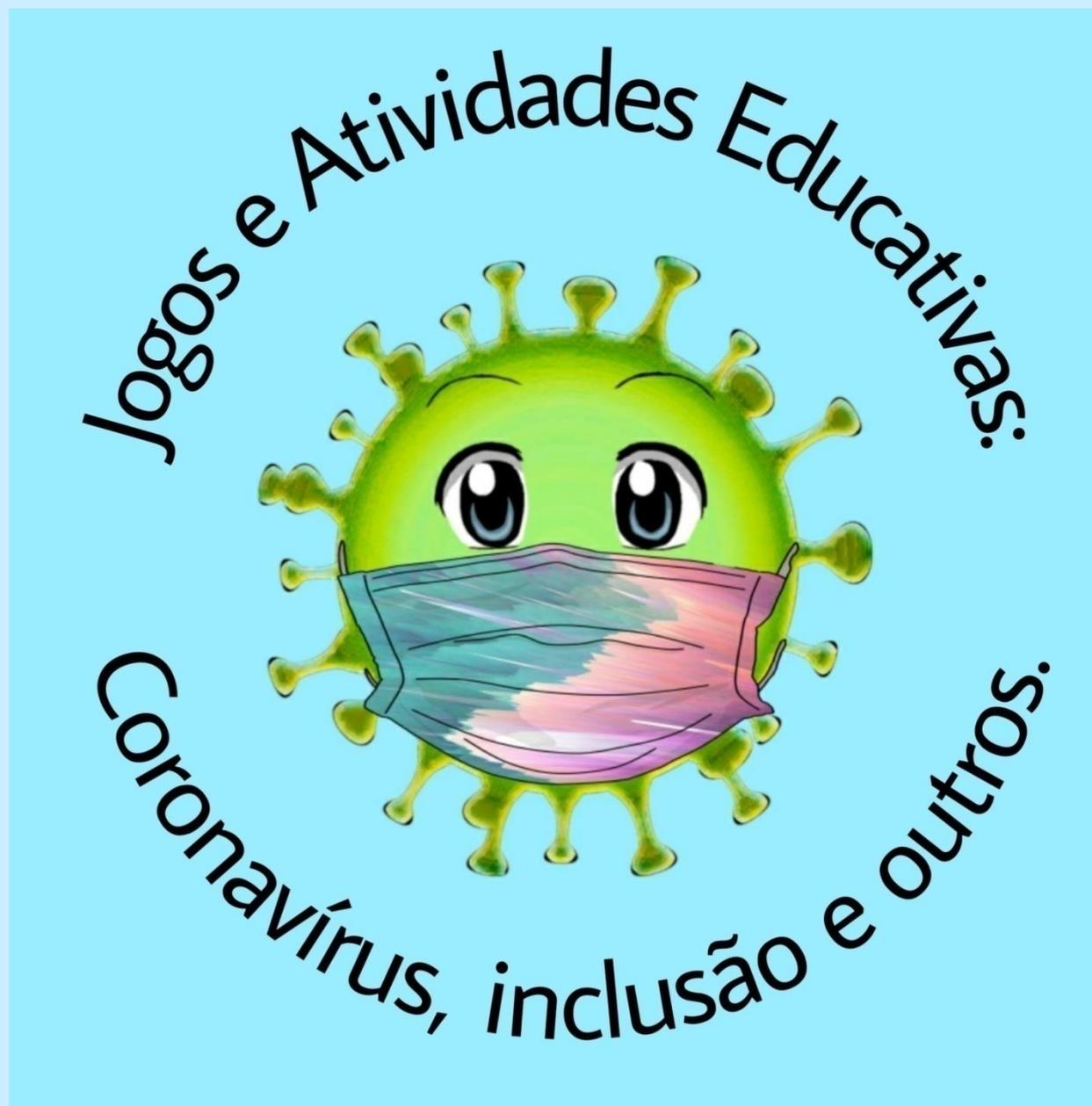


Hilda Mara Lopes Araújo
Lizandra Vieira Campelo
Gabriel de Oliveira Lima
Matheus do Nascimento Silva
Organização



Jogos e Atividades Educativas:

Coronavírus, inclusão e outros.

Programa de Educação Tutorial –
PET/Pedagogia – UFPI

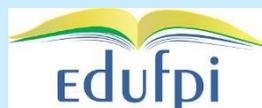
1ª edição

Teresina

2020

Hilda Mara Lopes Araújo
Lizandra Vieira Campelo
Gabriel de Oliveira Lima
Matheus do Nascimento Silva
Organização

Jogos e Atividades Educativas: Coronavírus, inclusão e outros.





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ

Reitor

José Arimateia Dantas Lopes

Vice-Reitora

Nadir do Nascimento Nogueira

Pró – Reitora de Extensão e Cultura

Cleânia de Sales Silva

Superintendente de Comunicação

Jacqueline Lima Dourado

Tutora do PET Pedagogia/UFPI

Hilda Mara Lopes Araujo

Formatação

Douglas Júlio Oliveira Santos

Wedson Alves Ferraz

Petianos

Aislla Maria de Almeida Gomes

Ana Livia Sousa Barros

Bruna Rafaela de Sousa Santos

Douglas Júlio Oliveira Santos

Gabriel de Oliveira Lima

Gabrielle Felix de Alencar

Glendha Karoliny Araújo da Silva

Kallyane Gomes Santos

Letícia Danielle Assunção Morais

Lizandra Vieira Campelo

Maria Beatriz Silva

Matheus do Nascimento Silva

Wedson Alves Ferraz

PREXC - UFPI

FNDE – MEC

Apresentação

O Livro Digital “Jogos e Atividades Educativas: Coronavírus, inclusão e outros” foi criado pelo grupo PET – Pedagogia da Universidade Federal do Piauí. Resulta de estudos e pesquisas com o objetivo de propiciar às crianças o desenvolvimento de percepções visuais bem como estimular a coordenação motora, senso de lógica, direção, organização, planejamento, além de atividades colaborativas e de inclusão.

Este Livro traz atividades e jogos para alunos da Educação Básica destacando o jogo como instrumento de aprendizagem cuja importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural e inclusiva.

Diante do cenário atual em que o país e o mundo se encontram, algumas das atividades propostas visam orientar às crianças a tomarem medidas de prevenção e higienização afim de se proteger contra o Coronavírus.

Trata-se, este livro, de uma contribuição do Programa de Educação Tutorial PET/Pedagogia/PREXC-UFPI o enfrentamento à COVID-19.

PET-Pedagogia/UFPI

SUMÁRIO

JOGOS E ATIVIDADES “CORONAVÍRUS	7
LABIRINTO	8
PINTE A FIGURA CORRETA	9
HORA DA TINTA	10
QUEBRA-CABEÇA	11
“ONDE ESTÁ O CORONAVÍRUS?”	12
JOGO DA MEMÓRIA	13
TIC-TAC-TOE CONTRA À COVID-19	14
CAÇA PALAVRAS	15
QUEM CONTA A HISTÓRIA?	16
JOGOS E ATIVIDADES DE INCLUSÃO	17
BINGO	18
JOGO DAS EMOÇÕES	19
CONTANDO COM AS MÃOS	20
LABIRINTO SENSITIVO	21
PERCEBER	22
BRINCANDO	22
JOGO DA VELHA	23
JOGO DAS FRUTAS	24
FORMAS GEOMÉTRICAS	25
É HORA DE CRIAR!	26
LABIRINTO	27
PINTE A FIGURA CORRETA	28
HORA DA TINTA	29
QUEBRA CABEÇAS	30
ONDE ESTÁ O CORONAVÍRUS?	32
JOGO DA MEMÓRIA	34
CAÇA PALAVRAS	35
QUEM CONTA A HISTÓRIA?	36
BINGO	39
.....	40
JOGO DAS EMOÇÕES	41
LABIRINTO SENSITIVO	42
TIC-TAC-TOE CONTRA À COVID-19	43
JOGO DA VELHA	46
JOGO DAS FRUTAS	47
FORMAS GEOMÉTRICAS	48
SOBRE OS AUTORES	49

JOGOS E ATIVIDADES “CORONAVÍRUS”

**AISLLA MARIA DE ALMEIDA GOMES
BRUNA RAFAELLA DE SOUSA SANTOS
GABRIEL DE OLIVEIRA LIMA
GABRIELLE FELIX DE ALENCAR
GLENDDHA KAROLINY ARAÚJO DA SILVA
MARIA BEATRIZ SILVA**

LABIRINTO

OBJETIVO: O Labirinto é um jogo de raciocínio lógico e estratégico, dividido em múltiplos níveis de dificuldade. Trabalha a coordenação motora, senso de lógica, senso direcional, senso de organização, planejamento.

