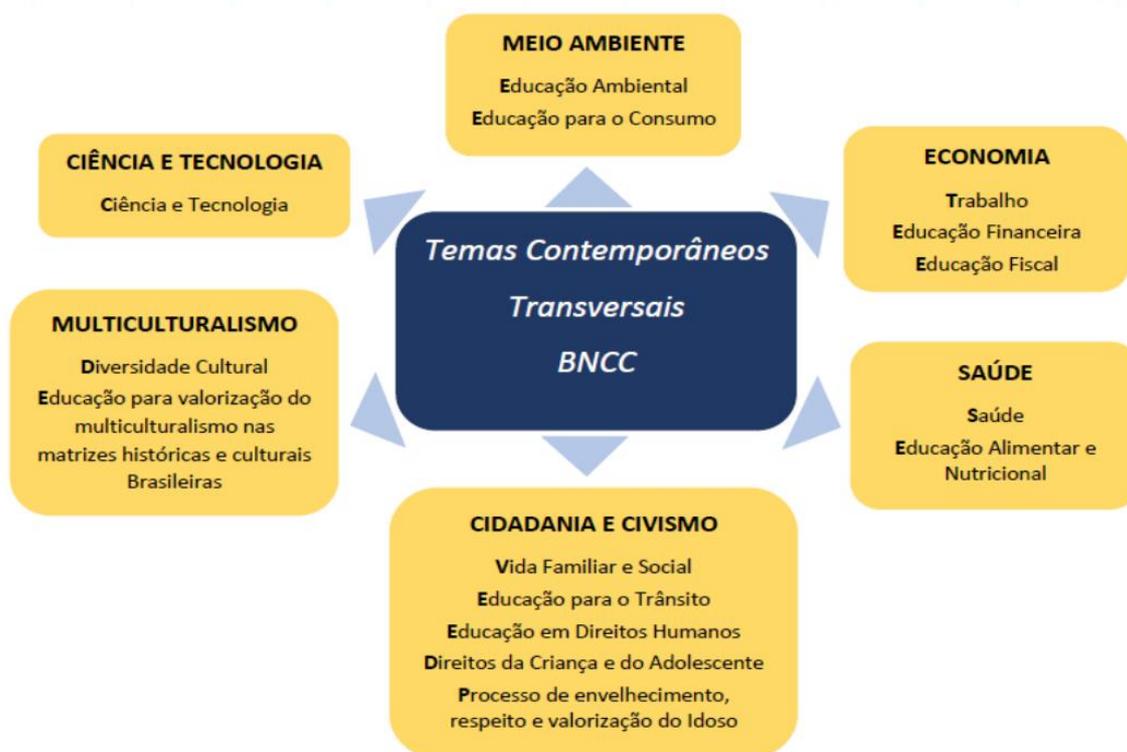
A saúde na escola é fundamental para a melhoria da qualidade de vida dos(as) alunos(as) e da comunidade em geral, visto que busca conscientizar sobre a necessidade de uma vida saudável. A escola é um local no qual aprendemos sobre os mais diferentes temas; por isso, também, devemos tratar sobre educação e saúde no contexto escolar. Pensando nisso, com a evolução das tecnologias digitais, como os professores e/ou profissionais da educação podem desenvolver atividades voltadas para os cuidados com a saúde? Como esses(as) educadores(as) alinham não apenas as práticas pedagógicas, mas também as abordagens sobre hábitos saudáveis no dia a dia da escola? A saúde não pode ser discutida como se fosse uma entidade separada da educação. Para que essa aliança seja funcional, a comunicação entre o currículo escolar e os objetivos educacionais precisa ser entendida. Isso porque esses objetivos influenciam o que está no currículo, e como ele deve ser ensinado, bem como os métodos e as estratégias que melhor auxiliam o processo de ensino e aprendizagem acerca de um tema.

Nesse sentido, o Ministério da Educação (MEC) reconhece a relevância do desenvolvimento de temas transversais na educação, visto que há uma necessidade de explorar e identificar estratégias de ensino que permitirão às crianças e aos jovens de hoje se formarem na educação básica e que sejam mais bem preparados (as) para abraçar a vida. Em 1996, inicialmente, os temas transversais foram recomendados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), seguindo a reestruturação do sistema de ensino. Nos PCNs, esses temas eram seis: ética, orientação sexual, pluralidade cultural, meio ambiente, trabalho e consumo e saúde. No entanto, em dezembro de 2018, com a homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nas etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, assim como no Ensino Médio, eles expandiram seus alcances e foram assegurados na elaboração dos novos currículos como Temas Contemporâneos Transversais (TCTs). Esse documento menciona a ligação entre os diferentes componentes curriculares de forma integrada. Da mesma forma, conecta situações vivenciadas pelos alunos em suas realidades, trazendo contexto e aspectos contemporâneos aos objetos do conhecimento descritos na BNCC.

A BNCC é documento oficial que complementa os PCNs e encaminha novas diretrizes para a Educação Básica, fundamentadas na obtenção de novas habilidades e competências para diferentes áreas do conhecimento compreendidas na educação

básica. Na figura 1, são apresentadas as macroáreas temáticas dos Temas Contemporâneos Transversais no BNCC.

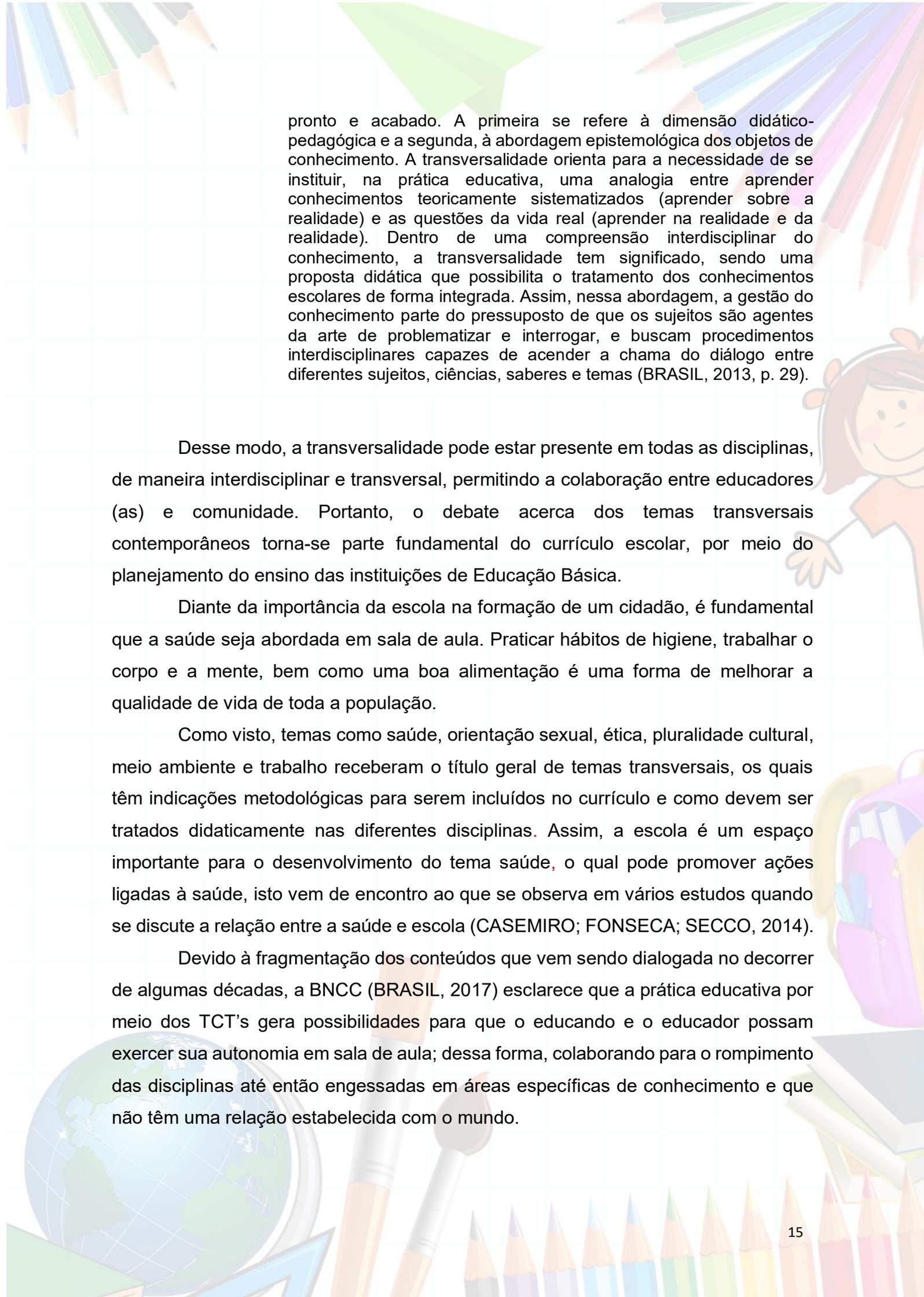
Figura 1. Macroáreas temáticas dos TCTs.



Fonte: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf

Com a BNCC, os TCTs passaram a ser obrigatórios para a concepção ou adaptação dos currículos e projetos pedagógicos, dado que, segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 7), na incumbência de seus aportes para o desenvolvimento das habilidades ligadas aos componentes curriculares, são classificados como um “conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos têm direito”. Além disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) designam a sua obrigatoriedade, consoante às Resoluções CNE/CEB nº 7/2010 e nº 12/2012, além de ratificar a transversalização como critério orientador das práticas pedagógicas sistematizadas:

A transversalidade é entendida como uma forma de organizar o trabalho didático-pedagógico em que temas, eixos temáticos são integrados às disciplinas, às áreas ditas convencionais de forma a estarem presentes em todas elas. A transversalidade difere-se da interdisciplinaridade e complementam-se; ambas rejeitam a concepção de conhecimento que toma a realidade como algo estável,



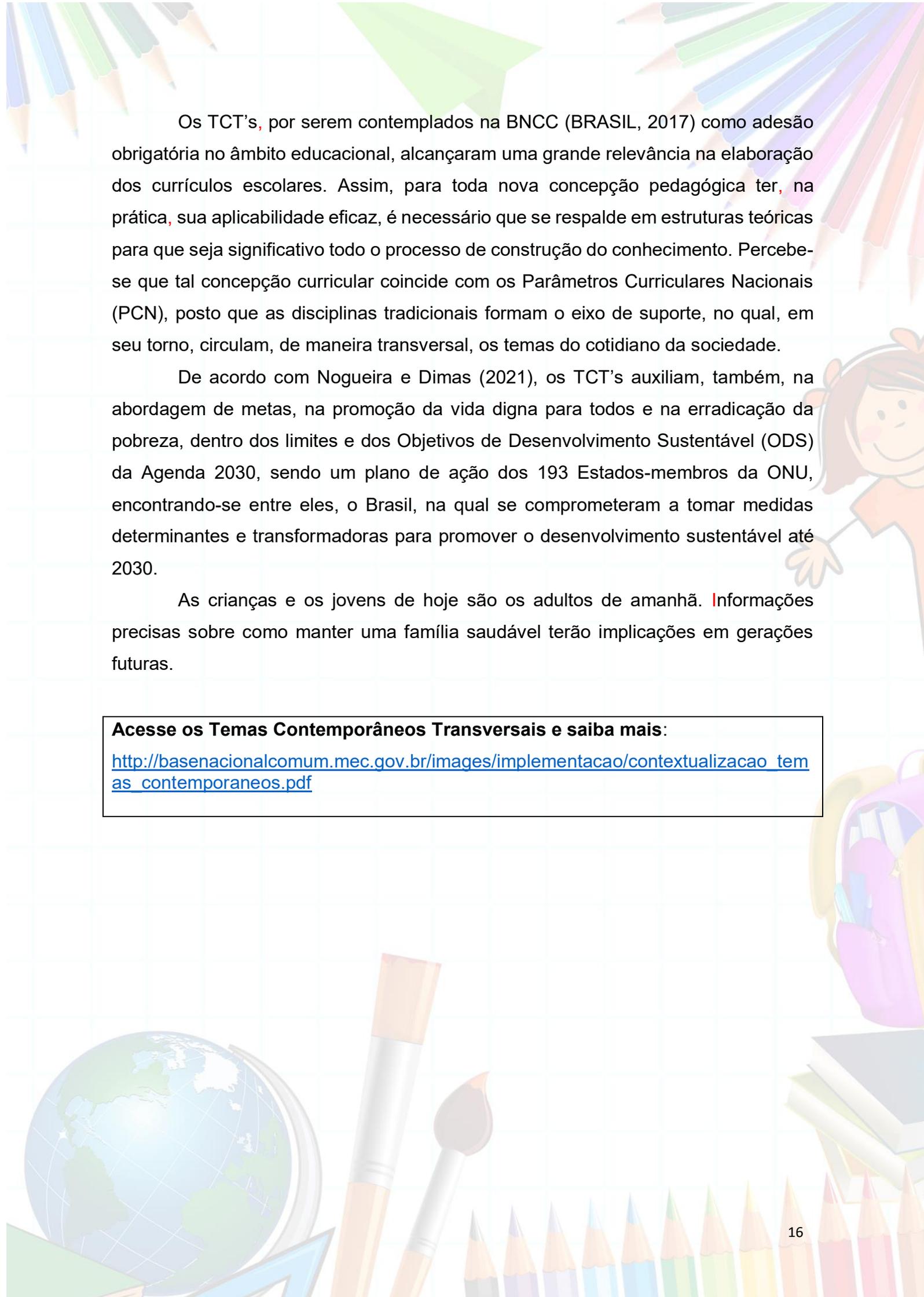
pronto e acabado. A primeira se refere à dimensão didático-pedagógica e a segunda, à abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento. A transversalidade orienta para a necessidade de se instituir, na prática educativa, uma analogia entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real (aprender na realidade e da realidade). Dentro de uma compreensão interdisciplinar do conhecimento, a transversalidade tem significado, sendo uma proposta didática que possibilita o tratamento dos conhecimentos escolares de forma integrada. Assim, nessa abordagem, a gestão do conhecimento parte do pressuposto de que os sujeitos são agentes da arte de problematizar e interrogar, e buscam procedimentos interdisciplinares capazes de acender a chama do diálogo entre diferentes sujeitos, ciências, saberes e temas (BRASIL, 2013, p. 29).

