



APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR COM OS JOGOS DIGITAIS E TABULEIROS: APRENDIZAGEM COM LÓGICA E DIVERSÃO

DOI: 10.5281/zenodo.15239528

Antônio Soares de Oliveira Filho

Doutorando em Ciências da Educação pela Ecumênica Universidade Mundial. Professor da rede estadual de ensino do Rio Grande do Norte. E-mail: Antoniosofilho2009@gmail.com

Gilberto Cipriano do Nascimento

Mestrando em Ciências da Educação pela Ecumênica Universidade Mundial. Professor da rede estadual de ensino do Rio Grande do Norte. E-mail: ciprianogilberto40@gmail.com

Stenio de Brito Fernandes

Doutorando em Ciências da Educação pela Ecumênica Universidade Mundial. Professor da rede estadual de ensino do Rio Grande do Norte.
E-mail: steniondre@hotmail.com

RESUMO: Objetiva-se, com esse artigo em pauta, desenvolver uma reflexão, análise sobre as aplicações e contribuições do uso dos jogos digitais e de tabuleiros como recurso didático pedagógico aos educadores da educação básica, numa perspectiva interdisciplinar, e também como esse recurso pode ou não influenciar no processo de ensino aprendizagem do discente na educação básica. Os jogos não são um mero passatempo lúdico, mas ferramentas prazerosas dentro do processo de ensino e aprendizagem e observa-se esta realidade ao longo da humanidade. Acredita-se que com esses recursos dinâmicos venha contribuir de forma dinâmica a aprendizagem dos alunos da educação básica. Então, desta forma, o artigo pauta-se neste caminho de recurso para melhorar o desempenho dos alunos e instigá-los para um raciocínio lógico. Os dados apontam que estes recursos quando bem aplicados, os resultados são bem satisfatórios na sua aplicabilidade. Espera-se contribuir com a prática docente e também motivar os alunos pelo gosto em querer aprender matemática e demais outras áreas do conhecimento humano. Também apontamos que este artigo em tela aponta as potencialidades do mesmo com outras áreas de conhecimento da educação básica, estabelecendo desta forma, uma interdisciplinaridade dentro da sua aplicação.

Palavras – Chaves: Jogos digitais, tabuleiros, potencialidades, aprendizagem e Matemática.

1 INTRODUÇÃO

O uso de tecnologia no processo de ensino-aprendizagem já não é novidade para



muitos educadores. Evidencia-se de forma notória que os dias atuais são marcados por uma explosão exponencial dos recursos tecnológicos jamais vistos no curso da história humana. Acreditamos que ninguém tem dúvida quanto essa questão! Vive-se com esse crescimento dos usos destes recursos digitais em vários ambientes da vida humana, como por exemplo: no ambiente escolar é uma realidade evidente e grande sua utilização, nos ambientes de várias indústrias, comércios e áreas afins, constitui-se num caminho sem volta, isso é fato.

A escola constitui-se num ambiente que exerce de fato, uma função predominante na formação de indivíduos para o mesmo desenvolva-se em várias dimensões da vida humana, e em particular com a utilização de recursos tecnológicos, com isso desenvolvendo sua cidadania e compreendendo seu papel no contexto social com criticidade no ambiente em que vive. Percebe-se que o entendimento e o uso dos recursos tecnológicos estão inseridos neste contexto.

E o uso dos tabuleiros para jogos, também se configura como um recurso tão antigo quanto os recursos digitais para aplicação dos jogos no que tange um simples brincar, como também utilizados para instigar o processo de aprendizagem de áreas de conhecimentos diversos.

Percebe-se um crescimento real, em vários ambientes de forma explícita. Mas, antes de adentrarmos na questão dos jogos digital e de tabuleiro, propriamente dito como potencialidades de aprendizagem para a Matemática, ou seja, como uma forma de metodologia que auxiliar aprendizagem da matemática de forma dinâmica e estimula a estratégias e tomadas de decisões.

Observe o que diz os Pcns:

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 problemas que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as instituições sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. Na situação de jogo, muitas vezes, o critério de certo ou errado é decidido pelo grupo. Assim, a prática do debate permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento. Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes – enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório – necessárias para aprendizagem da Matemática. (BRASIL, 2001, p. 46, 47).