ORIENTAÇÃO: A criança com a máscara, ajuda a criança “doente” chegar até a torneira para lavar as mãos. O jogo poderá ser proposto individualmente, em duplas ou trios. No caso das duplas e trios, as crianças deverão revezar para conduzir.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

PINTE A FIGURA CORRETA

OBJETIVO: Conscientizar o público infantil a lavar as mãos como forma de evitar a disseminação do novo coronavírus, ao mesmo tempo motivar a pintura infantil desenvolvendo melhor a forma de se expressarem e melhorando sua motricidade a fim de tornar mais fácil a aprendizagem da escrita.

ORIENTAÇÃO: Todo cuidado com a higiene é muito importante para o bem-estar de todos, como demonstrado nas figuras abaixo; seja pentear os cabelos, escovar os dentes, lavar as mãos ou estudar para obter novas informações; Mas você já deve saber que dentre esses há um essencial para combater o coronavírus. Pinte-o.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

HORA DA TINTA

OBJETIVO: Pintar as gravuras utilizando as cores desejadas através das paletas de cores; desenvolver percepções visuais para criança, bem como a sua coordenação motora.

ORIENTAÇÃO: O jogo de pintura busca desenvolver atividades lúdicas, identificando e nomeando as cores. Pode ser jogado em dupla, sendo importante a intervenção de um adulto nas primeiras pinturas para auxiliá-los.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

QUEBRA-CABEÇA

OBJETIVO: Propiciar, por meio do jogo, o desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos para a formação educacional e cognitiva de uma criança.

ORIENTAÇÃO: Para dupla ou mais jogadores, distribua as peças. Decida quem começa a jogar; o jogo segue em sentido horário. O primeiro jogador escolhe uma peça qualquer do quebra-cabeça e coloca sobre a mesa. O próximo jogador verificará se possui uma peça que se encaixa, caso não tenha o jogador passará a vez. Vence o jogador que tiver a última peça do quebra-cabeça. As regras do jogo individual são livres e será decidida pelo jogador a forma de montar o quebra-cabeça.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental.



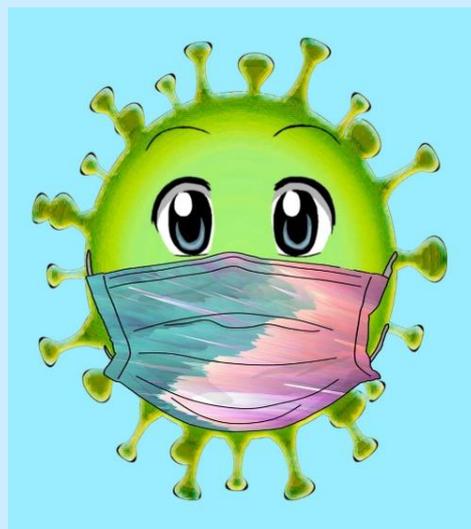
Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

“ONDE ESTÁ O CORONAVÍRUS?”

OBJETIVO: Utilizar um jogo de exercício visual para identificar as cores e formas da imagem em questão. O jogo visa procurar e destacar o Coronavírus em meio a um conjunto de elementos que formam uma única imagem.

ORIENTAÇÃO: Consiste em, primeiramente, identificar onde está localizado o Coronavírus, em seguida, destacá-lo com lápis ou caneta. Vale ressaltar que pode haver mais de um “Coronavírus” escondido entre os outros elementos da imagem e ele pode estar localizado na horizontal ou vertical.

RECOMENDAÇÃO: Ensino Fundamental.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

JOGO DA MEMÓRIA

OBJETIVO: Estimular a concentração, observação e a memória das crianças.

ORIENTAÇÃO: O Jogador mistura e distribui as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo. Em seguida tira-se par ou ímpar para saber qual participante começará o jogo. Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual. Quando o jogador consegue encontrar o par de cartas iguais, terá direito de repetir a sua jogada tentando formar outro par. No caso do jogador, ao virar duas cartas em que os seus desenhos não coincidam, passar a jogada para o seguinte participante. As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante. Ganha o jogador participante que reunir mais pares de cartas.

Observação: Em caso de impressão, para desenvolvê-lo, será necessário folhas brancas (A4 para impressão). Com uma tesoura corte em quadradinhos os desenhos. Cole em algum material de apoio (papelão, papel cartão, papel madeira, etc.)

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental.



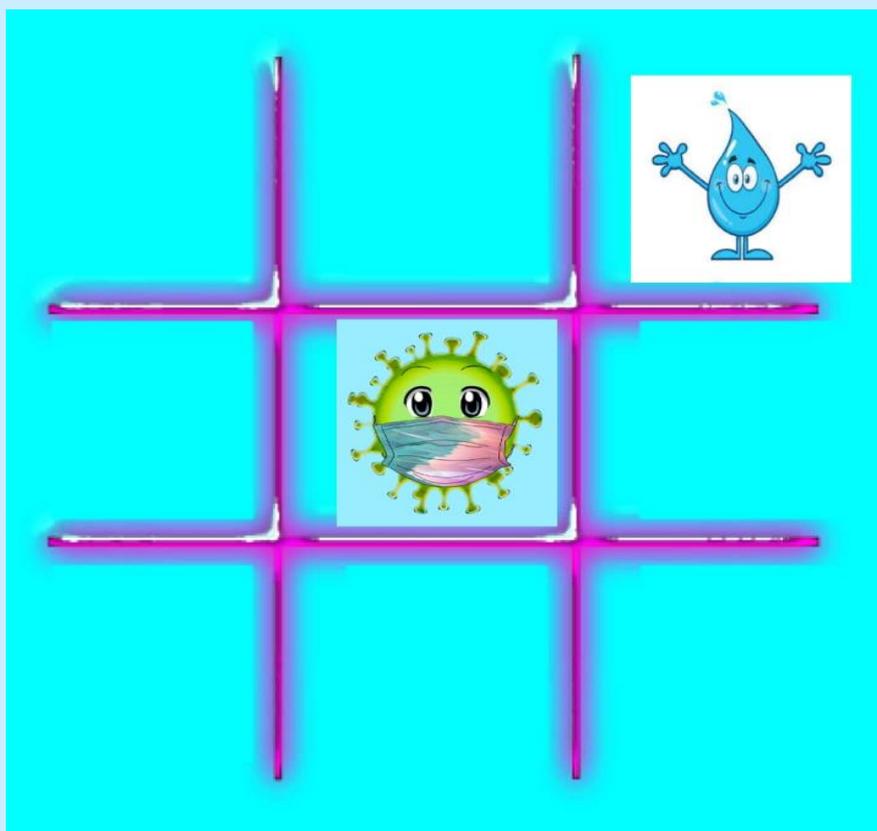
Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

TIC-TAC-TOE CONTRA À COVID-19

OBJETIVO: Sabemos que para combater à COVID-19, é importante sempre lavar as mãos. Então, não perca essa batalha, chame a família para brincar e combata esse Coronavírus com uma boa higienização. O jogo estimula a criança de forma criativa a concentração e o raciocínio rápido, ensina a desenvolver a paciência e a lidar com as frustrações.