Desse modo, a transversalidade pode estar presente em todas as disciplinas, de maneira interdisciplinar e transversal, permitindo a colaboração entre educadores (as) e comunidade. Portanto, o debate acerca dos temas transversais contemporâneos torna-se parte fundamental do currículo escolar, por meio do planejamento do ensino das instituições de Educação Básica.

Diante da importância da escola na formação de um cidadão, é fundamental que a saúde seja abordada em sala de aula. Praticar hábitos de higiene, trabalhar o corpo e a mente, bem como uma boa alimentação é uma forma de melhorar a qualidade de vida de toda a população.

Como visto, temas como saúde, orientação sexual, ética, pluralidade cultural, meio ambiente e trabalho receberam o título geral de temas transversais, os quais têm indicações metodológicas para serem incluídos no currículo e como devem ser tratados didaticamente nas diferentes disciplinas. Assim, a escola é um espaço importante para o desenvolvimento do tema saúde, o qual pode promover ações ligadas à saúde, isto vem de encontro ao que se observa em vários estudos quando se discute a relação entre a saúde e escola (CASEMIRO; FONSECA; SECCO, 2014).

Devido à fragmentação dos conteúdos que vem sendo dialogada no decorrer de algumas décadas, a BNCC (BRASIL, 2017) esclarece que a prática educativa por meio dos TCT's gera possibilidades para que o educando e o educador possam exercer sua autonomia em sala de aula; dessa forma, colaborando para o rompimento das disciplinas até então engessadas em áreas específicas de conhecimento e que não têm uma relação estabelecida com o mundo.



Os TCT's, por serem contemplados na BNCC (BRASIL, 2017) como adesão obrigatória no âmbito educacional, alcançaram uma grande relevância na elaboração dos currículos escolares. Assim, para toda nova concepção pedagógica ter, na prática, sua aplicabilidade eficaz, é necessário que se respalde em estruturas teóricas para que seja significativo todo o processo de construção do conhecimento. Percebe-se que tal concepção curricular coincide com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), posto que as disciplinas tradicionais formam o eixo de suporte, no qual, em seu torno, circulam, de maneira transversal, os temas do cotidiano da sociedade.

De acordo com Nogueira e Dimas (2021), os TCT's auxiliam, também, na abordagem de metas, na promoção da vida digna para todos e na erradicação da pobreza, dentro dos limites e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, sendo um plano de ação dos 193 Estados-membros da ONU, encontrando-se entre eles, o Brasil, na qual se comprometeram a tomar medidas determinantes e transformadoras para promover o desenvolvimento sustentável até 2030.

As crianças e os jovens de hoje são os adultos de amanhã. Informações precisas sobre como manter uma família saudável terão implicações em gerações futuras.

Acesse os Temas Contemporâneos Transversais e saiba mais:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf

1.1 Saúde Mental

Com a universalização da educação básica no Brasil, a escola se tornou o espaço em que crianças passam a maior parte dos seus dias. É nesse ambiente que elas aprendem não somente matemática, português, ciências e outras áreas do conhecimento, mas também habilidades sociocomportamentais que usarão ao longo da vida. Neste sentido, a aprendizagem e o comportamento não podem ser dissociados da saúde mental, e tampouco devem ser vistos como algo separado da saúde física.

Uma das tarefas da escola é apoiar o desenvolvimento mental saudável das crianças enquanto crescem, pois ela representa o lugar onde as crianças passam grande parte de seu tempo, combinado com experiências e desafios sociais, exigências de aprendizagem e sobrecarga mental, e estresse psicológico.

Até hoje, na medicina humana, ainda não se sabe quais fatores aumentam o risco de desenvolver problemas de saúde mental e quais fatores são protetores e ajudam as crianças e adolescentes a crescer mentalmente saudáveis. A questão fundamental que se coloca é como o cuidado com a saúde e a escola podem trabalhar em conjunto para diminuir o risco de desenvolver problemas de saúde mental. Em vista dos altos índices de problemas de saúde mental, o uso de métodos preventivos na escola para reduzir o risco de desenvolvimento de doenças mentais ou sua recorrência é um desafio interdisciplinar, que precisa aliar métodos pedagógicos com profissionais especializados.

Nesse sentido, que tal explorar algumas possibilidades educacionais? Seguem, no próximo item, algumas estratégias, mas busque ser criativo(a)!

Estratégias e Ações de Ensino

Brincadeiras para ajudar seu(ua) aluno(a) a lidar e expressar as emoções - Formar Rostos

Peça à criança para pegar várias revistas com vários rostos diferentes e situações distintas (triste, alegre, zangado). Peça para cortar os olhos, nariz, boca e depois peça à criança para juntar as partes do jogo. Converse com a criança para criar os rostos, diversificando os humores dos rostos que foram recortados (Vamos

fazer o rosto triste? Vamos fazer o rosto alegre? Vamos fazer o rosto zangado? Assim, a criança vai criando diferentes formas de ver a personalidade das imagens.

Clique no vídeo do Canal Tempojunto (<https://www.youtube.com/@Tempojunto>), das professoras **Patrícia Camargo e Patrícia Marinho**, para saber mais.



Fonte: <https://youtu.be/x5Zt0GbfXeI>

Links deste vídeo:

- Lista para receber o material do Tempojunto sobre emoções e inteligência emocional: http://bit.ly/recebermaterialeemocoes_YT
- Atividades para trabalhar as emoções com crianças mais velhas e adolescentes: http://bit.ly/Pr-at-emocoos_YT
- Perguntas para iniciar uma conversa sobre emoções: <http://bit.ly/Pr-cartoes-yt>
- Come-Come ou Fome-come: <http://bit.ly/comecome1>

Para entender melhor a importância da Saúde Mental na Escola, veja os slides que a prof. Rebeca Fernandes criou acerca do assunto.

EMOÇÕES
POSITIVAS



PHD. BARBARA
REDRICKSON

Universidade da
Carolina do Norte



PHD. PAUL
EKMAN

Universidade de
Harvard

Fonte: <https://youtu.be/zRaO19ziLtA>

Jogos educativos digitais

O Missing Word é um jogo digital para criança. É necessário completar a frase com a palavra que falta, despertando o raciocínio e aprendendo sobre a saúde mental.

Acesse o link para saber mais:

<https://wordwall.net/pt/resource/31946699/sa%c3%bade-mental>

1.2 Higiene Corporal

A higiene corporal é o conjunto de cuidados que devemos ter com nosso corpo. Os cuidados de higiene pessoal são essenciais, pois evitam que micróbios e outros seres vivos, como vermes, penetrem no nosso corpo e nos causem doenças. É por meio desta higiene que ficamos fortes e saudáveis.

Para ajudar a compreender melhor a prevenção e promoção na Escola, veja os slides que o prof. Almir Brito elaborou sobre o assunto.



CUIDADOS BÁSICOS NA PREVENÇÃO E PROMOÇÃO DE SAÚDE

- Choque elétrico;
- Queimaduras;
- Obstrução de vias aéreas;
- Afogamentos;
- Acidentes;
- Processos alérgicos;
- Envenenamento.

Fonte: <https://youtu.be/wM4llqjBhkU>

Estratégias e Ações de Ensino

Roda de Conversa sobre Higiene Corporal

Crie uma roda de conversa e pergunte aos alunos o que eles sabem sobre higiene do corpo e depois fale sobre o que é higiene e qual a importância dela para as pessoas.

Confecção de Cartazes

Confeccione cartazes sobre práticas de higiene. Logo abaixo, há um link que está direcionado a uma sugestão de plano de aula com cartazes sobre o tema em questão. Acesse-o! Acreditamos que você poderá adaptá-lo, conforme sua realidade. Mas, lembre-se de sempre fazer a referência, inserindo o link em sua atividade.

Link interessante: <https://pedagogiaaopedaletra.com/plano-de-aula-cuidando-do-corpo/>

Jogos educativos digitais

Temos aqui alguns jogos que podem auxiliar o estudo sobre a higiene corporal e qual a sua importância para as pessoas. Podemos citar: *combinar, encontre a partida, estouro de balão, questionário, quiz do programa de jogos, avião, pares correspondentes, cartões aleatórios, perseguição de labirinto, roda aleatória, abra a caixa.*

Clique aqui para conhecer mais:

<https://wordwall.net/pt/resource/31946990/higiene-do-corpo>

Lavar bem o rosto e as mãos, também, é importante!

ATIVIDADE - Sessão do(a) professor(a)

Por que manter as mãos e os rostos limpos é tão importante?

Pergunte aos estudantes quais doenças eles acham que podem pegar por não limpar o rosto, os olhos e as mãos bem e regularmente.

Explique: muitas doenças são causadas por germes que estão espalhados por mãos e ambientes sujos. Essas doenças incluem vermes parasitas. O ato de manter seu rosto, suas mãos e sua casa e escola limpos impede que você obtenha doenças e interrompa sua propagação.

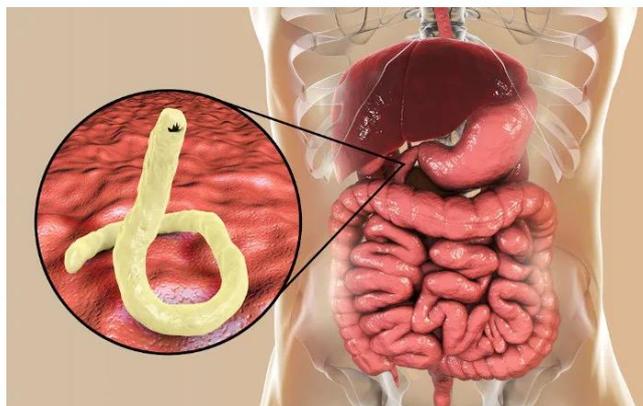
Explique ainda que: muitos outros germes estão presentes em fezes e podem fazer você se sentir indisposto, caso tenha contato com eles, podendo causar ânsia de vômito ou diarreia. Esses germes incluem bactérias, que são muito pequenos e começam como ovos minúsculos, que não podem ser vistos, mas crescem, chegando, aproximadamente, a uns 35 centímetros de comprimento.

Um tipo de verme (ancilostomose) pode infectá-lo ao passar pela pele de seu pé, se você não estiver calçado perto das áreas infectadas. Pergunte aos estudantes se eles podem pensar em alguma forma para evitar adquirir doenças causadas por esses germes nas fezes.

Fonte: <https://static.mundoeducacao.uol.com.br/mundoeducacao/2020/09/ancilostomiase.jpg>

Explique como esses germes estão presentes em fezes. Fale que, para evitarmos o contato com eles, é importante:

- usar o vaso sanitário;
- lavar as mãos após o uso do vaso sanitário. Assim, você não se contaminará com germes das fezes nem passará germes para outros membros da família;
- lavar o rosto, pois ele ficará limpo e menos atraente para as moscas; assim, seus olhos não ficarão infectados;
- manter o vaso sanitário limpo e sem germes. Assim, você não vai pegar germes quando usá-lo;
- evitar ir ao banheiro perto de uma fonte de água, pois os germes podem ser disseminados e nos deixar doentes; também evitar beber essa água ou nadar em água que esteja infectada;
- usar calçados (chinelos, sandálias, sapatos, tênis etc.), pois eles podem preveni-lo(a) de germes.



Fonte:
<https://static.mundoeducacao.uol.com.br/mundoeducacao/2020/09/ancilostomiase.jpg>

1.3 Saúde Bucal

Ensinar bons hábitos de higiene bucal para uma criança, às vezes, pode ser complicado, porém é necessário para um crescimento saudável. Brincadeiras com temas odontológicos para alunos da Educação Básica são fundamentais para manter uma boa higiene bucal, diminuindo o medo das consultas ao dentista e a resistência à escovação e ao uso do fio dental. Atividades criativas são importantes para ensiná-lo sobre a importância da saúde bucal.

VÍDEO – Higiene Bucal na Educação Básica - Dra. Luciana Alves de Brito



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yqf6-YtJhjk>

Estratégias e Ações de Ensino

Brincar de dentista

O professor pode fingir que é o dentista e a criança, o paciente. Em seguida, inverta os papéis e finja que você é o paciente. Existem, até mesmo, aplicativos que você pode usar com seu filho para explorar os diferentes instrumentos usados pelo dentista.

Figura 3. Brincadeiras que ajudam na escovação infantil



Fonte: <https://pixabay.com/pt/images/search/play%20dentist/>

O que acontece quando as crianças não escovam os dentes? Crianças que não escovam os dentes, inevitavelmente, acabam tendo cáries. Elas, também, correm um risco maior de doença periodontal e perda de dentes no futuro. Como os dentes de leite são importantes substitutos para os dentes dos adultos, as crianças precisam mantê-los limpos para evitar a perda prematura dos dentes. Na maioria dos casos, as cáries infantis podem ser evitadas com escovação consistente, tratamentos com flúor e selantes. Mas, como fazer as crianças escovarem os dentes?

Escovação corporal: este jogo é uma ótima maneira de fazer seus alunos abraçarem a escovação. Comece dizendo que é hora de escovar, mas surpreenda-os fingindo escovar nos lugares errados. Isso inclui as orelhas, dedos dos pés, cotovelos e nariz. Continue até que as crianças assumam o comando e instrua como realmente deve ser feito.

