



**IX ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA – NORDESTE**  
**"EDUCAÇÕES E BIOLOGIAS: pluralidade de abordagens e interseção dos espaços educativos"**  
Universidade Federal do Delta do Parnaíba – UFDPPar  
19, 20, 21 e 22 de Março de 2025

## **O USO DE JOGOS DE TABULEIRO PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE MICOLOGIA, FICOLOGIA E PROTOZOÁRIOS NA EJA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**Suzane de Sousa Santos<sup>1</sup>; Ana Geiciele Pereira de Carvalho<sup>2</sup>; Bruna Brito Santos<sup>3</sup>; Rosana Aquino de Souza<sup>4</sup>; Maria Rejane Lima Brandim<sup>5</sup>**

1 Universidade Federal do Delta de Parnaíba – UFDPPar; suzanesantoss14@gmail.com; 2 UFDPPar; anageiciele@gmail.com; 3 Universidade Federal do Ceará (UFC); brunaspbh@hotmail.com; 4 Universidade Federal do Delta de Parnaíba – UFDPPar; rosanaaquino@yahoo.com.br; 5 Universidade Federal do Delta de Parnaíba – UFDPPar; rejanebrandim@ufdpar.edu.br

### **RESUMO**

Trata-se do relato de uma experiência vivenciada pelas duas primeiras autoras, enquanto licenciandas do Curso de Ciências Biológicas/UFDPPar, com estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) sobre o uso de Jogos de Tabuleiros durante o desenvolvimento de atividades da disciplina de Estágio Supervisionado I. A metodologia da pesquisa é qualitativa, e o lócus da pesquisa foi uma escola pública no estado do Piauí. As licenciandas relatam que a dinâmica transformou a sala de aula em um espaço de aprendizagem ativo, incentivando colaboração, reflexão crítica e resolução de problemas. Foi possível observar, por meio dos relatos, o envolvimento dos estudantes, além de melhora no aprendizado. Além disso, a metodologia do jogo é adaptável a outras disciplinas, oferecendo uma abordagem divertida e eficaz para o ensino de qualquer tema. Os resultados desta pesquisa reforçam a importância de metodologias ativas para promover o engajamento e aprendizagem dos alunos.

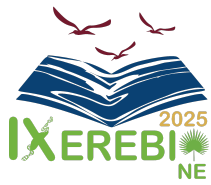
**Palavras-chave:** jogos pedagógicos, ensino de ciências; metodologias ativas.

**Eixo temático:** Formação de professores em Ciências e Biologia

## **THE USE OF EDUCATIONAL BOARD GAMES IN TEACHING MYCOLOGY, PHYCOLOGY AND PROTOZOANS IN EJA: AN EXPERIENCE REPORT**

### **ABSTRACT**

This is a report of an experience with students of Youth and Adult Education (EJA) by the two first authors of this paper as undergraduates in a full biology teaching course, during the development of the activities of Supervised Internship I. The methodology was qualitative. and the research site was a public school in the state of Piauí, Brazil. The undergraduates report that the activity transformed the classroom into an active learning space, encouraging collaboration, critical reflection and problem solving. It was possible to observe, through the reports, the enthusiasm and involvement of the students, in addition to an improvement in learning. Furthermore, the game methodology is adaptable to other disciplines, offering a fun and



effective approach to the teaching of any theme. Our results stress the importance of active learning methodologies to promote students engagement and learning.

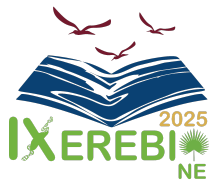
**Keywords:** educational games, science teaching; active methodologies.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, tanto nas redes de ensino públicas quanto nas privadas têm-se observado que muitos alunos tendem a se desinteressar pelo conteúdo programático em sala de aula, isso ocorre, em grande parte, devido à utilização de metodologias tradicionais de ensino e aprendizagem, que são predominantemente passivas (Fragelli, 2007; Fardo 2013). As abordagens tradicionais de ensino frequentemente se concentram na transmissão unidirecional de conteúdo, onde o papel do professor é limitado à reprodução de informações, enquanto os alunos adotam uma postura passiva e desprovida de reflexão crítica (Fragelli, 2017).

