

# REVISTA TÓPICOS

---

## MÉTODOS ATIVOS: O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM

DOI: 10.5281/zenodo.16790691

*Francisca Marinalva Brasil<sup>1</sup>*

### RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo investigar os fundamentos das metodologias ativas para refletir sobre os jogos pedagógicos enquanto método ativo, analisando os desafios enfrentados pelo docente em sua inserção na prática escolar e discutindo as características necessárias ao perfil docente para aplicá-los em sala de aula. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, que utilizou leitura integral, análise textual, contextualização, síntese das informações e elaboração do texto. Os resultados indicam que, com os avanços tecnológicos, surgiu uma nova geração de estudantes, distinta das anteriores. Para que a escola possa promover ensino e aprendizagem eficazes para esses alunos, torna-se indispensável concretizar um ensino subsidiado por metodologias ativas, criando situações de aprendizagem inovadoras, criativas e estimulantes. Entre essas metodologias, destacam-se os jogos pedagógicos, que possibilitam ao estudante aprender de forma lúdica, prazerosa e desafiadora, rompendo com a passividade do ensino tradicional. Nessa abordagem, o aluno assume papel central no processo, que é planejado para desenvolver

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

habilidades e competências diversas. A concretização de aprendizagens ativas por meio de jogos exige do docente mobilização de conhecimentos, capacidade e habilidade para definir o percurso de ensino etapa por etapa. Requer ainda postura ativa, acompanhando, orientando e facilitando a aprendizagem, assegurando o desenvolvimento pleno e qualitativo dos estudantes.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Jogos Pedagógicos. Protagonismo do educando.

## **ABSTRACT**

This research aimed to investigate the foundations of active methodologies to reflect on pedagogical games as an active method, analyzing the challenges faced by teachers in their insertion in school practice and discussing the characteristics necessary for the teacher profile to apply them in the classroom. This is bibliographic research, of a qualitative nature, which used integral reading, textual analysis, contextualization, synthesis of information and elaboration of the text. The results indicate that, with technological advances, a new generation of students has emerged, distinct from the previous ones. In order for the school to promote effective teaching and learning for these students, it is essential to implement teaching subsidized by active methodologies, creating innovative, creative and stimulating learning situations. Among these methodologies, pedagogical games stand out, which allow students to learn in a playful, pleasurable and challenging way, breaking with the passivity of traditional teaching. In this approach, the student assumes a central role in the process, which is planned to develop diverse skills and competencies. The realization of active learning

# REVISTA TÓPICOS

---

through games requires the teacher to mobilize knowledge, capacity and ability to define the teaching path stage by stage. It also requires an active posture, accompanying, guiding and facilitating learning, ensuring the full and qualitative development of students.

**Keywords:** Active Methodologies. Pedagogical Games. Protagonism of the student.

## 1 INTRODUÇÃO

No início do século XXI, em virtude dos impactos das últimas transformações no âmbito tecnologia, da informação e comunicação, houve uma preocupação maior com a introdução da tecnologia nas escolas e, conseqüentemente a necessidade do uso de novos métodos, mais coerentes com a geração de estudantes *Alpha* que se encontra inseridos nos diversos espaços da educação formal.

A geração de estudantes *Alpha* engloba os nascidos após 2010, tem por características, a espontaneidade, a autonomia, se adaptam de forma fácil e rápida às situações, interagem com a tecnologia desde o nascer, seus estímulos sensoriais, sobretudo os visuais, são a mola propulsora que os movem. Acessam e consomem informações através de diversos canais, aprendem horizontalmente, optam pela personalização educacional, consideram enfadonhas e exaustivas aulas tradicionais.

Analisando as especificidades desta nova geração, os métodos de ensino e aprendizagens ativas adquirem total relevância, são vistas como primordiais

# REVISTA TÓPICOS

---

por retirar o aluno da condição de aprendiz passivo concedendo-lhe a possibilidade de protagonizar o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Frente à existência de alguns métodos ativos que os docentes podem trazer para prática, os jogos pedagógicos, são o objeto de ocupação deste estudo. Os jogos pedagógicos distintamente dos jogos lúdicos costumeiramente presente nos espaços das salas de aulas da Educação Infantil e dos primeiros anos do Ensino Fundamental, são aqueles utilizados como veículo de orientação, em que são exploradas todas as possibilidades pedagógicas para que o estudante possa, ao jogar aprender de maneira significativa.

Considerando a metodologia dos jogos pedagógicos e sua distinção dos jogos lúdicos, quais são seus fundamentos, como se estruturam? O que é necessário ao professor para que estes façam uso dos jogos pedagógicos? Quais desafios são colocados quando se pretende utilizar estes jogos para ensinar significativamente?

