

## USO DE JOGOS E ANIMES NAS AULAS REMOTAS DURANTE A PANDEMIA DO CORONAVÍRUS: um relato de experiência discutindo evasão escolar em Caruaru-PE

Thaize de Lima da Silva <sup>1</sup>  
Natália de Oliveira Melo (Orientadora) <sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho consiste em um relato de experiência de uma atividade pedagógica realizada com uma turma do 9º ano do ensino fundamental, teve como objetivo relatar uma proposta de utilização de um jogo com tema da animação japonesa Naruto para o ensino de matemática, mais especificamente de probabilidade. A atividade foi realizada em uma aula remota durante a pandemia do Coronavírus na escola municipal Duque de Caxias na cidade de Caruaru-PE. Consistiu na criação de um jogo de tabuleiro contextualizando Naruto e probabilidade como realização de uma atividade do Programa Residência Pedagógica (CAPES) buscando a diminuição da evasão dos alunos nessas aulas que já vinham sendo acompanhadas pelos autores. Foi possível perceber o entusiasmo assim que a proposta foi apresentada, ao fim foi possível verificar a eficiência da atividade, que a mesma promoveu uma aprendizagem significativa e divertida do conteúdo mostrando que o uso de jogos, desenhos, animes, séries e filmes podem ser um recurso didático no ensino de matemática.

**Palavras-chave:** Jogos, Animes, Matemática, Aulas Remotas, Evasão Escolar.

### INTRODUÇÃO

A disciplina de matemática é vista por muitos alunos como o maior desafio durante o período escolar. Muitas das salas de aula onde a matemática é lecionada consistem em um ensino que faz uso da mecanização, memorização e abstração, deixando a desejar uma contextualização dos conteúdos; o que distancia os alunos de um aprendizado significativo onde o aluno pode relacionar o que aprende a relações concretas do cotidiano (BAUMGARTEL, 2016), e essa falta de contextualização faz o aluno trazer ao professor perguntas como “onde eu vou usar isso?” e talvez seja uma das causas do desinteresse pela disciplina escolar. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de matemática nos trazem a importância do uso de jogos como metodologia de ensino na sala de aula e mecanismo de aumentar o interesse do aluno, além de ajudá-lo com questões como trabalho em grupo e a capacidade de seguir regras e esperar sua vez

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Matemática-Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, thaizedelima@hotmail.com;

<sup>2</sup> Mestra em Dietos Humanos, Cidadania e Políticas Públicas pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Professora vusitante UFPE, oliveiramelonatalia@hotmail.com

destacando a relevância dos jogos por serem desafiadores e provocantes ao aluno, além do interesse e prazer que geram. Isso os leva a serem instrumentos importantes para sala de aula e deixam claro que cabe ao professor analisar a capacidade educativa desses jogos de acordo com o conteúdo que se quer trabalhar. (BRASIL, 1997, p. 36)

A pandemia do Coronavírus, declarada no Brasil no ano de 2020, trouxe a necessidade do distanciamento social, não só no país, mas para a maioria dos países do mundo. Com isso as escolas foram fechadas (SENHORAS; PAZ, 2020), o que obrigou o início de aulas remotas. Consequentemente, os professores e alunos tiveram que enfrentar novos desafios no processo educacional. Segundo Senhoras e Paz (2020), A pandemia da COVID 19 trouxe efeitos críticos à educação que merecem ser destacados, são eles: o quanto ela comprometeu o processo de ensino-aprendizagem e o aumento da evasão escolar.

O desafio da evasão escolar, com o advento das aulas remotas, é o que deu origem a esse trabalho. Tal evasão tem algumas justificativas, como aumento das dificuldades financeiras trazido pela pandemia, graças a alta taxa de desemprego. Diante da pandemia do novo coronavírus, o desemprego bateu recorde em setembro de 2020, apontam os dados divulgados IBGE, segundo uma reportagem do G1<sup>3</sup>. A reportagem indica ainda que: o Brasil encerrou o nono mês do ano com um contingente de 13,5 milhões de desempregados, cerca de 3,4 milhões a mais que o registrado em maio. Isso representa uma alta de 33,1% no período. O que pode aumentar o trabalho infantil pela necessidade das crianças de ajudarem seus pais diante da nova realidade financeira, sendo que antes da pandemia, uma pesquisa do IBGE mostra que no país, há 1,8 milhão brasileiros de cinco a 17 anos em situação de trabalho infantil. São 4,6% das crianças e adolescentes nessa idade<sup>4</sup>.

