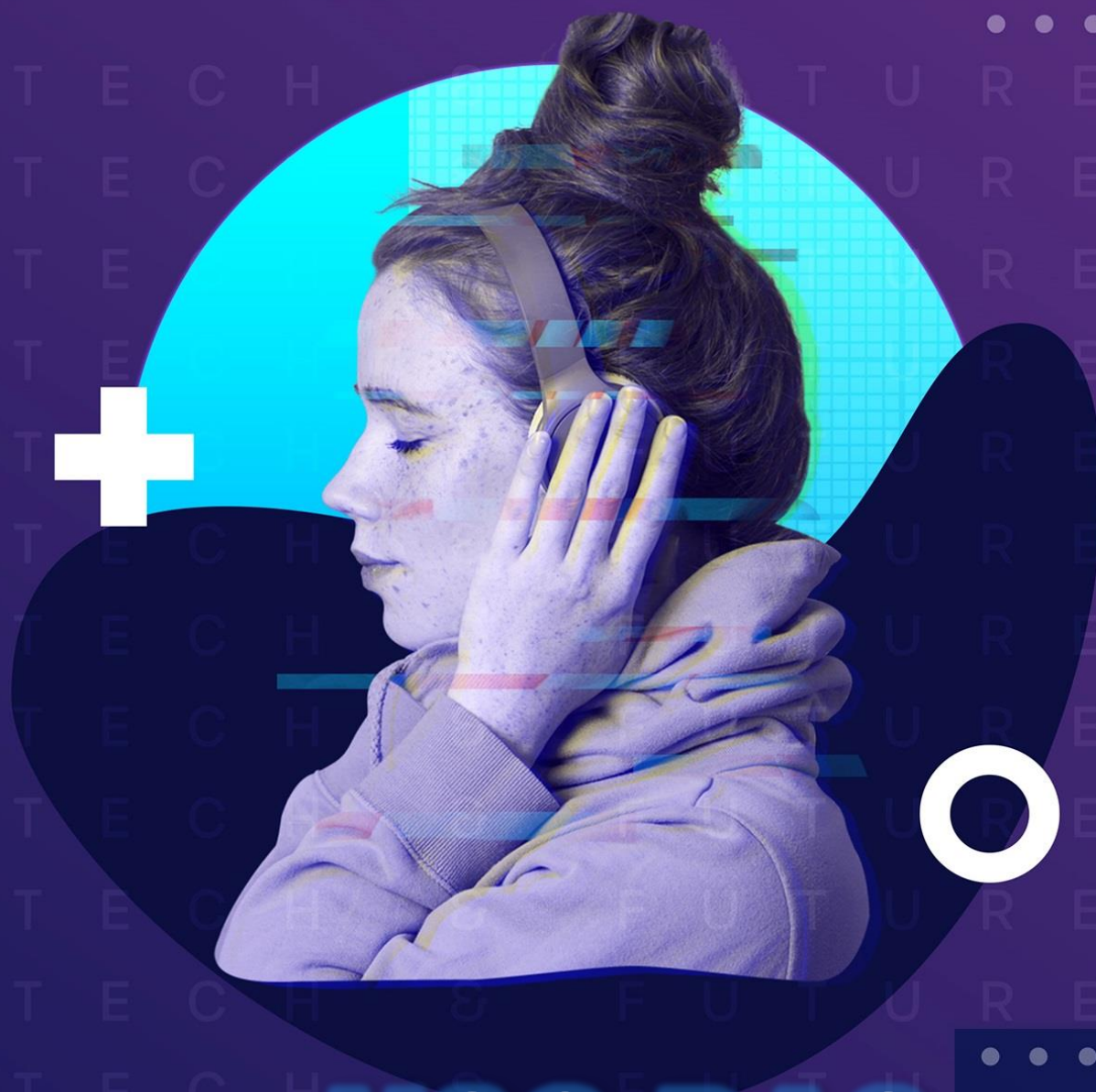


ANTONIO JOSÉ FERREIRA GOMES



USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO ESCOLAR

ANTONIO JOSÉ FERREIRA GOMES



USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO ESCOLAR

© 2021 – Universidade Atual Editora

uniatual.grupomultiatual.com.br

universidadeatual@gmail.com

Autor

Antonio José Ferreira Gomes

Editor Chefe: Jader Luís da Silveira

Editoração e Arte: Resiane Paula da Silveira

Capa: Freepik/Universidade Atual

Revisão: O Autor

Conselho Editorial

Ma. Heloisa Alves Braga, Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Me. Ricardo Ferreira de Sousa, Universidade Federal do Tocantins, UFT

Me. Guilherme de Andrade Ruela, Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF

Esp. Rícael Spirandeli Rocha, Instituto Federal Minas Gerais, IFMG

Ma. Luana Ferreira dos Santos, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Ana Paula Cota Moreira, Fundação Comunitária Educacional e Cultural de João Monlevade, FUNCEC

Me. Camilla Mariane Menezes Souza, Universidade Federal do Paraná, UFPR

Ma. Jocilene dos Santos Pereira, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Esp. Alessandro Moura Costa, Ministério da Defesa - Exército Brasileiro

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Dra. Haiany Aparecida Ferreira, Universidade Federal de Lavras, UFLA

Me. Arthur Lima de Oliveira, Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do RJ, CECIERJ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G633u Gomes, Antonio José Ferreira
Uso das Tecnologias Digitais na Formação Escolar / Antonio José Ferreira Gomes. – Formiga (MG): Universidade Atual Editora, 2021. 24 p.: il.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-995659-2-2

DOI: 10.5281/zenodo.5231757

1. Aprendizado. 2. Tecnologia. 3. Instrumento. 4. Matemática. I. Gomes, Antonio José Ferreira. II. Título.

CDD: 370

CDU: 37

Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Uniatual Editora

CNPJ: 35.335.163/0001-00