Estas indagações motivam o desenvolvimento deste estudo que objetiva investigar como os fundamentos das metodologias ativas para refletir sobre os jogos pedagógicos enquanto método ativo, levantando os desafios enfrentados pelo docente no processo de inserção desta na prática escolar, discutindo as características que devem fazer parte do perfil docente para utilizar em sala os jogos pedagógicos...

Este estudo se desenvolveu mediante a realização da pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, que, demandou o levantamento de estudos e pesquisas em bancos de dados e plataformas a fim de selecionar os estudos

# REVISTA TÓPICOS

---

que trouxessem credibilidade para discussão proposta. Deste modo, o estudo contou com a contribuição de teóricos como Alves (2014); Burke (2018); Cecílio (2020), entre outros.

Essa discussão se mostra crucial por trazer maior conhecimento sobre a aprendizagem significativa resultante da adoção de métodos de ensino ativos, cooperando para que os jogos pedagógicos possam de fato vir se inserir dentro das salas e aulas, favorecendo o desenvolvimento global dos alunos, permitindo que eles construam seus conhecimentos por meio de propostas criativas e estimulantes, promovendo o protagonismo, a aprendizagem colaborativa e ativa.

O estudo está organizado através de discussões através de capítulos, o primeiro faz uma abordagem sobre os métodos ativos expondo seus fundamentos e importância, em seguida, reflete sobre os jogos pedagógicos, seu conceito, uso e benefícios; trata ainda os desafios que se impõe para o docente ao utilizar os jogos pedagógicos, e, levanta as características necessárias ao perfil do educador ativo.

## 2 MÉTODOS ATIVOS

Os métodos de ensino sempre foram objeto de discussão de teóricos e pesquisadores do âmbito da Educação, o que se explica pelo fato de que, para ensinar ou mediar os conhecimentos, é responsabilidade de o docente definir ou escolher durante o planejamento das aulas, quais métodos, estratégias e recursos o mesmo necessitará para orientar o processo de ensino e aprendizagem.

# REVISTA TÓPICOS

---

Ao longo do desenvolvimento da Educação, muitos métodos de ensino vieram fazendo partes do cotidiano das escolas, estes, estavam de certa forma articulados com cada teoria ou abordagem de ensino vigente. Conforme o tempo foi passando, o conceito de criança e de sujeito aprendiz se amplia e, em lugar de um ser passivo, o educando passa a ser reconhecido como ser ativo, podendo assim, construir de forma mais influente o seu aprendizado.

É nesta ótica que os métodos ativos adquirem maior relevância, vistos como uma inovação para o processo de ensino e aprendizagem, onde o docente, mediante os conteúdos a serem mediados, escolhe a melhor metodologia para que seja oportunizada aos educados situações de aprendizagens através das quais os alunos irão aprender com maior autonomia, tornando-se figurante em seu processo de apreensão, compreensão, desenvolvimento de competências e habilidades e aquisição de saberes.

Historicamente, os métodos ativos emergem a partir das teorias educacionais progressistas, sobretudo a partir das contribuições de John Dewey, que, no início do século XX, defendeu a aprendizagem pela experiência e a educação centrada no aluno como um ser ativo e construtor de conhecimento (Dewey, 1997). Montessori também foi fundamental ao propor ambientes e metodologias que estimulam a autonomia e o protagonismo infantil (Montessori, 2006). Jean Piaget e Lev Vygotsky trouxeram bases psicológicas para esses métodos ao enfatizar o papel da interação social e do desenvolvimento cognitivo no processo de aprendizagem (Piaget, 1976; Vygotsky, 1998).

# REVISTA TÓPICOS

---

Os objetivos dos métodos ativos são claros: promover a participação ativa do aluno, incentivar o pensamento crítico, favorecer a autonomia e o desenvolvimento de habilidades práticas e cognitivas que o preparem para resolver problemas reais. Esses métodos buscam ultrapassar a mera transmissão de conteúdos para proporcionar uma aprendizagem significativa, contextualizada e colaborativa (Beck, 2018).

Metodologias podem ser descritas como o ponto de partida para o avanço nos processos de reflexão, integração cognitiva, socialização, dentre outras habilidades (MORÁN, 2015). E, o autor afirma ainda que grande responsabilidade do docente - do seu compromisso com a educação, os educandos e sua aprendizagem. A proatividade mencionada se articula com a educação ativa, da qual se originou o trabalho com as metodologias ativas, envolve conceitos mais antigos, desde os estudos dos principais pensadores da educação, embora ainda não se utilizasse o termo “metodologias ativas”, seus princípios já eram formulados como a base para uma educação voltada para a autonomia (Beck, 2018).