Encenação: pegue sua escova de dentes e recuse-se a escová-los. Você poderia dizer: “Não quero escovar os dentes e espero que não haja nenhum dentista aqui que me obrigue!” Em seguida, dê um convite a um(a) aluno(a) para fazer o papel de dentista. Isso lhe dará a chance de explicar por que e como escovar os dentes.

Amigos de escova: você pode inspirar risos e bons hábitos de escovação fingindo escovar a boca dos bichos de pelúcia. Certifique-se de incluir muitas respostas

engraçadas, pois os brinquedos mal-humorados reclamam, cospem e tentam afastar a escova de dentes. Isso adicionará um elemento lúdico à experiência de escovar e dará ao aluno a chance de brincar de adulto com seus brinquedos. Também lhe dará a oportunidade de mostrar a eles a melhor maneira de escovar os dentes.

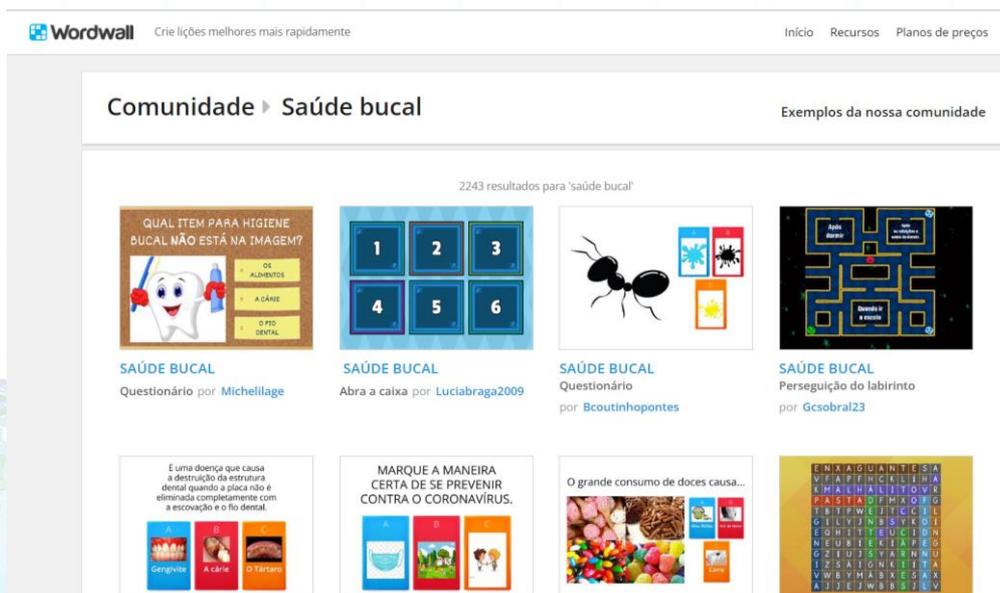
Além de incentivar bons hábitos de escovação, é importante falar aos alunos que exames regulares com o(a) dentista podem verificar possíveis problemas e garantir que os dentes deles estejam desenvolvendo-se normalmente.

Saiba mais: A Colgate apresenta, em seu site, alguns recursos interessantes: <https://www.colgate.com.br/oral-health/kids-oral-care/6-dentist-games-for-kids-to-ease-their-dental-phobia>

Jogos digitais de saúde bucal

Gameshow - Wordwall Quiz: um jogo com perguntas é lançado à criança com o objetivo de desenvolver e incentivar uma boa higiene bucal. Tem-se um tempo adequado para a resposta. Em cada resposta correta, a criança recebe uma bonificação. Ao final, a bonificação é contabilizada, e a criança sente-se motivada a perceber a importância de ter bons hábitos com a higienização dos dentes. O Wordwall possui uma comunidade que apresenta diferentes aplicativos educativos que podem auxiliar o processo de ensino sobre higiene bucal, ver figura 4.

Figura 4. Comunidade Saúde bucal no Wordwall



Fonte: <https://wordwall.net/pt-br/community/sa%C3%BAde-bucal>

Outras atividades divertidas por meio de jogos digitais para ensinar sobre saúde bucal e a importância de uma boa higienização dos dentes são as possibilidades de criação do Wordwall. Lá você pode elaborar um quiz do programa de jogos, *questionário*, *abra a caixa*, *perseguição de labirinto*, *avião*, *encontre a partida*, *abra a caixa*, *anagrama*, *combinar*, *estouro de balão*, *pares correspondentes*, *cartões aleatórios*, *roda aleatória*. No capítulo sobre Recursos educacionais digitais, você pode aprender a fazê-los. É bem intuitivo! Vale a pena!

Clique no link para conhecer mais:

<https://wordwall.net/pt/resource/31946152/sa%c3%bade-bucal> ou

Procure outros recursos sobre o mesmo tema na Comunidade saúde bucal:

<https://wordwall.net/pt-br/community/sa%C3%BAde-bucal>

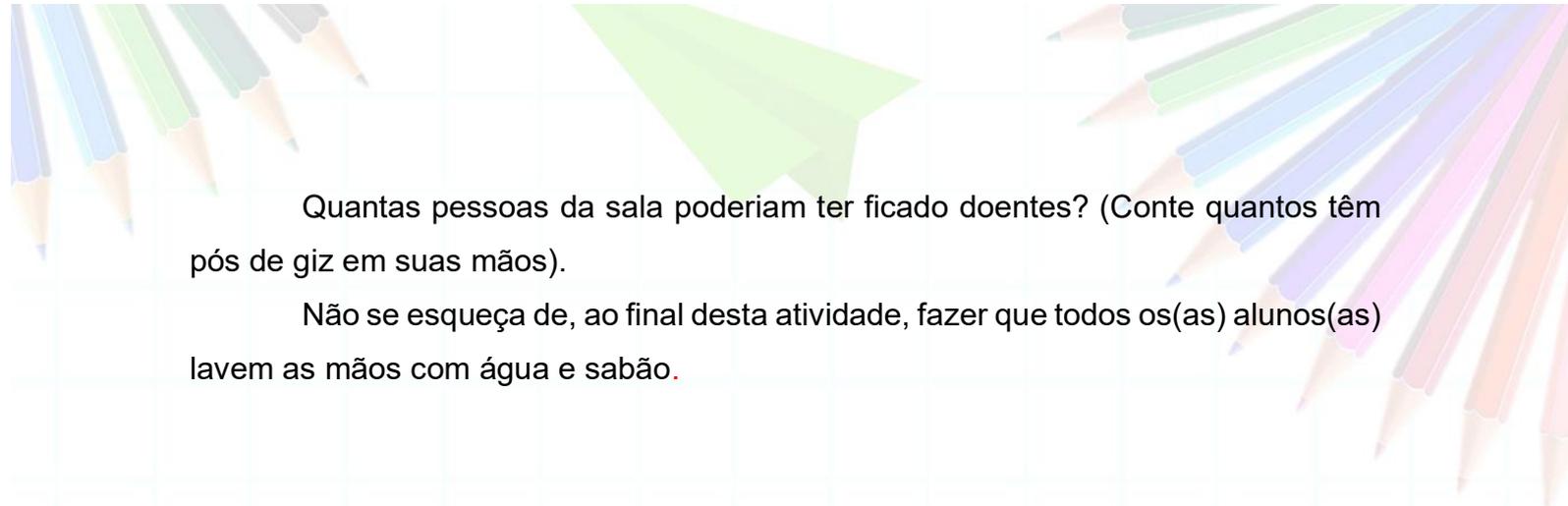
ATIVIDADE - Sessão do(a) Professor(a)

Atividade - Jogo do aperto de mão

Usando loção/creme de mão ou pó de giz, selecione um(a) aluno(a) da sala para ser a pessoa "infectada". Ele(a) deve cobrir as mãos com creme ou pó de giz. Ele(a) deve selecionar um(a) colega para cumprimentá-lo(a) com as mãos. Esta pessoa também se torna "infectada" e pode-se juntar ao primeiro estudante na seleção de outro(a) estudante para "infectar", apertando suas mãos. Portanto, na próxima rodada de apertos de mão, haverá um total de 4 alunos(as) "infectados(as)"; na seguinte rodada, haverá 8 "infectados(as)", e assim por diante.

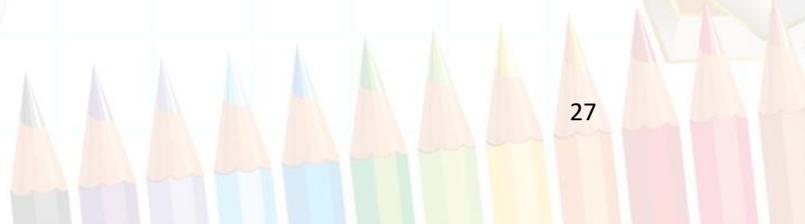
Quanto tempo leva até que todos os(as) alunos(as) da sala estejam "infectados(as)"? Agora, verifique as mãos dos alunos. Em que momento os apertos de mão NÃO deixaram marcas de pós de giz ou creme? Lembre-os de que não podemos ver germes, como se pudéssemos ver o pó de giz, mas é preciso apenas uma quantidade muito pequena para nos deixar doentes.

Fale sobre o que teria acontecido se o giz ou creme/loção fosse um germe, como as pessoas se sentiriam?



Quantas pessoas da sala poderiam ter ficado doentes? (Conte quantos têm pós de giz em suas mãos).

Não se esqueça de, ao final desta atividade, fazer que todos os(as) alunos(as) lavem as mãos com água e sabão.



1.4 Educação Alimentar e Nutricional

A Educação Alimentar e Nutricional é importante para orientar o adequado uso de alimentos variados, seguros, que respeitem os hábitos alimentares saudáveis, contribuindo para o crescimento e o desenvolvimento das crianças e para a melhoria do rendimento escolar, em conformidade com a sua faixa etária e seu estado de saúde, inclusive, dos que necessitam de atenção específica.

Uma dieta saudável durante a infância e a adolescência promove a saúde, o crescimento e o desenvolvimento cognitivo ideais e pode contribuir para a prevenção de problemas de saúde e de doenças crônicas na vida (UNESCO, 2016). Segundo a Unesco (2016), as preferências alimentares são formadas no início da vida e prever o consumo de alimentos, de modo que os hábitos alimentares adotados no início da vida influenciam a vida adulta.

Abaixo estão alguns temas nutricionais que podem ser trabalhados em contexto escolar. No entanto, é importante avaliar o nível escolar para qual ou quais temas trabalhar.

- As cores das frutas e dos legumes: a importância de variar a qualidade das frutas e dos legumes e de consumir porções diferentes.
- Água: a importância do seu consumo, os diferentes teores de água em alimentos sólidos.
- A importância do café da manhã: alimento como fonte de energia para o corpo humano, para a cérebro, atividades escolares e extraescolares.
- Os carboidratos: o que são; a importância de carboidratos como fontes de energia para o homem corpo; a diferença entre os monossacarídeos e polissacarídeos.
- A importância das fibras dietéticas: quais são os alimentos fontes de fibras dietéticas; a importância da dieta fibra para a saúde do corpo humano.
- A pirâmide nutricional: quais são os alimentos para cada etapa da pirâmide; qual é a frequência de consumo para cada etapa e o impacto ambiental dos alimentos;



Fonte: https://cdn.pixabay.com/photo/2020/08/01/10/23/vegan-5455065_1280.png

- O rótulo nutricional: a importância da leitura dos rótulos nutricionais para se ter consciência das escolhas alimentares.

Para compreender melhor a importância da Alimentação na Escola, veja os slides que a prof. Jéssica Melo criou acerca do assunto.

GUIA ALIMENTAR PARA A POPULAÇÃO BRASILEIRA

Em Resumo...

Dez Passos para uma alimentação saudável

5 Comer com regularidade e atenção, em ambientes apropriados e, sempre que possível, com companhia.

6 Fazer compras em locais que ofereçam variedades de alimentos in natura ou minimamente processados.

Fonte: <https://youtu.be/35V0-PMzPv0>

Estratégias e Ações de Ensino

Projeto Boa Alimentação - Chapeuzinho Vermelho e o Incrível Lobo Bom:

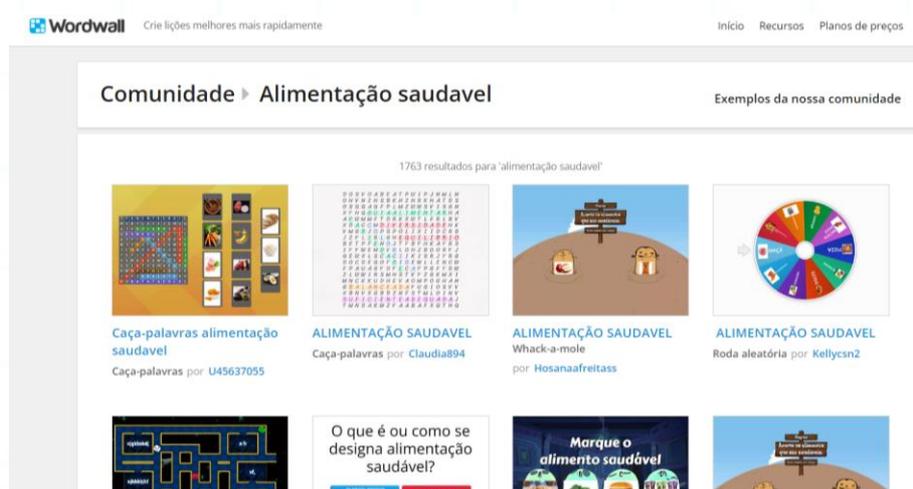
- Vamos ajudar o Lobo Bom a montar um cardápio saudável para a vovozinha da Chapeuzinho.
- Escrever a letra inicial de cada alimento.
- Pintar os alimentos saudáveis.
- Colorir a pirâmide alimentar.

