

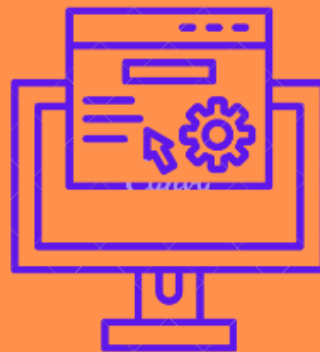
*Marcia Cristina Nunes Avansi
Noemi Nascimento Ansay
Rosemyriam Cunha*

TRILHANDO SEU APP

TUTORIAL DIDÁTICO

Plataforma

Fábrica de Aplicativo



2022

A946t

Avansi, Márcia Cristina Nunes

Trilhando seu App: tutorial didático, plataforma, fábrica de aplicativo / Márcia Cristina Nunes Avansi. Curitiba, 2022.

39 f. ; il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – Área de Concentração: Educação Inclusiva) – Universidade Estadual do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Noemi Nascimento Ansay

Coorientadora: Profa. Dra. Rosemyriam Ribeiro dos Santos Cunha

1. Gamificação. 2. Educação Inclusiva. 3. Formação de professores. I. Ansay, Noemi Nascimento. II. Cunha, Rosemyriam Ribeiro dos Santos. III. Universidade Estadual do Paraná. IV. Título. V. Título: Gamificação na educação inclusiva: jogando com a leitura.

CDD 371.397
23. ed.

Ficha catalográfica elaborada por Leociléa Aparecida Vieira – CRB 9/1174.

As tecnologias começam a libertar o professor de ter que explicar o básico. Precisamos dela para questões mais avançadas, para que ajude cada aluno no seu processo.

José Moran

SUMÁRIO

Apresentação	04
Introdução	05
O uso da tecnologia na Educação Especial.....	06
Produto Educacional	07
Construção do Aplicativo Gamesler	13
Trilhando seu APP	18
Considerações Finais	29
Dicas para elaborar um App digital	31
Referências	33
Anexo 01	35
Anexo 02	37
Anexo 03	38

APRESENTAÇÃO

Este produto educacional, Trilhando no seu *App* - Tutorial Didático Fábrica de Aplicativos, foi elaborado para os/as professores/as da Educação Básica. Criado na plataforma *Book Creator*, esse produto apresenta o passo a passo para a criação de um *App* que foi exemplificado com a sequência didática gamificada *Gamesler*. Esse aplicativo foi elaborado na plataforma Fábrica de Aplicativos. O produto educacional foi idealizado a partir da necessidade de criar estratégias de ensino inclusivas, pensadas a partir de quem são os/as participantes, e do como podem aprender de forma motivadora.

Este produto tem por objetivo geral: propor ao/a professor/a um tutorial didático em forma de *e-book* digital para a elaboração de um aplicativo educacional que possibilite estratégias motivacionais no ensino dos componentes curriculares da Educação Básica. A partir deste, desdobram-se os objetivos específicos: 1) apresentar a plataforma Fábrica de Aplicativos como recurso tecnológico no processo de aprendizagem da leitura e outros conteúdos; 2) indicar o passo a passo da construção de um aplicativo; e 3) apresentar a sequência didática gamificada *Gamesler* como modelo utilizado para atividade de leitura.

INTRODUÇÃO

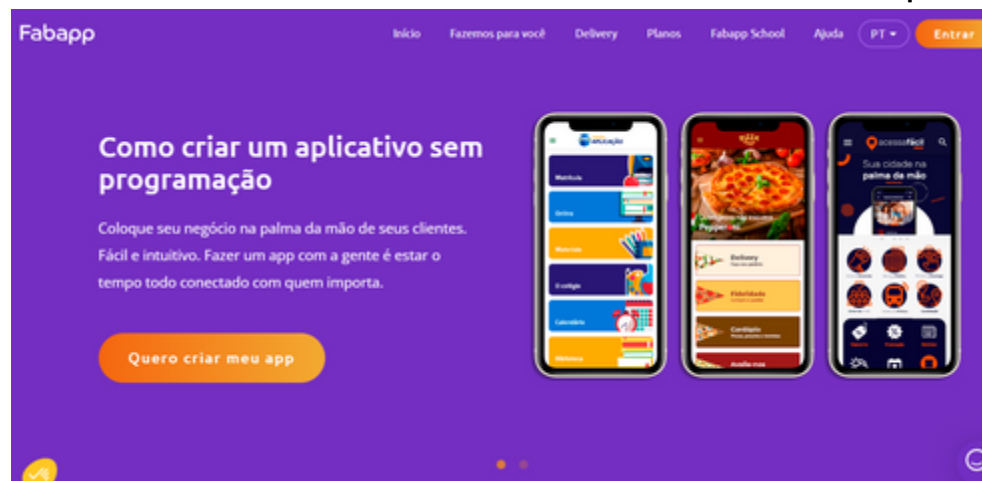
Este *e-book* apresenta o produto educacional integrado à dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Intitulada “Gamificação na educação inclusiva: jogando com a leitura”. Este material um tutorial didático com orientações do passo a passo de como elaborar um *App* na Fábrica de Aplicativos. Dirige-se aos/as professores/as que atuam nos diferentes níveis, etapas e modalidades de ensino com os vários componentes curriculares. A Plataforma brasileira Fábrica de Aplicativos permite que qualquer pessoa, sem conhecimento da linguagem de programação, possa criar e compartilhar, de forma fácil, aplicativos *online* e gratuitos. O *App* pode ser criado e disponibilizado para tablets, celulares e *notebooks*. A sua utilização na prática pedagógica pode dinamizar as relações de aprendizagem, motivar e engajar os/as estudantes na construção dos seus saberes de formas diferenciadas (OLIVEIRA; SILVA, 2018). Nessa plataforma foi elaborado o *App Gamesler*, no qual foram desenvolvidas as atividades de leitura gamificadas na pesquisa do mestrado com os/as participantes do 9º ano do Ensino Fundamental II, em um contexto inclusivo. Este também é exemplificado no tutorial.

O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

As tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) podem compor relações de ensino-aprendizagem em todos os níveis, etapas e modalidades de ensino. Para que essas tecnologias sejam utilizadas na mediação de conteúdos de forma dinâmica e atrativa, faz-se necessário conhecer suas potencialidades, e recursos seja em uma plataforma, aplicativo ou jogo (MORAN, 2018; VALENTE; ALMEIDA, GERALDINI, 2017). Para Rojo (2012), o trabalho com os multiletramentos que envolvem os textos digitais, mídias e culturas dos/as estudantes exige, da escola, redimensionar seus processos de ensino-aprendizagem para significar o mundo contemporâneo, marcado pelo uso das tecnologias. O/a professor/a, ao utilizar recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, planeja suas aulas em função das especificidades dos/as estudantes e do como aprendem. Nessa relação de aprendizagem, valoriza-se o tempo e o ritmo de cada um/a. A partir disso, organiza-se as estratégias e os recursos tecnológicos que contribuem para que tenham acesso ao conhecimento. O que acaba beneficiando os/as estudantes com ou sem diagnóstico de deficiência (BRASIL; 2008; 2015). Esses recursos tecnológicos fazem parte da vida dos/as estudantes e agregam novas possibilidades nas relações de aprendizagem. Os/as estudantes podem compreender os conteúdos das disciplinas com maior facilidade e acompanhar seu desempenho por meio do feedback dado pelo/a professor/a.

PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional elaborado diz respeito a um tutorial didático passo a passo para elaboração de um *App* na plataforma *online* Fábrica de Aplicativos que disponibiliza ações para criação de aplicativos. Trata-se de uma ferramenta que permite que você crie o seu próprio *App*, utilizando-se de uma interface intuitiva. Aqui utilizou-se o tema educação. A partir da escolha do tema você pode inserir um *design* que seja capaz de chamar a atenção do/a estudante. Portanto, esse produto educacional pode ser um caminho para que o/a professor/a, de qualquer componente curricular, independentemente da etapa, nível ou modalidade de ensino possa atrelar, de forma planejada, as TDICs no contexto da sala de aula, no desenvolvimento dos conteúdos curriculares. Este tutorial visa colaborar para que as tecnologias utilizadas pelos/as estudantes, no seu cotidiano, viabilizem novas formas de ensinar de forma positiva.



Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

Ao acessar o site da plataforma *Fabapp*, no canto direito encontra-se o ícone ENTRAR. Ao clicar, você será direcionado/a para a tela de cadastro na plataforma. A indicação é que você utilize uma conta *Google*, caso não tenha, poderá criar um e-mail.