Outro ponto que esse trabalho busca abordar é sobre os animes como outro recurso para aumentar o interesse dos alunos em sala de aula. Segundo Esquiçati (2014, p. 12) filmes, série, desenhos e quadrinhos, fazem parte do cotidiano de um grande quantitativo de pessoas que estão inseridas na globalização e que muitos dos temas desenvolvidos pelos animes podem contribuir para estudos interdisciplinares.

---

<sup>3</sup> Reportagem completa em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2020/10/23/no-de-desempregados-diante-da-pandemia-aumentou-em-34-milhoes-em-cinco-meses-aponta-ibge.ghtml>> Acesso em 07 de Janeiro de 2021

<sup>4</sup> Reportagem completa em: <<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/12/17/por-todo-o-pais-18-milhao-brasileiros-de-5-a-17-anos-estao-em-situacao-de-trabalho-infantil.ghtml>> Acesso em: 07 de janeiro de 2021

Por isso o presente trabalho traz uma experiência do uso de jogos em uma sala de aula matemática usando contextualização dos problemas que estão envolvidos no jogo com o anime japonês Naruto, visto que segundo a Crunchyroll<sup>5</sup>, Naruto está entre os 10 animes mais assistidos do Brasil no ano de 2020<sup>6</sup>. Além do fato que entre os alunos da turma em que se deu a pesquisa em questão, o tema era bastante recorrente.

Essa pesquisa tem como objetivo refletir como os animes podem auxiliar no enfrentamento à evasão escolar em uma turma de nono ano do Ensino Fundamental II na cidade de Caruaru-PE durante o ensino remoto na pandemia do Coronavírus. Busca ainda estudar as bases teóricas sobre jogos no contexto de aulas remotas e relatar a experiência acerca da utilização de animes no enfrentamento à evasão na turma em questão.

## **METODOLOGIA**

Esse trabalho é um relato de experiência que tem modalidade pesquisa qualitativa, bibliográfica e relato de experiência. Pesquisa qualitativa que segundo Moreira e Caleffe (2008) vai além do que números possam descrever, examina detalhadamente características de indivíduos ou de objetos. E, segundo Severino (2007), é bibliográfica por utilizar de pesquisas e contribuições de outros autores como base para novas discussões.

Esse trabalho surgiu com uma atividade do Programa de Residência Pedagógica da CAPES na UFPE, onde foi proposto pelo orientador a criação de um recurso entre os atrativos aos jovens devido à grande evasão de alunos nas aulas remotas durante a pandemia do Coronavírus nas escolas que o programa acontecia. Foi escolhido pela autora deste trabalho o uso de jogos como forma de buscar aumentar a participação dos estudantes. Como foi observado ainda durante os encontros remotos o interesse dos

---

<sup>5</sup> É uma companhia de distribuição, publicação, licenciamento americana e uma comunidade online internacional focada na transmissão de vídeo de mídia asiática oriental, incluindo anime, mangá, dorama, música, entretenimento eletrônico e conteúdo. Veja mais em: <[www.crunchyroll.com](http://www.crunchyroll.com)> Acesso em 07 de janeiro de 2021

<sup>6</sup> Confira mais em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/04/15-1/confira-qualis-foram-os-animes-mais-assistidos-na-crunchyroll-no-primeiro-trimestre-de-2020>> acesso em: 07 de janeiro de 2021.

alunos pelo anime Naruto<sup>7</sup>, a ideia foi a criação de um jogo de tabuleiro contextualizando a animação japonesa com o assunto que estava sendo trabalhado no momento em sala: probabilidade. A turma era de 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola municipal da cidade de Caruaru-PE.

Traremos aqui uma abordagem sobre a discussão que gerou essa pesquisa e os resultados da mesma. Debateremos sobre o uso de jogos na sala de aula e sobre o uso de mídias, no caso animações japonesas fazendo intercessão com a evasão escolar nas aulas remotas que foram instauradas graças à pandemia do Coronavírus.