Clique e saiba mais em: <https://ledsonaldrovandi.blogspot.com/2021/06/projeto-boa-alimentacao-com-o-lobo.html>

Jogos educativos digitais

Atividades divertidas por meio de jogos digitais para ensinar sobre a educação alimentar e nutricional e sua importância para as pessoas. Podemos citar: *desembaraçar, roda aleatória, cartões aleatórios, abra a caixa, anagrama, pares correspondentes*. O Wordwall possui uma comunidade que apresenta diferentes aplicativos educativos que podem auxiliar o processo de ensino sobre higiene bucal, ver figura 5.

Figura 5. Comunidade Alimentação saudável no Wordwall



Fonte: <https://wordwall.net/pt-br/community/alimenta%C3%A7%C3%A3o-saudavel>

Clique aqui e saiba mais:

<https://wordwall.net/pt/resource/31947277/educa%C3%A7%C3%A3o-alimentar-e-nutricional>

1.5 Práticas Corporais

As Práticas Corporais propiciam ao aluno a condição de observar e analisar as próprias vivências corporais ou aquelas realizadas por outras pessoas. Dessa forma, é importante que o professor defina estratégias de observação de que o estudante possa se valer para resolver desafios peculiares à prática, apreender novas modalidades ou mesmo adequar as práticas aos interesses e às possibilidades apresentadas.

O processo de inserção das práticas corporais possibilita que os estudantes possam interpretar as manifestações da cultura corporal de movimento, proporcionando qualidade de vida.

As crianças que possuem alguma deficiência, seja ela física, visual, auditiva, intelectual, psicossocial e deficiência múltipla cognitiva, estão em risco devido a uma ampla gama de problemas que podem interferir na realização de marcos motores e no desenvolvimento de habilidades motoras subsequentes (UNESCO, 2016). Tais crianças requerem qualidade nas práticas de educação física. Essas práticas precisam assegurar não apenas que as lesões sejam evitadas, mas que as capacidades físicas da criança não sejam prejudicadas por movimentos ou técnicas mal adquiridas.

Para entender melhor a importância da Educação Física na Escola, veja os slides que a prof. Thaidys Lima criou acerca do assunto.



Fonte: <https://youtu.be/BHL5ps0Jx2s>

Entretanto, a qualidade na condução da educação física envolve mais do que apenas sua expressão “física”. Ela também exige que as crianças tenham acesso ao conjunto de princípios, práticas e valores, baseados no conhecimento, na habilidade ou no movimento que melhor se encaixa, e aprendam a compreendê-lo. As habilidades adquiridas e praticadas são aprendidas, não apenas para seu próprio bem, mas para serem usadas em diferentes contextos de atividade. As crianças precisam ser ensinadas a entender suas habilidades no movimento cotidiano e nas atividades lúdicas.

Estratégias e Ações de Ensino

Construção de Valores Hip- Hop

Exiba o vídeo de uma apresentação de dança de rua realizada por pessoas com Síndrome de Down. Aproveite e acesse o Canal A Síndrome Hip Hop (<https://www.youtube.com/@asindromehiphop>) e escute os depoimentos dos professores do projeto. Em seguida, solicite aos alunos que escolham e executem cinco passos dessa coreografia.



Fonte: <https://youtu.be/BAm2RuPvpns>



Fonte: <https://youtu.be/zT5ID88o5QY>

Jogo dos obstáculos

Este jogo é focado na prática da visão espacial e no desenvolvimento motor da criança com Síndrome de Down. Você pode pensar em diferentes maneiras, conforme os materiais que encontrar na escola. Vamos para as estratégias:

- espalhar objetos para que ela contorne ou pule por cima;
- traçar um caminho, usando giz ou fita crepe, e pedir que ela ande apenas dentro desse caminho. Isso vai ajudar no equilíbrio;
- espalhar algumas folhas de papel fixas no chão da sala de aula e propor que a criança saia do lugar onde está e vá até a lousa, pisando apenas em cima das folhas.

Depois dessa atividade, é hora de pedir que ela pense em outros materiais que podem tornar-se obstáculos. Assim, ela exercitará a criatividade. Você pode, também, direcionar a brincadeira para um cenário imaginário, por exemplo: quem nunca fingiu que o chão era um mar de lava e que, por isso, só era possível andar sobre os círculos desenhados no chão? Seja criativo!

Quer saber mais? É só clicar em:

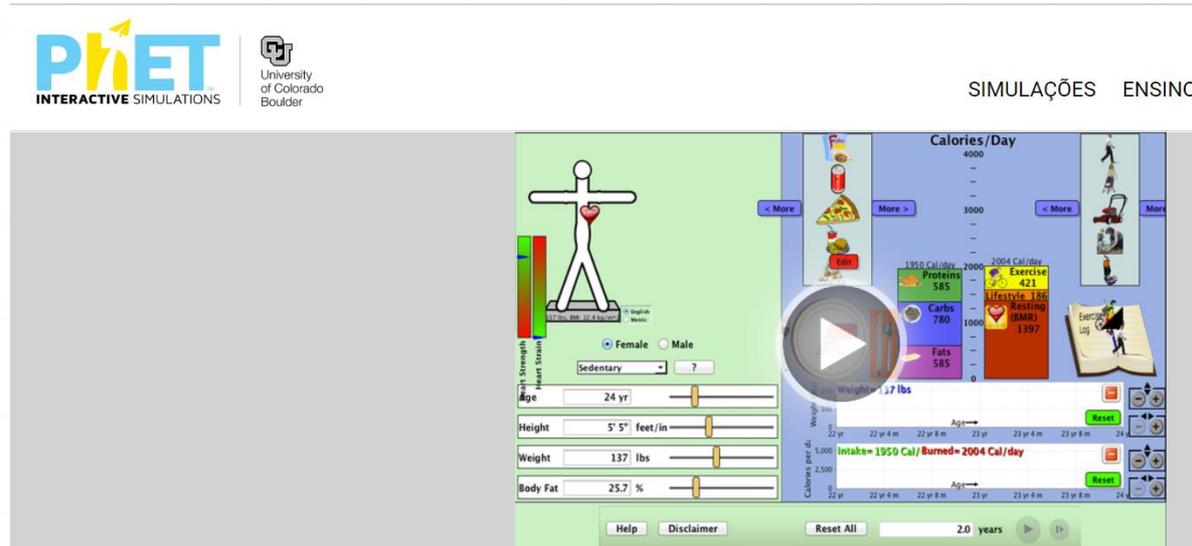
<https://pnld.moderna.com.br/ed-fisica/praticas-corporais/>

Jogos educativos digitais

Atividades divertidas por meio de jogos digitais para ensinar sobre práticas corporais e sua importância para as pessoas, como exemplo: *palavras cruzadas, encontre a partida, perseguição de labirinto, roda aleatória, avião, quiz do programa de jogos, abra a caixa, anagrama, combinar, questionário, estouro de balão, pares correspondentes, cartões aleatórios.*

O objeto de aprendizagem **Comer e Exercitar-se**, organizado pela Plataforma PHET da Universidade de Colorado, EUA, possui um recurso interessante que trata sobre a importância do exercício físico e dá algumas dicas de quantas calorias são queimadas por exercício; explica como a saúde do coração depende de dieta e exercício e como o Índice de Massa Corporal (IMC) depende do peso e altura. Para acessá-lo, clique em: https://phet.colorado.edu/sims/cheerpi/eating-and-exercise/latest/eating-and-exercise.html?simulation=eating-and-exercise&locale=pt_BR

Figura 6. Objeto de aprendizagem Comer & Exercitar-se



Fonte: https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/eating-and-exercise/about

Acesse outro recurso: <https://wordwall.net/pt/resource/34006083/exerc%C3%ADcio-f%C3%ADsico>

A arte também está presente nas práticas corporais. Então, que tal explorar mais sobre ela? Assista também à Live sobre arte, saúde e educação: um debate sobre estratégias de ensino, promovido pelo Curso de Pedagogia na modalidade a distância do Centro Universitário Christus – Unichristus.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=JazX0yVJEDQ>

Objetivo do vídeo: discutir estratégias de ensino que contribuam para a formação de educadores, por meio de ações de prevenção e cuidados com a saúde, com vistas no processo criativo mediado pela arte em contexto escolar.

Professoras:

Karla Angélica Silva Nascimento

Iany Bessa Menezes

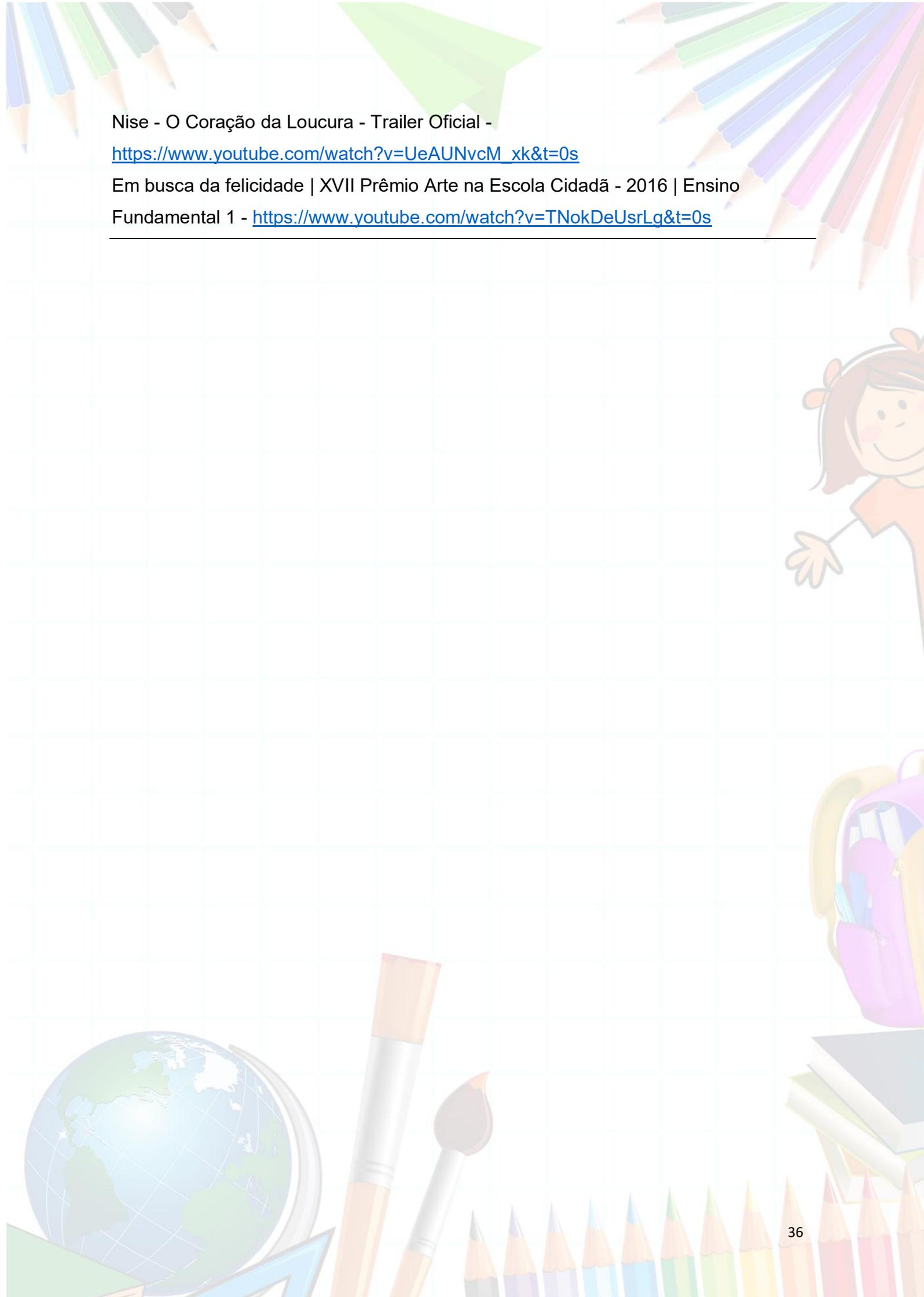
Antonia Janieiry Ribeiro da Silva Brito

Seguem os links citados no vídeo:

Rede Arte na escola - <https://www.youtube.com/user/insitutoartenaescola>

Guia de sugestões de atividades semana saúde na escola -

https://bvsm.sau.de.gov.br/bvs/publicacoes/guia_sugestoes_atividades_saude_escola.pdf



Nise - O Coração da Loucura - Trailer Oficial -

https://www.youtube.com/watch?v=UeAUNvcM_xk&t=0s

Em busca da felicidade | XVII Prêmio Arte na Escola Cidadã - 2016 | Ensino Fundamental 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=TNokDeUsrLg&t=0s>

2. Recursos Educacionais Digitais

2.1 Jogos e aplicativos: os dispositivos móveis e suas aplicações na educação

Existe uma diversidade de ferramentas digitais (gratuitas ou privadas) para trabalhar conteúdos específicos de diferentes áreas do conhecimento, com variáveis níveis de dificuldade. Trata-se de jogos digitais com características lúdicas, aplicativos para estudantes com uma diversidade de informações e aplicativos para suporte na atuação profissional.

As tecnologias móveis vêm representando um novo modelo em conectividade, comunicação e colaboração, permitindo, no campo educacional, que sejam realizadas experiências atrativas que venham a favorecer a aprendizagem personalizada e a conquista de habilidades importantes para o futuro (MCQUIGGAN, *et al.*, 2015).