Fabapp**Conecte-se**

f Facebook

G Google

ou

Email*

Email

Avançar

Ainda não tem cadastro? [Crie sua conta](#)

Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).


Após o primeiro acesso, você encontra o cadastro. Nesse momento, você irá preencher com seus dados para que sejam inseridos na plataforma.


Dados Pessoais


Seus dados estarão seguros conosco

Nome*

Insira seu nome

+55 Seu celular 

Dados de nascimento* 

Sexo* 

Próximo

Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

No processo de cadastro na plataforma, é necessário que você responda algumas perguntas, escolhendo as opções que a *Fabapp* indica nas alternativas. Dessa forma, o site direciona ações e ícones que serão utilizados por você durante a construção do seu aplicativo.

Categorização

Antes de mais nada, nos conte como você deseja começar na Fabapp?

Selecione o interesse*

Jurídico! Agora, selecione abaixo o perfil que mais se enquadra com você ou sua organização:

Selecione o perfil*

E você já tem um projeto de App?

Selecione a data do seu projeto*

Última questão: Qual a finalidade de seu aplicativo?

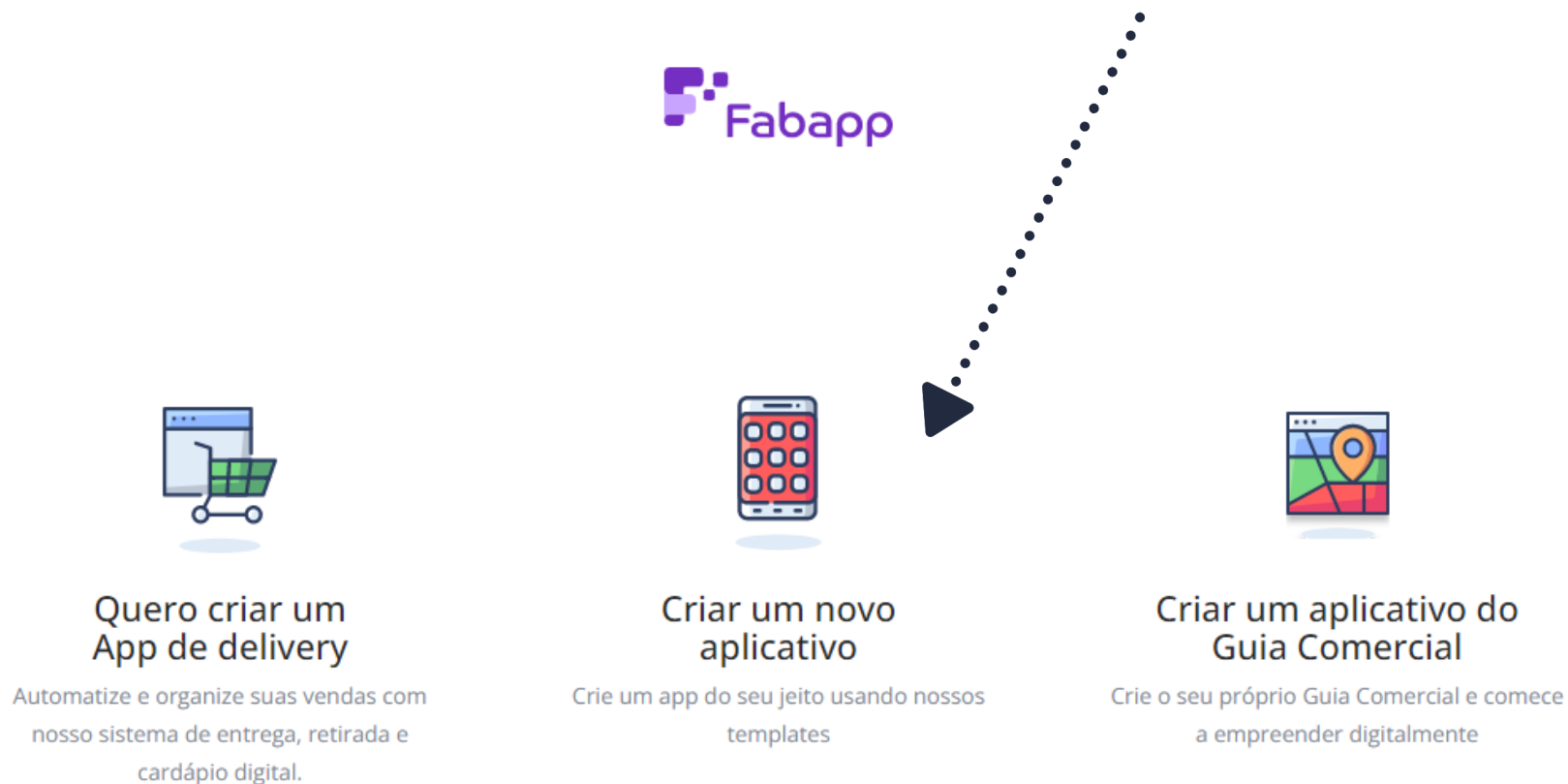
Selecione o objetivo*

Completar cadastro

Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

ATENÇÃO

No início da configuração do *Fabapp* já será solicitado que você escolha qual o tipo de aplicativo que pretende construir. Este tutorial, direciona-se a construção de um *App* voltado para educação. Desse modo, escolhe-se "Criar um novo aplicativo".



Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

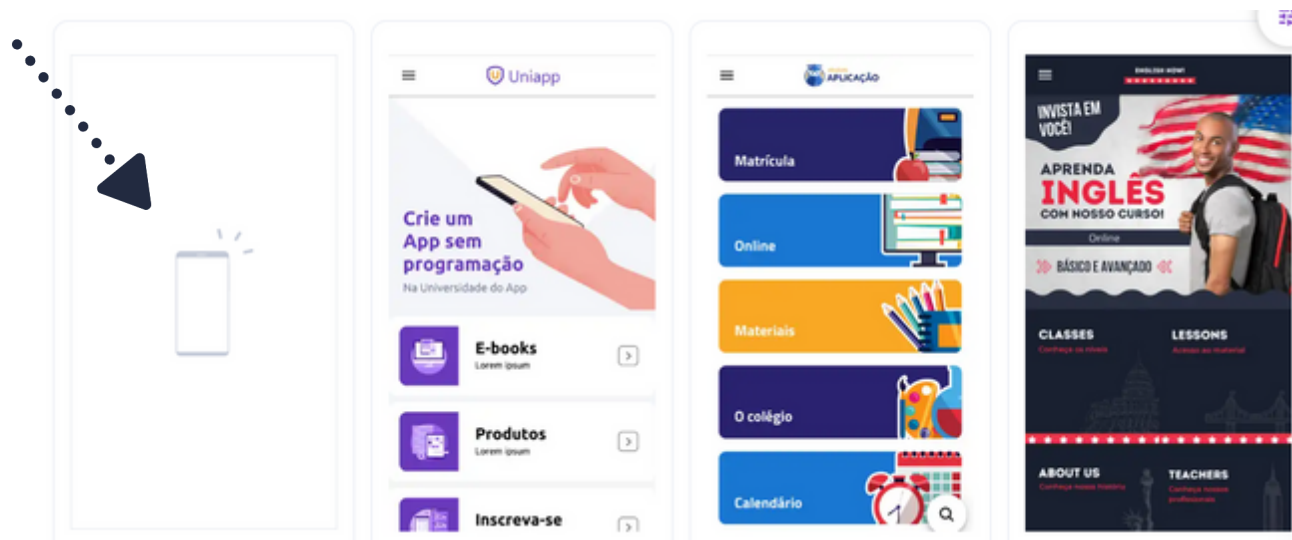


Qual tema melhor representa sua ideia?

Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

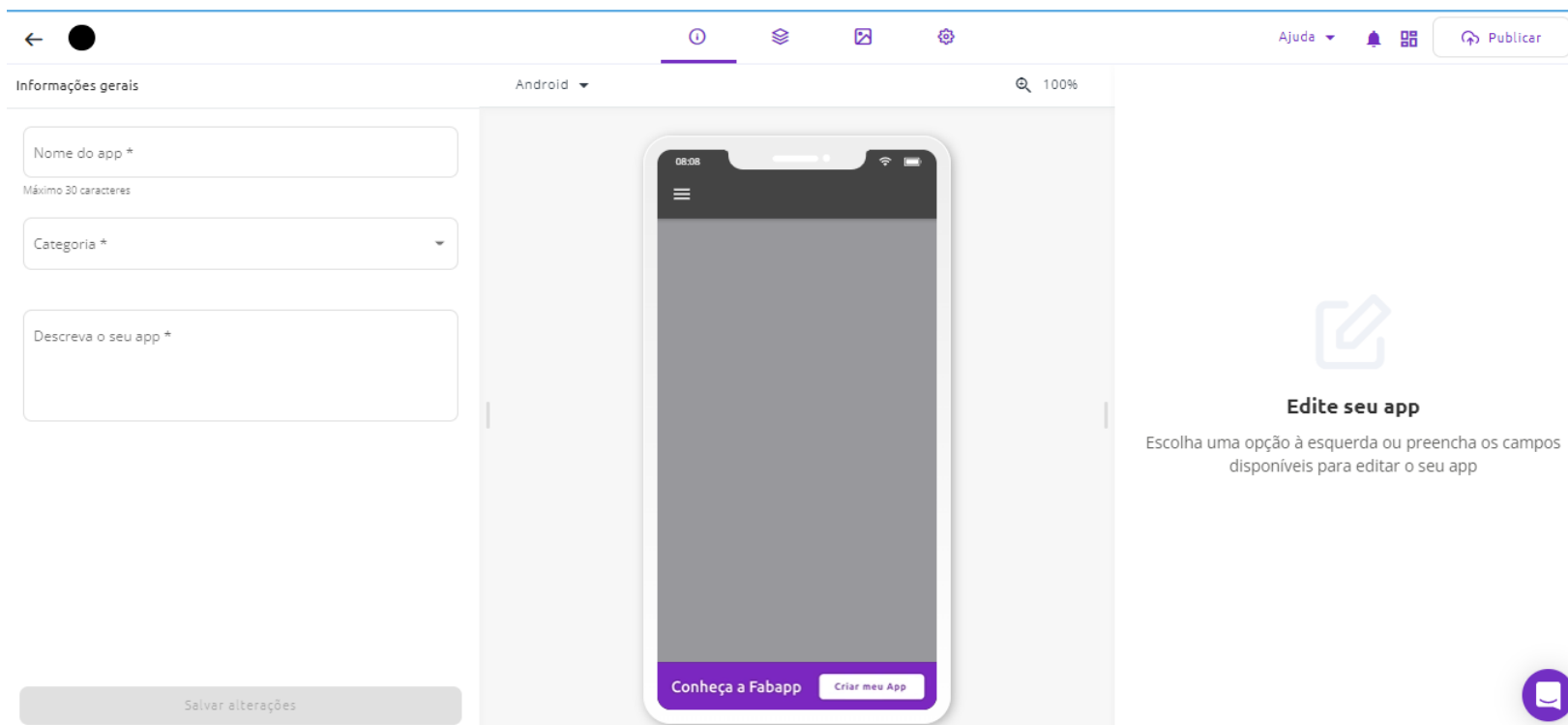


Em seguida, você será direcionado/a para a escolha de um tema: nesse momento você deve clicar no ícone à direita e escolher "educação". Em seguida aparecerão três modelos. Você pode utilizar algum, ou começar do zero, como foi feito o aplicativo deste produto educacional.



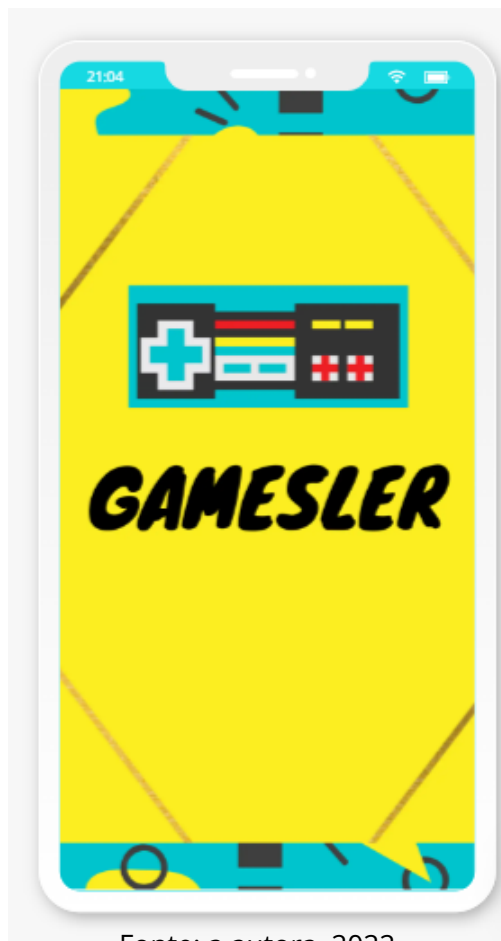
Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

Na imagem abaixo é possível observar, de fato, o primeiro contato com a construção do aplicativo. Desse modo, você deve ficar atento/a durante a construção do *App*, pois você, irá produzir dentro de um protótipo. Assim, conseguirá delimitar a estrutura e o conteúdo ao mesmo tempo, veja a seguir.



Fonte: Fábrica de Aplicativos (2022).

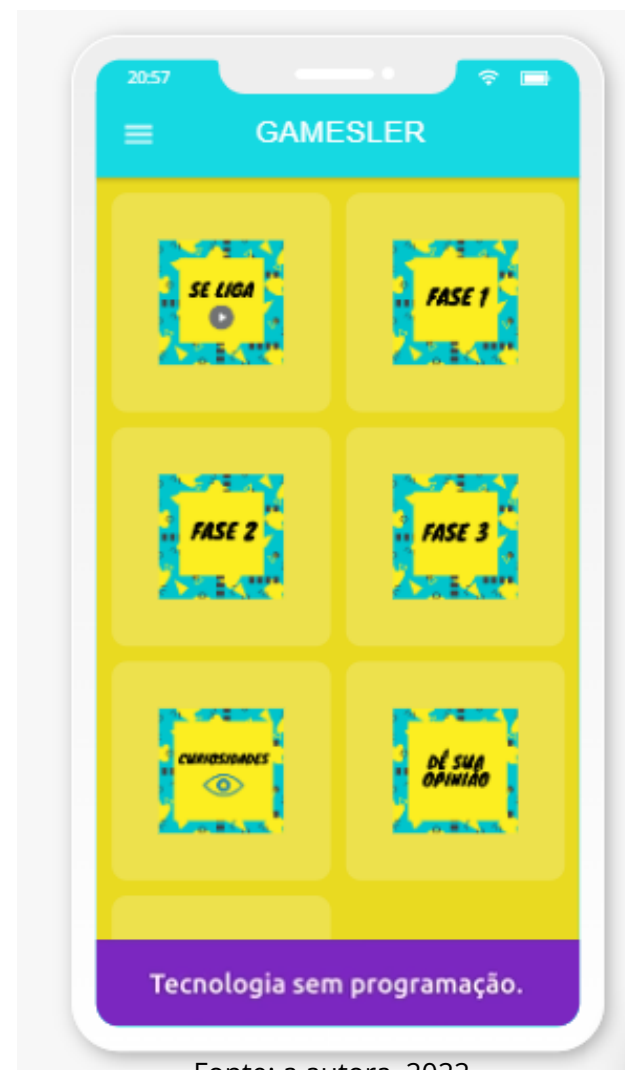
CONSTRUÇÃO DO APLICATIVO *GAMESLER*



Fonte: a autora, 2022.