O exposto leva-nos a compreendermos que aplicabilidade dos jogos sem dúvida, constitui-se um excelente recurso didático para o desenvolvimento de aprendizagem no ensino da Matemática, tendo em vista o seu dinamismo que o mesmo proporciona na sua execução.

Mas a gamificação, ou os games, para auxiliar no desenvolvimento de algumas habilidades dos alunos ainda é tabu para alguns educadores.

Fato é que a ferramenta pode ser muito didática para ensinar estudantes a lidar com problemas do cotidiano.

Reflexões sobre o que venha a ser um jogo.

Um jogo é um sistema no qual os jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e retorno, com resultado quantificável e frequentemente levando a uma resposta emocional” (Raph Koster, “A Theory of Fun”).

2 – OBJETIVOS

Proporcionar aos docentes mais uma ferramenta didático pedagógica na sua prática diária;

Possibilitar uma aprendizagem dinâmica dentro do processo de ensino e aprendizagem escolar;

Instigar o raciocínio lógico dos discentes, no que tange as diversas áreas de conhecimento, não apenas de matemática;

Efetivar uma aprendizagem de forma lógica e com diversão, ou seja, aprender brincando e de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem na educação básica.

3 - METODOLOGIA

A metodologia que foi utilizada neste artigo, desenvolveu-se através de uma



pesquisa do tipo bibliográfica, (OLIVEIRA,1997): aponta que questões de forma explicativas por meios de textos que foram publicados na forma de livros, periódicos, publicações avulsas, e que envolve o tema em foco, evidenciando a análise comparativa com vários pontos de vistas acerca da problemática, sempre com embasamento científico.

Utilizou-se também a plataforma do google forms, instigando os docentes a participar da pesquisa em si, estabeleceu-se setes perguntas analisadas entre 30 docentes sobre os jogos digitais de tabuleiros.

A pesquisas foi realizada no período de 2024 e 2025 em formações de professores na rede estadual de ensino do rio grande do Norte. Utilizou-se alguns jogos digitais e de tabuleiros aplicando assim o uso desta ferramenta pedagógica com os professores, percebeu-se um grande entusiasmo por parte dos docentes na aplicação dos jogos, imagine isso com os discentes. Também percebe-se excelentes resultados com os discentes, agora tudo tem que ser bem planejado para efetivação do projeto em sala de aula, os materiais tem que está todos bem preparados para o êxito da aplicação dos jogos digitais e tabuleiros dentro do processo de ensino e aprendizagem.

4 - REFERENCIAL TEORICO

Propõe-se, neste trabalho, explorar sobre a utilização didático pedagógica dos jogos digitais e tabuleiros na educação básica de forma interdisciplinar.

Inicialmente, faz-se necessários desenvolvermos uma abordagem breve sobre alguns aspectos da história dos jogos no curso histórico.

Breve marcos históricos sobre os jogos digitais e tabuleiros.

A história dos jogos educativos remonta às civilizações antigas, onde a aprendizagem e o lúdico eram atividades interligadas. No Egito, Mesopotâmia, Grécia e outros locais, os jogos eram usados para transmitir conhecimento e desenvolver habilidades. Filósofos como Platão e Aristóteles já reconheciam a importância do jogo na educação, utilizando atividades lúdicas em seus ensinamentos. No Egito antigo, jogos de tabuleiro como Senet e Mehen, além de entreter, tinham propósitos educativos e



simbólicos. Esses jogos exigiam pensamento estratégico e habilidades de resolução de problemas. Até então, os jogos eram usados para educar, mas não eram criados com esse objetivo principal. Com o Renascimento Cultural, nos séculos XIV-XVI, podemos concluir que:

O Renascimento influenciou mudanças na arte, nos costumes e no ensino. A partir desse período, pensadores como Comenius (1592 – 1670) propunha, com sua Didática Magna, uma mudança na forma de ensinar. Ele defendia um modelo de aprendizagem como consequência de um processo dinâmico, de experiências, do concreto ao abstrato (Carvalho, 2018, p.19).

Inicialmente é importante lembrar que jogos digitais são diferentes de jogos analógicos. Sendo mais específico, o profissional graduado em game design é capaz de desenvolver as duas modalidades de jogos, mas elas não são necessariamente iguais.

Os jogos digitais são aqueles que necessitam de um suporte eletrônico para funcionar, seja um console, um smartphone, um tablet etc. Já os jogos analógicos dependem unicamente da interação entre os jogadores. São os famosos jogos de carta e tabuleiro.