Segundo a Unesco (2014), para fins pedagógicos, o uso de dispositivos móveis, devido às suas particularidades, acarreta a busca de um novo conceito para os modelos adotados tradicionalmente na aplicação de tecnologias na educação, pois, apesar das potencialidades específicas desses dispositivos, elas ainda não são muito bem exploradas nos currículos da educação formal em termos de integração.

Quando se utilizam smartphones na sala de aula, este pode trazer novas oportunidades de ensino, visto que é possível utilizar aplicativos e recursos gratuitos, on-line, colaborativos e sociais para o aprendizado, e, dentre esses aplicativos moveis, podem-se encontrar os jogos educacionais (BACICH; MORAN, 2018).

De acordo com Lima (2015), os games eletrônicos, assim como os jogos, quando se fala em desenvolver uma metodologia em sala de aula, possuem, também, uma visão lúdica. “Se os jogos envolvem uma dimensão lúdica a partir de um sistema de ações carregadas de significados, os games fazem o mesmo, porém a partir de um outro sistema de objetos marcados por interfaces digitais” (LIMA, 2015, p. 81).

Mesmo que a utilização de jogos eletrônicos venha sendo aplicada cada vez mais em sala de aula, é importante ressaltar que essa prática deve ser iniciada desde o ensino infantil, pois, de acordo com Breda (2013), as crianças, quando as atividades exploram o lado lúdico, tendem a ser mais participativas.

Portanto, esse é o benefício do jogo: estimular a exploração em um local em que é permitido o erro. Assim, devido às suas potencialidades atrativas e lúdicas, os jogos eletrônicos ou games tornam-se uma possibilidade para a educação de crianças e jovens.

Dessa forma, aliando entretenimento aos processos de ensino e aprendizagem, os jogos educacionais podem ser uma ótima alternativa para o professor; contudo, é necessária a atenção para que esse tipo de ferramenta possa contribuir de maneira eficaz. A seleção dos jogos pode ser realizada, tanto pelos alunos, como pelos professores. Porém, é essencial que os professores analisem primeiro a qualidade desses recursos, antes mesmo de utilizá-los com seus alunos.

Figura 7. Objetos de aprendizagem do Portal Dia a Dia Educação da Secretaria de Educação do Paraná



Fonte: <http://www.alunos.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1293>

Para essa proposta de atividade, é possível explorar a utilização de um jogo e/ou aplicativo que apresente conteúdo relacionado à disciplina em estudo e detalhar essa ferramenta como recurso didático e suas possibilidades para o desenvolvimento de aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento.



Fonte: <https://youtu.be/WIAU27HX9u4>

Mas, se você quiser criar os próprios jogos educativos, use o Wordwall. Esse recurso oferece o desenvolvimento de cinco jogos na versão gratuita. Na versão licenciada, você poderá fazer mais jogos! Quer testar? Siga os passos a seguir.

1º Passo

2º Passo

Saiba mais sobre nossos modelos

Clique em cada uma para ver como funciona

Selecione um modelo para saber mais

USE A BARRA DE ROLAGEM PARA ACESSAR ESSA PARTE

Questionário Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para prosseguir.	Roda aleatória Gire a roda para ver qual item aparece em seguida.	Combinação Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.
Abra a caixa Toque em um campo de cada vez para abrir e revelar o item.	Perseguição do labirinto Corra para a área da resposta correta, evitando os inimigos.	Questionário de programa de televisão Um questionário de múltipla escolha com tempo, linhas da vida e uma rodada bônus.
Pares correspondentes Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.	Anagrama Arraste as letras para suas posições corretas para desembarhar a palavra ou frase.	Classificação de grupo Arraste e solte cada item em seu grupo correspondente.
Encontre a combinação	Cartas aleatórias Distribua cartas de um baralho	Desembaralhar Arraste e solte palavras para

3º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente Início Recursos Minhas atividades Meus resultados **Criar atividade** Atualização cooread01

Escolher um modelo > Inserir conteúdo > Reproduzir

AGORA, VAMOS CRIAR!!!

Modelos de pesquisa: Digite o nome ou a descrição...

INTERATIVOS

Questionário Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para prosseguir.	Roda aleatória Gire a roda para ver qual item aparece em seguida.	Combinação Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.
Abra a caixa Toque em um campo de cada vez para abrir e revelar o item.	Perseguição do labiri... Corra para a área da resposta correta, evitando os inimigos.	Questionário de prog... Um questionário de múltipla escolha com tempo, linhas da vida e uma rodada bônus.
Pares correspondentes Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.	Anagrama Arraste as letras para suas posições corretas para desembarhar a palavra ou frase.	Classificação de grupo Arraste e solte cada item em seu grupo correspondente.

4º Passo

Escolher um modelo > Inserir conteúdo > Reproduzir

Combinção

Título da atividade
Sem título2

COLOQUE O TÍTULO!

+ Instrução

Palavra-chave

Definição

Trocar colunas

1.  |  

2.  

3.  

+ Adicionar um item
3 min. 30 máx.

VOCÊ PODE COMINAR IMAGENS COM PALAVRAS

Concluído

5º Passo

Escolher um modelo > Inserir conteúdo > Reproduzir

Combinção

Título da atividade
Higiene pessoal

+ Instrução

Palavra-chave

Definição

Trocar colunas

1.  Higiene bucal  

2.  Higiene corporal  Tomar banho 

3.  Exercício físico  caminhar 

+ Adicionar um item
3 min. 30 máx.

DUPLICA

MUDA A ORDEM

DELETA

Concluído

6º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Minhas atividades Meus resultados Criar atividade Atualização cooread01

Combinção

Higiene pessoal

FAÇA UM TESTE

COMEÇAR

Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.

Alternar o modelo

INTERATIVOS

- Combinção
- Encontre a combinação
- Questionário
- Perseguição do labirinto
- Avião
- Exibir todos

Se você quiser colocar figuras no lugar de palavras, é necessário que use o banco de imagens do próprio site. Veja!

7º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente Início Recursos Minhas atividades Meus resultados Criar atividade Atualização cooread01

0:07

Higiene bucal Exercício físico Higie corporal

ARRASTE E SOLTE

caminhar
escovar os dentes
Tomar banho

Enviar respostas

Alternar o modelo
INTERATIVOS
Combinção
Encontre a combinação
Questionário
Perseguição do labirinto
Avião
Exibir todos

8º Passo

Escolher um modelo > Inserir conteúdo > Reproduzir

Combinção

Título da atividade
Higiene pessoal

SE QUISER COLOCAR IMAGEM

+ Instrução

Palavra-chave	Definição	Trocar colunas
1. Higiene bucal		
2. Higiene corporal	Tomar banho	
3. Exercício físico	caminhar	

+ Adicionar um item
3 min. 30 máx.

Concluído

9º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente Início Recursos Minhas atividades Meus resultados Criar atividade Atualização cooread01

Higiene bucal Médio

Carregar

10º Passo

Editar conteúdo Última modificação 6 dez 18:34 **Combinação**

Título da atividade
Higiene pessoal

+ Instrução

Palavra-chave Definição Trocar colunas

1. Higiene bucal
2. Higiene corporal
3. Exercício físico

+ Adicionar um item
3 min. 30 máx.

Concluído

11º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente Início Recursos Minhas atividades Meus resultados **Criar atividade** Atualização cooread01

Combinação
Higiene pessoal

FAÇA UM TESTE

COMEÇAR

Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.

Alternar o modelo

INTERATIVOS

- Combinação
- Encontre a combinação
- Questionário
- Perseguição do labirinto
- Avião
- Exibir todos

12º Passo

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente Início Recursos Minhas atividades Meus resultados **Criar atividade** Atualização cooread01

0:02

Higiene corporal Higiene bucal Exercício físico

Enviar respostas

Alternar o modelo

INTERATIVOS

- Combinação
- Encontre a combinação
- Questionário
- Perseguição do labirinto
- Avião
- Exibir todos



LEMBRE-SE!

Você só pode criar cinco jogos diferentes! Essa é uma versão gratuita. Caso queira pagar pela licença, poderá usar mais opções.

SEJA CRIATIVO(A)! USE OUTROS MODELOS!

Quizizz: jogando e aprendendo

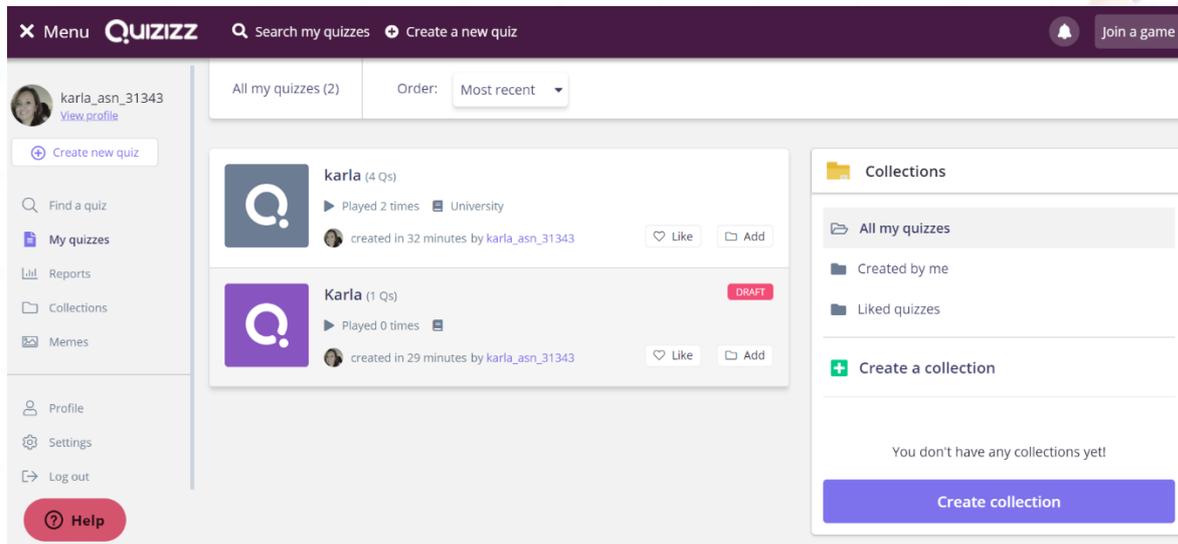
O Quizizz é um aplicativo que permite criar avaliações formativas em uma divertida maneira, envolvendo os alunos de todas as idades. Usar diferentes formas de jogo permite que os alunos participem da aula juntos e em casa, em seus próprios horários. Enquanto os alunos jogam, os professores recebem *feedback* instantâneo sobre seu progresso - sem necessidade de avaliação. Quizizz funciona em qualquer dispositivo com navegador e está disponível para Android, iOS e Chromebooks.

Figura 8. Telas de criação das questões

The image displays two screenshots from the Quizizz application. The top screenshot shows the main dashboard for a user named 'karla'. It features a sidebar with navigation options like 'Create new quiz', 'Find a quiz', 'My quizzes', 'Reports', 'Collections', 'Memes', 'Profile', 'Settings', 'Log out', and 'Refer a friend'. The main content area shows a quiz titled 'karla' with 4 questions. The first question is 'Q. A palavra testando vem de' with answer choices 'prova', 'atividade', 'exercício', and 'teste'. The second question is 'Q. Em que bairro de Fortaleza você encontra este monumento?' with an image of a monument. The bottom screenshot shows the 'QUIZZ editor' for a question. It has a text input field for the question, a 'Has a correct answer' toggle, a list of answer options (1-4), a 'Tag standards' field, and a '30 Seconds' duration dropdown. A 'SAVE' button is at the bottom right. Red boxes and arrows highlight specific elements: 'Enunciado da questão' points to the question text field; 'Marque a opção correta' points to the 'Has a correct answer' toggle; 'Duração da questão' points to the '30 Seconds' dropdown; 'Itens de A até E' points to the answer options list; and 'Equações e imagens' points to the 'f(x)', 'math', and 'image' icons.