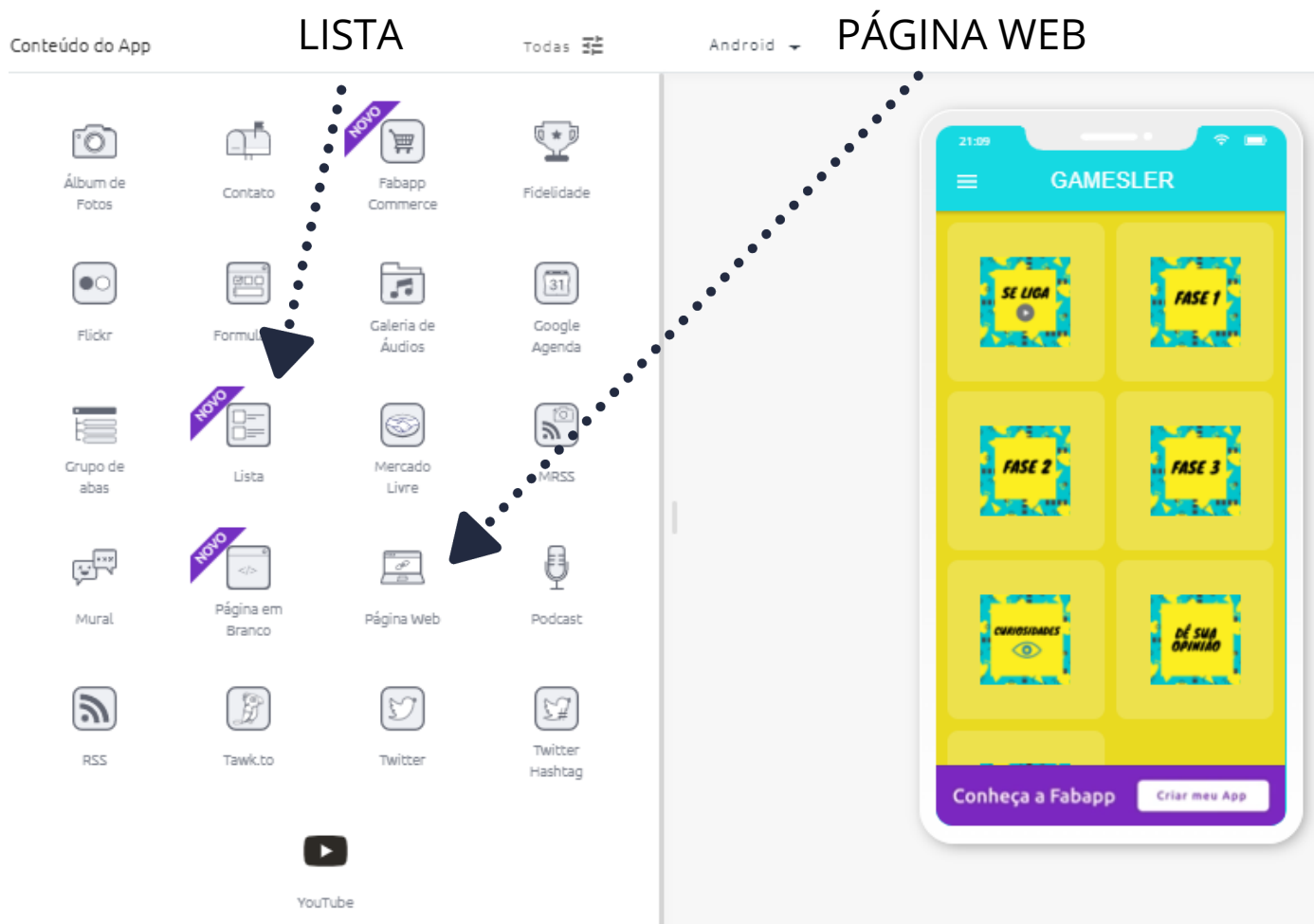
A partir de agora será exposto o Aplicativo *Gamesler* como exemplo. Ele foi construído na plataforma *Fabapp* pela autora deste e-book. Dessa forma, fica visível as ações disponibilizadas pelo site para um novo protótipo.

Por aqui será demonstrada a interface do aplicativo, indicando passo a passo como idealizar uma ferramenta digital voltada para a educação.



Fonte: a autora, 2022.

Observe o lado esquerdo da imagem. Ali se posicionam todos os ícones que direcionará as ações que você quer colocar no seu *App*.
No *Gamesler* foram utilizados os seguintes pontos:



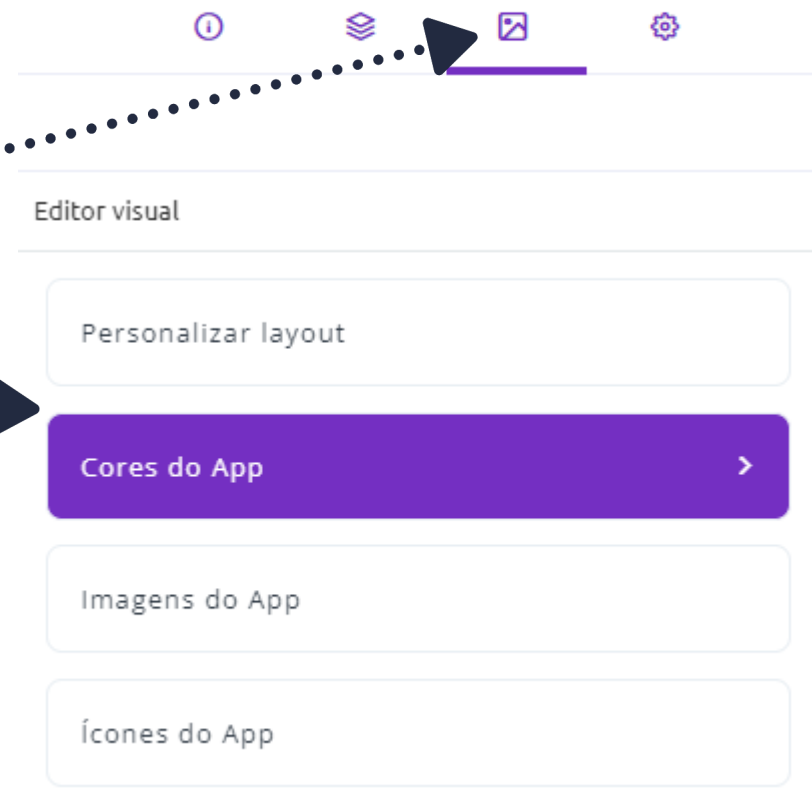
Fonte: a autora, 2022.

Para personalizar seu *App*, clique no ícone "Editor Visual", com isso será possível inserir as imagens que deseja e, por fim, escolher as cores que dará a aparência no seu protótipo digital.

E também deve escolher o melhor modo de exibição e o design de sua preferência.

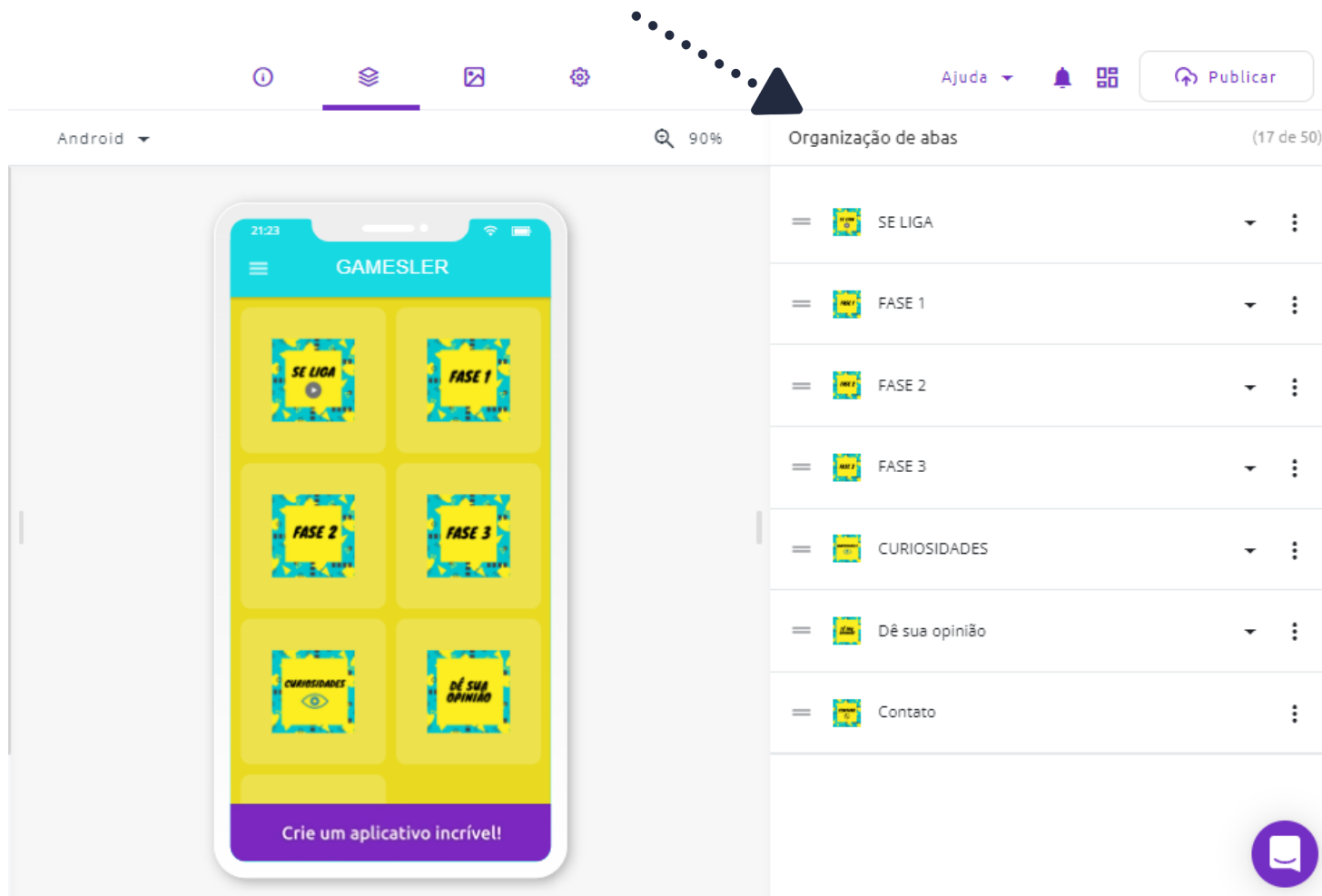


Fonte: a autora, 2022.