Jogos analógicos são mais antigos e enraizados na cultura nacional. O Brasil já produziu centenas de jogos nesse formato. Certamente, você já teve contato com um videogame ou, pelo menos, já ouviu falar sobre ele. Muitas pessoas tiveram a chance de jogar no clássico Atari, (talvez os nativos digitais⁴ não conheçam o Atari) ou se entreter com o icônico *Super Mario Bros* no Super Nintendo. Ao longo dos anos, os videogames passaram por diversas evoluções e transformações, tornando-se hoje uma parte essencial da indústria do entretenimento, movimentando um mercado que envolve inúmeros profissionais e altos investimentos financeiros.

A Expansão dos Jogos Mobile

A disseminação de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, ampliou ainda mais o alcance dos jogos digitais, tornando-os parte do cotidiano da sociedade. Esse crescimento foi tão significativo que, já em 2007, o faturamento da indústria de jogos digitais superou o da indústria cinematográfica (GROWTH..., 2008). Em 2017, esse valor ultrapassou a marca de 100 bilhões de dólares (TRENDS..., 2017; 2017 GLOBAL
ISSN: 3085-5578 189-205p



GAMES..., 2017).

No século XX, com os constantes avanços tecnológicos, estimulados principalmente pela guerra fria, os jogos educativos sofreram uma revolução. Os primeiros computadores e sistemas de videogame introduziram softwares e jogos educacionais que visavam ensinar às crianças vários tipos de assuntos enquanto jogavam. A era digital do século XXI ampliou mais ainda as possibilidades dos jogos educativos.

A evolução tecnológica das últimas décadas, marcada pela internet e dispositivos como smartphones e tablets, revolucionou o acesso à informação e está gradativamente convertendo as salas de aula tradicionais em ambientes de aprendizagem interativos e dinâmicos. A utilização dessas tecnologias é essencial para expandir o leque de possibilidades pedagógicas, uma visão que encontra eco nas palavras de Carvalho:

“A tecnologia é uma poderosa aliada para melhorar a educação, pois os desafios para a aprendizagem ainda são enormes, e é preciso atrair mais os alunos, para que se sintam motivados em aprender e se dedicar aos estudos. Quanto mais com seguimos avançar, melhor será para a educação” (Carvalho, 2018, p.35).

No Brasil, o segmento de jogos mobile é, sem dúvida, o que mais gera receita no mercado de games. Segundo um estudo da Fundação Getúlio Vargas, até abril de 2019, o país já contava com aproximadamente 230 milhões de celulares ativos. Hoje, é raro encontrar alguém que não tenha pelo menos um jogo instalado no smartphone, seja para se distrair durante deslocamentos ou enquanto aguarda em filas.

Diante desse cenário, o mercado brasileiro de jogos digitais se mostra altamente promissor. Tanto que algumas escolas privadas do ensino fundamental já começaram a investir em aplicativos educacionais, utilizando tanto jogos mobile quanto tecnologias de realidade virtual para aprimorar o aprendizado dos alunos.

Atualmente, os jogos foram incorporados como ferramentas pedagógicas até mesmo no ensino superior. Para aqueles que escolhem ingressar na indústria de games, as oportunidades de atuação são diversas e abrangem diferentes áreas do setor. Aplicação destes recursos metodológicos provocam dinamismo no processo de aprendizagem de forma significativa em qualquer área de conhecimento, e os dados da pesquisa apontam neste sentido.



Breve marcos históricos dos jogos digitais.

1. Década de 1950-60: Os Primeiros Jogos

- O primeiro jogo digital conhecido é o *OXO* (1952), criado por Alexander S. Douglas como parte de sua tese de doutorado.
- *Tennis for Two* (1958), de William Higinbotham, foi um dos primeiros jogos interativos exibidos em um osciloscópio.
- Em 1962, estudantes do MIT criaram *Spacewar!*, um dos primeiros jogos digitais disponíveis em computadores.

2. Anos 1970: A Popularização dos Arcades e Consoles

- O jogo *Pong* (1972), da Atari, foi um dos primeiros sucessos comerciais dos arcades.
- Em 1977, a Atari lançou o *Atari 2600*, um dos primeiros consoles domésticos de sucesso.