ORIENTAÇÃO: O modo de jogar é em dupla. Escolha qual das figuras usar (se coloridas, ou, para colorir à sua preferência). Recorte as figuras, distribua-as entre os dois jogadores, de modo que, um jogador ficará com a imagem da gota de água e, o outro ficará com a imagem do vírus. Decida quem começa a jogar, o primeiro jogador escolhe um quadrado para colocar a imagem, logo após e feito o mesmo processo pelo outro jogador. Vence o jogador que conseguir alinhar três figuras iguais, seja a vertical, horizontal ou diagonal.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

CAÇA PALAVRAS

OBJETIVO: Entreter e aprimorar algumas habilidades como a concentração, atenção, percepção e incentivar a leitura.

O caça palavras é um jogo que oferece a possibilidade de o jogador adquirir conhecimentos sobre um determinado tema, no caso sobre a COVID-19.

ORIENTAÇÃO: O jogador deve ler o texto, identificar as palavras que estão destacadas e, em seguida, procurar essas palavras no caça palavras que podem estar na horizontal ou vertical.

RECOMENDAÇÃO: Ensino Fundamental.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

QUEM CONTA A HISTÓRIA?

OBJETIVO: Estimular a imaginação, criar uma história através dos elementos que forem surgindo nas cartas escolhidas pelo jogador.

ORIENTAÇÕES: Podem jogar de 2 a 6 pessoas, os jogadores terão que definir quem irá tirar a primeira carta da rodada, as cartas estarão enumeradas na ordem cronológica em que a história será contada. Não haverá vencedor e a proposta do jogo é reunir as pessoas; e estimular a imaginação.

RECOMENDAÇÃO: Ensino Fundamental e Educação Especial.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

JOGOS E ATIVIDADES DE INCLUSÃO

LIZANDRA VIEIRA CAMPELO

KALLYANE GOMES SANTOS

MATHEUS DO NASCIMENTO SILVA

BINGO

OBJETIVO: Conhecer e aprender de forma lúdica o alfabeto em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

ORIENTAÇÃO: Imprimir o alfabeto em libras, recortar e colar nos espaços da cartela aleatoriamente. Cada jogador deve ter uma cartela, as cartelas têm vinte e cinco casas com figuras do alfabeto em libras e a palavra “BINGO” na parte inferior. O objetivo é cobrir cinco casas, seja na fileira vertical, horizontal ou diagonal. Escolha alguém para sortear as letras e utilizar libras para que os jogadores os marquem em suas cartelas. Imprima, recorte e dobre as letras para serem sorteadas, coloque-os em uma garrafa ou tigela que possa ser mexida para garantir que o sorteio seja aleatório.

RECOMENDAÇÃO: Ensino Fundamental (Importante manter interação com adultos)



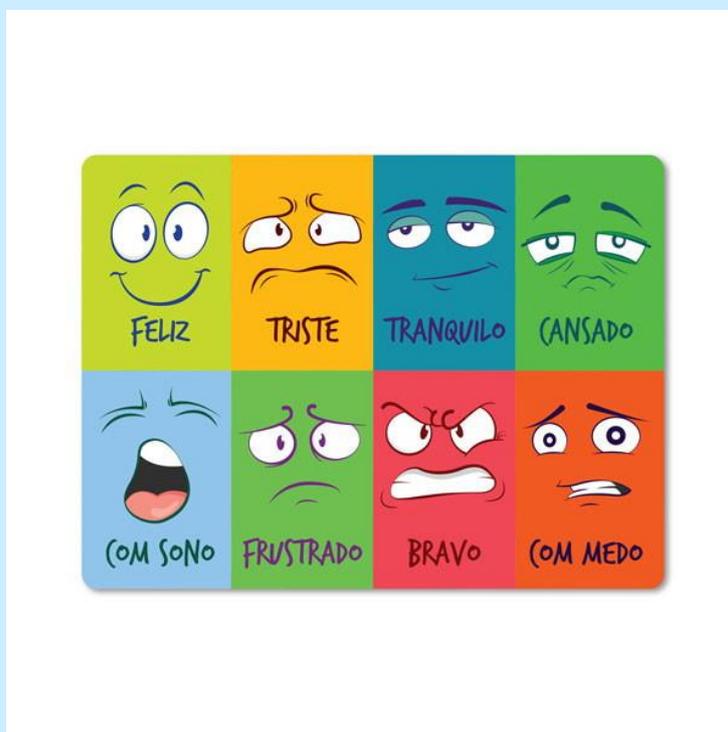
Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

JOGO DAS EMOÇÕES

OBJETIVO: Compreender as emoções de si próprio e das outras pessoas, desenvolver a empatia e capacidade de gerenciar as emoções.

ORIENTAÇÃO: Imprima 9 bonecos, e os 9 emojis (disponível no Apêndice p.37). Em seguida, com a ajuda de um adulto, a criança recorta os emojis e cola no rosto do boneco que está em branco. A criança deve identificar qual a emoção de cada emoji: alegria, tristeza, raiva, medo, entre outros.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Educação Especial.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

CONTANDO COM AS MÃOS

OBJETIVO: Conhecer os numerais e quantidades através do tato e proporcionar o desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, percepção e noção espacial.

ORIENTAÇÃO: A criança deve procurar o encaixe certo para cada quantidade de bolinhas, para isso ela deve usar as mãos para sentir as bolinhas e procurar o cartão com a mesma quantidade.

PASSO A PASSO: 1- Corte um papelão em retângulos do tamanho desejado para ser a base. 2- Amasse uma folha de papel fazendo uma bolinha, faça a quantidade de bolinhas para cada número (um, dois, três ...) e em seguida cole as bolinhas na base de maneira organizada para atender a cada numeral. 3- Corte um papelão em quadrados para ser o cartão, faça buracos que atendam aos números de bolinhas. Obs: Imagem ilustrativa na figura 1

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental, Educação Especial.



Figura 1

Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

LABIRINTO SENSITIVO

OBEJITIVO: Desenvolver o raciocínio lógico e estratégico, dividido em múltiplos níveis de dificuldade, trabalhar a coordenação motora, senso de lógica, senso direcional, senso de organização, planejamento e noção espacial.

ORIENTAÇÃO: O jogador deve atravessar o labirinto, encontrando o caminho certo, levando a bola do espaço A (superior) ao espaço B (inferior), para isso, pode usar as mãos, uma colher, ou um canudo.

PASSO A PASSO: 1- Em um papel A4 imprima esta atividade, disponível no Apêndice p. 38. 2- Cole canudos em cima das linhas do labirinto. 3- faça uma bolinha com uma folha de papel. Obs: Imagem ilustrativa na figura 2.

RECOMENDAÇÃO: Ensino Fundamental, Educação Especial.