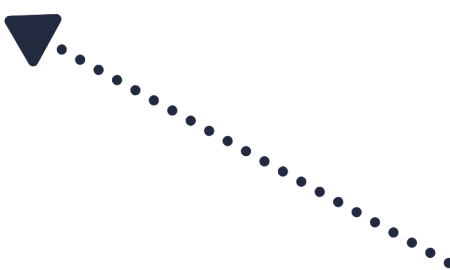
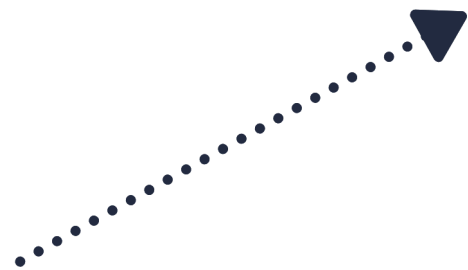
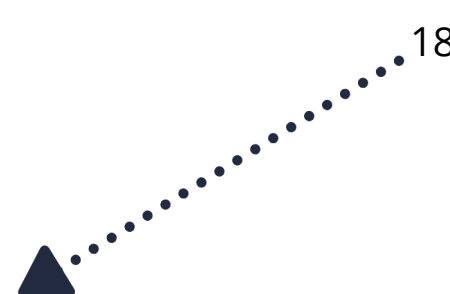
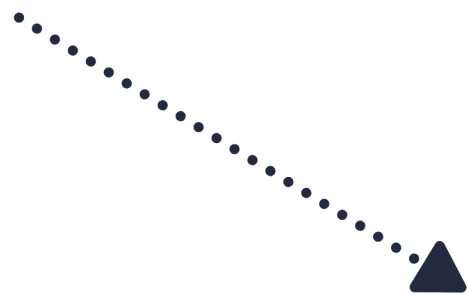
Fonte: a autora, 2022.

Após selecionar as ações que deseja no seu *App*, o processo de detalhes começa a ser feito na "Organização de Abas".



Fonte: a autora, 2022.

TRILHANDO SEU APP



Trilhando no seu *App* é um passo a passo que mostra os caminhos que percorri para criar uma sequência didática gamificada, que denominei *App Gamesler*. Esse *App* foi utilizado para responder aos objetivos de minha pesquisa desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). A questão que norteou esse processo tratou de investigar as potencialidades de uma sequência didática gamificada no desenvolvimento da habilidade de leitura em um contexto de práticas inclusivas.

A plataforma fábrica de aplicativos foi escolhida para construir um *App* que pudesse estimular o interesse pela leitura e aprimorar habilidades de compreensão leitora dos/as estudantes que participaram da pesquisa. Essa plataforma pode ser utilizada para a criação de *Apps* para as diferentes disciplinas e conteúdos. No entanto, como produto final do meu estudo, apresento a trilha que você pode seguir para construir aplicativos ou recursos pedagógicos gamificados de seu interesse.

A seguir, apresento a descrição do caminho a ser trilhado para a construção de *Apps*. Ressalto que esse produto tem por base a experiência que vivenciei ao desenvolver a pesquisa “Gamificação na educação inclusiva: jogando com a leitura”.

Para a construção do *Gamesler*, os passos que segui foram:

1. A fim de observar potencialidades e dificuldades de leitura, os/as participantes leram textos em voz alta para a pesquisadora. Foram apresentados dois textos: "Amizade: é impossível ser feliz sozinho" e "É possível estar em um relacionamento abusivo e não perceber?"



Fonte: a autora, 2022.

2. Com base nas informações do diagnóstico da leitura, foram elaboradas atividades de leitura gamificada no *App Gamesler*.

Os/as participantes, primeiro, tiveram uma motivação para a leitura a partir do 1º ícone do *App* "Se Liga", quando foi feita a exploração dialógica a respeito do tema dos textos de leitura por meio de vídeos do *YouTube*.



Fonte: a autora, 2022.

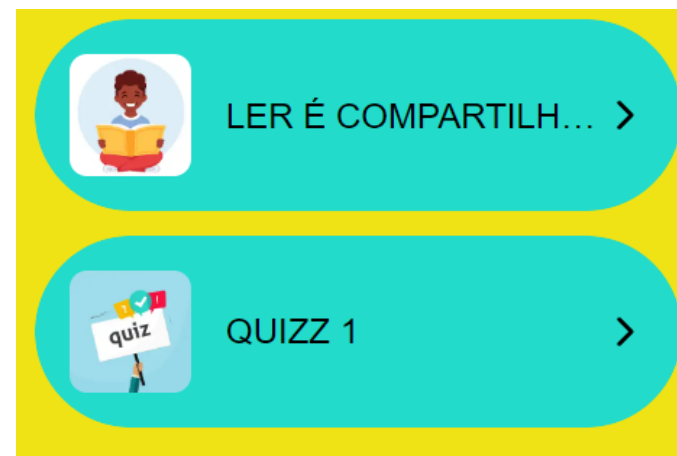
3. Em seguida, foram exploradas as atividades de leitura gamificadas. Os dois textos lidos anteriormente pelos/as participantes somaram-se a um terceiro, "O primeiro amor é vivido com fantasia". Cada texto foi seguido de atividades de compreensão, sendo desenvolvidas com *quiz*, por meio do *Kahoot*, que foi inserido em cada ícone intitulado "FASE" do *Gamesler*.

4. Foram apresentados por fases que sucederam os ícones:

- 2º ícone - Fase 1: Ler é compartilhar
Leitura do texto "Amizade: é impossível ser feliz sozinho" (COSTA; GARATTONI, 2001). Disponível no anexo 01.




Fonte: a autora, 2022.




Fonte: a autora, 2022.

1. Qual o tema do texto na aba "Ler é Compartilhar"




▲ AMIZADE <input checked="" type="radio"/>	◆ FAMÍLIA <input type="radio"/>
● AMOR <input type="radio"/>	■ A VIDA <input type="radio"/>

2. Quantos autores escreveram o texto "Amizade: é impossível ser feliz sozinho" ?



▲ 2 <input checked="" type="radio"/>	◆ 1 <input type="radio"/>
● 3 <input type="radio"/>	■ 5 <input type="radio"/>


3. O que os autores estão tentando dizer?



▲ QUE TER AMIGOS É VALIOSO <input checked="" type="radio"/>	◆ QUE A AMIZADE IMPORTA MENOS QUE O DINHEIRO <input type="radio"/>
● QUE O DINHEIRO VALE A PENA <input type="radio"/>	■ QUE A AMIZADE VALE MAIS QUE 134 MIL REAIS <input type="radio"/>


Ao clicar no ícone *quiz*, o estudante foi direcionado para a página do *Kahoot*, ferramental digital em que foram respondidas cinco perguntas referentes ao texto que haviam feito a leitura da Fase 1.

4. No texto da fase 1, o autor aponta que existem dois momentos em que a pessoa se sente muito feliz, quais são eles?



▲ QUANDO ENCONTRA ALGUÉM E GANHA NOVAS AMIZADES <input type="radio"/>	◆ QUANDO GANHA DINHEIRO E SE AFASTA DAS PESSOAS INVEJOSAS <input type="radio"/>
● QUANDO GANHA DINHEIRO E FAZ NOVAS AMIZADES <input checked="" type="radio"/>	■ QUANDO APARECE PESSOAS COM DINHEIRO NAS NOSSAS VIDAS <input type="radio"/>

5. Qual a quantidade mínima de amigos para que você fique menos vulnerável à doenças, de acordo com o texto:



▲ 10 <input type="radio"/>	◆ 5 <input type="radio"/>
● 4 <input checked="" type="radio"/>	■ 7 <input type="radio"/>

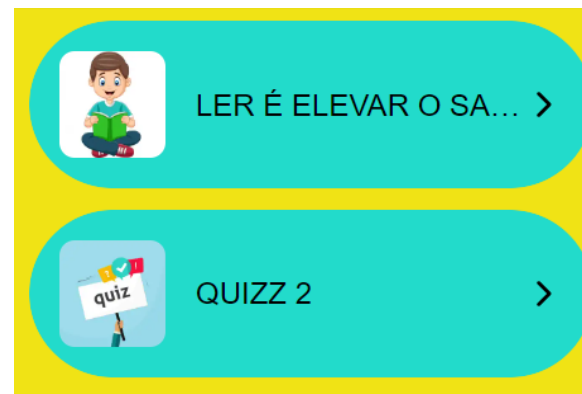
Fonte: a autora, 2022.

