



QRCODE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: DESCOBRINDO POSSIBILIDADES PARA UMA ESCOLA INCLUSIVA

Maria Clara Marques da Purificação ¹
Renata Carvalho da Silva ²

RESUMO

Este trabalho versa sobre a relação significativa entre a Educação Inclusiva e a Inovação Tecnológica, bem como na relevância que essas áreas possuem para a formação de um educador interdisciplinar inovador. O projeto de extensão foi desenvolvido pela turma do 5º período de Licenciatura em Pedagogia da UNIBRA, que elaborou um circuito de atividades inclusivas através das tecnologias para desenvolver com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal em Recife-PE. O objetivo do projeto foi dialogar sobre a importância da inclusão escolar a partir das diversas tecnologias na sala de aula. A metodologia utilizada para a aplicação do projeto foi a Rotação por Estações, uma metodologia ativa de aprendizagem híbrida em que os estudantes são divididos em grupos e passam por estações com atividades desafiadoras, possibilitando que os mesmos sejam protagonistas na construção do conhecimento por meio de experiências que mesclam vivências analógicas e digitais. Cada estação apresentou um desafio para a questão da escola inclusiva, e foi desbloqueada pelos estudantes a partir de um QRcode. O projeto contribuiu para o desenvolvimento de várias competências na vivência engajada dos estudantes em cada estação, e, também, uma bagagem enriquecedora de conhecimentos pedagógicos para a nossa formação profissional.

Palavras-chave: QRcode, ferramenta pedagógica, possibilidades, Escola Inclusiva.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, claramarquesp0@gmail.com;

² Professora do Núcleo de Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, renata.carvalho.prof@gmail.com;



INTRODUÇÃO

O artigo em questão tem como finalidade documentar o desenvolvimento e os resultados de um projeto de extensão universitária realizado em uma determinada escola municipal, situada em Recife-PE. A temática foi considerada a partir de discussões e reflexões a respeito da relação significativa existente entre Educação Inclusiva e Inovação Tecnológica, bem como na significância que essas áreas possuem para a formação de um educador inovador.

A pesquisa de natureza interventiva “QRcode como ferramenta pedagógica: descobrindo possibilidades para uma escola inclusiva”, tem sua relevância, pois refere-se a junção de recursos tecnológicos e inclusão escolar, concepções pertinentes na sociedade atual, que corroboram com a formação de cidadãos conscientes, éticos e empáticos.

Neste trabalho, é possível contemplar a tecnologia enquanto aliada do professor na construção de propostas pedagógicas inclusivas, lúdicas e envolventes. Em um contexto de 20 crianças, as idealizadoras do projeto elegeram uma série de atividades inclusivas, objetivando acolher os atípicos e conscientizar os típicos, para efetuar com as crianças do 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Diante disso, é válido salientar que a escola escolhida para a realização do trabalho apresenta uma carência extrema de recursos tecnológicos, portanto, nós enquanto profissionais inovadoras, nos reinventamos e adaptamos o projeto propondo o QRcode, um recurso mais acessível, como principal ferramenta tecnológica.

Neste sentido, as idealizadoras do projeto arquitetaram um circuito de atividades a fim de dialogar sobre os temas inclusão, acessibilidade e diversidade para que as crianças sejam capazes de reconhecer e acolher o outro, utilizando a tecnologia como ferramenta facilitadora da construção do conhecimento. Além de promover o desenvolvimento de habilidades, como: cooperação e colaboração no trabalho em equipe; explorar a oralidade e a capacidade de ouvir o outro e proporcionar um espaço seguro para que as crianças consigam se expressar.

A metodologia utilizada na elaboração da prática, Rotação por Estações, consiste em uma modalidade de ensino ativa e híbrida na qual o profissional da educação deve criar um circuito dentro da sala de aula. Cada parada precisa propor uma atividade diferente sobre o mesmo tema e pelo menos uma dessas tarefas deve envolver a tecnologia digital. O QRcode foi o instrumento tecnológico utilizado para desbloquear perguntas que encaminharam os alunos-participantes para transitar pelas cinco estações propostas.

