

REVISTA TÓPICOS

IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.16897610

Vanuza do Amaral Pedrini¹

Eugênio Jesus Santana²

Josineide Vieira Santos Lapa³

RESUMO

Ensinar exige coerência e respeito as diversidades, seja qual for a modalidade educacional e disciplina ministrada. A ludicidade na sociedade tem sido uma temática de grande importância nos últimos anos. Sendo assim, nota-se o professor como um sujeito que vem contribuindo em diversos aspectos, principalmente nos inclusivos em sala de aula. Partindo desse pressuposto o presente artigo discutiu a importância de ações lúdicas na sala de aula. Por meio de um método qualitativo de cunho bibliográfico constatou-se que a escola tem uma parcela na formação de cidadãos críticos, conscientes e atuantes na sociedade, assim como é preciso considerar a diversidade contida nos espaços escolares, contemplando no currículo as características educacionais, bem como os saberes ali presentes; além disso, que o docente deve desenvolver atividades de forma que oportunizem os alunos a aprender dinamicamente, apresentando uma forma mais descontraída, visto que não é fácil compreender alguns conteúdos, sendo o

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ensino fundamental um ambiente inicial de aprendizagem sendo a prática é indispensável no processo de consolidação da aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Prática Pedagógica. Aprendizagem.

ABSTRACT

Teaching requires coherence and respect for diversity, regardless of the educational modality or subject taught. Playfulness in society has been a topic of great importance in recent years. Thus, the teacher is seen as an individual who contributes in various aspects, especially in inclusive practices within the classroom. Based on this premise, the present article discusses the importance of playful activities in the classroom. Through a qualitative bibliographic method, it was found that the school plays a role in the formation of critical, conscious, and active citizens in society, and that it is necessary to consider the diversity present in school environments, incorporating into the curriculum the educational characteristics as well as the knowledge present there. Moreover, the teacher must develop activities that enable students to learn dynamically, in a more relaxed manner, since it is not always easy to understand certain content. Considering that elementary education is the initial learning environment, such practices are essential in the process of consolidating learning.

Keywords: Playfulness. Pedagogical Practice. Learning.

1 INTRODUÇÃO

Aprender é muito importante, não importa a disciplina, sempre há algo novo para aprender, portanto, o conhecimento é uma das coisas mais importantes que o ser humano possui, a partir dele pode chegar cada vez mais longe, e

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

para ser um bom professor o mais importante é saber ensinar, pois a partir do seu ensinamento muitas crianças e adolescentes terão um futuro brilhante (PEREIRA, 2009). O ensinar é algo que está cada vez mais precisando de dedicação dos profissionais, a falta de recursos infelizmente está cada vez mais dificultando que façam algo de novo.

As ações em sala de aula precisam adequar-se a realidade de seus indivíduos, assim como os documentos existentes, como a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). A escolha da temática consiste no fato que muitos alunos mostram-se desinteressados nas aulas, percebe-se que o prazer e o encantamento por esse não é estimulado e incentivado como deveria. Assim faz-se importante discutir a temática, buscando entender a importância de administrar atividades lúdicas que engajem os alunos e promova uma aprendizagem divertida. Diante tais circunstâncias a pergunta problema desse trabalho é: qual a importância da introdução da ludicidade nas práticas educativas?

O objetivo principal do artigo é discutir a importância da ludicidade nas práticas pedagógicas do ensino fundamental. Os objetivos específicos pautam compreender a modalidade do ensino fundamental; entender a importância do lúdico nas práticas pedagógicas e apresentar as constâncias da formação docente e algumas considerações acerca da alfabetização e do letramento.

A pesquisa apropria-se de um método qualitativo de cunho bibliográfico. Segundo Gil (2008) uma pesquisa qualitativa considera a existência de uma relação entre o mundo e seus sujeitos que não pode ser traduzida por meio

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

de números. O cunho bibliográfico consiste no levantamento através de leituras, fichamentos e resumos de todos os trabalhos já realizados acerca da temática em um determinado período.

O artigo encontra-se dividido em três sessões, onde a primeira contextualiza a alfabetização e letramento, na segunda o ensino fundamental, e a ludicidade, pautando seu histórico, perspectivas e conceituações. A última aborda práticas pedagógicas de necessidade para consolidação do conhecimento, e a importância da formação docente.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Dissociar a alfabetização do letramento é um equívoco, visto que no quadro das atuais concepções psicológicas, linguísticas e psicolinguísticas de leitura e escrita, a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita se dá simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização, e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento. Não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis: a alfabetização se desenvolve no contexto de e por meio de práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividade de letramento, e este, por sua vez, só pode desenvolver-se no contexto e por meio da aprendizagem das

REVISTA TÓPICOS

relações fonema-grafema, isto é, em dependência da alfabetização. (SOARES 2003 *apud* DA SILVA, 2010).