Telefone: +55 (37) 99855-6001

www.uniatual.com.br

universidadeatual@gmail.com

Formiga - MG

Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>



**USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NA FORMAÇÃO ESCOLAR**
ANTONIO JOSÉ FERREIRA GOMES

SUMÁRIO

RESUMO	7
Capítulo 1 INTRODUÇÃO	9
Capítulo 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	21
BIOGRAFIA DO AUTOR	23



RESUMO

RESUMO

A pesquisa teve a finalidade de verificar, por meio de revisão bibliográfica, como pode se dar a iniciação de conceitos matemáticos utilizando as tecnologias digitais, já que o seu uso tem se tornado importante. As aulas de Matemática, na maioria das vezes, restringem-se ao uso do livro didático e material impresso para a realização das atividades, sem levar em conta os recursos tecnológicos que podem contribuir para o ensino-aprendizagem de maneira lúdica. A tecnologia é uma ferramenta utilizada no dia a dia, presente em toda parte, facilitando a vida das pessoas, e evoluindo constantemente. Daí a importância de levar as tecnologias para a sala de aula em todas as disciplinas. Portanto, este estudo, nesse contexto, teve como um dos eixos, o uso das Tecnologias Digitais nos anos iniciais do Ensino Fundamental e a sua importância como ferramenta para elaborar atividades de Matemática. No entanto, para se chegar a um resultado que pudesse contribuir para a realização da pesquisa, foi preciso buscar autores com argumentos sólidos o suficiente para possibilitar respaldo teórico e metodológico.

Palavras-chave: Aprendizado. Tecnologia. Instrumento. Matemática.



Capítulo 1
INTRODUÇÃO

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa tem a finalidade de verificar como pode se dar a iniciação de conceitos matemáticos utilizando as tecnologias digitais, já que o uso das tecnologias tem se tornado importante, uma vez que a escola se modifica com a sua utilização, pois se acredita na importância de refletir sobre a existência de uma nova consciência do ensinar e do aprender.