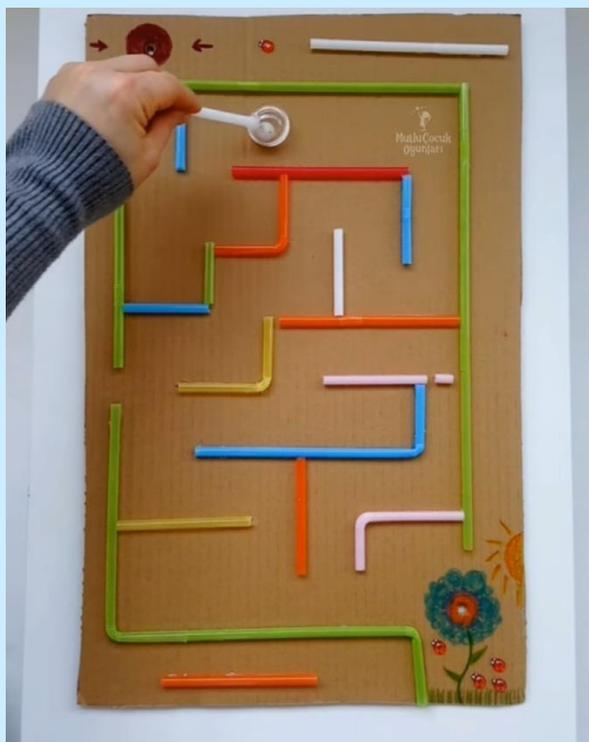


Figura 2

Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

PERCEBER BRINCANDO

LETÍCIA DANIELLE ASSUNÇÃO MORAIS
ANA LÍVIA BARROS

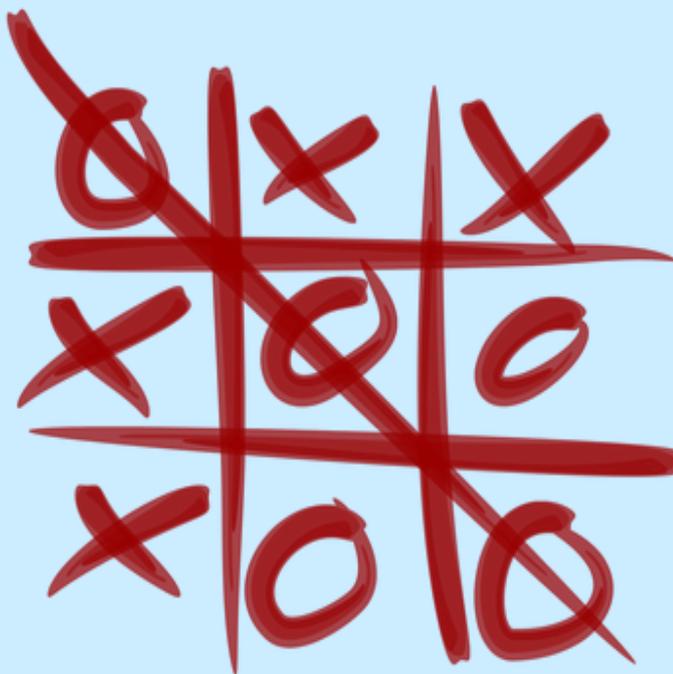
JOGO DA VELHA

OBJETIVO: Promover de forma lúdica a concentração, o raciocínio lógico, a estratégia e a interação com outras pessoas.

ORIENTAÇÃO: O jogo é realizado em um tabuleiro com três linhas e três colunas em alto relevo. Para iniciar, dois jogadores devem escolher os símbolos que querem jogar. Os mesmos serão o X e O. O primeiro jogador deverá colocar seu símbolo escolhido entre os espaços vazios entre as linhas e colunas. O segundo jogador deve fazer o mesmo com seu símbolo. Ganha o jogador que conseguir preencher primeiro os espaços vazios na vertical, horizontal ou diagonal.

Observação: No caso de impressão, será necessária uma folha branca A4, uma folha de isopor, duas folhas de EVA (uma comum e outra com glitter), tesoura e cola. Comece imprimindo a folha A4. Em seguida corte e cole o isopor do mesmo tamanho para ser usado como apoio. Depois com a folha de EVA comum, corte quatro tirinhas para fazer duas linhas e duas colunas. Cole-as sobre a folha A4. Por fim, com a folha de EVA com glitter, faça os símbolos X e O.

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil, Ensino Fundamental.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

FORMAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO: Aprender as formas geométricas, desenvolver a percepção visual, raciocínio lógico e matemático, noção espacial, estratégia e a percepção de medidas e posições.

ORIENTAÇÕES: Em um papel A4 imprima as figuras geométricas e os objetos respectivos às formas e recorte. A criança deve colar os objetos nas formas corretas,

RECOMENDAÇÃO: Educação Infantil.



Fontes: imagens da internet; pesquisa própria

É HORA DE CRIAR!