3. Anos 1980: A Consolidação da Indústria

- A Nintendo lançou o *Nintendo Entertainment System (NES)* em 1985, popularizando personagens icônicos como Mario.
- O jogo *Tetris* (1984), criado por Alexey Pajitnov, tornou-se um dos mais jogados mundialmente.

4. Anos 1990: O Avanço dos Gráficos e o 3D

- O *Super Nintendo (SNES)* e o *Sega Genesis* dominaram o mercado.
- *Doom* (1993) popularizou os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS).
- A Sony entrou no mercado com o *PlayStation* (1994), marcando a transição para gráficos em 3D.

5. Anos 2000-2010: Expansão e Jogos Online

- O *PlayStation 2* (2000) tornou-se o console mais vendido da história.
- *World of Warcraft* (2004) consolidou o modelo de MMORPGs.

- O *Nintendo Wii* (2006) inovou com sensores de movimento.
- *Minecraft* (2009) introduziu um novo conceito de mundo aberto e criatividade nos jogos.

6. 2010 em diante: A Era dos e Sports e Realidade Virtual

- O crescimento dos *eSports* tornou jogos como *League of Legends* (2009) e *Fortnite* (2017) fenômenos globais.
- O avanço da Realidade Virtual (VR) trouxe novas experiências imersivas, como *Half-Life: Alyx* (2020).
- O *Game Pass* e serviços de streaming como *Google Stadia* começaram a mudar a forma de consumir jogos.

5 – EXPERIENCIA DE UMA PRÁTICA E SUAS APLICAÇÕES

A temática em estudo tem-nos proporcionado experiências exitosas na minha prática pedagógica, inicialmente a pesquisa teve seu êxito na aplicação da área de Matemática, onde tive o privilégio de supervisionar um grupo de alunos do curso de Matemática da UFERSA, sobre a coordenação da professora Doutora Kátia Cilene do projeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O referido projeto tratava sobre jogos digitais em Matemática. Diante desta experiência, ampliei o referido projeto para o uso dos tabuleiros que foi abordado no programa, devido sua abrangência de aplicação em si. Percebe-se sua amplitude de desenvolvimento para outras áreas de conhecimento, a saber: Como áreas humanas por exemplos: História, geografia, ciências biológicas dentre outras, numa perspectiva interdisciplinar. Citarei alguns exemplos, existem vários.

Exemplos de jogos digitais

a)

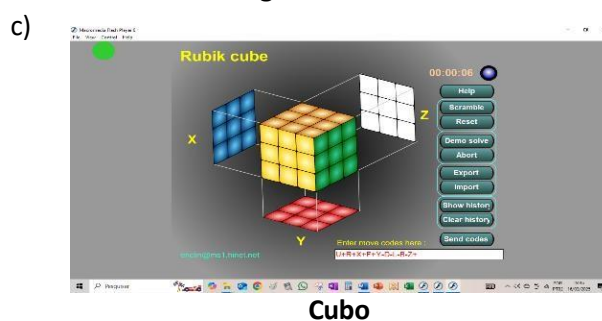


Jogo dos sapinhos

b)

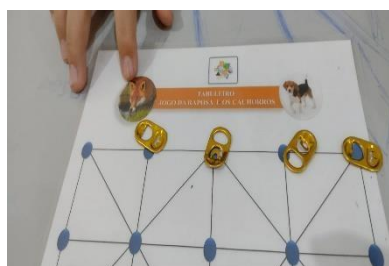


Jogo do Faraó



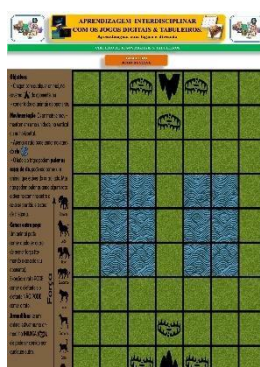
Exemplos de jogos de tabuleiros

a)



A raposa e o cachorro

b)



Jogo da selva

c)