O professor tem a tarefa de levar a Matemática para a sala de aula tendo como norteador não somente o livro didático, pois somente essas atividades prontas não enriquecem as aulas. A partir do momento que essas lacunas surgiram, foi necessário buscar autores que dialogassem com as inquietações do pesquisador. Assim, este estudo se torna relevante no sentido de buscar mais possibilidades que possam contribuir com a educação escolar no campo da iniciação à Matemática.

A partir disso uma problemática de investigação veio à tona, qual seja: Quais as possibilidades de desenvolver a iniciação em Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, por meio de tecnologia digital?

Compreender essas temáticas requer, inicialmente, uma pesquisa bibliográfica buscando autores que dialoguem com a disciplina e que revelem o lugar ocupado por ela em sua iniciação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utilizando outras formas de conhecimento que envolva o cotidiano dos alunos.

Por meio das tecnologias o professor pode criar um ambiente colaborativo, que enriquecerá as suas aulas, podendo, assim, preencher as possíveis lacunas deixadas ao longo do tempo.

Entretanto, não basta apresentar as tecnologias, mas também oferecer desafios ao aluno diante de atividades que o leve ao raciocínio lógico, levando em conta suas capacidades cognitivas. Isso porque, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o aluno necessita de atividades que estimulem a busca pelo conhecimento de maneira lúdica e clara. Sendo assim, levar as Tecnologias Digitais para a sala de aula é uma forma de aguçar a curiosidade do aluno podendo colaborar para o desenvolvimento cognitivo.

Dessa maneira, a figura do professor se faz necessária para orientar e tirar as dúvidas, a fim de facilitar o entendimento da sua utilização, bem como as diversas formas de linguagens que poderão surgir durante a realização dessas atividades. Trazer a tecnologia para as aulas de Matemática pode ser uma maneira de diversificar as

atividades e sair um pouco da rotina do livro didático. Então, ao trabalhar assim, o professor pode tornar as suas aulas mais atrativas, levando-o a refletir sobre as diversas formas de ensino e aprendizado dentro dessa disciplina.

Para tanto, terá que lançar mão das Tecnologias Digitais, buscando utilizar *softwares* como suporte que poderão colaborar com a construção dos produtos finais, bem como o computador, que pode ser utilizado como uma ferramenta fundamental para a execução das atividades.

Portanto, a pesquisa tem por objetivo geral compreender, por meio de pesquisa bibliográfica, as possibilidades de desenvolver a iniciação em Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, por meio tecnologias digitais.

Nesse sentido, as pesquisas têm colaborado para elaborar um produto que dialogue com a educação e tecnologia, pois essas duas não se desconectam, ao contrário, acrescentam saberes que poderão ser utilizados pelos docentes que desejarem utilizá-las em sala de aula. Com o objetivo de enriquecer as aulas, o propósito é atingir aqueles que têm o desejo de trabalhar com atividades lúdicas, que produzam diferentes caminhos de saberes.

Configurado assim, as questões nos levam a ter como objetivos específicos compreender quais são os mecanismos necessários para produzir aulas que utilizem tecnologias ao ensino de Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e esclarecer que a tecnologia possibilita a melhora do processo de ensino-aprendizagem de Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

A justificativa para a pesquisa tem como embasamento teórico autores que discorrem sobre o assunto, como Nasser, (2017, p.151) “A aula desenvolvida a partir de tecnologias digitais, como por exemplo, a história em quadrinhos, pode ser utilizada para introduzir um tema, aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussões sobre um assunto, para introduzir uma imagem, enfim, como suporte para qualquer conteúdo pragmático proposto pelo professor.” Por isso, refletiu-se sobre a importância de introduzir o uso de tais ferramentas como suporte para o ensino-aprendizado nas aulas de Matemática.

Dessa forma, pretende-se colaborar para que as aulas de Matemática sejam enriquecidas por meio de momentos lúdicos e de criação, tendo como suporte as aulas em formato digital, tais como as Histórias em Quadrinhos (HQs), de modo a auxiliar o professor na construção de saberes.