Considera-se que as metodologias ativas estejam relacionadas, mais à postura do educador, o que pressupõe também por parte do docente uma observação dos métodos de avaliação, devendo ser valorizado sempre aquilo que o aluno traz: suas experiências prévias, toda a sua bagagem de cultura, a sua leitura de mundo para que se possam personalizar as propostas e as atividades.

A personalização da aprendizagem é a base para o trabalho com uma metodologia ativa, entretanto, não há uma receita que possa ser seguida

# REVISTA TÓPICOS

---

integralmente, pois seu uso irá depender da realidade e do contexto da sala de aula. Porém, toda proposta ativa deve primordialmente fazer sentido para todos os envolvidos, para que assim, se possa garantir o protagonismo do aluno e não somente a repetição de velhos métodos.

Os benefícios do uso dos métodos ativos são amplamente reconhecidos: eles aumentam a motivação e o engajamento dos alunos, promovem maior retenção do conhecimento, estimulam a criatividade, favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais e colaborativas, e preparam os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo, que exige autonomia, pensamento crítico e resolução de problemas complexos (Morán, 2015; Beck, 2018).

Sobre este aspecto, a aprendizagem personalizada, colaborativa e orientada com apoio de tecnologias digitais avançadas, levou ao desencadeamento de uma determinada aprendizagem que se concretiza por meio de ações devidamente planejadas e equilibradas que se sustentam em três situações de construções: “individual – em que cada aluno percorre seu caminho - a grupal – em que aprendemos com os semelhantes, os pares e a orientada, em que aprendemos com alguém mais experiente, com um especialista, um professor” (Morán, 2018, p. 03).

As metodologias ativas por possibilitar que os educandos atuem de forma direta sobre o aprendizado estimulam o desenvolvimento da autonomia e das competências sócios emocionais, contribui para com o desenvolvimento cognitivo, potencializa a capacidade de criar, estimula o desenvolvimento do pensamento crítico, a tomada de decisão, desenvolve a socialização e a

# REVISTA TÓPICOS

---

interação, incentiva o trabalho em equipe, favorece o desenvolvimento do respeito, da cooperação, da reciprocidade. Dentre as diversas metodologias ativas, o foco desta discussão se concentra nos “jogos pedagógicos”, tratados a seguir.

## 2.1 Jogos Pedagógicos

Os jogos são atividades dotadas de caráter lúdico e recreativo que, ao serem desenvolvidos promove prazer, alegria, divertimento, serve de estímulo mental e físico, favorecendo o desenvolvimento de competências e habilidades práticas e psicológicas. A ludicidade é um dos componentes que fazem parte de um jogo, porém, não se encerra somente neste aspecto, um jogo pode ser levado para a sala de aula e para alcançar apenas o fim de propiciar o entretenimento e a diversão. Quando tratado pela perspectiva pedagógica, além do se divertir, o estudante pode também aprender, é exatamente este o critério que diferencia o jogo lúdico do jogo pedagógico (Cecil, 2020).

Nessa perspectiva, cabe bem o uso da expressão “Aprendizagem Baseada em Jogos” que trata de forma direta aos “jogos baseados em computador com um componente pedagógico (*games-based learning*)” (Monsalve, 2014, p. 36). São jogos que favorecem a aprendizagem por articular o aspecto pedagógico e o lúdico promovendo benefícios para os estudantes ao favorecer o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, interacional. Motiva os alunos para a aprendizagem, mantendo o seu nível de interesse elevado, principalmente quando o jogo compõe-se de vários níveis, cada um com seus desafios que prescindem serem superados para que aquele nível seja

# REVISTA TÓPICOS

---

alcançado e possibilite o aluno avançar para o próximo de forma sucessiva, eliminando as barreiras e limites. Toda essa gama de situações leva os estudantes a desenvolver o raciocínio, o pensamento, a sistematizar ideias, potencializando o seu intelecto.

Dentro do contexto dos jogos baseados em computador, Monsalve (2014) menciona a existência de outros termos indicativos: “jogos, simulações, jogos de computador, jogo de simulação, simulações de computador, jogo sério (competição mental); sala de aula multijogador” (p. 36-39).