O processo de alfabetização consiste no ato de ler e escrever, no entanto, para que isso ocorra é necessário o acompanhamento do aluno nesta ação. Segundo Ferreiro (2011, p. 39) “[...] a criança recebe a informação dentro, mas também fora da escola, e essa informação extraescolar se parece à informação linguística geral que se utilizou quando aprendeu a falar”. Assim, a reintrodução dessas informações é relevante uma vez que consideram alfabetização de uma maneira em que o indivíduo aceite esta reeducação. Enquanto isso, Santos (2007, p. 29) traz “[...] o letramento como prática social de leitura do cotidiano passa a ser substituído por um letramento escolar”.

Rojo (2009, p. 98) reafirma que “[...] o termo letramento busca recobrir os usos e práticas sociais de linguagem que envolve a escrita de uma ou de outra maneira, sejam eles valorizados ou não valorizados”. A LDB (1996) regulamenta a educação básica como obrigatória, enquanto a Lei nº 11.274/2006 afirma que “[...] o ciclo de alfabetização (1º ao 3º ano do ensino Fundamental) tem como finalidade propiciar aos alunos a alfabetização e o letramento e as diversas formas de expressão e de iniciação do aprendizado”.

2.2 ENSINO FUNDAMENTAL E LUDICIDADE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O Ensino Fundamental consiste em um segmento da Educação Básica brasileira, estar dividida em duas etapas: Anos Iniciais (1º ao 5º ano), e Anos

REVISTA TÓPICOS

Finais (6º ao 9º ano). Diretrizes Curriculares da Educação Básica destacam que, além dos componentes obrigatórios comuns da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), a escola pode complementar a grade curricular com uma parte diversificada para enriquecer o currículo e assegurar a contextualização dos conhecimentos escolares em face das diferentes realidades.

Compreender um pouco o lúdico é necessário para ter embasamento de sua importância, os jogos surgiram no século XVI; e cada vez mais ele está mais presente na educação, o método é utilizado para que as crianças possam aprender com mais vivência e dinâmica, as aulas devem ser bem planejadas e adequadas para cada faixa etária.

A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos”. Afirma ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social (SILVEIRA, 2011, p.15)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Para que a criança tenha liberdade em aprender tanto os jogos como as brincadeiras são fundamentais nesta fase, os professores sempre estão dispostos a buscar algo novo para que as aulas se tornem mais atrativas a elas. A história da ludicidade vem de tempos iniciando na Roma e na Grécia, com os jogos que foram as primeiras formas de ensinar as crianças iam se identificando e aprendendo com mais facilidade e agilidade. No Brasil o surgimento ocorreu na idade média as brincadeiras deixam as aulas mais dinâmicas e a concentração das crianças se aprimoram a cada nova fase. A própria palavra já apresenta seu significado coerente com origem latina lúdico significa brincar.

A ludicidade também é muito relacionada a cultura de cada lugar, o surgimento da forma no qual trabalham com as crianças variam de lugar para lugar, e também da época de cada acontecimento, pois hoje em dia mesmo muita coisa foi evoluindo, pode ser possível encontrar muito mais jogos do que antigamente sem dizer que a internet é uma grande aliada dos educadores, todas as atividades que forem passar em sala de aula é possível fazer pesquisas na internet, além de ter também uma quantidade de livros que podem estudar e procurar meios para qual melhorar as aulas, o estudo é algo primordial principalmente para os educadores que precisam levar conhecimento para sala de aula adequadamente com a idade dos seus alunos, vídeos mostram como podem ser feitas as atividades, blogues e páginas direcionadas ao tema mostram materiais e conteúdos apropriados também ao tema (PEREIRA, 2009).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O esporte também é algo muito representante antigamente diziam que influenciavam até mesmo no caráter das pessoas e também em sua personalidade, muitas crianças e adolescentes se identificam muito com os esportes, existe uma variedade muito grande podendo sempre procurar algo que se identifique mais e sempre também ajudando em suas condições físicas, isso irá também trabalhar a questão da competição que pode ser voltado para algo de conquista mais também pode ser voltado para rivalidade, portanto é necessário sempre procurar conduzir tanto a criança como o adolescente para parâmetros adequados para que não se frustrem e acabem se prejudicando (AZOLA, SANTOS, 2010).