Capítulo 2
REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Matemática e as tecnologias digitais

A seção tem por objetivo mostrar qual a sua importância nos livros didáticos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, bem como quais as possibilidades de se trabalhar numa aula interdisciplinar, utilizando outras ferramentas como fontes enriquecedoras, numa proposta de levar para as aulas atividades lúdicas.

Segundo Carvalho (2012), ao trabalhar as figuras e os números e compará-los com objetos do cotidiano estará trazendo para a sala de aula aquilo que o aluno já conhece, mas de uma forma diferente que faz com que ele reflita sobre como a Matemática e a Geometria se fazem presente o tempo todo fazendo parte da vida, mas que nem sempre se tem a preocupação de encontrar a relação entre os objetos e figuras planas, ou mesmo os sólidos geométricos.

A pesquisa propõe levar a Matemática e a Geometria para a sala de aula usando as Tecnologias Digitais, revelando algumas formas de trabalhar atividades que envolvam essa disciplina e as Histórias em Quadrinhos tendo por ferramenta o computador. A ideia é apresentar ao aluno outras formas de aprendizagem utilizando as Tecnologias Digitais para a realização de atividades de Geometria em formato de HQs.

2.2 História em Quadrinhos

As Histórias em Quadrinhos, ou as HQs, fazem parte dessa pesquisa porque, geralmente são bem aceitas pelos alunos, pois o seu formato e cores geralmente fortes, remete o aluno a um mundo de imaginação. As HQs voltadas ao público infantil, geralmente são coloridas e de textos curtos para facilitar a sua leitura e compreensão, mas elas também podem ser encontradas em diversos lugares como: em livros didáticos, tirinhas de jornais ou em revista em quadrinhos mais conhecidos como gibis (SOUZA; VIANNA, 2013)

Durante a pesquisa para a elaboração desse texto, diversos autores afirmam que o uso das HQs em sala de aula é benéfico para o processo de ensino-aprendizado. Alguns afirmam que “Existem vários motivos que levam as histórias em

quadrinhos a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas.” RAMA; VERGUEIRO (2009, p.7).

Isso faz com que o processo didático pedagógico seja cada vez mais ampliado pelo professor, uma vez que, ao levar outros recursos para o ensino-aprendizado de seus alunos, abre um leque de possibilidades para outros olhares dentro daquilo que ele pretende desenvolver didaticamente em sala de aula.

Nesse sentido, levar o conhecimento aos alunos utilizando as HQs pode auxiliar na construção do pensamento crítico ampliando assim sua visão sobre o que pode ser feito nas aulas de Geometria, além daquelas atividades já previstas nos livros didáticos.

Os desenhos revelam batalhas, caça aos animais ferozes, evento de colheita, nascimento e morte, enfim, contam histórias que ficaram nas paredes das cavernas para o presente e o futuro ver, e embora sem texto escrito, as imagens conseguem traduzir os fatos.

Alguns países norte-americanos se reuniram para avaliar a situação e concluíram que deveria haver regras para que as Histórias em Quadrinhos pudessem ser aceitas pela sociedade. Então, um código foi criado contendo regras para a escrita e desenhos das HQs, tudo para poder preservar a moral e os bons costumes da sociedade e assim, poderem ler e deixar sua família ler com segurança, dentro daquilo que consideravam bom para todos (RAMA, VERGUEIRO, 2009).

Diante disso, e mesmo com a grande popularidade, sua leitura passou a ser mal vista por alguns adultos, que acabaram afastando as crianças do mundo das Histórias em Quadrinhos (RAMA, VERGUEIRO, 2009).

Assim, aqueles que respeitassem as regras desse código poderiam receber o selo de aprovação para então produzir e comercializar as HQs no Brasil, pois através do selo, eles demonstravam que elas não eram prejudiciais ao leitor. O selo ainda garantia que, os pequenos leitores estariam de certa forma, protegidos dos males que as versões anteriores ofereciam (RAMA, VERGUEIRO, 2009).