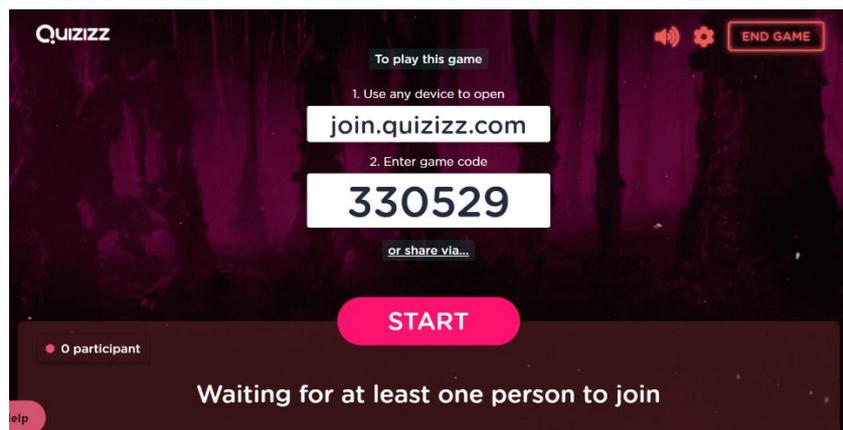
Fonte: www.quizizz.com

Figura 9. Quiz com perfil administrador e de jogador



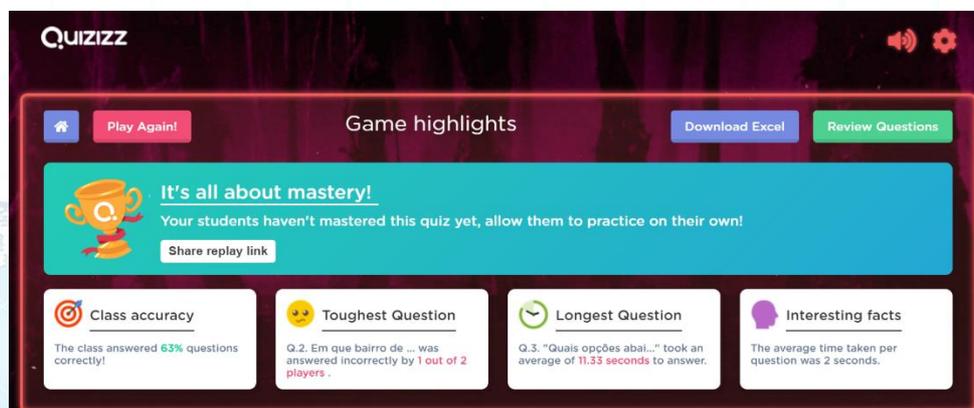
Fonte: www.quizizz.com

Figura 10. Site com o código para iniciar o jogo



Fonte: www.quizizz.com

Figura 11. Planilha de resultados



Fonte: www.quizizz.com

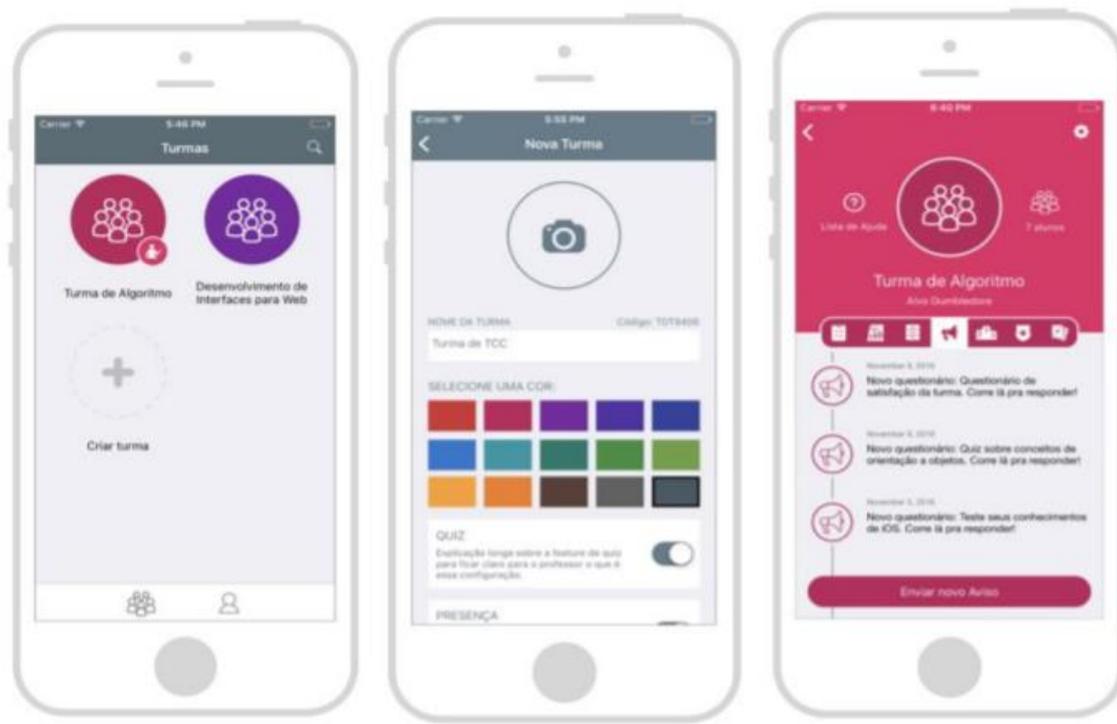
Suas principais características incluem:

- poder adicionar imagens da internet ou salvas em seu equipamento, tanto para o enunciado das questões, quanto para os itens das respostas;
- fornecer informações detalhadas sobre o nível da turma e o nível do aluno para cada questionário que você realiza. Você, também, pode baixar os relatórios como uma planilha do Excel;
- personalizar sua sessão de questionário para alternar o nível de concorrência, velocidade e outros fatores.

COLLIGO: gamificação na sala de aula

Colligo oferece algumas funcionalidades que podem auxiliar as atividades em sala de aula. Por meio das configurações do aplicativo, o professor tem o controle para definir quais funcionalidades podem ser usadas em cada turma.

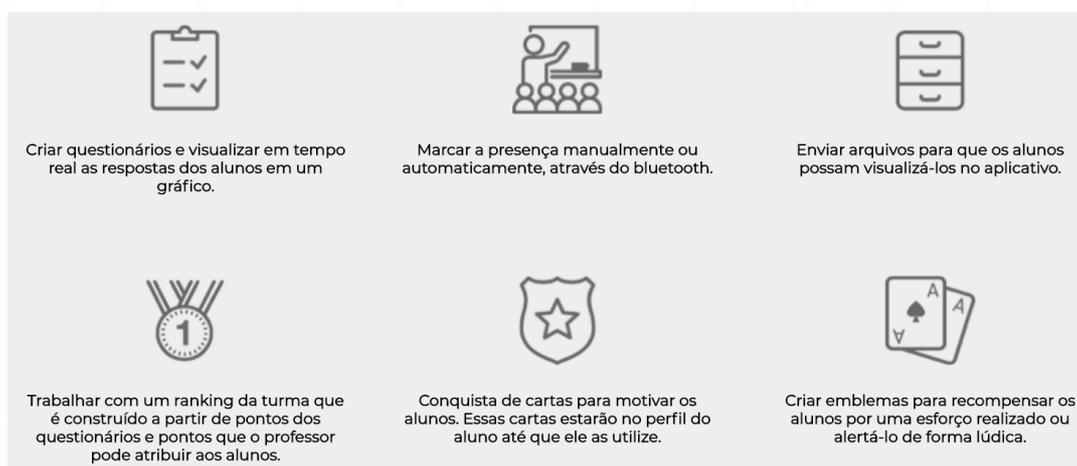
Figura 12. Telas do aplicativo Colligo



Fonte: <http://www.alicewiener.com.br/colligo/#about>

O aplicativo permite que o (a) professor(a) avalie sua turma e analise quais funções se enquadram melhor para cada grupo de alunos, visto que são divergentes e podem reagir de formas diferentes a cada estímulo.

Figura 13. Possibilidades do Colligo



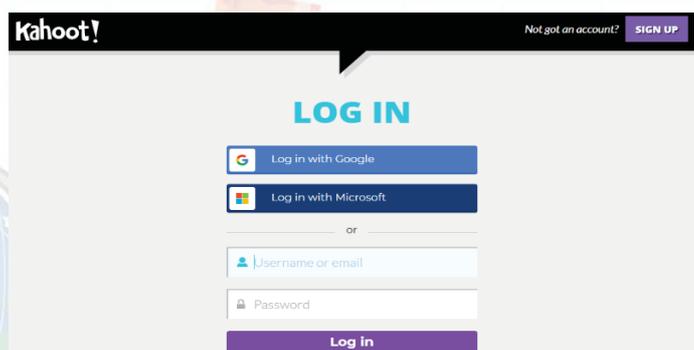
Fonte: <http://www.alicewiener.com.br/colligo/#>

Colligo está em desenvolvimento; por isso, antes de instalá-lo em seu dispositivo móvel, é necessário que envie um formulário para liberação do aplicativo e utilização em suas aulas. Assim, poderá ajudar a aprimorar o recurso.

Possibilidades educacionais do Kahoot

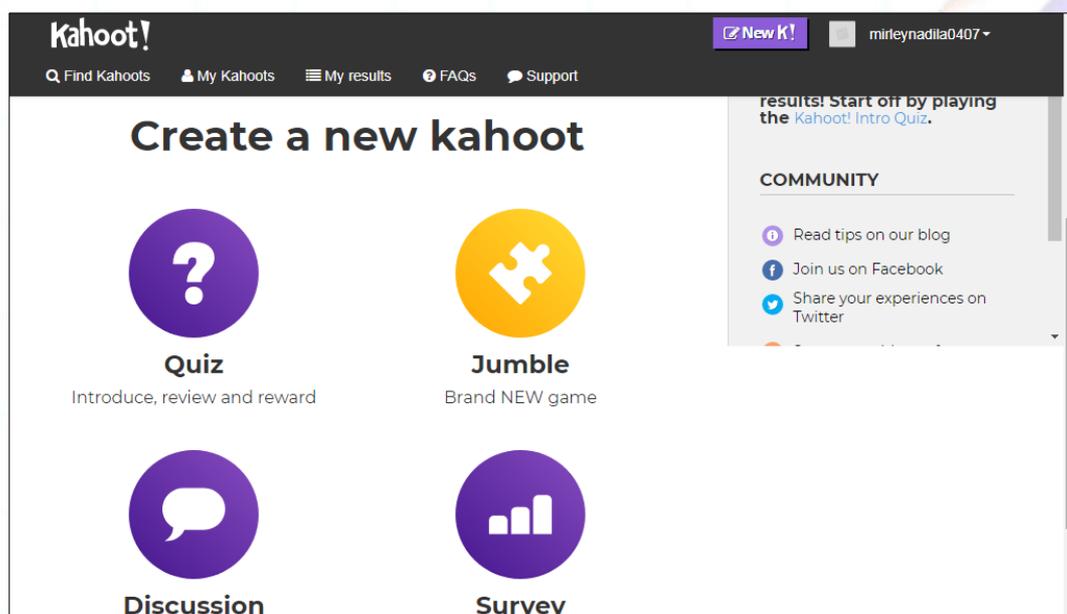
O Kahoot é uma plataforma virtual que pode ser utilizada em sala de aula com atividades interativas por meio de dispositivos conectados à internet. Permite a elaboração de questões objetivas que podem ser contextualizadas com imagens e vídeos.

Figura 14. Tela de acesso do Kahoot



Fonte: www.kahoot.it

Figura 15. Seleção a atividade com Kahoot



Fonte: www.kahoot.it

Oferece possibilidades de desenvolvimento de raciocínio, criatividade, colaboração, criação e investigação. As atividades criadas ficam salvas na ferramenta e podem ser utilizadas em diversos momentos. O recurso possui dois perfis: administrador e jogador.

Toondoo: criando história em quadrinhos

O Toondoo é um aplicativo que oferece ferramentas para escrever histórias em quadrinhos, charges, tirinhas ou livros (FIGURA 25). Você pode selecionar diferentes personagens com características correspondentes à história contada e elaborar um cenário adequado aos objetos e às imagens que a representem.

Com a crescente dependência da conectividade com a Internet, o Toondoo pode oferecer aos professores diversos prospectos para promover a aprendizagem dos alunos de forma adequada às suas inclinações. Além disso, isso pode ser usado como um local para os alunos serem, socialmente, conscientes, proativos, colaborativos e envolvidos em assuntos públicos e ambientais.

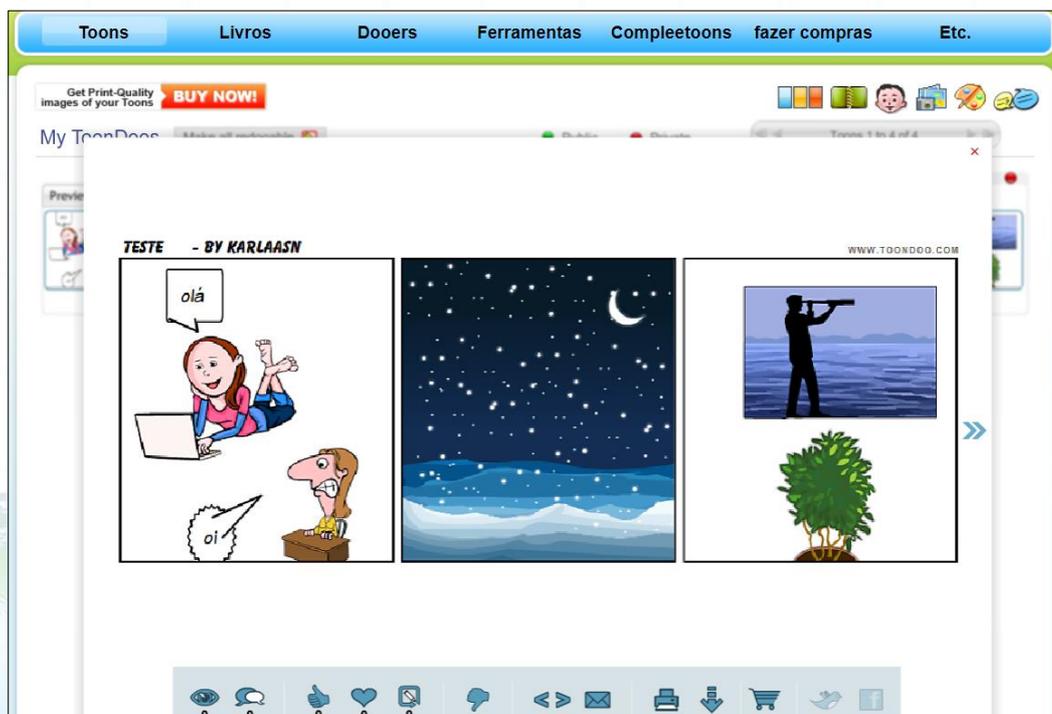
Figura 16. Tela inicial do Toondoo



Fonte: <http://www.toondoo.com/>

O aplicativo possui diferentes balões de diálogo que podem ser utilizados para apresentar as falas dos personagens de sua história, considerando que cada formato tem sua representação e significado. Isso proporcionará, junto com o desenho e posicionamento do personagem, expressividade para seu texto.