AISLLA MARIA DE ALMEIDA GOMES

ANA LÍVIA SOUSA BARROS

DOUGLAS JÚLIO OLIVEIRA SANTOS

GABRIELLE FELIX DE ALENCAR

GLENDHA KAROLINY ARAÚJO DA SILVA

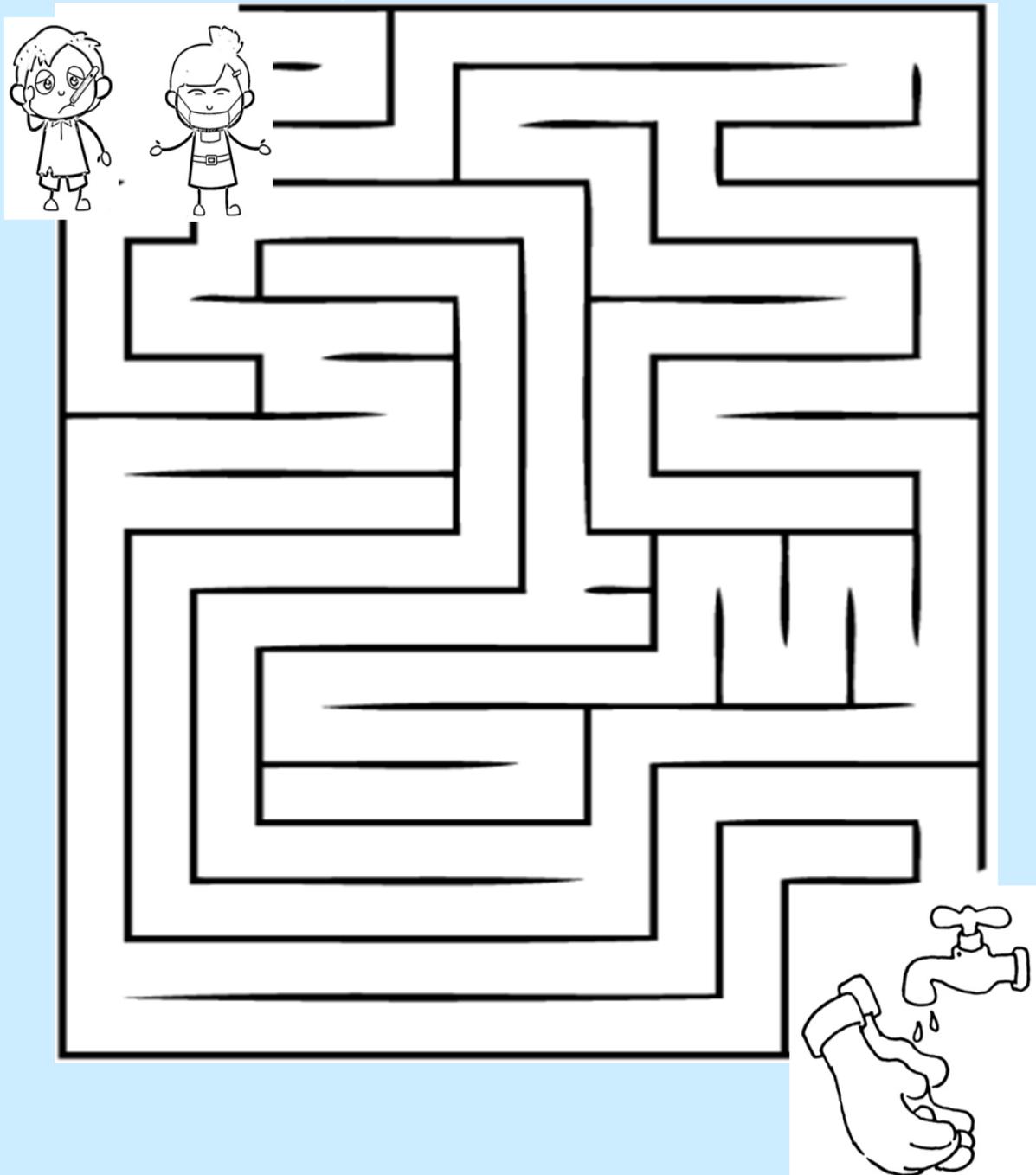
KALLYANE GOMES SANTOS

MATHEUS DO NASCIMENTO SILVA

WEDSON ALVES FERRAZ

LABIRINTO

AJUDE AS CRIANÇAS A SE LIVRAREM DO CORONAVÍRUS



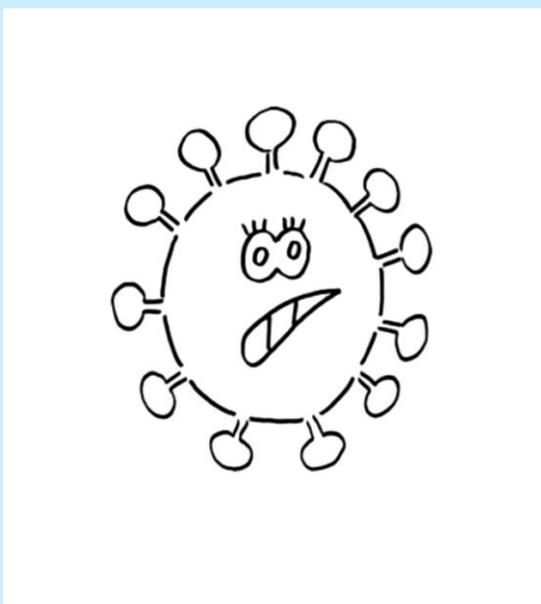
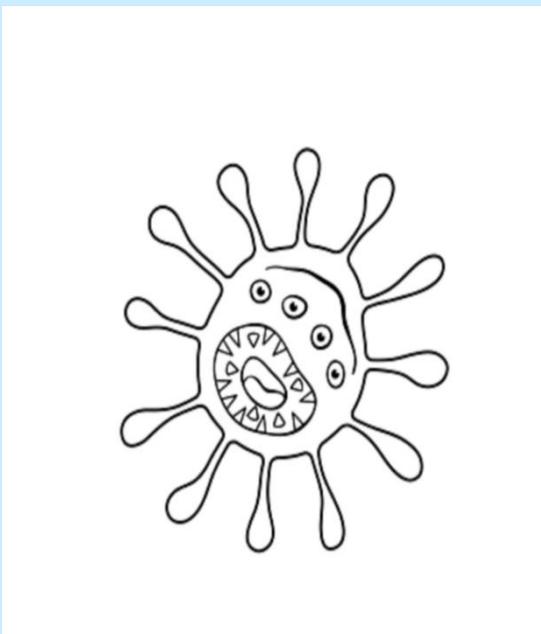
Obs: Imprimir – recortar – brincar.

PINTE A FIGURA CORRETA



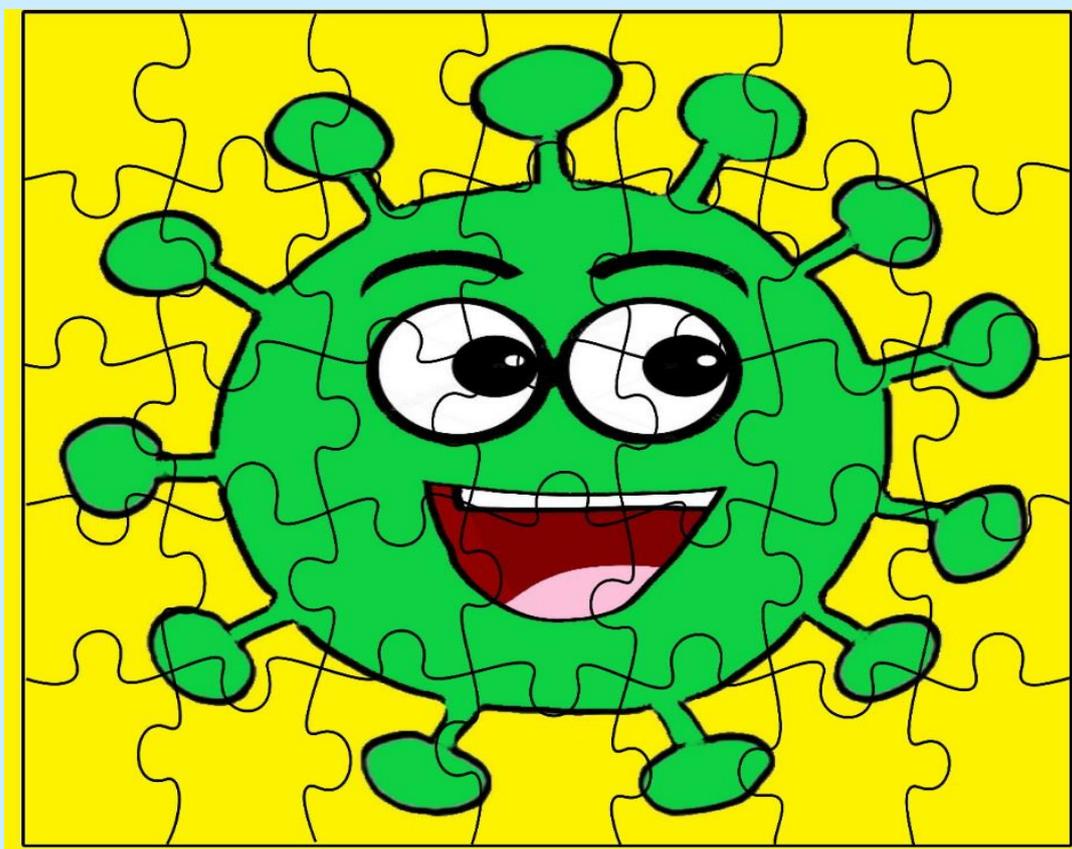
Obs: Imprimir – recortar – brincar.

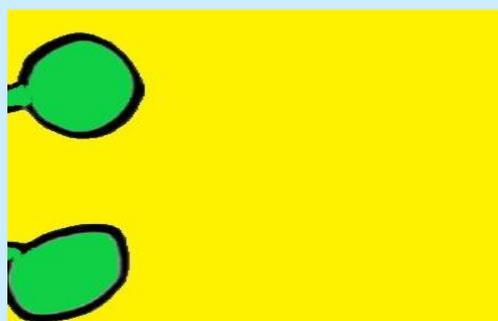
HORA DA TINTA



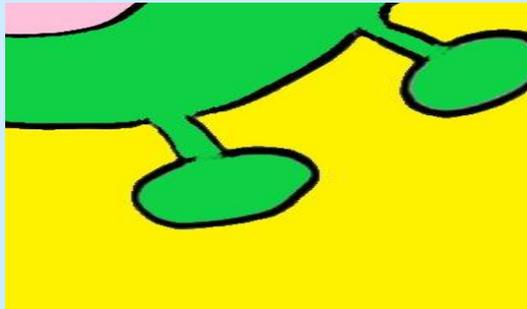
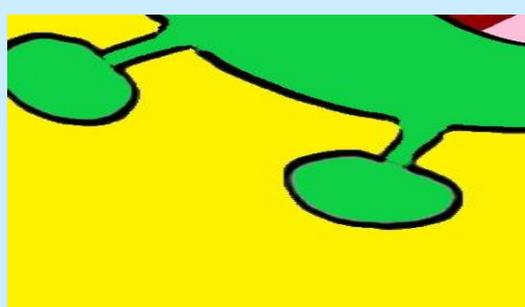
Obs: Imprimir – recortar – brincar.

QUEBRA CABEÇAS





0



Obs: Imprimir – recortar – brincar.

ONDE ESTÁ O CORONAVÍRUS?





Obs: Imprimir – recortar – brincar.

JOGO DA MEMÓRIA



Obs: Imprimir – recortar – brincar.