Nos últimos anos, o uso de abordagens lúdicas no ensino de Ciências e Biologia tem se tornado cada vez mais frequente em diferentes níveis educacionais, essas metodologias são reconhecidas por sua eficácia em engajar os estudantes e facilitar o aprendizado de conteúdos complexos (Campos, 2003; Pedrosa, 2009; Rocha, 2018; Maia, 2023). Esse movimento em direção a metodologias mais ativas e engajantes reflete a necessidade de transformar o processo de ensino-aprendizagem em algo mais participativo e significativo para os alunos (Pereira e Silva, 2018; Rocha, 2020; Silva, 2024). As abordagens lúdicas, como jogos educativos, atividades práticas e recursos interativos, têm mostrado grande potencial para superar os limites das metodologias tradicionais (Parreira, 2023).

A experiência deste relato aconteceu durante o desenvolvimento da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I (ECS I), no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, uma disciplina obrigatória que procura conectar os aspectos teóricos e práticos da formação docente, com alunos do 6º ano da turma da Educação de Jovens e Adultos (EJA). De acordo com Porto *et al.*, (2015), a EJA é uma oportunidade destinada a jovens e adultos que, por diversos motivos, não conseguiram concluir o Ensino Fundamental ou Médio. Nesse nível de ensino, muitos alunos trazem consigo uma



**IX ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA – NORDESTE**  
**"EDUCAÇÕES E BIOLOGIAS: pluralidade de abordagens e interseção dos espaços educativos"**  
Universidade Federal do Delta do Parnaíba – UFDPar  
19, 20, 21 e 22 de Março de 2025

variedade de experiências de vida que exigem uma abordagem didática mais flexível e envolvente (Espíndola, 2006). Arroyo (2017) ressalta que a EJA atende a um público bastante diversificado e heterogêneo, logo, por essa razão, torna-se essencial a adoção de estratégias e metodologias de ensino variadas, que contribuam tanto para o aprendizado dos alunos quanto para sua permanência em sala de aula.

Esta pesquisa em relato pretende contribuir para a discussão acerca da importância da adoção de metodologias lúdicas na Educação de Jovens e Adultos. Em consonância com Morán *et al.*, (2015) e Silva e Almeida (2023), a utilização de jogos educativos e atividades práticas surge como uma estratégia eficiente para adaptar o ensino de ciências às necessidades específicas desses estudantes. Essas abordagens, além de tornar a aprendizagem mais participativa, têm o potencial de estimular o interesse dos alunos, promovendo um ambiente educacional mais dinâmico e inclusivo, como também destacam Bezzera (2024) e Alencar (2024), que enfatizam a relevância de metodologias interativas para fortalecer o engajamento dos alunos. Diante disso, a adoção de metodologias lúdicas, como jogos educativos e atividades práticas, pode ser uma estratégia eficiente para adaptar o ensino de ciências às necessidades específicas desses estudantes, proporcionando uma aprendizagem mais participativa e estimulante (Morán *et al.*, 2015; Silva e Almeida, 2023).

Este trabalho é relevante, pois busca refletir sobre como a integração de práticas inovadoras no ECS I não só melhora a compreensão de conteúdos de ciências e de biologia, mas também desenvolve a autonomia, o trabalho em grupo e a reflexão crítica dos alunos, conforme destacado por Souza *et al.*, (2013). Essa abordagem inovadora tem o potencial de transformar a maneira como os estudantes da EJA se relacionam com o conteúdo de Ciências, tornando-o mais relevante e acessível para o seu contexto educacional, como argumentam Vitório *et al.*, (2021).

Diante dessa realidade, surge a necessidade de desenvolver novas práticas de ensino com o objetivo de desmistificar a ideia de que as Ciências são difíceis. Essas práticas buscam romper com o ensino tradicional, muitas vezes percebidas pelos educandos como monótono e repetitivo, ao incorporar abordagens inovadoras, como métodos experimentais, ferramentas tecnológicas e jogos educativos (Paiva *et al.*, 2017). De

acordo com Sousa (2011), Gemignani (2012), é evidente que o uso de práticas pedagógicas diferenciadas promove uma aprendizagem significativa, além de auxiliar os professores na condução de aulas mais dinâmicas, capazes de captar a atenção dos alunos e contribuir para sua formação acadêmica e profissional.

O objetivo desta pesquisa é relatar a experiência das duas primeiras autoras, enquanto licenciandas em biologia e alunas da disciplina de Estágio Supervisionado I, durante o desenvolvimento de um jogo com alunos do EJA.