A 1ª estação foi composta por um painel de emoções, além da apresentação da equipe-executora e dos alunos-participantes. Na 2ª estação, realizamos uma avaliação



utilizando o formulário google e questões animadas para levantamento de conhecimentos prévios. Na 3ª estação, introduzimos o tema Inclusão com auxílio de slides animados para tornar a aula lúdica e promovemos a abertura de uma roda de conversa, garantindo um espaço acolhedor para que as crianças expusessem suas perspectivas.

Descobrir possibilidades é como chamamos a 4ª estação, onde cada grupo de alunos recebeu uma atividade para ser executada. Ao concluir essas tarefas, cada equipe encontrou uma peça de quebra-cabeça com um QRcode que os encaminhou para um questionário no Kahoot. Na 5ª e última estação, refizemos a avaliação da 2ª estação para avaliar os impactos da prática na construção do aprendizado dos estudantes.

Nos resultados, para analisar a eficácia do nosso projeto, utilizamos o modelo de aprendizagem significativa de David Ausubel e as competências de Tony Wagner, professor da School of Education da Universidade de Harvard. O modelo de aprendizagem significativa se baseia na construção de conexões entre novas informações e conhecimentos prévios que já existem na mente do aluno.

Por fim, considerando o trabalho realizado, pode-se obter um resultado satisfatório na elaboração das estações e uma bagagem enriquecedora de conhecimentos pedagógicos para a nossa formação profissional. Todas as partes envolvidas no projeto, alunos-participantes e equipe-executora, foram beneficiadas com a experiência.

REFERENCIAL TEÓRICO

As Metodologias Ativas são estratégias de ensino que buscam promover a participação ativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, diferente do método tradicional, em que o professor é visto como o único que detém conhecimento e os estudantes são meros ouvintes passivos. No método ativo de ensino, os estudantes são convidados e incentivados a serem protagonistas na construção do conhecimento, seja interagindo em grupo, atuando na solução de problemas ou colaborando nos projetos. Teotonia (2020), acrescenta que:

O objetivo das Metodologias Ativas é projetar no sujeito aprendente a capacidade de se colocar como agente que desenvolva o protagonismo na conquista da própria aprendizagem, buscando encontrar soluções para um problema ou uma situação que motivem a construção de meios para apontar alternativas que possam agregar conhecimentos e trazer estratégias para se chegar a uma aprendizagem que possa modificar a si mesmo ou o seu entorno (Tetonia, 2020, p.9).

A metodologia Rotação por Estação foi o método de ensino ativo selecionado para integrar o nosso projeto. Esse modelo de aprendizagem pode ser definido como uma estratégia que busca organizar os alunos em grupos para que possam realizar atividades



diversas, independentes e interconectadas de forma não sequencial e simultânea. A autora Bacich (2016) estabelece que nos modelos de rotação

Os estudantes revezam as atividades realizadas de acordo com um horário fixo ou de acordo com a orientação do professor. As tarefas podem envolver discussões em grupo, com ou sem a presença do professor, atividades escritas, leituras e, necessariamente, uma atividade on-line (Bacich, 2016, P.682).

A Aprendizagem Significativa consagrada pelo teórico cognitivista David Ausubel consiste em uma teoria que promove a valorização dos conhecimentos prévios presentes na mente dos indivíduos, tal conceito foi intensamente utilizado na construção do nosso projeto. Ausubel afirma que a aprendizagem é estabelecida a partir da interação entre novas informações e conceitos pré-existentes no cérebro. Segundo Filatro e Cavalcanti (2018, p.23):

O educador que conhece os princípios da aprendizagem significativa entende a importância de identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre os temas que serão abordados. Isso pode ser realizado em uma sondagem escrita ou oral realizada em sala de aula ou utilizando ferramentas digitais, por exemplo, o fórum de discussão, o chat ou ainda um blog ou rede social (Filatro; Cavalcanti, 2018, p.23).

O presente trabalho dialoga com grande parte das competências do século XXI propostas por Tony Wagner, professor da Universidade de Harvard, que são fundamentais para o desenvolvimento de profissionais e estudantes inovadores. As competências essenciais expostas neste projeto foram colaboração, curiosidade e imaginação, comunicação oral e escrita, acesso a informação para análise e pensamento crítico. Sendo a colaboração a competência destaque em nossa proposta e estão presentes no livro Metodologia Inov-ativas na Educação a Distância e Corporativa das autoras Andréa Filatro e Carolina Costa Cavalcanti.