Figura 17. Tela de quadros, cenários e objetos



Fonte: <http://www.toondoo.com/>

Usando os quadrinhos digitais, as aulas são transformadas em atividades ativas e podem ser acessadas em qualquer lugar e tempo. Além disso, Toondoo incentiva a apresentação dos quadrinhos digitais criados, tanto pelos professores, quanto pelos alunos em um ambiente virtual ou uma rede social.

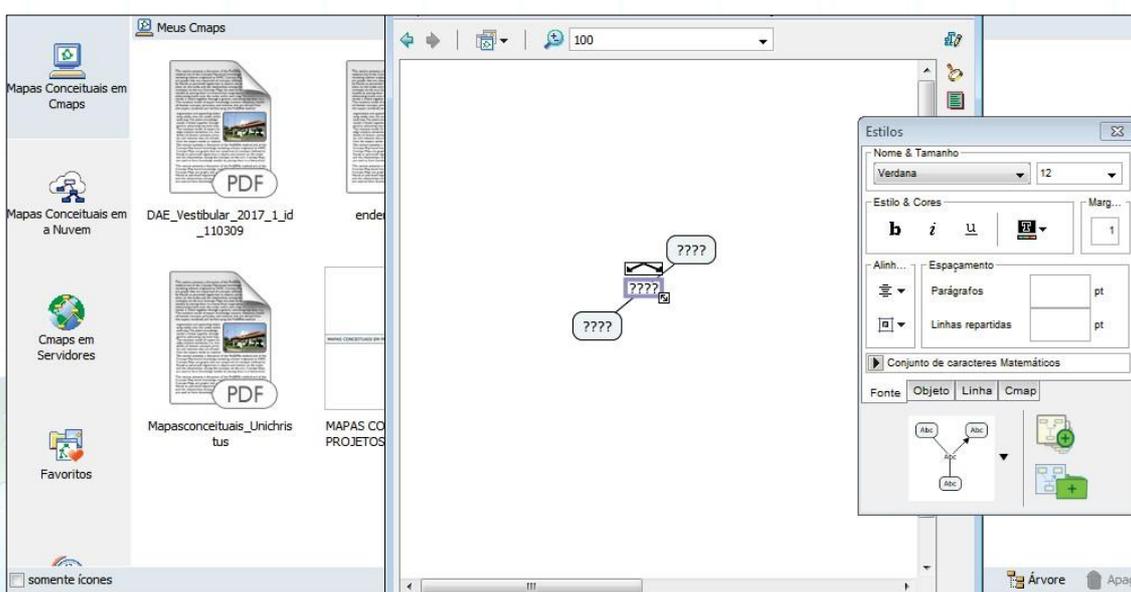
Caso queira outras possibilidades de criação de imagens e cenários para sua história, verifique as ferramentas de edição e criação de imagens: GIMP e Inkscape.

Mapas conceituais como recurso para promover aprendizagens

Os Mapas Conceituais podem auxiliar na aprendizagem significativa por meio de associações de conhecimentos prévios e novos. Propiciam a reflexão crítica fazendo uso de questionamentos, argumentações, análises e sínteses. Devem visar ao desenvolvimento da autonomia, autoria e ética. Existe uma diversidade de softwares para a construção de mapas conceituais; como exemplo, vejam sugestão de utilização: Xmid e Cmap Tools.

O CmapTools é um ambiente de software desenvolvido no Institute for Human and Machine Cognition (IHMC) que permite aos usuários, individual ou colaborativamente, representar seus conhecimentos usando mapas conceituais, compartilhá-los com colegas e publicá-los (FIGURA 36).

Figura 18. Área de construção e edição de mapas Cmap tools.

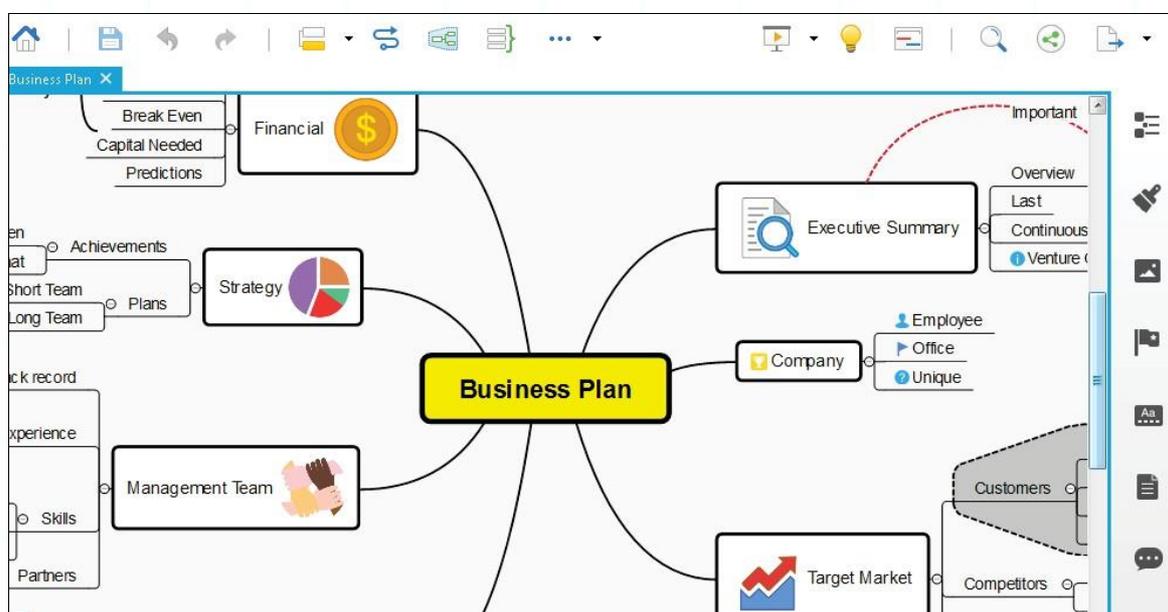


Fonte: www.cmaptools.com

Está disponível, gratuitamente, para organizações educacionais sem fins lucrativos. Este recurso permite que mapas conceituais sejam vinculados a outros tipos de mídia (por exemplo: imagens, vídeos, páginas da web etc.).

O Xmind é uma ferramenta para gerar ideias, inspirar a criatividade. Oferece estruturas gráficas, por exemplo: matriz, cronograma, organograma etc. Com essas estruturas, você pode organizar, visualmente, as relações entre os conceitos, possibilitando a análise comparativa detalhada sobre um determinado tema.

Figura 19. Área de construção e edição de mapas Xmind



Fonte: www.xmind.net

Assim, usando uma combinação de diferentes estruturas, você pode não ver tal mapa mental em outro lugar: cada ramo é uma estrutura que permite expressar diferentes mentes em um mapa mental.

Todos os mapas mentais construídos são fáceis de encontrar tanto em seu notebook quanto no computador desktop, o que permite acessá-los em qualquer hora e em qualquer lugar.

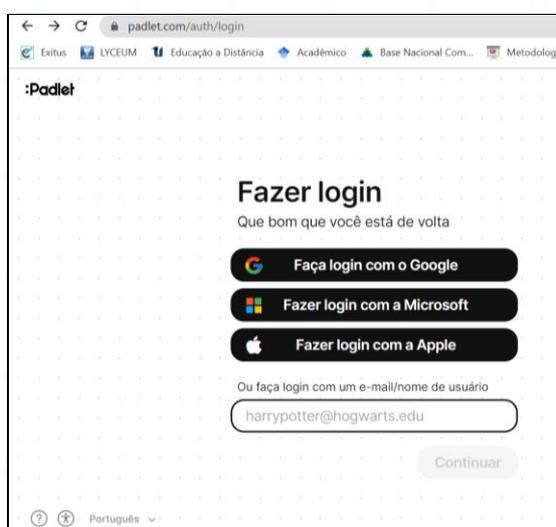
Padlet nas atividades

Mas, afinal, o que é o Padlet? É um “mural/painel virtual” em que as pessoas podem expressar e compartilhar suas opiniões, pensamentos, ideias, fotos e imagens.

Por que escolhemos o Padlet? Porque ele é uma ferramenta simples e fácil de usar. Isso torna as aulas mais interessantes. As postagens podem ser escritas por meio de smartphones, tablets ou computador. A inscrição é gratuita.

Para iniciar os trabalhos, é necessário que o usuário crie uma conta ou indique sua conta do Facebook ou Google, conforme figura 19.

Figura 20. Tela inicial para criação do login de acesso.



Fonte: www.padlet.com

O que fazer com o PADLET? No caso dos estudantes, podem:

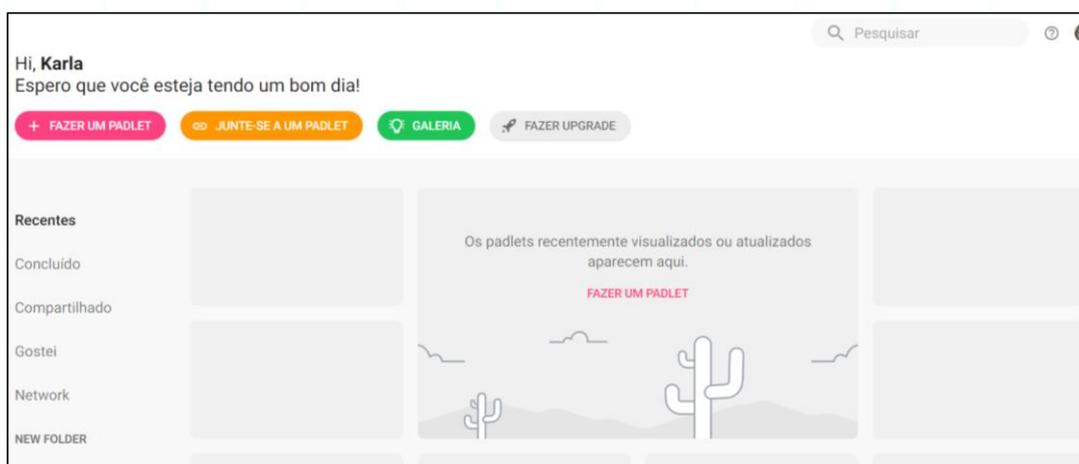
- aprender a fazer anotações;
- fazer quadros de avisos;
- criar um mural de sites favoritos;
- discutir ideias com amigos ou compartilhar notícias;
- pesquisar de forma colaborativa;
- compartilhar informações com estudantes.

O professor na sala de aula e fora dela, pode:

- resumir informações;
- discutir assuntos por meio de uma tempestade de ideias;

- coletar respostas dos alunos;
- criar perguntas abertas;
- revisar os assuntos;
- desenvolver aprendizagem colaborativa, compartilhando dentro de uma comunidade/turma/sala;
- criar mural com perguntas anônimas.

Figura 21. Tela de trabalhos do Padlet



Fonte: www.padlet.com

Todos os seus PADLETS são armazenados na tela inicial, conforme figura 39. Você pode ver quem escreveu ou adicionou algo em seu painel de atividade. Para começar, clique em fazer um Padlet. Em seguida, você deve escolher um layout (FIGURA 21).

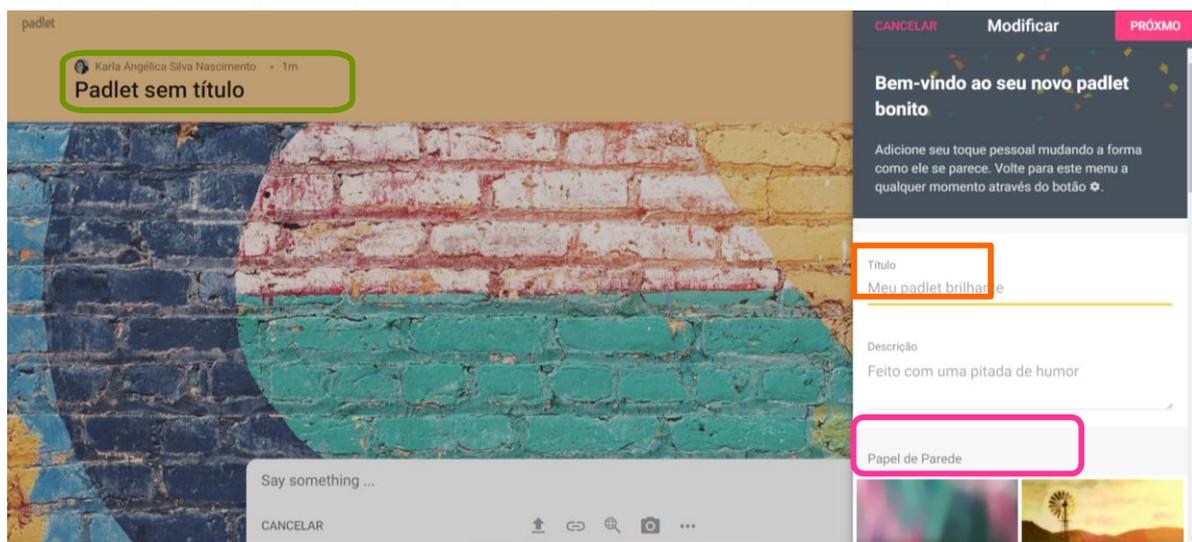
Figura 22. Tela de layout do Padlet.