### **METODOLOGIA DA PESQUISA**

Esta pesquisa é de abordagem qualitativa do tipo relato de experiência. Conforme Creswell (2007), uma pesquisa qualitativa busca explorar características em seu ambiente natural, envolvendo os participantes na coleta de dados. Nesse sentido, Taquele *et al.*, (2021) ressaltam que esse método permite a emergência de categorias de análise e necessidades teóricas, promovendo interpretações mais complexas e introspectivas, com reconhecimento das perspectivas do pesquisador. Quanto ao relato de experiência, Antunes *et al.*, (2024) destaca que esta modalidade de pesquisa visa compartilhar vivências e reflexões sobre um processo específico, contribuindo para a construção do conhecimento coletivo e fornecendo dados práticos aplicáveis a contextos semelhantes, sendo de grande relevância para a comunidade acadêmica.

Esta pesquisa foi realizada em uma escola municipal localizada no município de Parnaíba, Piauí, e teve como sujeito de pesquisa uma turma de 6º ano do fundamental da EJA, composta por aproximadamente 12 estudantes com idades entre 16 e 19 anos, com foco no uso de metodologias ativas para o ensino de ciências e de biologia.

### **ELABORAÇÃO E USO DO JOGO EXPEDIÇÃO BIOLÓGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA**

Oliveiri e Zampin (2024), pontuam que os jogos educativos têm sido amplamente reconhecidos como ferramentas eficazes no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando um ambiente dinâmico e estimulante que favorece a construção do conhecimento. Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade que transcende o

entretenimento, funcionando como um elemento cultural e pedagógico que engaja os participantes e estimula a criatividade. O desenvolvimento do jogo apresentado neste artigo integrou conceitos científicos a uma abordagem interativa, tornando os conteúdos sobre protozoários, algas e fungos mais acessíveis e significativos para os estudantes. As etapas a seguir detalham como essa proposta foi planejada, criada e implementada, considerando princípios teóricos e práticos que sustentam a eficácia dos jogos no ensino de ciências.

### **Planejamento e Criação do Jogo Expedição Biológica**

O planejamento do jogo foi dividido em três etapas principais:

1. Pesquisa e Levantamento Teórico: Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre os temas propostos para o Jogo, os protozoários, as algas e os fungos, incluindo seus conceitos, classificações e exemplos comuns. Essa pesquisa fundamentou os conteúdos que seriam abordados no jogo. Carvalho e Gil Perez (2011) defendem a importância de conhecer a matéria a ser ensinada como uma das atribuições dos professores de ciências, isso porque é um dos pressupostos necessários para que o professor conheça e questione o pensamento docente espontâneo e possa proporcionar aos alunos o rompimento de visões simplistas sobre a ciência.
2. Design do Jogo: Em seguida, foi desenvolvido o conceito do jogo de tabuleiro, incluindo as regras, o layout do tabuleiro e os elementos visuais. O jogo foi projetado para envolver os estudantes em situações-problema relacionadas aos temas estudados. Foram incluídas perguntas e desafios que incentivam a interação entre os participantes e a revisão dos conteúdos. De acordo com Santos (2023), essas abordagens enfatizam a aprendizagem ativa, na qual o aluno é desafiado a resolver problemas e a aplicar o conhecimento de forma prática e reflexiva. Em consonância, Sousa *et al.*, (2024) pontuam que o professor desempenha um papel crucial, sendo responsável por engajar os estudantes em situações que estimulem a reflexão e a resolução de problemas.
3. Produção do Protótipo: Com o design finalizado, o jogo foi produzido utilizando materiais acessíveis, como cartolina, papel colorido, e marcadores permanentes.

### **Desenvolvimento e montagem do Jogo Expedição Biológica**

Para o desenvolvimento do jogo de tabuleiro, foi escolhida a plataforma digital *Canva* como ferramenta principal. Essa plataforma foi escolhida devido a sua grande acessibilidade e simplicidade de utilização, o que permitiu a criação de diversos elementos gráficos, incluindo os tabuleiros do jogo. A interface amigável e os recursos de design foram fatores essenciais na escolha, pois facilitaram a produção de componentes visuais. As etapas principais foram:

#### **a. Layout do tabuleiro**

O layout do tabuleiro foi projetado com atenção ao número de casas e à distribuição dos desafios. Para tornar o jogo mais envolvente, escolhemos um tema visual focado em protozoários, algas e fungos. O nosso jogo, intitulado “*Expedição Biológica*”, transforma a sala de aula em um tabuleiro, utilizando números de 1 a 6 para representar as casas e adaptando o ambiente de aprendizagem de maneira divertida e interativa.