Bingo da Multiplicação

workshop

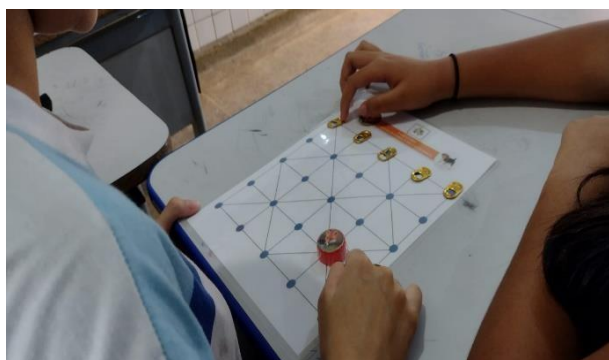
Aplicação dos jogos digitais e tabuleiros com os alunos

a)



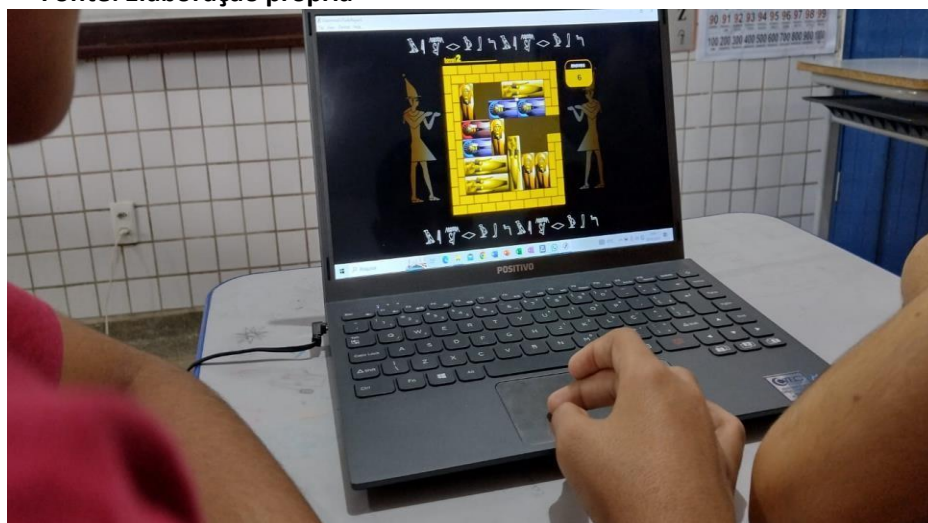
Fonte: Elaboração própria

b)



Fonte: Elaboração própria

c)



Fonte: Elaboração própria

Formação pedagógica com os professores

Um momento de compartilhamento com os professores da escola que trabalho sobre o projeto jogos de digitais e tabuleiros numa perspectiva interdisciplinar. Foi um momento muito prazeroso compartilhar com meus colegas essas experiências da utilização dos jogos digitais e tabuleiros, onde fizemos uma aula prática com os mesmos, e percebemos o envolvimento dos nobres docentes com a potencialidades de aplicação desta ferramenta pedagógica para suas práticas.





Fonte: Elaboração própria

Constitui-se um momento ímpar essa troca de experiências entre meus pares com o objetivo de instigá-los em suas práticas pedagógicas a utilização dos jogos digitais e tabuleiros, eles entenderam a proposta e já estão aplicando em suas aulas. A partir deste despertar para esta prática, cabe agora, cada docente, organizar-se e aplicar com os alunos. Dissertando Schon (2000) diz: “Os estudantes aprendem por meio do fazer ou da performance, na qual eles buscam tornar-se especialistas...”

Schon(2000) acrescenta mais: “os alunos aprendem fazendo, e os instrutores são mais orientadores do que professores”.

No que tange aos jogos digitais e tabuleiros aprendizagem com os discentes é instigante, pois eles aprendem numa velocidade incrível, ou seja, aprendem brincando e compartilhando com seus colegas de sala de aula.

Para Lilian e Moran (2018, p.21) nos traz a seguinte reflexão a saber:

O papel do professor hoje é muito mais amplo e complexo. Não está centrado só em transmitir informações de uma área específica; ele é principalmente designer de roteiros personalizados e grupais de aprendizagem e orientador/mentor de projetos profissionais e de vida dos alunos.

Percebe-se que a função dos docentes está mais ampla dentro do processo de ensino e aprendizagem dos discentes, proporcionando possibilidades de aprendizagem mais dinâmicas, com desenvolvimento lógico e por que não dizer mais lúdicas.