Discutiremos ainda uma realidade vivenciada em uma escola municipal da cidade de Caruaru-PE, em uma turma de nono ano do ensino fundamental, a qual gerou esse trabalho de como o uso de jogos e mídias podem colaborar com o aumento do interesse dos alunos em sala de aula. Apresentaremos ainda os resultados da intervenção feita e faremos a discussão de acordo com obras já publicadas que usamos como base para esse artigo.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos na sala de aula vem como uma tentativa dos professores de driblarem a rotina das salas de aula com alunos desmotivados, principalmente na matéria de matemática, que é vista muitas vezes como “o monstro” do ensino básico. Esse olhar dos discentes se der talvez pela maneira como a disciplina é trabalhada, seja pela limitação ao quadro ou pela falta de ligação dos conteúdos com o cotidiano do aluno.

Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante. (LARA, 2004, p.1).

É uma metodologia a ser usada para a busca do maior interesse por parte do aluno, por perceber a matemática de novas formas, além do tradicional quadro cheio de fórmulas e das enormes listas de exercícios muitas vezes utilizadas. Pois o interesse de aprender é responsabilidade do aluno, entretanto, o professor desempenha um

---

<sup>7</sup> Série de animes e mangás japoneses criada por Masashi Kishimoto, que traz Naruto como personagem principal e conta sua história, de um garoto que cresceu sozinho e tem o sonho de ser tornar um grande ninja e Hokage (líder as vila que mora).

importante papel no processo de estímulo desse interesse (DEMO, 2000). Vale ressaltar que esse professor deve estar ciente de que, como traz Selbach (2010), não há uma estratégia única a ser utilizada, deve haver uma reconstrução da didática utilizada a cada dia, a cada aula, de acordo com o que o professor observar como necessário.

Entretanto, deve-se haver um cuidado ao se usar o jogo na sala de aula, Grando (2000) aponta algumas das desvantagens desse uso se não for bem planejado. Como quando os alunos se motivam a participar apenas pelo jogo, mas não entendem o porquê estão jogando; a obrigatoriedade por parte do professor que o aluno jogue; as interrupções constantes do professor no meio do jogo; se não houver uma preparação do professor em relação a tempo pode levar a um sacrifício de outros conteúdos; entre outros problemas que ocorrem. O uso dessa metodologia não deve ser pensada como infalível em todos os contextos, como qualquer outra, ela deve ser bem planejada para que cumpra sua finalidade de atrair a atenção do aluno, e, além disso, que este aluno entenda e aprenda com a sua finalidade.

Com a pandemia do coronavírus e seus aspectos negativos no âmbito social como um todo, surge a necessidade da mudança na prática pedagógica, em busca de atrair os alunos para as aulas remotas, visto um cenário atípico de isolamento social.

Segundo um Relatório de 2021<sup>8</sup> do Fundo de Emergência Internacional das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), Em novembro de 2020, 5.075.294 crianças e adolescentes de 6 a 17 anos estavam fora da escola ou sem atividades escolares, o que corresponde a 13,9% dessa parcela da população em todo o Brasil, enquanto até 2019, ou seja, antes da pandemia atingir o Brasil havia quase 1,1 milhão crianças e adolescentes 15 a 17 anos fora da escola no Brasil. Ou seja, observamos uma crescente bem alta em um ano.

Os animes fazem parte do dia a dia de muitos jovens como forma de entretenimento, de acordo com uma reportagem publicada pelo Instituto Federal do Paraná<sup>9</sup>, a matéria publicada pelo site Jovem Nerd<sup>10</sup> afirma que “durante o Anime Slate 2017, a Netflix divulgou um mapa de calor mostrando os países que mais assistem

<sup>8</sup> Relatório completo em: <<https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-no-brasil.pdf>>. Acesso em: 17 de maio de 2021.

<sup>9</sup> Reportagem completa em: <<https://palmas.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/09/Reportagens-Gabriel-Both-Borella.pdf>> Acesso em 07 de Janeiro de 2021.

<sup>10</sup> Mais em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-mundo/>> Acesso em: 07 de Janeiro de 2021.

animes ao redor do globo. Quanto mais escuro, maior o número de fãs de animação oriental no país.” E “como pode-se ver, depois do Japão, o Brasil está entre os países que mais assiste anime em todo o mundo!”