Nessa perspectiva, inclui-se ainda a gamificação, uma das metodologias que faz parte de forma simultânea, dos jogos pedagógicos e da Aprendizagem Baseada em Jogos. Sobre a gamificação, Alves (2014) afirma que, a compreensão do conceito “gamificar” impõe a necessidade de entender o que são *games*. Para a autora, um jogo, está aquém de uma mera manifestação biológica, possui uma função significativa que se articula com algo que está além do próprio ato de jogar, apoia-se na visão de que o jogo exerce o papel de preparar o indivíduo para atividades que mais tarde executará, aqui, encontra-se a perspectiva pedagógica e a perspectiva prática – procedimental e atitudinal de conhecimentos aprendidas nos jogos.

Em uma situação de gamificação proposta para os estudantes, cada um, ao lidar com o arquétipo do jogo, com os desafios que são impostos, atuam de forma ativa com o objeto do conhecimento, mobilizam saberes e informações já internalizadas, construindo estratégias para superá-las, e nisso, aprende, adquire novos conhecimentos, aprimoram habilidades e competências de diversas áreas, são, portanto um terreno fértil para o

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

protagonismo do estudante que alcança aprendizagens significativas justamente por ocupar a posição central no processo.

Os jogos pedagógicos ora mencionados, todos são empregados de forma direta com o auxílio da tecnologia digital, porém, a aplicabilidade dos jogos no ensino, não se restringe somente a esta perspectiva, os professores podem utilizar jogos que não necessariamente dependam do computador ou de outros e objetos digitais de aprendizagem. Dependem em parte, da estrutura de recursos materiais, didáticos, pedagógicos e tecnológicos que a instituição possuir e também da predisposição do docente e da criatividade necessária para planejar uma proposta para a sala de aula que produza os mesmos efeitos e resultem em aprendizagens significativas. É em vista disso que Rizzo (1996, p. 39) afirma que “os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido”.

## 2.2 Desafios impostos para os docentes no uso de jogos pedagógicos.

De modo geral, o trabalho com jogos possui infinitas possibilidades na medida em que, há diversos tipos de jogos, cada um com seu formato, seus recursos, suas regras. Alguns podem ser adaptáveis outros não, alguns são só lúdicos, outros, só pedagógicos, e alguns possuem ambas as características, alguns só são passíveis de experienciar se os alunos disporem de um computador, telefone, tablete, notebook ou outra tecnologia que substitui quaisquer deste, há outros que não dependem em nenhum aspecto de tecnologia digital.

# REVISTA TÓPICOS

---

Com base nestas inúmeras possibilidades, muitos são os desafios com os quais os professores se deparam: qual jogo melhor se adéqua ao conteúdo e ao objetivo do ensino, o jogo escolhido é dotado do conhecimento; os saberes e informações tratados no jogo vem de encontro o conteúdo que é objeto de aprendizagem, o mesmo atende satisfatoriamente aos fins pedagógicos ou não; existência da repetitividade e mecanização, não possuir linguagem adequada, clara ou objetiva. Prensky, Egenfeldt-Nielsen (2010) como citado por Coutinho (2018, p. 05) destaca como desafios intrínsecos aos jogos e sua inserção no ambiente formal da escola:

*[...] a aprendizagem baseada em jogos constitui-se algo de natureza difícil e heterogênea. A observação dos resultados e a complexidade que envolve os processos de avaliação nessa área, e ainda, a percepção dos professores sobre os games como um tempero exótico às suas práticas, parecem os aspectos mais críticos.*

*[...] potencial de inovação que os jogos podem proporcionar aos ambientes escolares, até então pouco reconhecidos. Na maioria das*

# REVISTA TÓPICOS

---

*vezes, o assunto é tratado apenas nos circuitos acadêmicos.*

Propor, acompanhar, avaliar os avanços e não avanços juntamente com a falta de tecnologia e outros recursos digitais, a falta de conhecimento por parte dos estudantes das ferramentas tecnológicas, seu manuseio muitas vezes não é uma realidade vivenciada pelo estudante. Tendo em vista os desafios levantados, superá-los, é uma necessidade. Essa superação pressupõe dos docentes capacidades e habilidades, estas serão apresentadas na discussão seguinte.

## 2.3 Papel do professor no uso dos jogos pedagógicos

Utilizar os jogos como metodologia ativa não é um processo simples, visto que, o propósito maior do fazer docente implica em promover o alcance do aprendizado de forma ativa com os estudantes se posicionando como protagonistas de todas as etapas, assegurando aprendizagens significativas. Dentre as características necessárias ao professor, destaca-se:

**Capacidade de análise, reflexão e decisão assertiva:** o “jogo escolhido deve ser estimulante, agradável, conter os desafios necessários para provocar a vontade de aprender, o qual a criança perceba como brincadeira e não como obrigação ou como uma atividade formal, atingindo o potencial da descoberta” (Franco *et al.*, 2018, p. 04).