O lúdico está cada vez mais ganhando seu espaço portanto os professores devem sempre se preparar para algo novo, sempre a tecnologia estará presente e isso facilitara muito para que as aulas fiquem cada vez mais atrativas, não foi algo que parou no antigamente muito pelo contrário está cada vez mais presente na vida das pessoas, não apenas nas escolas mais em espaços recreativos, festas entre outros podem sempre encontrar algo voltado para esse método (PEREIRA, 2009).

2.3 FORMAÇÃO DOCENTE: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

O conhecimento é algo que todo ser humano possui, é o ato ou efeito de conhecer e a pessoa pode ter conhecimento a partir de algo que já tenha vivido de experiências. Aristóteles defendia que a origem das ideias é através da observação de objetos para após a formulação da ideia dos mesmos. Para ele o único mundo é o sensível e que também é inteligível.

REVISTA TÓPICOS

Conhecer significa, fundamentalmente, descrever um fenômeno, sejam em suas particularidades estruturais, seja em seus aspectos funcionais; prever a probabilidade de ocorrência futura de um evento (ou relatar um outro evento passado); e, por fim, manipular e utilizar, adequadamente, um objeto qualquer, além de reproduzi-lo, alterando, até suas características básicas. (GARCIA, 1988, p.67)

Aristóteles (2004) afirmava que todo conhecimento principia com os sentidos ou sensações de maneira que não há “nada do intelecto que não estivesse antes nos sentidos”: a sensação, portanto, não é o engano ou mentira, como dizia Platão. É a partir da memória que retemos dados do mundo sensorial e, assim, criamos experiências a partir das quais estabelecemos relações entre os dados sensoriais e aquilo que está na memória.

A fase de aprendizagem é muito importante, uma das mais importantes pois a criança irá precisar de todo conteúdo aprendido quando estiver adolecente e depois quando estiver adulta para que tenha suas realizações, não é algo fácil, porém é algo recíproco conforme forem aprendendo terão mais

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

chances em sua vida de se tornarem adultos promissores, e o sucesso só depende de cada um, do esforço e dedicação.

O lúdico deve estar presente nas praticas pedagógicas, sendo fundamental para o conhecimento das crianças que estão vivendo uma fase no qual é tudo novo, portanto, os jogos e brincadeiras são algo que melhorarão o desenvolvimento deles, contudo todos os docentes devem estar sempre se atualizando a algo novo, devem procurar realizações em sala de aula com algo que sempre irá melhorar as atividades.

Um aluno que possui dificuldade de aprendizagem e se depara com o docente levando para sala de aula jogos no qual tem agilidade, começara ver a atividade com outros olhos, além de tudo dessa forma interagir uns com os outros é fundamental porque automaticamente um irá auxiliar o outro para que juntos possam vencer os jogos, a quantidade de jogos podem ser diversas, envolvendo não apenas contas básicas mais também problemas do dia a dia para que já comecem a identificar possíveis problemas que vão enfrentar (PEREIRA, 2009).

O lúdico cria mais vontade para aprender deixando a criatividade fluir, para que possam sair daquela realidade de extremidade e possam ir além sempre com algo novo em seu conhecimento:

O lúdico vem tomando espaço nas discussões teóricas como um instrumento importante no

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

processo de ensino e aprendizagem. As reflexões teóricas mostram que os jogos e brincadeiras fazem parte do ambiente sociocultural dos alunos e, neste sentido, é preciso respeitar e valorizar os jogos já de conhecimento dos alunos, sejam os tradicionais, ou aqueles que vão sendo culturalmente criados. Dessa forma, o educador aprende observando e ouvindo seus alunos, as formas como brincam e desenvolvem suas atividades lúdicas. (PEREIRA, 2009, p. 64)

O lúdico contribui no desenvolvimento do imaginário influenciando no crescimento intelectual, além de expandir o papel da família, educador e despertando o interesse das crianças. A escola é um local privilegiado para desenvolvê-lo das diversas áreas da criança. Cada vez mais se torna importante as práticas que auxiliem esse progresso e envolvam as crianças (BUSSATO, 2010).