**Figura 01:** Mapa de calor mostrando os países que tem mais fãs de animes no mundo



Fonte: Site Jovem Nerd (2017)

Os animes são um fragmento da cultura japonesa que já foram inseridos na cultura dos brasileiros. O PCN de matemática dos anos finais do ensino fundamental traz que “aproximar o saber escolar do universo cultural em que o aluno está inserido, é de fundamental importância para o processo de ensino e aprendizagem” (BRASIL, 1997, p. 27). E ao fazer esse movimento talvez o professor consiga despertar um maior interesse do aluno, pois sua realidade escolar não vai se distanciar tanto da sua realidade do dia a dia, e se torna ainda mais interessante ao aluno se essa proximidade se der a conteúdos do seu lazer ou momentos de descontração, o que pode o levar a uma melhor compreensão do conteúdo e a uma aprendizagem significativa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Ao termino do conteúdo de probabilidade, foi proposto ao professor o uso de um jogo de tabuleiro que envolvesse o anime Naruto, tendo em vista que durante as aulas foi observado durante o percurso da presente pesquisa que os alunos comentavam muito sobre a animação em questão e buscando um maior interesse deles na aula, foi pensado

esse jogo. A partir dessas observações e da concordância do professor, foi colocada em prática a construção do jogo. Destacamos que antes da aplicação do material em sala foi feita sua apresentação na reunião do Residência Pedagógica onde foi aprovado também pelo professor orientador do programa.

Optamos então pelo uso das metodologias apresentadas acima, levando em consideração que seria um meio de manter os alunos engajados na participação das tarefas propostas e desenvolvendo o espírito de colaboração. Com os alunos desmotivados, sem engajamento nas aulas, com uma crise motivacional visível, é então um grande desafio reinventar para vencer essas dificuldades. E “o jogo pode ser utilizado como um facilitador para a aprendizagem, com diversas possibilidades, como a construção de conceitos e a memorização de processos, pois a sua repetição pode ser mais agradável do que a resolução de uma extensa lista de exercícios” (BAUMGARTE, 2016, p.4). Que é outro ponto dos alunos da turma em questão, eles estavam sendo cobrados pela resolução de listas de exercícios extensas, não pelo professor, mas por um órgão externo. Porém foi concordado que essa seria uma forma mais leve de observar se os alunos haviam tido uma boa compreensão do conteúdo dado e se tinham desenvolvido a capacidade de resolver problemas sobre o mesmo.

Mesmo com os problemas que tínhamos pelo caminho a aplicação do jogo deu-se de forma satisfatória, foi visto um interesse maior por parte dos alunos que participaram e um nível de participação melhor durante a realização das atividades. O ideal seria aplicar o projeto para um número maior de participantes e observar se o engajamento para a resolução das atividades seria o mesmo que foi com o número reduzido de alunos.

Notamos que poderia ser uma boa ampliação na forma de ensino, colocando a metodologia do uso de jogos como um complemento das aulas, caso fossem atingidos os objetivos propostos por ela. Como traz Miorim e Fiorentini (1990, p.7), “podem vir no início de um novo conteúdo com a finalidade de despertar o interesse da criança ou no final com o intuito de fixar a aprendizagem e reforçar o desenvolvimento de atitudes e habilidades”. No caso da nossa experiência foi feito após o conteúdo ser dado pelo professor.

O jogo tem o nome de “Velhote matemático: o duelo”, pois “velhote” é uma das formas que o personagem principal do anime, o Naruto, chama pessoas idosas. E o enredo por traz do jogo foi apresentado aos alunos através do seguinte texto:

“A Hokage Tsunade mandou a equipe sete (Naruto, Sasuke, Sakura e Kakashi) para uma missão, e com eles pediu que fosse o Shikamaru, por ser um ninja notavelmente inteligente. Eles só entenderam a estratégia da Hokage e o desafio da missão ao chegar na metade do caminho, eles encontraram um sábio na estrada, sábio esse que Naruto nomeou de Velhote Matemático, ele anunciou aos cinco ninjas que só poderiam avançar se aceitassem o seu desafio, que era um deles chegar ao final do caminho desenhado, passando por cada desafio matemático que encontrassem. E o duelo foi iniciado.”

O tabuleiro do jogo contém 26 casas, podendo ou não conter personagens e armas do anime onde nas regras foi explicado a função de cada uma. Seguem as regras do mesmo:

Um dado será lançado para cada jogador um dado, para decidir a ordem das jogadas, sendo o primeiro a jogar o que obter maior resultado no lançamento do dado. O jogador iniciará com o lançar de um dado, se a casa que ele for levado pelo valor resultante do lado tiver alguma figura, uma pergunta será feita a ele, caso não haja, é a vez do próximo jogador. Sobre as casas com figuras: se houver um vilão do anime (os aplicadores lerão pequenos resumos sobre cada personagem para que os alunos que não conhecem os animes não tenham dificuldade), o jogador terá que responder uma pergunta, se errar, volta duas casas, se acertar, avança duas; caso tenha um personagem do bem, se a pergunta for respondida corretamente o jogador avança duas casas, caso esteja incorreto, continua no mesmo lugar. Se alguém chegar a uma casa que tem uma kunai (arma ninja do anime), pode avançar ao fim do jogo e vencer, caso acerte a pergunta feita, caso erre, volta duas casas. A escolha das perguntas será da seguinte forma: elas estarão enumeradas e o jogador pode escolher um valor que represente uma pergunta (eles não terão acesso as perguntas e suas numerações e não pode repetir o mesmo numero). Podem jogar até cinco alunos por vez, cada um sendo representado por um dos personagens do anime.

Segundo Grandó (1995, p.34) “não existe jogo se não há regras (verdade inabalável). E estas regras devem ser respeitadas pelos jogadores. Aquele que ignora ou desrespeita as regras, destrói o jogo e é expulso, pois ameaça a existência da comunidade dos jogadores”. Ao apresentar-se as regras os alunos que não fossem fãs da franquia em questão poderiam ficar em dúvida de quais personagens do tabuleiro eram vilões e quais não. Por isso, a cada vez que um jogador ia parar em uma casa com

personagem era lido um pequeno resumo sobre o personagem em questão deixando claro se ele era ou não vilão. Após essas questões explicadas aos alunos, foi apresentado o tabuleiro do jogo utilizando o Jamboard, aplicativo do pacote Google, que era uma ferramenta que o professor responsável por eles já usava nas aulas remotas.

**Figura 2** - Tabuleiro do jogo



Fonte: autoral (2021)

Os problemas que foram dados a eles a cada jogada que caíam em casas com figuras foram contextualizados de acordo com o anime, algumas delas são: a questão 2 que dizia “A Tenten precisa escolher uma Kunai em um arsenal de armas, mas não consegue ver onde está exatamente a Kunai. A Kunai esta no meio de outras 10 armas que ela pode pegar por engano, qual é a probabilidade dela pegar a arma certa?”, outra é a questão 5, “Se o Naruto no meio de vários clones consegue se misturar criando assim 100 Naruto’s, qual a probabilidade de o certo ser atacado no primeiro golpe?”, destacamos ainda a questão de número 14, “Se em uma competição de comida que o Choji está participando são distribuídas, ao acaso, fichas de 1 a 12 e é determinado que os candidatos que pegarem números múltiplos de 3 serão os que ficaram na categoria do lamén, qual a probabilidade do Choji ficar na categoria do lamén?”

Os problemas foram construídos buscando atrair os alunos por serem construídos com um temática do interesse deles, além de trazer o conteúdo matemático contextualizado em situações do cotidiano. O intuito foi ainda de estar em concordância

com o que os PCNs já apresentam sobre os jogos como uma forma de propor problemas:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. (BRASIL, 1998, p.46)

No jogo em questão foi procurado trazer problemas que fizessem o aluno emergir na história do anime, buscando fazer com que eles se sentissem atraídos pela atividade.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo do presente artigo foi o de discutir como jogos e animes podem colaborar para o aumento do interesse dos alunos buscando diminuir a evasão durante e após a pandemia do Coronavírus, para isso foi relatada uma experiência vivenciada em uma escola de ensino fundamental, mais especificamente no nono ano, da rede municipal de Caruaru-PE.

A análise do comportamento dos alunos frente à atividade nos permite fazer algumas considerações finais do que consideramos relevantes.

Concluimos que os jogos têm o potencial de atrair a atenção do aluno e instigar sua criatividade e que auxiliam em um processo de aprendizagem da matemática sendo mediada pela resolução de problemas.

Concluimos ainda que os animes têm um potencial lúdico para serem usados como metodologia na sala de aula para diversas disciplinas e em diversas séries do ensino básico, o uso dos animes foi pela familiaridade com eles dos alunos e pesquisadores, porém enfatizamos que diferentes mídias dispostas na sociedade podem ser utilizadas com fins educativos pelos professores e demais profissionais da educação, além do forte estímulo e valorização à cultura que é dado.

Não foi conseguido um grande número de alunos para participarem da atividade, além dos motivos que foram discutidos nesse trabalho, talvez também a divulgação que foi feita usando apenas o nome do jogo, que muitos alunos podem não ter ligado ao anime, mas não descartando a grande evasão que já era realidade. Porém a participação que tivemos foi bastante para mostrar o quão o uso de jogo e o contexto que faz parte do dia a dia de cada um traz uma empolgação e uma vontade de participar por parte do aluno.