Entretanto, pelo grande impacto negativo na sociedade daquela época, que se preocupava muito com a moral e os bons costumes, e também com o conteúdo daquilo que as crianças e jovens poderiam estar lendo, a imagem das HQs acabaram sendo distorcidas e transformadas em ameaça para a educação moral do pequeno leitor (RAMA, VERGUEIRO, 2009).

Nesse sentido, surgiu uma enorme barreira pedagógica inibindo a sua circulação dentro e fora das escolas, e, embora o código garantisse com o selo a validade das HQs, elas continuaram por um tempo não sendo bem vindas como uma ferramenta pedagógica de ensino-aprendizado, nem tampouco como uma forma de lazer e entretenimento (RAMA, VERGUEIRO, 2009).

No entanto, com o passar do tempo, alguns autores começaram a amenizar esses impactos utilizando os quadrinhos como forma de educar, trazendo de volta a tranquilidade para a sociedade leitora, a qual estava preocupada com a educação moral da sociedade. Foi então que “A partir dos anos 1970, já era possível encontrar narrativas gráficas sequenciais em livros didáticos brasileiros, elaboradas por artistas consagrados” Santos e Vergueiro (2012, p.3). Eles ilustraram livros de Ciências numa tentativa de reinventar os quadrinhos para aceitação no ambiente escolar.

Assim, os quadrinhos foram ganhando espaço nos meios escolares e, depois de muita resistência, foram definitivamente aceitos através da legislação, pois segundo Ferreira (2015, p.2) “Posteriormente, em 1997, com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), as Histórias em Quadrinhos se tornaram um gênero obrigatório a ser trabalhado pedagogicamente com os alunos em diferentes disciplinas.” Foi então que, as escolas começaram a aceitar as HQs como parte integrante das atividades desmistificando assim, a ideia de que essa leitura era prejudicial ao desenvolvimento das crianças e adolescentes.

Sobre a utilização das HQs em sala de aula, Leivas (2008) afirma sua importância na construção do conhecimento e saberes podendo contribuir em diversas áreas da educação.

Portanto, o professor ao utilizar esse recurso didático pedagógico, pode reinventar aquilo que já esteja contido nos livros didáticos, trazendo de forma lúdica para a tecnologia digital. Fazendo aulas diferenciadas com ajuda dos próprios alunos, que farão parte das atividades como sujeito crítico e participativo. Seja na criação de personagens ou texto narrativo, pois as histórias são narradas pelo autor. O bom das HQs é que elas podem ser utilizadas como recurso pedagógico em diversas disciplinas.

Uma disciplina que combina com as Histórias em Quadrinhos é a Matemática relacionada à Geometria, pois ela apresenta diversos aspectos que se assemelham na construção das HQs, um deles e o mais significativo, são as figuras geométricas, pois o nome quadrinhos já sugere uma figura muito conhecida por todos: o quadrado.

2.3 A Geometria na Escola

A Geometria está constante em nosso dia a dia, pois [...] “O desenvolvimento motor...das pessoas vai permitir que elas exercitem competências geométricas cada vez mais elaboradas de localização, de reconhecimento de deslocamentos, de representação de objetos do mundo físico, de classificação das figuras geométricas” [...] (CARVALHO, 2012, 135)

Para tanto, o professor necessita pesquisar, investir seu tempo em planejamentos e em outros caminhos além dos livros didáticos. Sobre esse aspecto, levando em conta o professor e as práticas pedagógicas, os Parâmetros Curriculares Nacionais, (PCNs, 1997, p.55), fazem saber que “os conceitos geométricos são importantes porque, por meio deles, o aluno desenvolve um tipo especial de pensamento que lhe permite compreender, descrever e representar, de forma organizada, o mundo em que vive” (LEIVAS, 2008).

Um caminho proposto pelas leis que regem a educação no Brasil é a utilização das tecnologias em sala de aula ao propor atividades de Geometria nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que a escola tem o papel de estimular o conhecimento e novos saberes, incluindo as novas formas de ensino-aprendizado, utilizando as tecnologias digitais, pois elas são uma realidade no cotidiano do ser humano e isso não pode ser ignorado.