CAÇA PALAVRAS

Coronavírus é o **VÍRUS** responsável pela propagação da COVID-19, uma doença similar à gripe, e que causa infecções respiratórias.

A COVID-19 surgiu no final do ano de 2019, na cidade de Wuhan na **CHINA**, e atualmente já se encontra espalhada por mais de 100 países ao redor do mundo, se tornando uma **PANDEMIA** global.

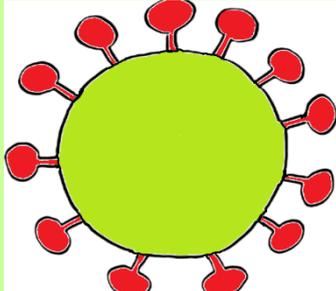
Entre os sintomas da COVID-19 estão dor de garganta, **TOSSE**, coriza, **FEBRE**, e dificuldade para respirar (em casos graves). Esse vírus pode se espalhar pelo **AR**, ou pelo contato físico entre pessoas, como aperto de mão, abraços e beijos.

Para a prevenção da COVID-19 é importante evitar aglomerações, manter os ambientes bem ventilados, lavar as **MÃOS** frequentemente com água e sabão, utilizar para a limpeza de mãos e objetos o álcool em gel 70%, e o mais importante ficar de **QUARENTENA** em casa, com seus familiares.

B	F	U	P	T	Q	R	T	Q	O
P	M	A	B	O	N	F	S	U	S
A	G	R	E	S	B	E	S	A	X
N	R	V	R	S	R	B	E	R	P
D	E	G	N	E	G	R	H	E	I
E	V	Í	R	U	S	E	B	N	A
M	T	C	H	N	N	N	A	T	L
I	O	A	M	Ã	O	S	T	E	N
A	M	B	A	Ç	L	A	R	N	K
G	C	H	I	N	A	A	R	A	A

Obs: Imprimir – recortar – brincar.

QUEM CONTA A HISTÓRIA?

<p>1</p> 	<p>2</p> <p>ORIGEM</p>  <p>WHUAN-CHINA, EM 2019</p>
<p>3</p> <p>TEMPO DE INCUBAÇÃO DO VÍRUS</p>  <p>4-5 DIAS</p>	<p>4</p> <p>SINTOMAS</p>  <p>FEBRE, FADIGA, TOSSE SECA, PERDA DE APETITE, DISPNEIA, VÔMITO, FARINGITE E RINORREIA</p>
<p>5</p> <p>TRATAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • NÃO HÁ MEDICAMENTOS QUE COMPROVAM A EFICÁCIA. • ISOLAMENTO POR 14 DIAS. • CONTROLE DOS SINTOMAS COM AJUDA DE UM MÉDICO. 	<p>6</p> <p>MEDIDAS DE PREVENÇÃO</p>  <p>ISOLAMENTO SOCIAL “FIQUE EM CASA”</p>

7

USO DE MÁSCARAS



8



LAVAR AS MÃOS E USAR ÁLCOOL 70%.

9

TOSSIR COM ANTEBRAÇO



10

CUIDADO COM OS IDOSOS



OS IDOSOS FAZEM PARTE DO GRUPO DE RISCO

11

CUIDADO COM PESSOAS QUE
POSSUEM PROBLEMAS



PESSOAS COM DOENÇAS
RESPIRATÓRIAS FAZEM PARTE DO
GRUPO DE RISCO.

12

CUIDADO COM VOCÊ E O PRÓXIMO!



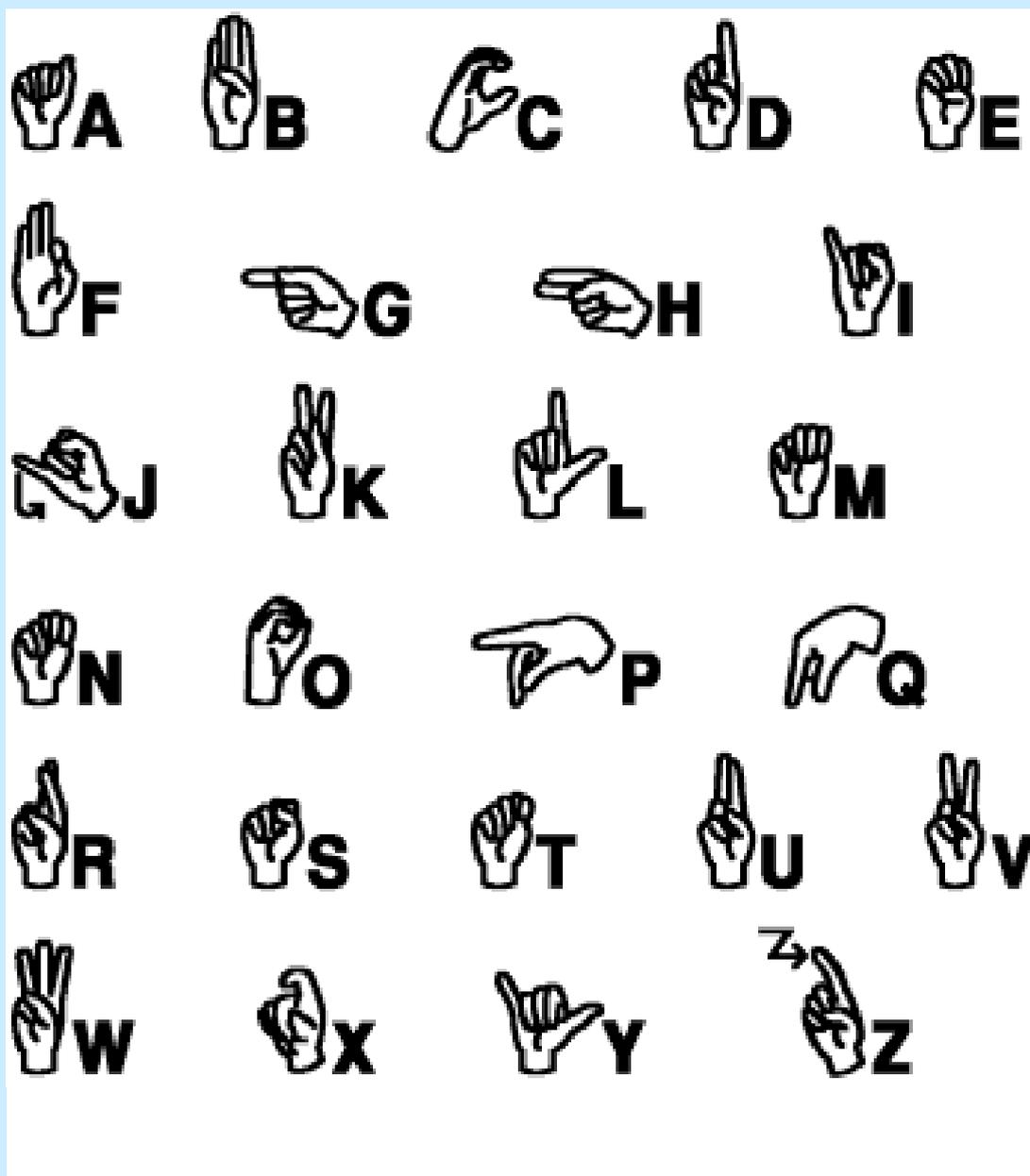
LOGO À QUARENTENA ACABARÁ E
PODEREMOS VOLTAR À ROTINA.