O docente é mediador nesse processo. Mas afinal o que é mediar? Consiste no ato de percorrer junto, é orientar ao mesmo tempo em que interage.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Muitas vezes o professor não está pronto para essa função. Não basta chegar a frente, alguns mediadores apresentam dificuldades, as vezes pela pratica que é razoável, ou por desconhecerem os tipos de textos que lhe são apresentados. Aqui nota-se a importância de estimular o docente, promovendo experiências que proporcionem uma visão ampla do conteúdo e de seu papel nessa ação.

A formação existe o cruzamento da teoria com a pratica. O que foi visto em sala de aula na faculdade torna-se longe daquilo que esta sendo vivenciado. Assim o coordenador e toda equipe de apoio da instituição educacional deve esta atenta ao docente. Verificar se ele possui conhecimento sobre sua função, as bases teóricas e praticas da arte de contar histórias e acesso aos diversos livros. Caso verifique que não, julgar não é a solução. Promover debates sobre esses processos, capacitar os professores por meios de cursos, palestras e oficinas, sim:

A defasagem na formação dos professores se dá por vários fatores, em especial pela falta de contato com a cultura. Acreditamos que a formação de mediadores poderá ser realizada nas diferentes disciplinas dos cursos de graduação, nas diversas áreas de conhecimento, desenvolvendo no professor o

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

*gosto e o contato com múltiplas linguagens
(ROSING 2009, p. 45).*

A formação continuada possibilitará a qualificação do profissional que exercerá a mediação com eficácia e prazer, pois terá o conhecimento necessário para as ações. No entanto não bastam cursos que fiquem entre quatro paredes, é preciso contato direto com a cultura e o contexto que será trabalhado. “[...] a formação do professor precisa acontecer num processo de harmonização entre educação e cultura” (ROSING 2009, p. 131). Quando isso não ocorre há possibilidades de defasagem que incidirá na formação leitora dos alunos, assim faz-se a necessidade de conhecimentos produzidos em cima de textos atuais, baseados no contexto da sociedade em que se esta inserida, assim apta irá interagir sem dificuldades. Deve-se repensar o currículo e as metodologias dos cursos de formação de professores para que o ensino e aprendizagem ocorram de forma efetiva e promova bons resultados.

Segundo Vygotsky (1984) o ato de brincar é importante na constituição do pensamento infantil, visto que é por meio dessas ações que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Sabe-se das dificuldades dos alunos para compreenderem o assunto, desse modo faz-se relevante introduzir a ludicidade visando proporcionar um aprendizado mais prazeroso; facilitando o processo de

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

socialização, comunicação, construção de conhecimento. Desse modo, quando existem métodos lúdicos, como jogos e brincadeiras, claro que ambas com objetivos traçados, a criança se envolve na atividade e sentindo a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo, a experiência que está vivenciando, ocasionando um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, com um meio de aprendizagem prazeroso.

3 CONCLUSÃO

Todo trabalho pode e deve ser expandido, não chegamos ao fim, somente ao resumo de tudo que aqui foi dito. Percebemos que a escola tem uma parcela na formação de cidadãos críticos, conscientes e atuantes na sociedade. Ao concluir o trabalho pode se observar a importância tanto do lúdico na vida dos alunos e professores, o ensinar é algo que está cada vez mais precisando de dedicação dos profissionais, a falta de recursos infelizmente está cada vez mais dificultando que façam algo de novo, portanto não é nada fácil ser um profissional da educação no país é sempre preciso estar preparado para se reinventar, sempre estar preparado para fazer a algo de acordo com o que tem e com os recursos que possuem, muitas das vezes os professores se vem desanimados meio tanto descaso porem sempre coloca o aluno em primeiro lugar e buscar melhorar a condição de aprendizado de cada um deles.

Aprender é necessário, portanto tudo que for feito em sala de aula precisa de uma análise adequada precisa seguir os padrões, os documentos existentes para que a aula possa ter a melhor qualidade possível, utilizar a BNCC Base Nacional Comum Curricular é necessário, não pode apenas ser um documento para ficar guardado é um documento que irá mudar muito a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

realidade em sala de aula, irá mudar muito a forma no qual os professores planejam suas aulas para poder ensinar, seja na educação infantil, ensino fundamental ou ensino médio devem sempre ensinar da forma adequada.

As crianças, tudo é muito novo na vida delas, estão dando seus primeiros passos ao conhecimento e nada mais justo com elas que deixar a essência infantil estar junto a elas, sem tanta cobrança, sem querer obrigar é necessário mostrar novos caminhos, novas formas, mostrar o quanto é bom aprender, o quanto é divertido e que existem diversas maneiras e diversos objetos que podem chegar com algo novo para elas, a exigência não irá fazer com que a criança aprende, mais a diversão sim.