- 3º ícone - Fase 2: Ler é elevar o saber

Leitura do texto “É possível estar em um relacionamento abusivo e não perceber?” (CARTILHA, 2021). Disponível em anexo 02.



Fonte: a autora, 2022.



Fonte: a autora, 2022.

Novamente, após a leitura do texto na fase 2, o/a estudante clica em *quiz 2* e responde as questões referentes ao texto. Veja a seguir:



Fonte: a autora, 2022.

2. Qual o significado da palavra "tóxico" na aba LER É ELEVAR O SABER?



<input checked="" type="checkbox"/> CONTROLE, MANIPULAÇÃO	<input type="checkbox"/> VERDADES DURANTE A VIDA
<input type="checkbox"/> APONTA AS DROGAS	<input type="checkbox"/> ATENÇÃO/COMPORTAMENTO

Fonte: a autora, 2022.

3. DURANTE A LEITURA DO TEXTO É POSSÍVEL ENCONTRAR O USO DAS "ASPAS", EM QUAL SENTIDO ELAS SÃO INSERIDAS?



<input checked="" type="checkbox"/> MOMENTOS DE ATENÇÃO NO TEXTO	<input type="checkbox"/> USO DA ACENTUAÇÃO APENAS
<input type="checkbox"/> PARA DESTACAR UMA FALA	<input type="checkbox"/> ACREDITO ESTAR ERRADO AS ASPAS NO TEXTO

4. Qual dessas palavras estavam no texto?



<input checked="" type="checkbox"/> PSICOLÓGICO/EMOCIONAL	<input type="checkbox"/> FELICIDADE
<input type="checkbox"/> FUTURO	<input type="checkbox"/> ESCOLA

Fonte: a autora, 2022.

5. De acordo com o texto, é possível estar em um relacionamento abusivo e não perceber?



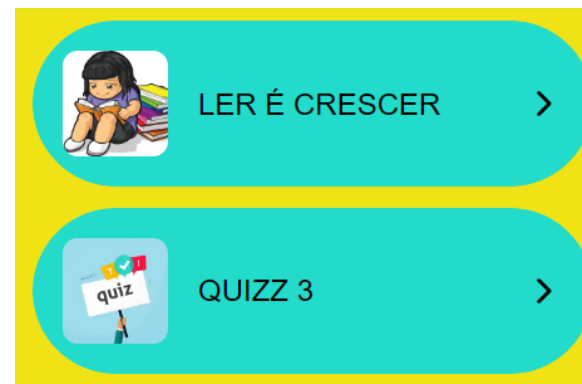
<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> AS VEZES
<input type="checkbox"/> NÃO	<input type="checkbox"/> DEPENDE DA SITUAÇÃO

- 4º ícone - Fase 3: Ler é crescer

Leitura do texto “O primeiro amor é vivido com fantasia” (GIKOVATE, 1993).
Disponível em anexo 03.



Fonte: a autora, 2022.



Fonte: a autora, 2022.

Por fim, na fase 3, após realizar a leitura, o/a estudante acessa o ícone quiz 3 e responde as últimas cinco perguntas do *Gamesler*.



Fonte: a autora, 2022.

2. NA FRASE: "Não cansamos de elogiar a pessoa amada..." AS RETICÊNCIAS SERVEM PARA:



▲ CONTINUAÇÃO DA IMAGINAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/>	◆ APONTA O ELOGIO DA PESSOA AMADA <input type="checkbox"/>
● FINALIZAÇÃO DA FRASE <input type="checkbox"/>	■ APENAS PARA ENCERRAR O CONTEXTO <input type="checkbox"/>

3. QUAL O AUTOR DO TEXTO?



▲ FLÁVIO GIOVATE <input checked="" type="checkbox"/>	◆ FERNANDO GIOVATE <input type="checkbox"/>
● GIOVATE <input type="checkbox"/>	■ MÁRIO GIOVATE <input type="checkbox"/>

Fonte: a autora, 2022.

4. O texto fala de viver uma história de amor extraordinária, seria como?



▲ Igual a todas as outras histórias <input type="checkbox"/>	◆ De fato uma história fantástica, surpreendente <input checked="" type="checkbox"/>
● Uma história diferente <input type="checkbox"/>	■ Uma história de mentira <input type="checkbox"/>

5. Qual é o título do texto que você leu na aba "Ler é crescer"?



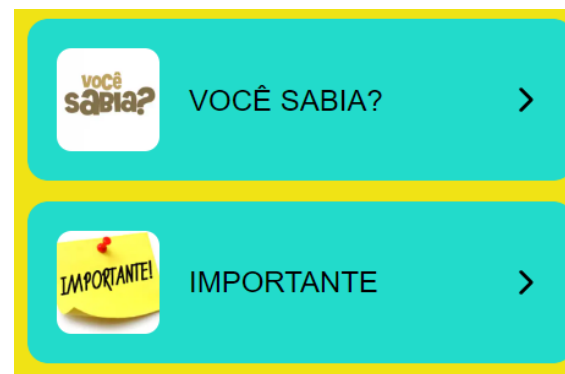
▲ Nosso primeiro e grande amor <input type="checkbox"/>	◆ O primeiro amor é vivido com fantasia <input checked="" type="checkbox"/>
● O sonho romântico <input type="checkbox"/>	■ É POSSÍVEL ESTAR EM UM RELACIONAMENTO ABUSIVO E NÃO PERCEBER? <input type="checkbox"/>

Fonte: a autora, 2022.

5. Em seguida, foi explorado o 5º ícone, "Curiosidades": textos sobre relacionamentos da *web* para reflexão sobre o assunto.



Fonte: a autora, 2022.

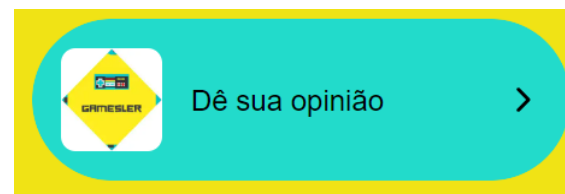


Fonte: a autora, 2022.

6. No 6º ícone, "Dê sua Opinião", os/as participantes responderam um questionário, na plataforma *Google Forms*, com suas opiniões a respeito das atividades desenvolvidas.



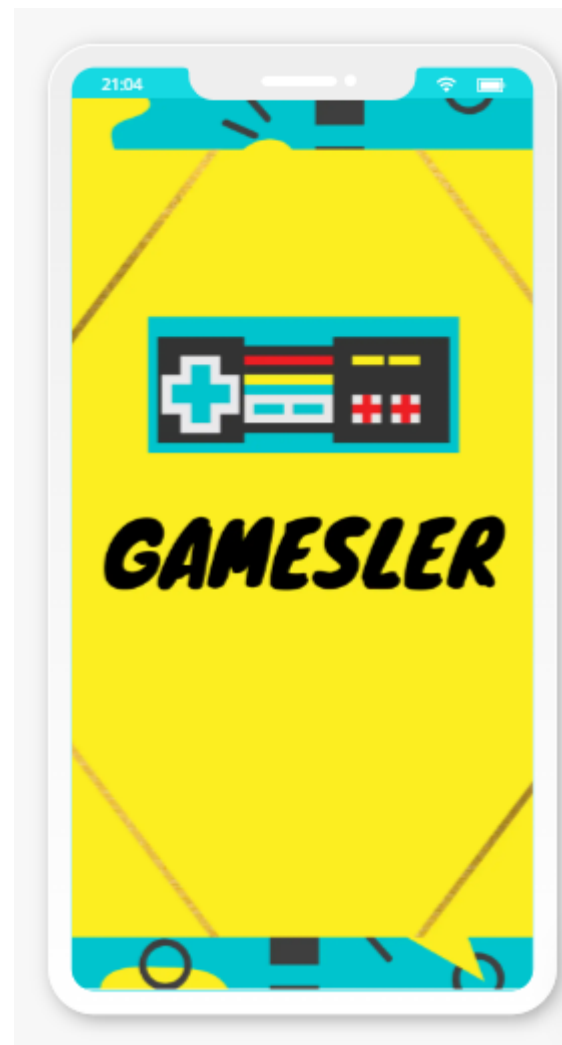
Fonte: a autora, 2022.