Fonte: Google Imagens

Obs: Imprimir – recortar – brincar

BINGO

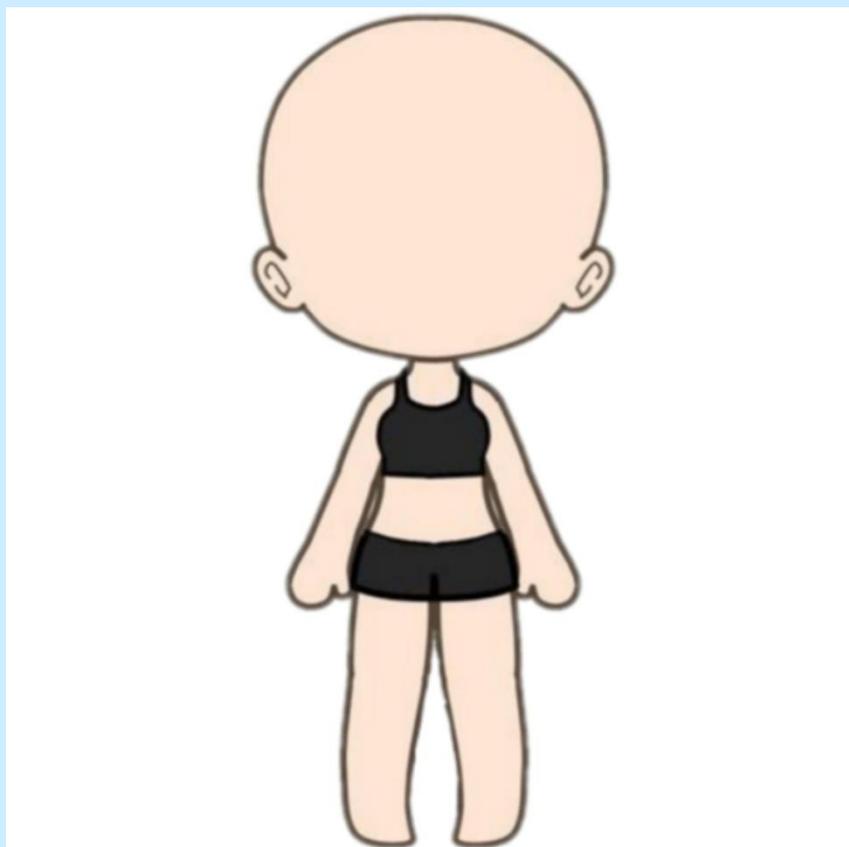
B	I	N	G	O
				



Fonte: Google Imagens

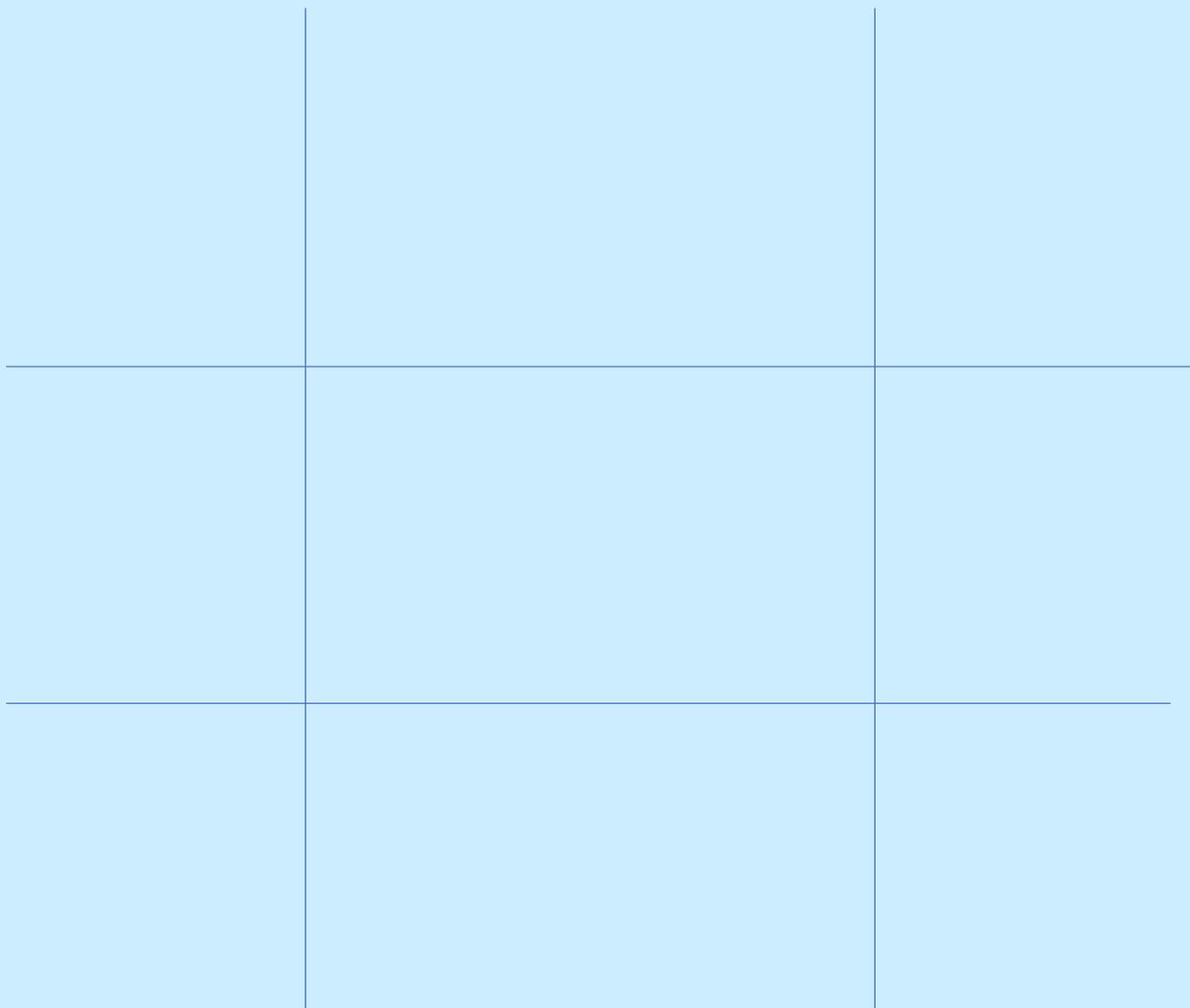
Obs: Imprimir – recortar – brincar.