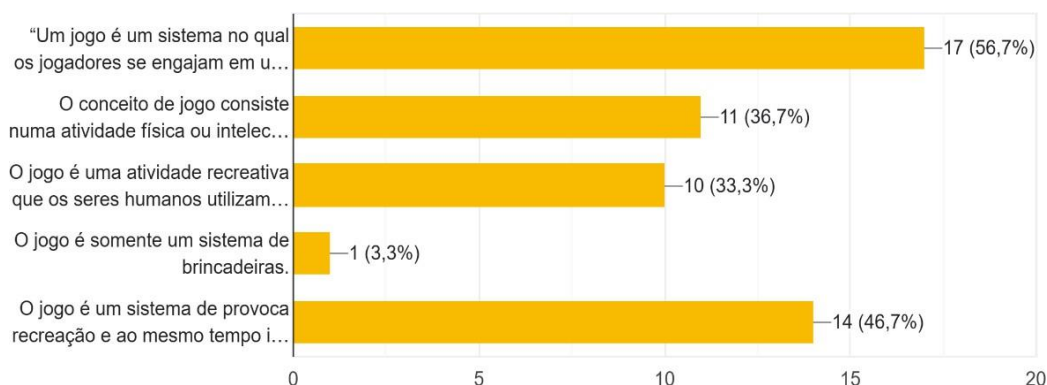
5 – RESULTADOS E DISCUSSÕES DA APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO NA PLATAFORMA GOOGLE FORMS.

De acordo com a análise dos dados da pesquisa, observa-se que através do questionário com sete perguntas, onde foi aplicado com 30 docentes, foram evidenciadas as concepções dos mesmos, através da plataforma google forms, no que tange aos jogos digitais e de tabuleiros.

A partir desse questionário foi possível constatar que aplicação dos jogos digitais e tabuleiros aponta possibilidades didáticas pedagógicas exitosas, dentro de uma perspectiva

interdisciplinar satisfatória para o processo de ensino e aprendizagem na educação básica. Evidencia-se, essa realidade nas respostas, a saber:

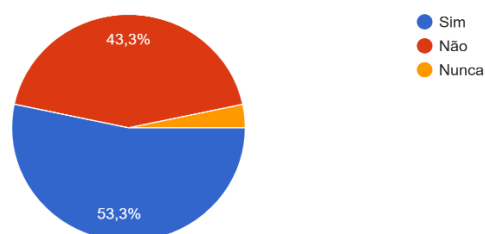
Figura 1: O que você entende sobre jogo digital ou Tabuleiro? Assinale os cinco itens mais importantes



Fonte: Dados da pesquisa.

Essa primeira pergunta foi numa perspectiva conceitual dentro da percepção daquele que ler, mesmo não tendo tanto conhecimento sobre a temática em si, mas é relevante conduzi-lo nesta reflexão em busca do seu entendimento. Percebe-se que, a interessante foi que 56,7% apontaram o “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e retorno, com resultado quantificável e frequentemente levando a uma resposta emocional”.

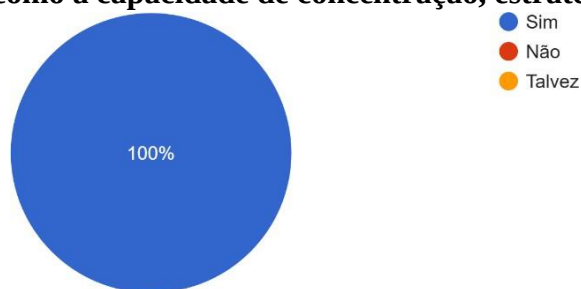
Figura 2: Na sua prática pedagógica já utilizou algum tipo de jogo digital ou de tabuleiro?



Fonte: Dados da pesquisa.

Na segunda pergunta, evidenciou-se essencialmente aplicação da ferramenta como uma possibilidade pedagógica em sua sala de aula. 53,3% disse que sim. Como se observa no gráfico acima. Neste gráfico aponta-se um resultado de aplicação da ferramenta pedagógica com certo equilíbrio de uso.

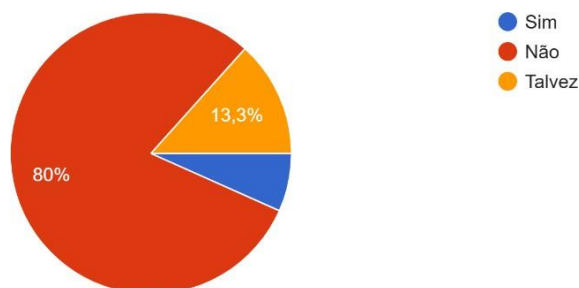
Figura 3: Os jogos digitais ou tabuleiros evidencia potencialidades e habilidades cognitivas, como a capacidade de concentração, estratégias e pensamento crítico?