Indubitavelmente, desde os primórdios o ser humano sente a necessidade de se adequar às mudanças constantes que ocorrem na sociedade. No contexto atual, com o avanço da tecnologia, não foi diferente, inclusive no âmbito educacional. De acordo com Ferreira (2014, p.15), “Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno”.

A partir desta afirmação é pertinente refletir sobre o papel professor diante deste cenário. O profissional da educação deve estar qualificado para utilizar os recursos tecnológicos de forma eficiente em suas aulas, proporcionando um ambiente escolar inovador e repleto de criatividade.



Seguindo a discussão, é válido abordar o segundo pilar que sustenta o tema trabalhado neste projeto, a educação inclusiva. A fala de Rodrigues (2000) sintetiza excepcionalmente tudo o que será exposto no parágrafo abaixo:

A Educação Inclusiva é comumente apresentada como uma evolução da escola integrativa. Na verdade, ela não é uma evolução, mas uma ruptura, um corte, com os valores da educação tradicional. A Educação Inclusiva assume-se como respeitadora das culturas, das capacidades e das possibilidades de evolução de todos os alunos. Educação Inclusiva aposta na escola como comunidade educativa, defende um ambiente de aprendizagem diferenciado e de qualidade para todos os alunos. É uma escola que reconhece as diferenças, trabalha com elas para o desenvolvimento e dá-lhe um sentido, uma dignidade e uma funcionalidade (Rodrigues, 2000, p. 10).

Incontestavelmente, é direito de todo estudante o acesso e permanência em uma instituição regular que obrigatoriamente precisa oferecer um ensino de qualidade. Incluir é permitir que os educandos convivam com as diferenças e que juntos eles construam conhecimento. Entretanto, para incluir um educando com necessidades específicas é primordial que a escola esteja preparada com profissionais habilitados para dar suporte, acessibilidade e adaptações de currículo. A educação inclusiva nos concede a compreensão de que a diversidade existe, as pessoas são diferentes e devem ter suas particularidades respeitadas acima de tudo.

METODOLOGIA

O desenvolvimento de uma pesquisa acadêmica depende de uma fundamentação teórica sólida que guia o percurso e oferece ferramentas conceituais plausíveis. O presente artigo documenta a realização de uma pesquisa de natureza interventiva, que propõe que os pesquisadores executem uma intervenção em determinado ambiente a fim de analisar o impacto dessa intervenção.

A metodologia de pesquisa de natureza interventiva, em suma, corresponde a um estudo em que o pesquisador efetua ações modificadoras com o intuito de avaliar como essas ações influenciam o objeto de estudo. As pesquisadoras da proposta realizaram um levantamento de conhecimentos prévios antes da execução do projeto, utilizando um questionário google para coleta de dados e uma avaliação após a prática, com o propósito de analisar o impacto da vivência no aprendizado das crianças. Entrevistamos também a professora da turma para compreender o que já havia sido conversado em sala, buscando elaborar uma proposta mais completa. As executoras realizaram diversas visitas de caráter observatório e exploratório para constatar o funcionamento da rotina escolar da instituição, programando uma aplicabilidade mais eficaz para o projeto.



A metodologia utilizada na aplicação do projeto foi a Rotação por Estações, que consiste em um método híbrido de ensino no qual o educando é parte ativa no processo de ensino-aprendizagem, e o professor é mediador-orientador. Os alunos percorrem uma série de estações durante um determinado curso de uma a duas sessões. As estações são autônomas, mas interligadas, e não precisam ser necessariamente realizadas em uma ordem, o que proporciona o rodízio. Bacich (2016) diz que a metodologia Rotação por Estações acontece da seguinte maneira:

[...] os estudantes são organizados em grupos e cada um desses grupos realiza uma tarefa de acordo com os objetivos do professor para a aula em questão. O planejamento desse tipo de atividade não é sequencial e as atividades realizadas nos grupos são, de certa forma, independentes, mas funcionam de forma integrada para que, ao final da aula, todos tenham tido a oportunidade de ter acesso aos mesmos conteúdos (Bacich, 2016, p.682).