#### **b. Confeção dos cards, painel temático e dado**

Os cards do jogo foram criados no *Canva* com o tamanho de 5 x 7 cm e 6,5 x 9 cm, e continham perguntas e respostas sobre protozoários, algas e fungos. Cada cartão foi projetado com diferentes tipos de questões para tornar o jogo mais dinâmico e exigente. Havia perguntas abertas, perguntas de múltipla escolha e pegadinhas, que correspondiam a cartas de ação tanto positivas quanto negativas (Fig. 1). Após finalizar os modelos dos cards, estes foram impressos em formato A4, recortados e colados frente e verso.

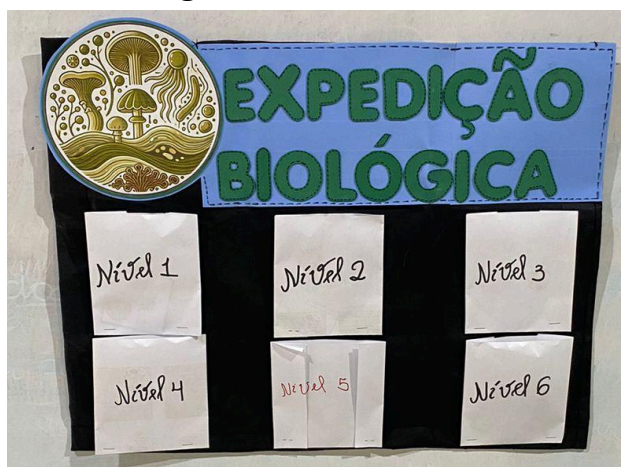
Figura 1: Design dos cards



Fonte: Autores do modelo.

Para a confecção do painel do jogo *Expedição Biológica*, foi utilizado EVA como material base, garantindo uma estrutura resistente e durável para resistir ao uso contínuo durante as partidas. O EVA foi escolhido por sua flexibilidade e resistência, além de ser fácil de manusear e se adaptar conforme as necessidades do jogo. O painel foi montado com envelopes numerados de 1 a 6, representando diferentes níveis de perguntas (Fig.2). Para fixar os envelopes no painel, foi utilizada fita dupla face e cola, garantindo que permanecerão firmemente no lugar durante o jogo. O design do painel foi complementado com o logotipo do jogo, criando uma identidade visual marcante e conectada ao conteúdo biológico abordado, como protozoários, algas e fungos.

Figura 2: Painel temático



Fonte: Autores do modelo.

O dado, um elemento essencial para a dinâmica do jogo, foi confeccionado artesanalmente com papelão para fornecer uma estrutura sólida e durável. Para a montagem, foram cortadas seis peças de papelão em formato quadrado, unidas cuidadosamente com fita adesiva resistente, garantindo estabilidade e durabilidade durante o uso. As faces do dado foram revestidas com papel branco A4, no qual foram colados logos do jogo em números de 1 a 6 (Fig.3).

**Figura 3:** Dado utilizado no Jogo “Expedição Biológica”



Fonte: Autores do modelo.

### **Regras e objetivos do jogo Expedição Biológica**

Para utilizar o jogo, o ambiente central da sala será transformado em um grande tabuleiro, utilizando o entorno com os números de 1 a 6. Cada dupla escolherá uma chave de jogador para representá-lo, e um sorteio definirá qual grupo iniciará a partida. O grupo sorteado lançará o dado, e o número que cair indicará o nível da pergunta a ser respondida. O grupo terá 2 minutos para responder a cada pergunta. Se a resposta estiver correta, prosseguirá para o número de casas correspondente ao valor do dado. Caso a resposta esteja incorreta, o grupo permanecerá na mesma casa, e o professor explicará brevemente a resposta correta. Em seguida, será a vez do próximo grupo, que jogará o dado novamente. Se o cartão contiver uma pegadinha, o grupo deverá seguir as instruções indicadas. O vencedor será o grupo que alcançar a última casa do tabuleiro. O

objetivo do jogo é promover o aprendizado de forma divertida e interativa, estimulando a colaboração e o trabalho em igualdade.