# REVISTA TÓPICOS

---

**Habilidades de elaboração estratégias metodológicas** adequadas, que pressupõe inovação, criatividade;

**Ser capaz de valorizar das ações dos estudantes privilegiando o aprendizado de valores:** durante os jogos também é significativa na aprendizagem, a cooperação e a solidariedade desenvolvem a autoconfiança, de modo que os alunos não se tornem somente competitivos, mas que aprendam a respeitar as limitações e possibilidades dos participantes (Franco et al., 2018, p. 04).

**Capacidade de mobilizar os saberes** teóricos, curriculares, práticos articulando-os com as necessidades de aprendizagens dos estudantes. A proposta deve estar vinculada com as necessidades de aprendizagens dos estudantes, toda a proposta deve estar vinculada com o desenvolvimento dos educandos;

**Conhecer a dinâmica dos jogos:** ter interesse sobre o mesmo para ser capaz de direcionar a prática orientando os estudantes.

Além destas capacidades, independente da proposta, o docente necessita saber exatamente aonde quer chegar, mobilizando tudo o que for necessita numa perspectiva teórica e prática assegurando que toda a ação desenvolvida pelo estudante lhe possibilitará aprender qualitativamente.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação realizada com a finalidade de refletir sobre os fundamentos das metodologias ativas demonstrou que estas se assentam no princípio de

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

colocar o estudante no centro do ensino e da aprendizagem possibilitando ao mesmo construir seus conhecimentos agindo de forma ativa no processo. Nesse ínterim, ao se analisar os jogos pedagógicos como método ativo, foram elucidados em qual a perspectiva os jogos tomam esta proporção – quando possibilita por meio de seu viés que os estudantes aprendam de forma significativa.

Contudo, aprender significativamente com e por meio dos jogos, é um processo permeado por desafios como a necessidade de conhecer os jogos, sua estrutura, em que e como podem agregar conhecimentos, ultrapassar o caráter lúdico, saber planejar as situações de aprendizagens de modo a assegurar o alavancamento do estudante para níveis mais avançados, é preciso que o docente seja capaz de refletir se será preciso adaptar recursos, substituir estratégias, personalizando a proposta, dentre outros.

Espírito inventivo, capacidade de refletir, de analisar, contextualizar e de criar situações de aprendizagens condizentes com o perfil dos estudantes, que os desafie para que se sinta estimulados a trilhar o caminho rumo a construção de seu aprendizado de forma ativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Acessado em: 27 jul. 2025.

# REVISTA TÓPICOS

---

BECK, C. **Metodologias Ativas: conceito e aplicação**. Andragogia Brasil: Especialista em Educação de Adultos, 2018. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/metodologias-ativas/>. Acessado em: 27 jul. 2025.

CECÍLIO, C. **Jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los até no ensino remoto**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/53gf8h>. Acessado em: 27 jul. 2025.

COUTINHO, I. J. Jogos digitais como espaço de aprendizagem: desafios para a formação docente. In: **Encontro Internacional Virtual Educa Bahia**, 19., 2018, Salvador. Anais. Salvador, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/IW0McCr>. Acessado em: 28 jul. 2025.

DEWEY, J. Democracia e educação: introdução à filosofia da educação. São Paulo: Editora Nacional, 1997.

FRANCO, M. A. de O. *et al.* Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. In: Congresso Nacional de Educação – **CONEDU**, 5., 2018. Anais. Disponível em: [http://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO\\_EV117](http://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117). Acessado em: 28 jul. 2025.

MONTESSORI, M. **A descoberta da criança**. São Paulo: Melhoramentos, 2006.

MONSALVE, E. S. **Uma abordagem para transparência pedagógica usando aprendizagem baseada em jogos**. 2014. Dissertação (Mestrado) –

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.  
Disponível em: <https://www-di.inf.puc-rio.br/~julio/TeseElizsumo.pdf>.  
Acessado em: 28 jul. 2025.

MORÁN, J. M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: a aprendizagem na prática**. São Paulo: Penso, 2015.

MORÁN, J. M. Educação personalizada e colaborativa com tecnologias digitais. **Revista Educação e Tecnologia**, v. 12, n. 3, p. 1-10, 2018.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Vol. II. **PG: Foca Foto-PROEX/UEPG**, 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acessado em: 29 jul. 2025.

MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – Unopar.  
Graduada em Educação Física pela Universidade Pitágoras Unopar;  
Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela *Must University*  
Florida. Email: [marinalva.ipora@hotmail.com](mailto:marinalva.ipora@hotmail.com)