O QRcode foi a principal ferramenta tecnológica utilizada neste projeto, por meio deste recurso, os alunos-participantes desbloquearam as estações e realizaram as atividades propostas no circuito. As tarefas foram executadas em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental I, com duração de aproximadamente três horas.

1. Primeira estação - Ao desbloquearem a estação utilizando o QRcode, os alunos foram acolhidos por um painel de emoções. Ainda neste primeiro momento, realizamos a apresentação das universitárias-idealizadoras responsáveis pela execução do projeto e dos alunos que compõem a turma da escola.
2. Segunda estação - Ao desbloquearem a estação utilizando o QRcode, os alunos-participantes responderam uma avaliação de questões animadas no formulário Google para analisarmos e considerarmos os conhecimentos prévios deles acerca do tema abordado.
3. Terceira estação - Após o desbloqueio do QRcode, introduzimos o tema Inclusão, abordando concepções de diversidade, acessibilidade e respeito, com auxílio de mecanismos didáticos lúdicos e envolventes.
4. Quarta estação - Ao desbloquearem a estação utilizando o QRcode, os alunos participaram de um momento denominado "Descobrimos possibilidades". A sala composta por vinte alunos foi dividida em quatro grupos com cinco participantes, cada grupo recebeu uma atividade a ser executada.
5. Quinta estação - Ao concluírem as atividades da etapa anterior, as crianças refizeram uma avaliação contendo as mesmas perguntas da 2ª estação para verificarmos o produto da interação entre os conhecimentos prévios e as novas informações conquistadas.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto abordou temas como inclusão, acessibilidade, diversidade e respeito às diferenças, aspectos cruciais para a formação de cidadãos conscientes, compreensivos e éticos. Junto à idealização do projeto, vieram também expectativas a serem atingidas e resultados esperados. As graduandas do 5º período de Licenciatura em Pedagogia trabalharam de maneira intensa para originar o projeto e colher o fruto satisfatório que surgiu após a sua realização na escola.

Com a execução do projeto, conseguimos alcançar nossa principal meta traçada, beneficiar os alunos do 5º ano com conhecimento e diversão, colaborando para que eles se tornem indivíduos capazes de compreender e acolher as diferenças. Os nossos objetivos foram alcançados com sucesso. Os estudantes tiveram uma experiência grandiosa afetiva e cognitiva. Nós nos preparamos, realizamos estudos e efetuamos pesquisas durante o primeiro semestre letivo de 2023 para que as estações ocorressem da melhor maneira possível.

As abordagens cognitivistas, que buscam estudar os processos mentais, ofereceram contribuições importantes para a fundamentação do uso das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem. O conceito de Aprendizagem Significativa, criado por David Ausubel, teórico cognitivista, fez-se imprescindível neste projeto, uma vez que nós consideramos muito relevantes os conhecimentos prévios das crianças. Filatro e Cavalcanti (2018, p.22) descrevem o conceito de aprendizagem significativa como:

[...] Basicamente, ele defende que o aprendiz atribui significado àquilo que aprende se puder ancorar novas informações a conceitos ou proposições preexistentes (que chama de subsunçores) em sua estrutura cognitiva. Para ele, o armazenamento de novas informações no cérebro é realizado de forma organizada, seguindo uma hierarquia conceitual embasada em representações de experiências causadas por estímulos sensoriais. Assim, a estrutura cognitiva do aprendiz se reestrutura na interação entre conhecimentos prévios e novas informações. Esse ciclo ocorre mesmo quando a aprendizagem é mediada por tecnologias.

Para entender com mais clareza o funcionamento e os resultados do nosso projeto, geramos um levantamento de conhecimentos prévios dos discentes antes que as estações acontecessem e os conhecimentos construídos após a execução das dinâmicas, então realizamos mais uma avaliação para compreender o aprendizado construído pelas crianças.

As tabelas a seguir relacionam as respostas dos estudantes e as dinâmicas trabalhadas durante a oficina com as competências que o nosso referencial teórico aponta como importantes para a Educação contemporânea a fim de identificar o êxito das atividades e o potencial deste trabalho junto à turma.