Apesar de ainda ser alvo de muitas discussões, a BNCC (2017), ao sugerir utilizar softwares, deixa claro sobre a importância de levar aos alunos recursos tecnológicos e digitais. Nesse sentido, é pertinente o objetivo da pesquisa que é propor atividades de Geometria que despertem no aluno a curiosidade, pois o aluno curioso pode se revelar pesquisador em busca do conhecimento. Isso será possível em escolas que tenham salas de informática, embora nem toda escola possua os recursos que permita ao professor levar as tecnologias digitais para a sala de aula (NACARATO; PASSOS, 2003).

Contudo, o uso do computador nas escolas não diminui a importância dos livros didáticos, uma vez que eles são norteadores para as atividades em sala de aula, uma vez que eles auxiliam o professor quanto ao conteúdo proposto em cada ano, a fim de que possa seguir o curricular escolar.

Dessa maneira, levando em consideração que o aluno carrega para a sala de aula uma bagagem de saberes tecnológicos que fazem parte do seu cotidiano, levar a Geometria e as HQs para a sala de informática numa escola que tem computadores ligados à *internet*, pode fazer com que o conhecimento alcance os alunos de forma diferenciada daquela proposta no livro didático que, embora importante para nortear o professor durante as atividades em sala de aula, ainda deixa a desejar pelo conteúdo pouco significativo, segundo autores como Leivas (2008).

2.4 Metodologia

O presente estudo realizou-se por intermédio de revisão bibliográfica, a partir da base de dados de sites eletrônicos científicos e pesquisa Scielo, bem como livros relacionados ao tema, porém os principais materiais referenciados foram retirados de artigos científicos relacionados às tecnologias educacionais. Foram utilizados como critérios de inclusão, artigos científicos específicos nas línguas portuguesa e inglesa, além de revistas científicas de pesquisas e investigação expostas no tópico de referências deste artigo.

Realizada no período entre fevereiro a maio de 2021, a busca nos bancos de dados foi desempenhada utilizando-se as terminologias cadastradas nos descritores em: aprendizado, tecnologia, instrumento e Matemática.

Segundo Lakatos (2007), a revisão bibliográfica, consiste na análise de livros e outros materiais já publicados sobre um assunto específico e o critério para a seleção do material foi a pertinência ao tema proposto.

As palavras aprendizado, tecnologia, instrumento e Matemática foram utilizadas como palavras chave da pesquisa. A análise das referências inclui publicações produzidas entre os anos de 2008 a 2018, salvo raras exceções.

Para o estudo, foi realizada uma leitura exploratória dos materiais bibliográficos pesquisados, de modo que ocorreu uma seleção do material a fim de subjugar-se os dados que atendiam às expectativas da pesquisa.

Durante essa etapa, a pesquisa foi pautada em buscar material teórico disponível em diversos locais como repositórios de universidades a procura de teses, dissertações, artigos em revistas, anais de educação e também na internet, os quais dialogassem com a proposta da pesquisa. Após essa etapa a pesquisa deu-se através de leitura e análise para observar ou explicar o objeto de estudo. O que leva a perceber

que durante a leitura, muitas dúvidas que permeiam a mente do pesquisador podem desaparecer enquanto absorve conhecimento diante daquilo que busca.

2.5 Análise dos resultados

Analisando diferentes autores de artigos e livros sobre como a relevância da Geometria em sala de aula, observou-se a importância de se agregar valores à disciplina, trazendo a ludicidade para as atividades tendo como suporte Tecnologias Digitais, utilizando o computador como ferramenta para a realização das atividades.

Ao utilizar as figuras geométricas para a sua elaboração, as aulas se tornam mais divertidas e o aprendizado transcorre de forma natural. Isso porque algumas figuras tem semelhança com objetos e figuras contidas nos telhados das casas, nas janelas, portas, pisos, calçadas, portões, móveis, objetos de decoração e outras formas que, quase nunca se percebe a semelhança ou são relacionadas com as figuras geométricas.