### Aplicação do jogo Expedição Biológica em sala de aula

Ao longo do período de estágio, observou-se que a turma apresentava dificuldades de compreensão, em relação aos assuntos de microbiologia e, também, de concentração durante as aulas. No entanto, os alunos demonstraram grande entusiasmo e envolvimento durante o jogo, refletindo o impacto positivo da dinâmica proposta. De acordo com Busarello (2016) e Araújo *et al.*, (2024), os jogos estimulam o engajamento ao oferecer desafios que despertam a curiosidade e a resolução de problemas de maneira prática, aumentando a motivação dos estudantes. Além disso, Santos *et al.*, (2024), Duque e Oliveira (2024) e Alencar *et al.*, (2024) destacam que a interatividade e a competição saudável nos jogos incentivam a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. A transformação da sala de aula em um tabuleiro físico, que permitia o movimento dos alunos, tornou a atividade mais atrativa e interativa (Figura 3).

**Figura 3:** Aluna no tabuleiro durante o jogo Expedição Biológica.



Fonte: Autores do modelo.

Ao transformar a aprendizagem em uma atividade divertida e competitiva, o jogo Expedição Biológica estimulou a curiosidade dos alunos e os incentivou a estudar mais



**IX ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA – NORDESTE**  
**"EDUCAÇÕES E BIOLOGIAS: pluralidade de abordagens e interseção dos espaços educativos"**  
Universidade Federal do Delta do Parnaíba – UFDPAr  
19, 20, 21 e 22 de Março de 2025

sobre o tema para se preparar para as questões. Isso resultou em um aumento no engajamento dos alunos com o conteúdo e contribuiu para a retenção do conhecimento, conforme observado no decorrer do jogo através do modo com que os alunos debatiam entre si as respostas para cada pergunta. Essa dinâmica está em consonância com o apontado por Matusse *et al.*, (2024), que destaca como o uso de metodologias ativas pode fomentar um ambiente colaborativo e engajador, proporcionando uma interação entre os participantes e o aprofundamento do conhecimento.

Além disso, a atividade colaborativa ajudou a desenvolver habilidades de trabalho em dupla e resolução de problemas, essenciais para o desenvolvimento dos alunos, conforme exposto por Ferrarini *et al.*, (2019). Ademais, o jogo de tabuleiro tornou o ambiente descontraído e confortável para os alunos se expressarem ao fazer ou responder perguntas, possibilitando avaliar a compreensão dos conceitos apresentados.

## **CONCLUSÃO**

O jogo “*Expedição Biológica*” mostrou-se eficaz para o ensino de biologia, mas sua estrutura é flexível o suficiente para ser adaptada a qualquer disciplina ou tema. A proposta de perguntas e respostas, combinada com a dinâmica de movimento pelo tabuleiro, pode ser utilizada em matérias como matemática, história, geografia, língua portuguesa, entre outras. Essa abordagem oferece uma maneira divertida e interativa de revisar ou introduzir novos conteúdos. Além disso, o formato do jogo incentiva a colaboração e o trabalho em equipe, habilidades que são valiosas em qualquer área do conhecimento. Dessa forma, o jogo Expedição Biológica pode ser facilmente ajustado para atender aos objetivos pedagógicos de diferentes disciplinas, tornando o aprendizado mais envolvente e estimulante para os alunos.

## **REFERÊNCIAS**

ALENCAR, W. O. et al. **LÚDICO NA EDUCAÇÃO: O PAPEL DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM**. São José dos Pinhais: Seven Editora, 2024.

ARROYO, Miguel. **Passageiros da noite: do trabalho para a EJA itinerários pelo direito a uma vida justa**. Petrópolis: Vozes, 2017.



**IX ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA – NORDESTE**  
**"EDUCAÇÕES E BIOLOGIAS: pluralidade de abordagens e interseção dos espaços educativos"**  
Universidade Federal do Delta do Parnaíba – UFDPAr  
19, 20, 21 e 22 de Março de 2025

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CAMPOS, L. M. L. et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

CARVALHO, A. M. P.; GIL-PEREZ, D. **Formação de professores de ciências: tendências e inovações**. São Paulo: Cortez, 2011.