Fonte: a autora, 2022.

Para ter uma noção completa da sequência didática com atividades de leitura gamificadas desenvolvidas por meio do *App Gamesler*, aqui exemplificado, use o leitor de QR code ou acesse o link para visualizar o *App*:

<https://pwa.app.vc/gamesler 2732702>



Fonte: a autora, 2022.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este guia pode ser utilizado para auxiliar no desenvolvimento do seu *App* para aplicação na sala de aula, conforme sua realidade. A elaboração de um *App* pode representar uma forma improvável para que os/as estudantes compreendam os conteúdos de forma interativa, atrativa e minimize as lacunas existentes entre os/as estudantes e as informações. Foram apresentadas, para você, as motivações para ensinar por meio de uma *App*, no caso o *Gamesler* elaborado pela autora e que foi citado como exemplo neste tutorial.

Este tutorial didático faz parte de uma pesquisa de mestrado e foi aplicada no ano de 2021. Os/as participantes da pesquisa foram os/as estudantes do Ensino Fundamental II, turma do nono ano de uma escola pública situada no Norte do Paraná. Os/as participantes da pesquisa foram dez estudantes, sendo três com diagnóstico de deficiência e os demais apresentavam dificuldades no processo de aprendizagem da leitura, compreensão textual e no raciocínio lógico. O estudo teve por objetivo investigar por meio de uma sequência didática, as potencialidades das atividades gamificadas no desenvolvimento da habilidade de leitura em um contexto de práticas inclusivas. Para isso, foi elaborado o *App Gamesler* na Fábrica de Aplicativos, em que foram desenvolvidas as atividades de leitura gamificadas numa perspectiva inclusiva. Nessa atividade foi utilizado elementos presentes nos jogos, como interatividade, regras, metas, objetivos e feedback para manter os/as participantes motivados. As atividades de leitura gamificadas foram elaboradas com a finalidade de minimizar as dificuldades dos/as participantes na leitura.

Dessa forma, as atividades foram fundamentadas em estratégias adequadas, com objetivos claros. O que possibilitou aos/as participantes realizarem as atividades propostas no seu tempo e ritmo. Assim, os/as participantes perceberam, nos desafios encontrados, uma possibilidade para reverem seus erros e realizarem as atividades propostas quantas vezes fossem necessárias. Nesse contexto, entende-se que o *App Gamesler* favoreceu um trabalho diferenciado com a leitura e compreensão textual. A forma como tiveram acesso aos textos pode ter feito a diferença para manter os/as participantes motivados para a leitura, pois os dois dos textos apresentados no *App* eram os mesmos que na forma impressa. A maioria dos/as participantes não tiveram interesse para ler os textos impressos, optando por um. Ao passo que no aplicativo leram o quanto julgaram necessário para terem êxito na realização da atividade de compreensão textual.

Na realização dessas atividades os aspectos positivos relacionados ao ver a participação e motivação dos/as participantes, o fato de, mesmo diante das dificuldades na leitura, sentirem-se pertencentes, buscando no seu tempo e ritmo desenvolverem as atividades, mostrou mudanças nas suas atitudes frente a ação de ler.

DICAS PARA ELABORAR UM APP DIGITAL

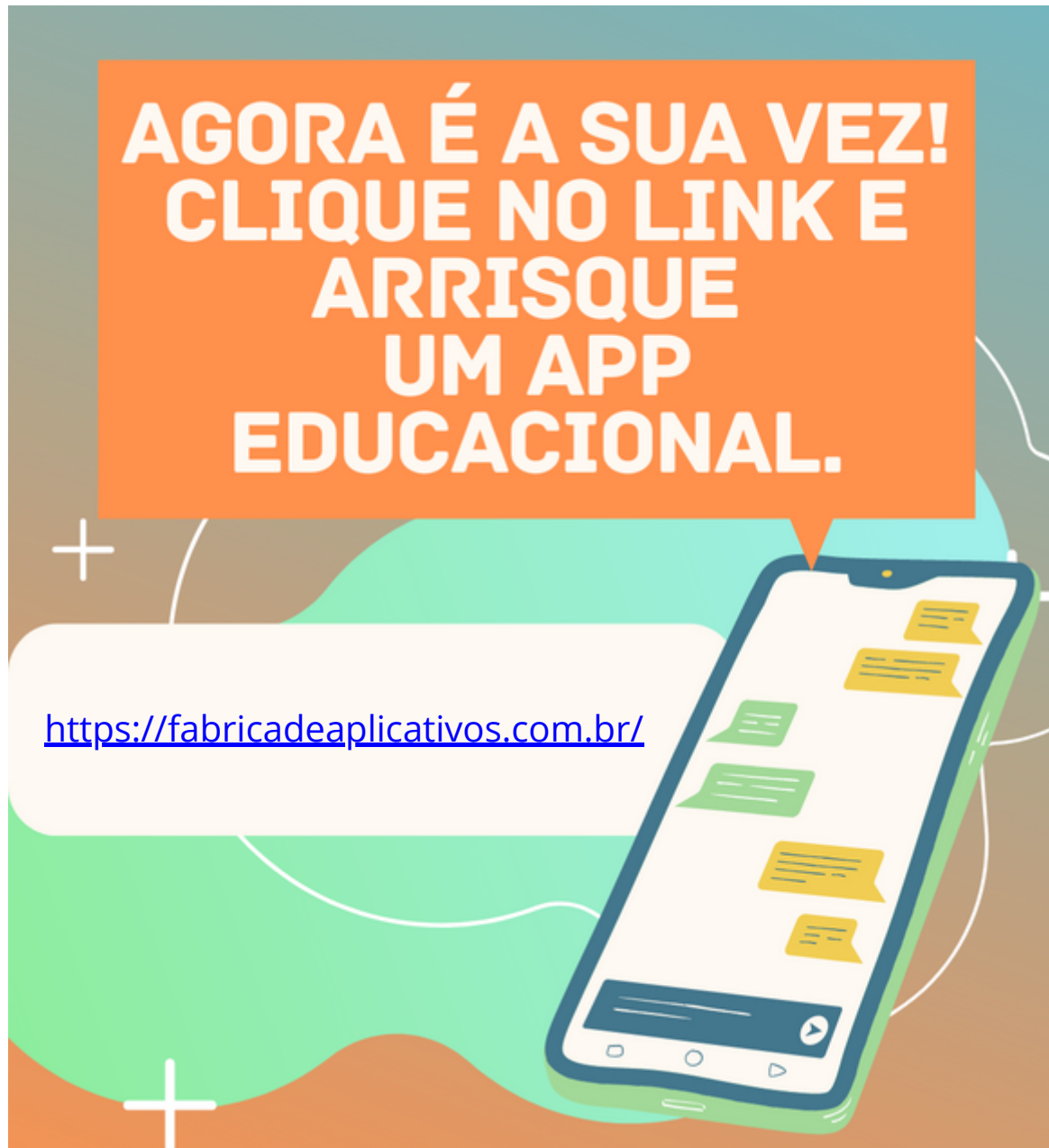
Desenvolver um aplicativo não é tarefa simples, mas além de uma boa ideia, precisa haver planejamento e aperfeiçoamento ao longo do processo, é extremamente relevante tirar sua ideia do papel, pensando nisso, leia um breve roteiro para ajudar antes de iniciar a montagem do seu app.

1. Definir o objetivo e o público que quer atingir;
2. Escolher sua tecnologia;
3. Saber com clareza qual o desafio que o seu aplicativo busca conquistar;
4. Estudar e compreender os objetivos que pensou para o seu app;
5. Estabelecer as funcionalidades;
6. Pensar na aparência do aplicativo que pretende criar;
7. Escolher as funcionalidade que planeja inserir no seu app, ter certeza que o seu manuseio é claro e fácil de entender pelo sujeito que irá utilizá-lo;
8. Organizar-se para construir seu aplicativo com tempo e desenvolvê-lo conforme colocou no papel, sem dúvidas que mudanças durante o processo podem acontecer. Por conta disso, é importante tentar entender todo o processo de produção do aplicativo.

Considere os passos citados acima para iniciar a montagem de um aplicativo e assim, poderá direcionar melhor seus pensamentos e pretensões para um futuro aplicativo.

**AGORA É A SUA VEZ!
CLIQUE NO LINK E
ARRISQUE
UM APP
EDUCACIONAL.**

<https://fabricadeaplicativos.com.br/>



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei n. 13.146**, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm Acesso em: 16 fev. 2021.

_____. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Ministério da Educação/SEESP. Brasília, MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf> Acesso em: 16 mar. 2021.