Tabela 1 - Competências do século XXI abordadas nas dinâmicas

COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI	
COLABORAÇÃO	A sala do 5º ano foi dividida em grupos. Para conseguir concluir as atividades, as crianças precisaram trabalhar em grupo.
CURIOSIDADE E IMAGINAÇÃO	A curiosidade e imaginação das crianças foram estimuladas a partir do que foi exposto na apresentação das executoras.
SOLUÇÃO DE PROBLEMAS	As crianças precisaram procurar uma maneira de realizar as atividades sem a utilização de alguns dos sentidos.
COMUNICAÇÃO ORAL E ESCRITA	A comunicação oral esteve presente nos debates que ocorreram após a exposição do tema "Inclusão".
ACESSO A INFORMAÇÃO PARA ANÁLISE	Através dos QRcodes utilizados para o desbloqueio das estações, as crianças obtiveram acesso à informação para análise.
PENSAMENTO CRÍTICO	O pensamento crítico foi estimulado quando as crianças passaram a argumentar e expor seus posicionamentos sobre a inclusão, a diversidade e o respeito.
AGILIDADE E ADAPTABILIDADE	Essas competências foram fomentadas nas atividades que ocorreram na estação Descobrendo Possibilidades.

fonte: as autoras

Tabela 2 - Primeira avaliação (antes da realização do projeto)

PRIMEIRA AVALIAÇÃO DO FORMULÁRIO GOOGLE	
VOCÊ ACHA QUE TODAS AS PESSOAS APRENDEM DA MESMA FORMA?	60% da turma respondeu que não.
VOCÊ SABE O QUE É PRECONCEITO?	70% da turma soube responder.
VOCÊ SABERIA COMO AJUDAR UMA PESSOA CEGA A ATRAVESSAR	60% das crianças responderam que sim.

A RUA?	
VOCÊ SABE O QUE É ACESSIBILIDADE? UMA PESSOA QUE USA CADEIRAS DE RODAS CONSEGUIRIA TRANSITAR SEM DIFICULDADES NA SUA ESCOLA?	60% da turma não soube responder.
VOCÊ SABE COMO AS PESSOAS SURDAS SE COMUNICAM?	70% da turma não soube responder.
VOCÊ CONHECE ESSES SÍMBOLOS? (FORAM APRESENTADOS OS SÍMBOLOS DO AUTISMO, ACESSIBILIDADE, BAIXA VISÃO E LIBRAS)	90% da turma conhecia pelo menos um símbolo.

fonte: as autoras

Tabela 3 - Segunda avaliação (após a realização do projeto)

SEGUNDA AVALIAÇÃO DO FORMULÁRIO GOOGLE	
VOCÊ ACHA QUE TODAS AS PESSOAS APRENDEM DA MESMA FORMA?	100% das crianças responderam que não.
VOCÊ SABE O QUE É PRECONCEITO?	100% das crianças responderam que sim.
VOCÊ SABERIA COMO AJUDAR UMA PESSOA CEGA A ATRAVESSAR A RUA?	100% das crianças respondiam que sim.
VOCÊ SABE O QUE É ACESSIBILIDADE? UMA PESSOA QUE USA CADEIRAS DE RODAS CONSEGUIRIA TRANSITAR SEM DIFICULDADES NA SUA ESCOLA?	100% das crianças responderam que sim.
VOCÊ SABE COMO AS PESSOAS SURDAS SE COMUNICAM?	100% das crianças responderam que sim.
VOCÊ CONHECE ESSES SÍMBOLOS? (FORAM APRESENTADOS OS SÍMBOLOS DO AUTISMO, ACESSIBILIDADE, BAIXA VISÃO E LIBRAS)	80% das crianças reconheceram todos os símbolos.

fonte: as autoras

Tabela 4 - Perguntas do Kahoot

PERGUNTAS DO KAHOOT	
O QUE É INCLUSÃO?	Todas as equipes responderam corretamente.
UMA PESSOAS QUE NÃO ENXERGA É...	Todas as equipes utilizaram o termo correto.
ESTE LOCAL É ACESSÍVEL OU NÃO? (HAVIA UMA IMAGEM DE UM LOCAL COM RAMPA E OUTRO APENAS COM ESCADAS)	Todas as equipes responderam corretamente.
O QUEBRA-CABEÇA COLORIDO REPRESENTA...	Todas as equipes responderam corretamente.
UMA PESSOA QUE NÃO OUVÉ É...	Três das quatro equipes responderam corretamente.
QUAL O TEMA DO NOSSO PROJETO?	Todas as equipes responderam corretamente.
ESTE SÍMBOLO REFERE-SE A... (IMAGEM DO SÍMBOLO DE BAIXA VISÃO)	Todas as equipes responderam corretamente.
ESTE SÍMBOLO REFERE-SE A... (IMAGEM DO SÍMBOLO DE DEFICIÊNCIA MOTORA)	Todas as equipes responderam corretamente.
SOBRE O QUE FALA O VÍDEO QUE VIMOS?	Todas as equipes responderam corretamente.