Fonte: www.padlet.com

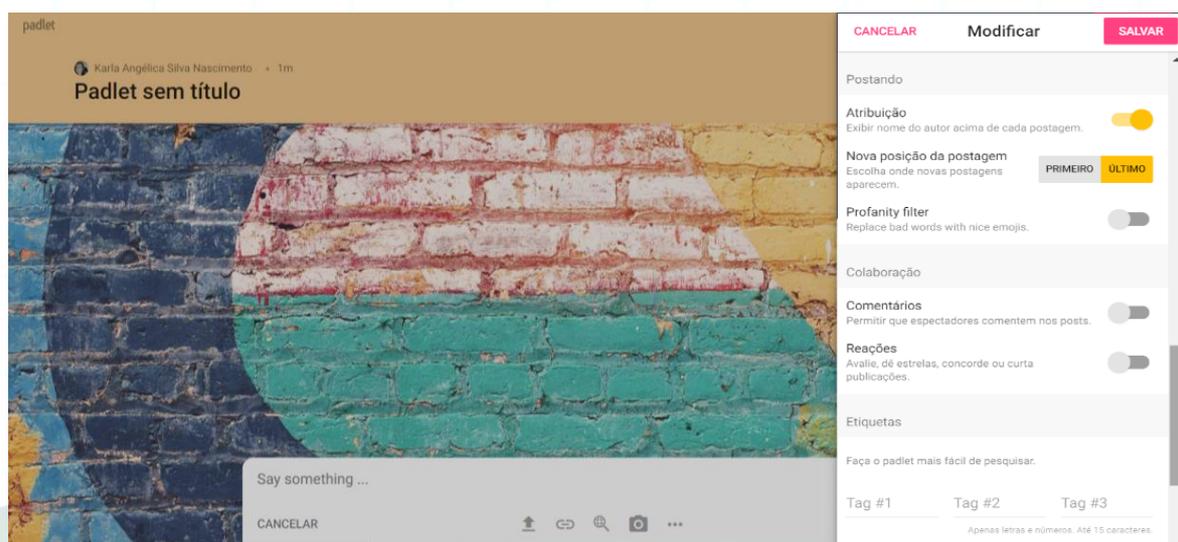
Adicione título e descrição do seu Padlet, pois nele constarão seus objetivos e tudo o que pretende fazer, inserir e compartilhar. Assim, fica mais fácil que outra pessoa colabore, uma vez que os objetivos estão apresentados, e a proposta da atividade está direcionada para o conteúdo e o público-alvo.

Figura 23. Padlet, seu título e descrição.



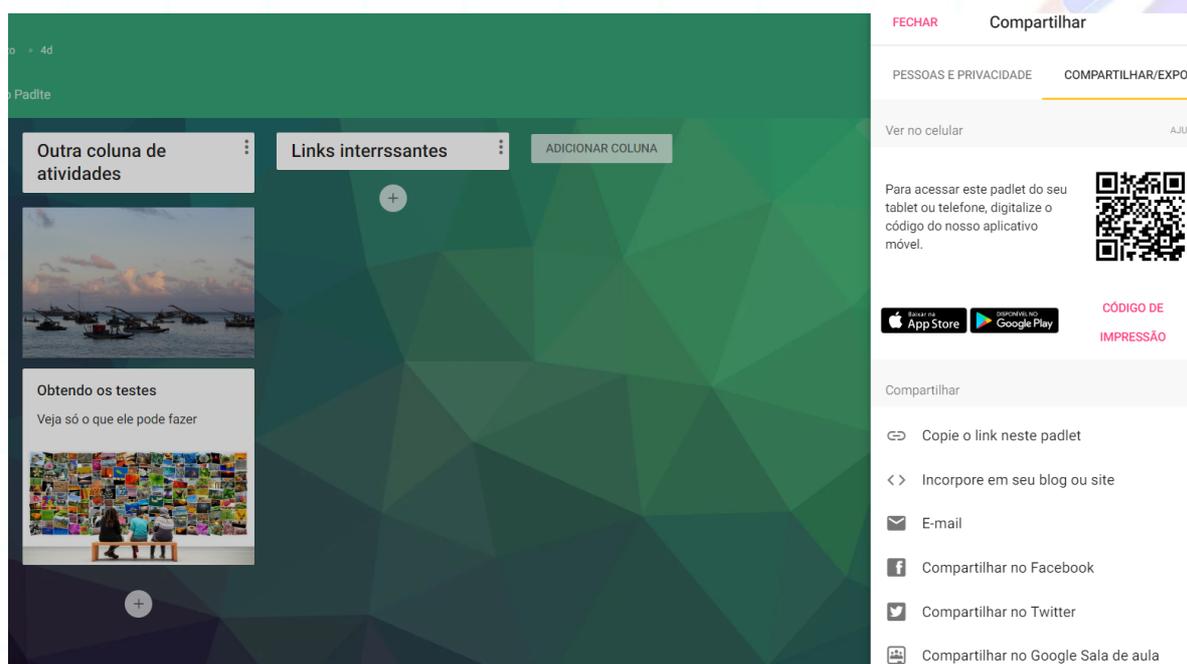
Fonte: www.padlet.com

Figura 24. Atribuição dos autores e comentários.



Fonte: www.padlet.com

Figura 25. Gerando um QR Code



Fonte: www.padlet.com

Outro recurso interessante é a forma de compartilhamento do Painel e a forma ou atividade que o usuário vai ter ao receber o convite de colaborador. Nesse caso, são as atribuições que o administrador do Painel vai estabelecer. Ele pode ser enviado via e-mail e por link, por meio de QR Code ou inserindo o código em alguma rede social.

O importante é saber que todos os recursos, seja ele de vídeo, jogos, brincadeiras, músicas, imagens etc., devem ser estudados, avaliados e inseridos no planejamento como meio e não como fim. Assim, aproveite as possibilidades, teste-as e seja criativo.

Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Currículo e narrativas digitais em tempos de ubiquidade: criação e integração entre contextos de aprendizagem. **Revista de Educação Pública**, v. 25, n. 59/2, p. 526-546, 2016. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/3833>
Acesso em: 19 jan. 2023.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução n.7/2010. **Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos**. Brasília: Ministério da Educação. 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf. Acesso em: 27 maio 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documento/BNCC-APRESENTACAO.pdf> Acesso em: 05 maio. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas Contemporâneos Transversais na BNCC**. Propostas de Práticas de Implementação. MEC, Brasília, DF, 2018 (2018a). Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf Acesso em 05 de maio 2022.

BREDA, T. V. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. 2013, 164f. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) - Programa de Ensino e História das Ciências da Terra, Instituto de Geociências, Campinas, SP, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/286754>. Acesso em: 01 jun. 2022.

CASEMIRO, J. P.; FONSECA, A. B. C.; SECCO, F. V. M. Promover saúde na escola: reflexões a partir de uma revisão sobre saúde escolar na América Latina. **Ciência & Saúde Coletiva**. V. 19, n. 3, p. 829-840, 2014. Disponível em: <https://cienciaesaudecoletiva.com.br/artigos/promover-saude-na-escola-reflexoes-a-partir-de-uma-revisao-sobre-saude-escolar-na-america-latina/12158?id=12158&id=12158&%252520id=12158>. Acesso em: 01 jun. 2022.

FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. *In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*. 2015. p. 1154.

FREIRE, Paulo. **Política e educação**: ensaios. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários a prática de educativa –São Paulo: Paz e Terra. 36ª ed. Coleção leitura, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HILGER, Thaís Rafaela; GRIEBELER, Adriane. Uma proposta de unidade de ensino potencialmente significativo utilizando mapas conceituais. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 18, n. 1, p. 199-213, 2016. Disponível em: <https://search.proquest.com/openview/480877aee51cad4dc37331e2d760982f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2032603> Acesso em: 19 jan. 2023.

LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. **Videogame e ensino**: a geografia nos games. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5489965> Acesso em: 19 jan. 2023.

MCQUIGGAN, S. et al. **Mobile Learning**: a Handbook for Developers, Educators, and Learners. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, 2015.

MARINHO, J. C. B.; SILVA, J. A. Concepções e implicações da aprendizagem no campo da educação em saúde. **Revista Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 17, n. 2, 351–371, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epec/a/TnZHx5HvkZHdGpxszYG3bs/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 25 maio 2022.

NASCIMENTO, Karla Angélica Silva; CASTRO FILHO, José Aires. Aprendizagem Colaborativa Móvel: superando os obstáculos e abraçando as oportunidades. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação-CBIE**. 2018. p. 1013.

NOGUEIRA; G. C. da S.; DIMAS, C. S. R. Aplicação da teoria da aprendizagem significativa na abordagem dos temas contemporâneos transversais. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, v. 5, n° 1, p. 62-72, 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/1037/703>. Acesso em: 25 maio 2022.

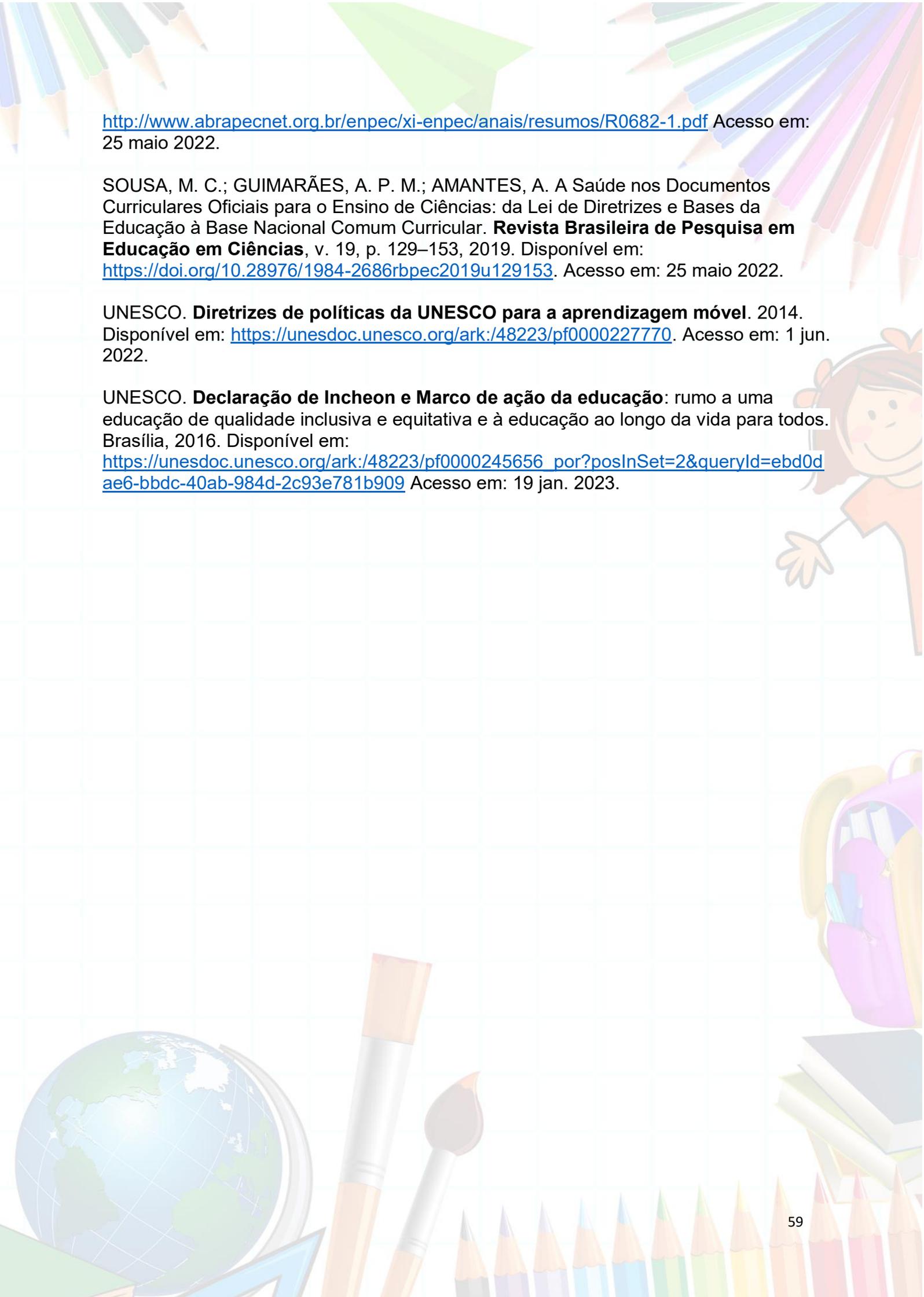
ROCHA, A. et al. Saúde escolar em construção: que projetos? **Millenium**, n. 41, p. 89-113, dez. 2011. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/millenium/article/download/8209/5824>. Acesso em: 25 maio 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus, 2014.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/download/1029/709> Acesso em: 19 jan. 2023.

SILVA, C. S.; BODSTEIN, R. C. A. Referencial teórico sobre práticas intersetoriais em Promoção da Saúde na Escola. **Ciênc. Saúde colet**. v. 21, n. 6, jun. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/5QXfQJVsrDVPZY9WwDhmT8z/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25 maio 2022.

SOUSA, M. C. de; GUIMARÃES, A. P. M. O ensino da saúde na educação básica: desafios e possibilidades. In: XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. In: **XI ENPEC Universidade Federal de Santa Catarina**, Florianópolis, SC – 3 a 6 de julho de 2017. Educação em Saúde e Educação em Ciências. Disponível em:



<http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R0682-1.pdf> Acesso em: 25 maio 2022.

SOUSA, M. C.; GUIMARÃES, A. P. M.; AMANTES, A. A Saúde nos Documentos Curriculares Oficiais para o Ensino de Ciências: da Lei de Diretrizes e Bases da Educação à Base Nacional Comum Curricular. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 19, p. 129–153, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.28976/1984-2686rbpec2019u129153>. Acesso em: 25 maio 2022.

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel**. 2014. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>. Acesso em: 1 jun. 2022.

UNESCO. **Declaração de Incheon e Marco de ação da educação**: rumo a uma educação de qualidade inclusiva e equitativa e à educação ao longo da vida para todos. Brasília, 2016. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_por?posInSet=2&queryId=ebd0dae6-bbdc-40ab-984d-2c93e781b909 Acesso em: 19 jan. 2023.





ISBN: 978-65-89839-35-4

CBL



9 786589 839354