Acreditamos ser válida a extensão desta pesquisa aplicada em outras turmas de forma remota e também presencial e até usando outros conteúdos, visto que o problema de evasão se dá também por como os alunos enxergam a matemática escolar.

## REFERÊNCIAS

BAUMGARTEL, P. **O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática.** XX Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática. Curitiba-PR, 2016.

**Brasil está entre os países que mais assistem anime no mundo.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>> Acesso em: 07 de Janeiro de 2021.

**Cenário da Exclusão Escolar no Brasil.** Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-no-brasil.pdf>> Acesso em 17 de maio de 2021.

**Confira quais foram os animes mais assistidos na Crunchyroll no primeiro trimestre de 2020.** Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2020/04/15-1/confira-quais-foram-os-animes-mais-assistidos-na-crunchyroll-no-primeiro-trimestre-de-2020>> acesso em: 07 de janeiro de 2021.

DEMO, P. **Educação e conhecimento.** Relação necessária, insuficiente e controversa. 3ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

**Desemprego diante da pandemia bate recorde no Brasil em setembro, aponta IBGE.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2020/10/23/no-de-desempregados-diante-da-pandemia-aumentou-em-34-milhoes-em-cinco-meses-aponta-ibge.ghtml>> Acesso em 07 de Janeiro de 2021.

ESQUIÇATI, Y. A. B. **Mídias na Educação - Uma Proposta Pedagógica Pautada no Uso de Animações Japonesas para o Ensino de Geografia.** Monografia de Especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira - PR, 2014.

GRANDO, R.C.O. **Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula.** 2000. 239f. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **O jogo suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino-Aprendizagem na Matemática.** 1995. 194 f. Dissertação (Mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

HENRIQUE, V. H. O. **O Uso de Animes na Educação Básica: Uma Experiência com a Franquia Pokémon e o Ensino de Biologia.** In PORTELA, K. C. A.;

SCHUMACHER, A. J. **Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira 4.** Ponta Grossa – PR. Atena Editora, 2019. p. 164-172.

LARA, I. C. M. **O Jogo como Estratégia de Ensino de 5ª a 8ª série.** Anais do VIII ENEM – Minicurso GT 2 – Educação Matemática nas Séries Finais do Ensino Fundamental, 2004. Disponível em <http://www.sbemrasil.org.br/files/viii/pdf/02/MC63912198004.pdf>. Acesso em em 07 de Janeiro de 2021..

MIORIM, M. A., FIORENTINI, D. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática.** Boletim da SBEM-SP, São Paulo, v. 4, n. 7, p. 5-10, 1990.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador.** 2º ed. rio de janeiro: lamparina. 2008.

MOREIRA, M. F.; FONSECA, T. A. F.; NASCIMENTO, R. M. L. L. **Metodologias com o uso de jogos e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem em matemática.** Encontro Nacional de Educação Matemática. São Paulo, 2016.

**Os Animes Podem Mudar Vidas?** Disponível em: <<https://palmas.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/09/Reportagens-Gabriel-Both-Borella.pdf>>. Acesso em 07 de Janeiro de 2021.

PONTES, E. M. B. et al. **O Processo de Avaliação da aprendizagem Durante a Pandemia do Coronavírus.** In FREITAS, P. G.; MELLO, R. G. Educação em foco: desafios e perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem, vol. 1, Ed. 1. Rio de Janeiro: Editora e-Publicar, 2020. p. 301-315.

**Por todo o país, 1,8 milhão brasileiros de 5 a 17 anos estão em situação de trabalho infantil.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/12/17/por-todo-o-pais-18-milhao-brasileiros-de-5-a-17-anos-estao-em-situacao-de-trabalho-infantil.ghtml>> Acesso em: 07 de janeiro de 2021.

**Professores assumem a linha de frente no combate à evasão.** Disponível em: <<https://porvir.org/professores-assumem-a-linha-de-frente-do-combate-a-evasao>> Acesso em: 07 de Janeiro de 2021.

SELBACH, Simone (supervisora geral). **Matemática e didática /** Simone Selbach (Supervisão Geral). – Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. – (Coleção Como Bem Ensinar / Coordenação Celso Antunes).

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** Cortez editora, 2017.