Tal posicionamento confirma-se com a opinião de Leivas (2008) quando ressalta a importância da tecnologia na construção do conhecimento e saberes, contribuindo em diversas áreas da educação, podendo, o professor, ao utilizar esse recurso didático pedagógico, reinventar aquilo que já esteja contido nos livros didáticos, trazendo de forma lúdica para a tecnologia digital. O autor ainda afirma que, utilizando o HagáQuê, um software livre e gratuito, o professor pode alterar a rotina das aulas modificando o modo de ensinar e aprender nas aulas de Geometria.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levar a Matemática, a Geometria e as HQs para a sala de aula em escolas que têm computadores ligados à internet, pode fazer com que o conhecimento alcance os alunos de forma diferenciada daquela proposta no livro didático que, embora importante para nortear o professor durante as atividades em sala de aula, ainda deixa a desejar pelo conteúdo pouco significativo.

No entanto, nem sempre levar a Matemática e a Geometria para as Histórias em Quadrinhos se torna uma tarefa fácil, isso porque durante as buscas por produtos similares podem surgir dificuldades em encontrar publicações ou vídeos com atividades que se aproximassem da proposta dessa pesquisa, que é o ensino da Matemática e da Geometria usando como suporte as HQs, utilizando as Tecnologias Digitais.



REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

BUENO, C. S.; SANTOS, L. M. **O uso de tecnologia nos anos iniciais do ensino fundamental na perspectiva da alfabetização matemática** SIMPEMD - Simpósio Educação Matemática em Debate, 2014.

CARVALHO, A. M. P.; SASSERON, L. H. **Sequências de Ensino Investigativas – SEI: o que os alunos aprendem?** In: TAUCHEN, G.; SILVA, J. A. da. (Org.). Educação em Ciências: epistemologias, princípios e ações educativas. Curitiba: CRV, 2012.

LEIVAS, J. C. P.; et al. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Matemática** Ibepe, 2018.

MARCONI, A. M. LAKATOS, M. E. **Técnicas de Pesquisa**, 6ª Edição revista ampliada, Editora Atlas S.A; pg 1-12, 2007.

NACARATO, A. M; PASSOS, C. L. B. **A Geometria nas Séries Iniciais: uma análise sob a perspectiva pedagógica e da formação de professores**. EduFSCar, 2003

NASSER, L. **Visão de licenciandos sobre as Justificativas em Geometria Apresentadas na Escola Básica**. Revista Eduepb, 2017.

RAMA, A; VERGUEIRO, V. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. Contexto, 2009.

RAHDE, M. B. **“Histórias em quadrinhos: perspectivas culturais e pedagógicas”**. Dissertação de Mestrado, Porto Alegre: PUCRS, 1996.

SANTOS, R. E; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. EccoS Rev. Cient., São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr 2012.

SOUZA, E. O. R; VIANNA, D. M. **Reflexões sobre o uso de histórias em quadrinhos para promover o discurso na aula**. IX ENPEC – Encontro Nacional de Pesquisa em Educação e Ciências, 2013.



BIOGRAFIA DO AUTOR

ANTONIO JOSÉ FERREIRA GOMES



Pós-Graduado em Inteligência Policial e Penitenciária pela Faculdade Verbo Educacional (2020); Pós-Graduado em Políticas e Gestão em Segurança Pública pela Universidade Estácio de Sá (2019); Pós-Graduado em Docência do Ensino Superior pela Faculdade IPPEO (2020); Pós-Graduado em Polícia Judiciária Militar pela Faculdade IPPEO (2019); Pós-Graduado em Direito Militar pela Faculdade IPPEO (2019), possui o Curso Superior em Tecnologia em Segurança Pública pela Universidade Estácio de Sá (2017).



ISBN 978-65-995659-2-2



9 786599 565922


UNIVERSIDADE
ATUAL
Editora