COSTA, Camilla.; GARATTONI, Bruno. **Amizade**: é impossível ser feliz sozinho. 2011. In: O poder das amigadas na vida de uma pessoa. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/o-poder-das-amigadas-na-vida-de-uma-pessoa/> Acesso em: 10 out. 2021.

GIKOVATE, FLÁVIO. Namoro relação de amor e sexo. São Paulo: Moderna, 1993. In: OLIVEIRA, Tania Amaral.; ARAUJO, Lucy Aparecida Melo. **Tecendo linguagem**: língua portuguesa: 9º ano. 5. ed. Barueri, São Paulo: IBEP, 2018. p.89.

MATO GROSSO DO SUL. **Violência contra a mulher não tem desculpa!** Cartilha. (s.d). Governo do Estado do Mato Grosso do Sul, 2021. Disponível em: <https://www.pge.ms.gov.br/wp-content/uploads/2021/08/Cartilha-violencia2021.pdf>. Acesso em: 07 out. 2021.

MORAN, José. (Org.) Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian.; MORAN, José. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 34-76. Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wpcontent/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-InovadoraBacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

OLIVEIRA, Carloney Alves de; SILVA, Jenekésia Lins da. Possibilidades pedagógicas do uso das tecnologias móveis no ensino de matemática na perspectiva da m-learning. **Revista BOEM**, Florianópolis, v. 6, n. 11, p. 200-221, out. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/11918>. Acesso em: 17 jun. 2022.

VALENTE, José Arnaldo.; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de.; GERALDINI, Alexandra Flogi Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/9900> Acesso em: 29 jan. 2021.

ANEXO 01

Amizade: é impossível ser feliz sozinho

Em 1937, na Universidade Harvard, começou o maior estudo já realizado sobre a saúde humana. O projeto, que continua até hoje, acompanha milhares de pessoas. Voluntários de todas as idades e perfis, que têm sua vida analisada e passam por entrevistas e exames periódicos, tentam responder à pergunta “o que faz uma pessoa ser saudável?” A conclusão é surpreendente. O fator que mais influi no nível de saúde das pessoas não é a riqueza, a genética, a rotina nem a alimentação. São os amigos. (...) Os amigos são o principal indicador de bem-estar na vida de alguém. Ter laços fortes de amizade aumenta nossa vida em até 10 anos e previne uma série de doenças. Pessoas com mais de 70 anos têm 22% mais chance de chegar aos 80 se mantiverem relações de amizade fortes e ativas (...). Existe até uma quantidade mínima de amigos para que você fique menos vulnerável a doenças, segundo pesquisadores da Universidade Duke. Quatro. Gente com menos de 4 amigos tem risco dobrado de doenças cardíacas. Isso acontece porque a ocitocina - lembra-se dela? - aquele hormônio que estimula as interações entre as pessoas, age no corpo como um oposto da adrenalina. Enquanto a adrenalina aumenta o nível de estresse, a ocitocina reduz os batimentos cardíacos e a pressão sanguínea, o que diminui a probabilidade de ataques cardíacos e derrames. Mas, se as amizades forem novas, é ainda melhor. A ocitocina dá o impulso inicial às relações e, depois de algum tempo, cede o lugar para o sistema da memória, que age mais rápido. (...)

Por isso, tão importante quanto ter amigos do peito é fazer novas amizades durante toda a vida. Mas você já reparou que, conforme vai envelhecendo, fica mais difícil fazer novos amigos - e as amizades antigas parecem muito mais fortes? Existe uma possível explicação para isso. Há mais ocitocina no organismo durante a juventude, o que facilita a criação de relações mais profundas. Isso e o convívio, claro. Durante a adolescência, passamos quase 30% do nosso tempo com amigos. A partir daí, a vida vai mudando, novas obrigações vão surgindo - até que passamos a dedicar menos de 10% do tempo aos amigos. Se você acha que isso é uma coisa ruim, acertou. (...) Nós trocamos os amigos pelo trabalho, para ganhar mais dinheiro. Mas não deveríamos fazer isso. Não vale a pena. O dinheiro que você ganha no trabalho, durante o tempo em que não está com os amigos, tampouco compensa a falta deles. Quer dizer, mais ou menos. O economista Andrew Oswald, da Universidade de Warwick, criou uma fórmula para calcular quanto dinheiro seria preciso ter para compensar a falta de amigos. Numa pesquisa com voluntários, Oswald descobriu que as pessoas se consideram mais felizes quando ganham aumento de salário ou fazem um novo amigo. Até aí, nada de novo. Mas ele resolveu cruzar as duas informações e chegou a uma conclusão: ganhar um amigo equivale a receber R\$ 134 mil a mais de salário anual. Peça isso de aumento na próxima vez em que você tiver de fazer hora extra e não puder ir encontrar seus amigos no bar. Ou, então, faça mais amigos no próprio trabalho (COSTA; GARATTONI, 2001, p.1).

ANEXO 02

Não é só a violência física que define os relacionamentos abusivos. Na maior parte das vezes, o abuso psicológico e moral em comportamentos sutis. Seja homem ou mulher, você pode estar sendo abusivo ou abusiva com seu par. Muitas vezes você não percebe que está errado, ou que está sendo “tóxico”.

É POSSÍVEL ESTAR EM UM RELACIONAMENTO ABUSIVO E NÃO PERCEBER?

Sim! Como o abuso não acontece apenas através da violência física e verbal, é preciso estar atento para sinais mais sutis, que caracterizam o abuso psicológico ou emocional. Um relacionamento abusivo é aquele no qual uma das pessoas exerce controle sobre a outra em benefício próprio. “É quando não existe igualdade de poder entre os dois, e isso não se aplica somente a relacionamentos amorosos, pode acontecer no campo familiar e das amizades” Existem níveis de abuso. Há os casos mais sutis, quando a violência não é física, mas emocional e verbal, e os extremos. Esses podem levar até mesmo a um assassinato por ciúme. Relações assim são formadas normalmente por pessoas inseguras e com autoestima muito baixa, possivelmente com um passado marcado por maus-tratos corporais ou mentais. Para quem está dentro desse tipo de relação é muito difícil enxergar a verdade e fugir, pois a pessoa está emocionalmente fraca. “E é essa a intenção do abusador, fazer do outro um refém. E a vítima, por mais que sinta algo de errado, cria desculpas, como ‘a pessoa vai mudar’, mas a verdade é que isso é uma fantasia (MATO GROSSO DO SUL, 2021, p.14, adaptado).

O primeiro amor é vivido com fantasia

Como regra geral, nosso primeiro grande amor é uma espécie de sonho. A pessoa que desperta em nós todo o sentimento, toda a vontade de agradar e de se dedicar nos mínimos detalhes, toda a vontade de aconchegar e ser aconchegado, na maior parte das vezes nem sabe do nosso amor por ela. Não temos coragem de contar, pois morremos de medo da **rejeição**. Não queremos também, contudo, a aceitação, pois isso nos levaria a um relacionamento real para o qual não estamos preparados. Ou seja, não contar interessa nos dois casos. Se algum amigo super íntimo fica sabendo e faz alguma brincadeira a respeito, ficamos com o rosto vermelho, negamos tudo e fingimos indignação. A outra pessoa, a amada, fica sem saber se é **gozação** ou se é de verdade. Melhor assim. Tudo se passará apenas na cabeça da gente, longe dos riscos da vida real. No sonho é claro que somos correspondidos. Beijamos e somos beijados. Beijos de ternura. O sexo, na maioria dos casos, está em segundo plano. Passeamos, de mãos dadas, por jardins floridos. Sentamos na grama nós olhamos com olhar de enlevo próprio do encantamento amoroso. Dizemos coisas bonitas para outro, falamos das virtudes do outro. Não cansamos de elogiar a pessoa amada. [...] Se pensamos bem, o sonho **romântico** não é muito criativo. Quase sempre é a mesma história. As variações são mais de cenário e figurino: uns preferem a montanha, outros a praia. Uns preferem saias rodadas, outros as calças jeans.

O amor é o prazer da companhia, os **elogios** que esse prazer costuma trazer para nossos lábios, e também a insegurança - o medo de perder a pessoa que nos traz a toda a felicidade. Assim sendo, uma parte do discurso é de reasseguramento: "Vou amar você pra sempre. Vou dizer toda hora que amo você. Se você me largar, eu morro" etc. Sempre que estivéssemos vivendo uma história extraordinária. A verdade, no entanto, é que é uma "**história extraordinária**" exatamente igual a todas as outras histórias de amor! E isso não faz mal algum porque é bom do mesmo jeito! (GIKOVATE, 1993, p. 89).