ROCHA, D. F.; RODRIGUES, M. S. Jogo didático como facilitador para o ensino de biologia no ensino médio. **Cippus**, v. 6, n. 2, p. 01-08, 2018.

SILVA, C. R. et al. TRANSFORMANDO O APRENDIZADO: EXPLORANDO OS BENEFÍCIOS DA SALA DE AULA INVERTIDA COMO METODOLOGIA ATIVA. **Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais**, p. e00126-e00126, 2024.

SILVA, P. L.; DE ALMEIDA, V. R. O uso de jogos didáticos-pedagógicos no ensino de ciências como método de ensino e aprendizagem na EMEF Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso em Itaituba-PA. **Revista de Iniciação à Docência**, v. 8, n. 1, p. e11643-18, 2023.

ARAÚJO FERREIRA, A. et al. Explorando o uso da gamificação e dos recursos educacionais abertos: uma abordagem inovadora na educação. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 16, n. 8, p. 5021-5021, 2024.

DUQUE, R. C. S.; DE OLIVEIRA, E. A. R. **Jogos digitais educação inovadora: aprendizagem significativa associada às tecnologias**. São Paulo: EBPCA - Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz, 2024.

ESPÍNDOLA, K.; MOREIRA, M. A. Relato de uma experiência didática: ensinar física com os projetos didáticos na EJA, estudo de um caso. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 1, n. 1, p. 55-66, 2006.

FARDO, Luis Marcelo. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias em Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p.1-9, 2013.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017.

FERRARINI, R. et al. Metodologias ativas e tecnologias digitais: aproximações e distinções. **Revista Educação em Questão**, v. 57, n. 52, 2019.

GEMIGNANI, Elizabeth Yu Me Yut. Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão. **Fronteiras da Educação**, v. 1, n. 2, 2013.



**IX ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA – NORDESTE**  
**"EDUCAÇÕES E BIOLOGIAS: pluralidade de abordagens e interseção dos espaços educativos"**  
Universidade Federal do Delta do Parnaíba – UFDPAr  
19, 20, 21 e 22 de Março de 2025

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MATUSSE, A. P. X. et al. Metodologias aplicadas nos cursos de Artes Cênicas, Ensino de Português e Jornalismo: Experiências com recurso às tecnologias. **E-Acadêmica**, v. 5, n. 3, p. e0653561-e0653561, 2024.

MORÁN, J. et al. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

OLIVIERI, C. E.; ZAMPIN, I. C. A importância das aplicações das metodologias ativas em sala de aula. **Revista Educação em Foco**, v. 6, p. 1-19, 2024.

PARREIRA, D. C. et al. A metodologia ativa, a aprendizagem significativa e sala de aula invertida. **Revista Ilustração**, v. 4, n. 2, p. 9-14, 2023.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **Congresso Nacional de Educação**. 2009. p. 3182-3190.

PORTO, K. S. et al. A educação profissional: um estudo sobre o PROEJA e as políticas públicas de formação continuada de professores. **Revista Contexto & Educação**, v. 30, n. 95, p. 18-35, 2015.

PAIVA, M. R. F. et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE-Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

ROCHA, R. S. et al. O uso da gallery walk como metodologia ativa em sala de aula: uma análise sistemática no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 1, p. 162-170, 2020.

SANTOS, Fábio Francisco Costa. **OS DESAFIOS DAS METODOLOGIAS ATIVAS PARA O ENSINO NA ÁREA DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: ESTUDO DO CASO “APPLE DEVELOPER ACADEMY”**. 2023. 74 f. Trabalho de conclusão de curso (Tese) - Doutorado em Educação em Ciências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRS, Porto Alegre, 2023.

SOUZA, Catichilene Gomes. O olhar do estagiário acerca da atual realidade educacional. **Eventos Pedagógicos**, v. 2, n. 2, p. 277–290-277–290, 2011.

SOUZA NETO, S.; BENITES, L. OS DESAFIOS DA PRÁTICA NA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE. **Cadernos de Educação**, n. 46, 2013.

TAQUETTE, S. R. et al. **Pesquisa qualitativa para todos**. Editora Vozes, 2021.

VITÓRIO, V. S. et al. A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS EM UMA ESCOLA DO CAMPO. **Revista Educação e Linguagens**, v. 10, n. 20, p. 137-162, 2021.