fonte: as autoras

Além de perguntas interativas no Kahoot, avaliamos os estudantes por meio das competências do século XXI, apontadas por Tony Wagner, professor da School of Education, da Universidade de Harvard e listadas no livro Metodologia Inov-ativas na Educação a Distância e Corporativa das autoras Andréa Filatro e Carolina Costa Cavalcanti que alegam: "Selecionamos as competências propostas por Wagner por estarem alinhadas com nossa visão sobre as contribuições das metodologias ativas na formação de estudantes e profissionais" (2018, p19). Notamos que a oficina contemplou diversas competências necessárias para a aprendizagem criativa no século atual, com grande potencial para a produção de conhecimento dos estudantes a respeito da educação inclusiva.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto tem sua relevância por tratar sobre Inclusão, um tema tão pertinente para a sociedade, que corrobora com a formação de cidadãos conscientes, éticos e empáticos. Um outro ponto relevante no contexto atual que o projeto apresenta é a tecnologia enquanto aliada do professor na construção de propostas pedagógicas lúdicas e cativantes.

A metodologia utilizada na elaboração do projeto foi a de Rotação por Estações, que consiste em um método de ensino ativo e híbrido baseado em criar diferentes ambientes dentro da sala de aula, formando uma espécie de circuito.

As executoras do projeto trabalharam com uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental I, composta por 20 crianças. A fim de proporcionar uma experiência diversa, a equipe desenvolveu 5 estações. A 1ª estação foi pensada para nos apresentarmos e conversarmos com as crianças. Na 2ª estação, realizamos uma avaliação pré-projeto utilizando recursos didáticos tecnológicos para levantamento de conhecimentos prévios sobre Inclusão.

Na 3ª estação, introduzimos o tema Inclusão com auxílio de slides animados para tornar a aula lúdica. Na 4ª estação, Descobrimos Possibilidades, cada grupo de alunos recebeu uma atividade para ser executada. Ao concluir essas tarefas, cada equipe encontrou uma peça de quebra-cabeça com um QRcode que os encaminhou para um questionário no Kahoot. Na 5ª e última estação, refizemos a avaliação da 2ª estação a fim de acompanhar o que as crianças absorveram da aula.

Para averiguar os resultados da nossa proposta, utilizamos o modelo de Aprendizagem Significativa de David Ausubel e as competências do professor Tony Wagner da Harvard School of Education.

Em conclusão, esse projeto nos mostra que a tecnologia é uma aliada da educação e que é possível promover uma proposta envolvente, que cativa os estudantes e os torna protagonistas utilizando recursos acessíveis, além de abrir espaço para discussões sobre o uso de ferramentas tecnológicas simples, mas inovadoras em escolas públicas carentes e o papel do professor diante de um cenário social que é totalmente voltado para tecnologia.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian. **Ensino Híbrido**: Proposta de formação de professores para uso integrado das tecnologias digitais nas ações de ensino e aprendizagem. *In*: Anais do Workshop de Informática na escola, 2016.

FERREIRA, Maria. **Novas tecnologias na sala de aula**. Monografia do Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares.



Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, Departamento da PROEAD, Sousa, PB, 2014.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1ª Edição. São Paulo, Saraiva Educação, 2018.

RODRIGUES, David. **O paradigma da educação inclusiva**: reflexões sobre uma agenda possível. Revista Inclusão, 1, 7-13, 2000.

TEOTONIA; Moura. **Metodologias ativas na aprendizagem**: um desafio para o professor do século XXI. Formação Docente e Trabalho Pedagógico: Diálogos Fecundos. Org. Andréa Koachhann. Editora Scotti, Goiânia, 2020. p. 193- 209.