Fonte: Dados da pesquisa.

Para esta terceira pergunta, temos um resultado significativo no que tange as potencialidades de aplicação dos jogos digitais e tabuleiros no processo de ensino e aprendizagem, onde o mesmo instiga habilidades, concentração, estratégias e pensamento crítico no discentes, em qualquer área de conhecimento. É extraordinário observarmos a concepção dos docentes para com esta pergunta. A unanimidade deles esta análise deste quesito foi muito consciente.

Figura 4: Preste bem atenção na pergunta: Os jogos digitais ou tabuleiros são inadequados para a educação básica, pois podem tirar atenção dos alunos no processo de ensino e aprendizagem?





Fonte: Dados da pesquisa.

Essa pergunta, foi bem provocativa, no intuito de extrair uma percepção mais profunda do questionamento. Percebeu-se que foi precisa a respostas dos docentes em suas análises sobre a pergunta, um tanto quanto provocativa. Como observa-se o resultado da aplicação da ferramenta foi satisfatória na sua prática.

Os dados sem sombra de dúvidas, efetiva-se, de forma sólida, a utilização das ferramentas pedagógicas de jogos e tabuleiros como um recurso eficaz no processo de ensino e aprendizagem dos discentes na educação básica. Aprendizagem interdisciplinar com os jogos digitais e tabuleiros: aprendizagem com lógica e diversão, constitui-se como uma relevante ferramenta pedagógica na educação básica das nossas escolas das redes públicas do Brasil.

6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como principais objetivos investigar as potencialidades didáticas pedagógicas dos jogos digitais e tabuleiros numa perspectiva interdisciplinar no ambiente da educação básica de uma escola da rede pública e Mossoró. Percebeu-se que aplicabilidade de trabalho aponta de acordo com os dados obtidos na pesquisa resultados significativos no processo de ensino aprendizagem na referida escola. Constatamos também que na formação pedagógica com os docentes os resultados evidenciaram os entusiasmos com a ferramenta pedagógica dos jogos digitais e tabuleiros.

Observa-se que para o êxito do uso deste recurso didático pedagógico é necessário organização, ou seja, no sentido de preparar todo o material para aplicação dos jogos em si, isso é necessário está tudo pronto para a execução do mesmo. A outra questão refere-se ao planejamento, como é necessário o planejamento! Para o êxito faz-se necessário fechar todas as arestas para desenvolver e aplicar o jogo com os discentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros



Curriculares Nacionais: Matemática (3º e 4º ciclos do ensino fundamental). Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 2001.

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

LILIAN, Bacich e JOSÉ, Moran. Metodologia ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórica-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, J. M. *Mudando a Educação com Metodologias Ativas*. Revista Educação, 2013.

MATEMATECAIMEUSP. 2003. A construção de objetos interativos que mostram a matemática em ação. Disponível em: MatematecaIMEUSP.br. Acesso em: 05/02/2025.

OLIVEIRA, Silvio Luiz de. Tratado de Metodologia Científica. Projetos de Pesquisa, TGI, TCC, Monografias, Dissertações e Teses. São Paulo: Pioneira, 1997.

PRENSKY, M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.

KENT, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press.

DONOVAN, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.

WOLF, M. J. P. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press.

ECDD – Escola de Comunicação e Design Digital – Instituto INfinet - Os games no Brasil: a história dos jogos digitais no país. Acesso em 16 de mar de 2025.

PALFREY, John (2011). Paulo Gileno Cysneiros, ed. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Traduzido por Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed. ISBN 978-85-363-2483-8

Microsoft Word – Notícias 2019 FGV - cia
https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/noticias2019fgvcia_2019.pdf?utm_source=chatgpt.com Acesso em 16 de mar de 2025



Fluminense]. Repositório

UFF, [https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20\(1\).pdf;jsessionid=6EAB3F5045C2BF751BFBB296456F73CF?sequence=1](https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20(1).pdf;jsessionid=6EAB3F5045C2BF751BFBB296456F73CF?sequence=1)

SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e aprendizagem. Porto Alegre: Artemed, 2000.