Os momentos na escola são muito importantes, são momentos que estão sempre guardados na memória e precisam ser momentos felizes de interação de uns com os outros, de animação, amizade, carinho e tudo isso chegara a aprendizagem, chegara ao conhecimento, as crianças precisam ser valorizadas como crianças não devem atribuir a elas outra realidade, outros compromissos, não devem atribuir a elas cobranças, preocupações, problemas, mais sim deixarem a sua inocência o máximo de tempo possível, deixar que possam aprender de forma branda, que realmente aprendam porque querem não porque estão sendo forçadas a fazer algo que não gostariam de fazer.

O lúdico irá proporcionar isso na vida das crianças irá proporcionar que aprendam da melhor forma possível, irá proporcionar que sejam crianças independente do que tenham que aprender, que vão brincar, que vão correr, que vão jogar tudo isso e vão melhorar o desempenho, vão evoluir, vão

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

interagir tudo isso porque estarão sendo quem elas são, estarão vivendo um momento de cada vez. As fases da vida são muito importantes devem ser respeitadas em todos os momentos, não podem querer algo que não estão no alcance devem buscar algo novo porem sempre valorizando a sua essência, tudo deve ser ensinado porem do jeito certo, as disciplinas são essências no conhecimento do ser humano todos devem sempre aprender algo novo o aprendizado engrandece o homem, portanto devem fazer sua parte para aprender algo novo.

O lúdico é algo que portanto depois de muito estudar e analisar, pode se compreender que devem sempre caminhar juntos, o caminho para aprender se divertindo. Muitas pessoas não imaginam o quanto aprender brincando é importante, muitos acham que vão para escola apenas para brincar quando são muito pequenos ainda, porem não imaginam o que são capazes de aprender, não imaginam o que já estão aprendendo e não fazem ideia que o método mais importante é ensinar assim é fazer com que eles se sintam à vontade em aprender, é mostrar que são capazes de desenvolver e evoluir a cada nova brincadeira feita com sua turma a cada novo jogo que jogam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. Metafísica, livros IX e X. Tradução Lucas Angioni. Clássicos da filosofia, cadernos de tradução nº9. Editora Unicamp, 2004.

AZOLA, Larisse de Fátima Lopes; SANTOS, Naira Cristina Gonçalves. **Jogos na Educação Infantil**. 2010. 50f. Universidade Federal de Alfenas, Minas Gerais.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

BUSATTO, Cléo. **Práticas de oralidade na sala de aula**. São Paulo: Editora Cortez, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 174 p.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos,. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 09 jul. 2025.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 26. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

GARCIA, Francisco Luiz. **Introdução crítica ao conhecimento**. Campinas, SP: Papirus, 1988.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

PEREIRA, N. A. B. **O Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática com crianças do grupo 5 da Creche Yêda Barradas**. 2009. 78f. Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

REVISTA TÓPICOS

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROSING, Tânia M. K. **Do currículo por disciplina a era da educação-cultura-tecnologia sintonizadas: processo de formação de mediadores de leitura**, 2009.

SANTOS, Fabiano dos; ROSING, Tânia M. K. **Mediação de leitura: discussões e alternativas para a formação de leitores**. São Paulo: Global, 2009.

SANTOS, Carmi Ferraz. **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Carmi Ferraz e Marcia Mendonça (organização). 01. ed. 1 reimp: Belo Horizonte: Autentica, 2007.

SOARES, Magda. **Letramento: um Tema em Três Gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

_____. **Letramento.. Atlas**, 2014.

SILVEIRA, Andreia Aparecida da. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem**. 2011.

VIGOTSKY, L. S. **A formação sócia da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

¹ Graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Especialização em Educação Especial - Deficiência Auditiva pela

REVISTA TÓPICOS

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: vanupedrini73@gmail.com

² Graduação em Ciências Biológicas, Pedagogia, Matemática e Letras–Inglês. Especialista em Análise Comportamental do Autismo, Atendimento Educacional Especializado, Psicologia Escolar e Educacional, Metodologia do Ensino de História, Matemática e Biologia. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University). E-mail: eugeniojsant@gmail.com

³ Graduada em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal de Sergipe - UFS. Especialista em Metodologia da Língua Inglesa. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University). E-mail: vieirajosineidejo04@gmail.com