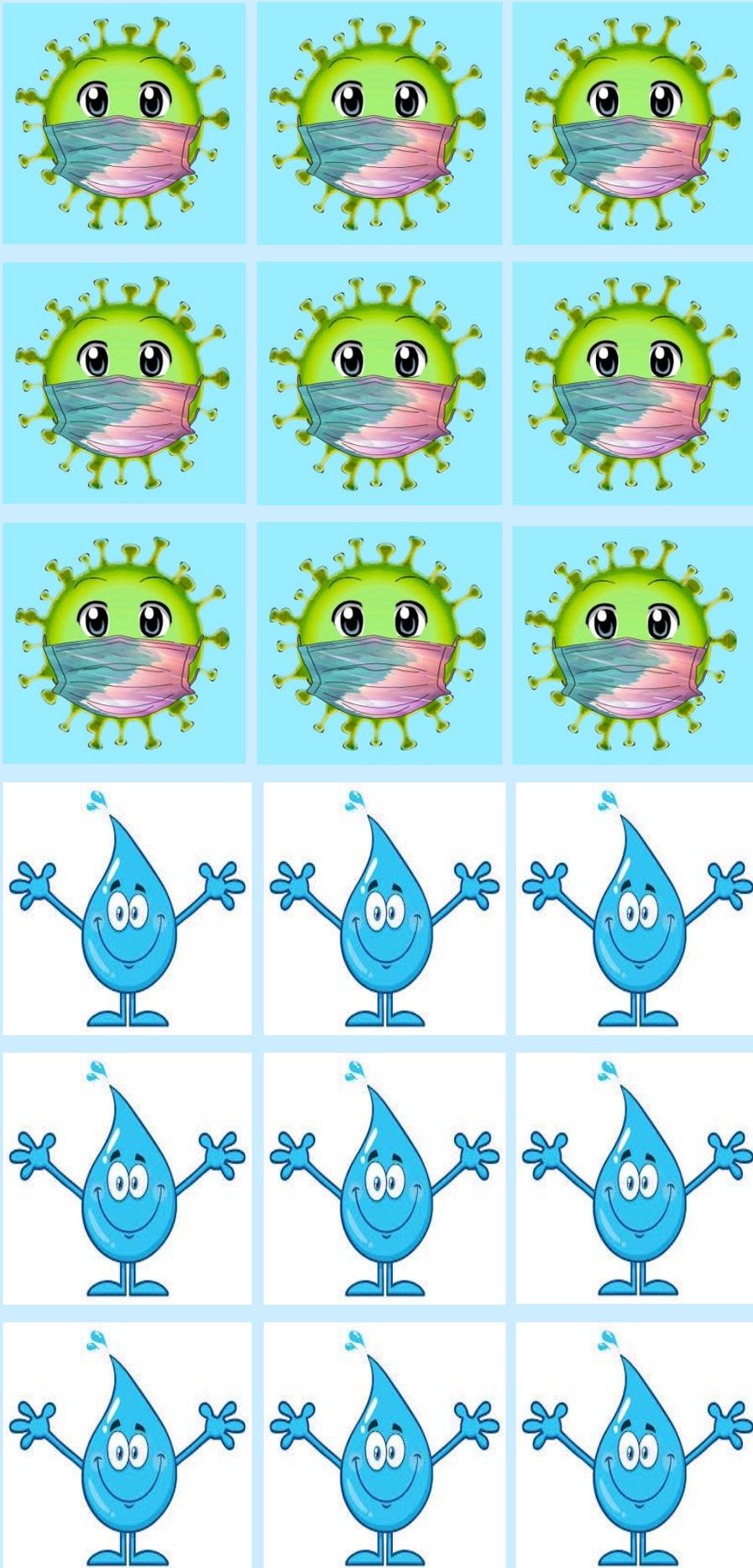
JOGO DAS EMOÇÕES

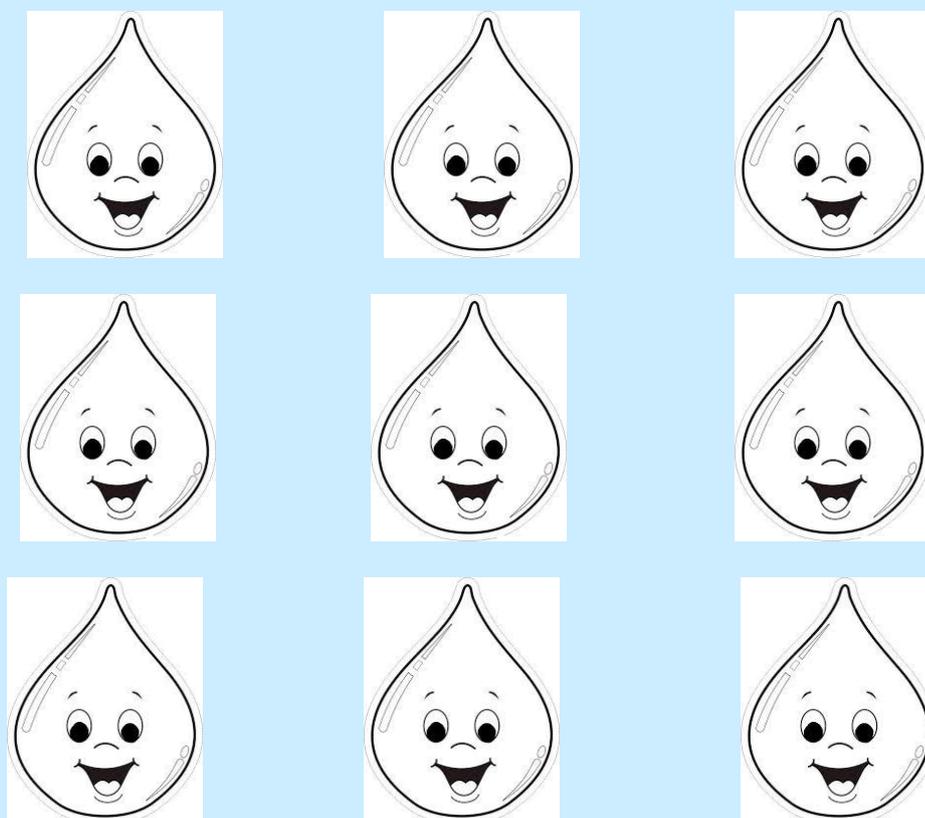
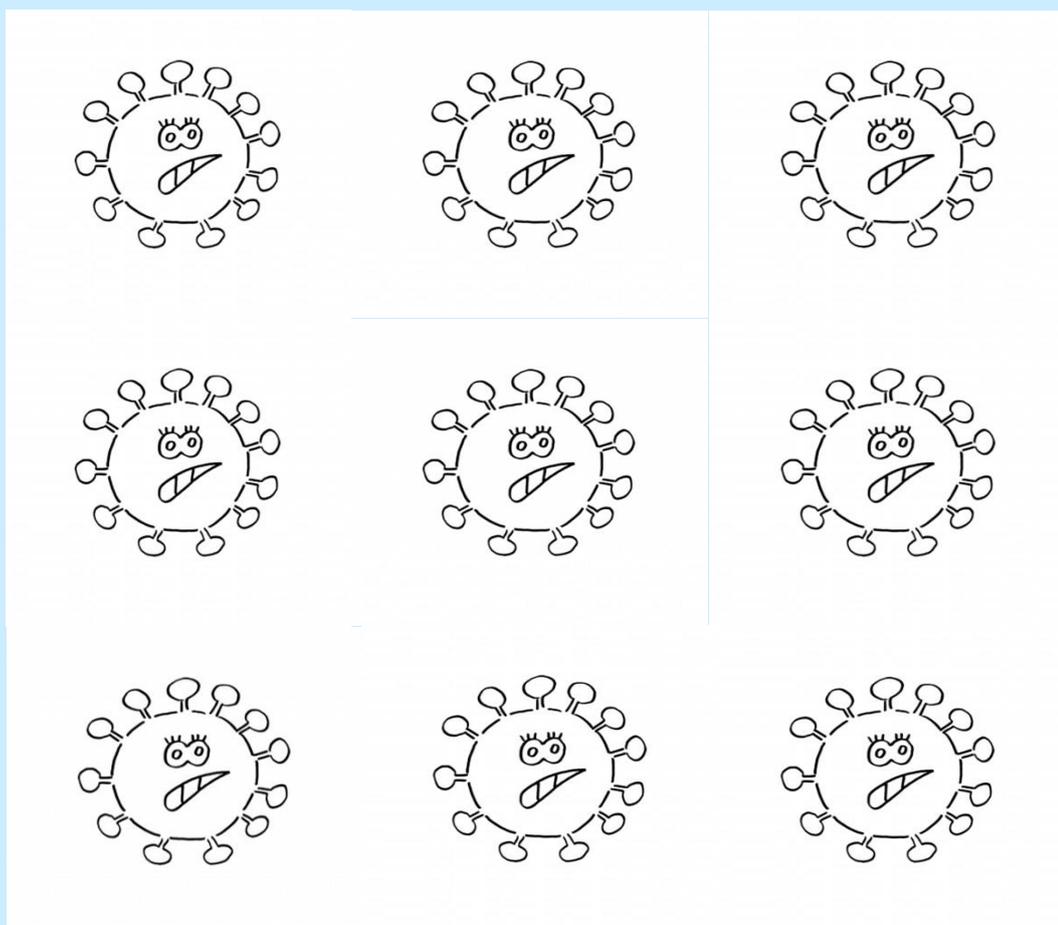


Obs: Imprimir – recortar – brincar.

TIC-TAC-TOE CONTRA À COVID-19

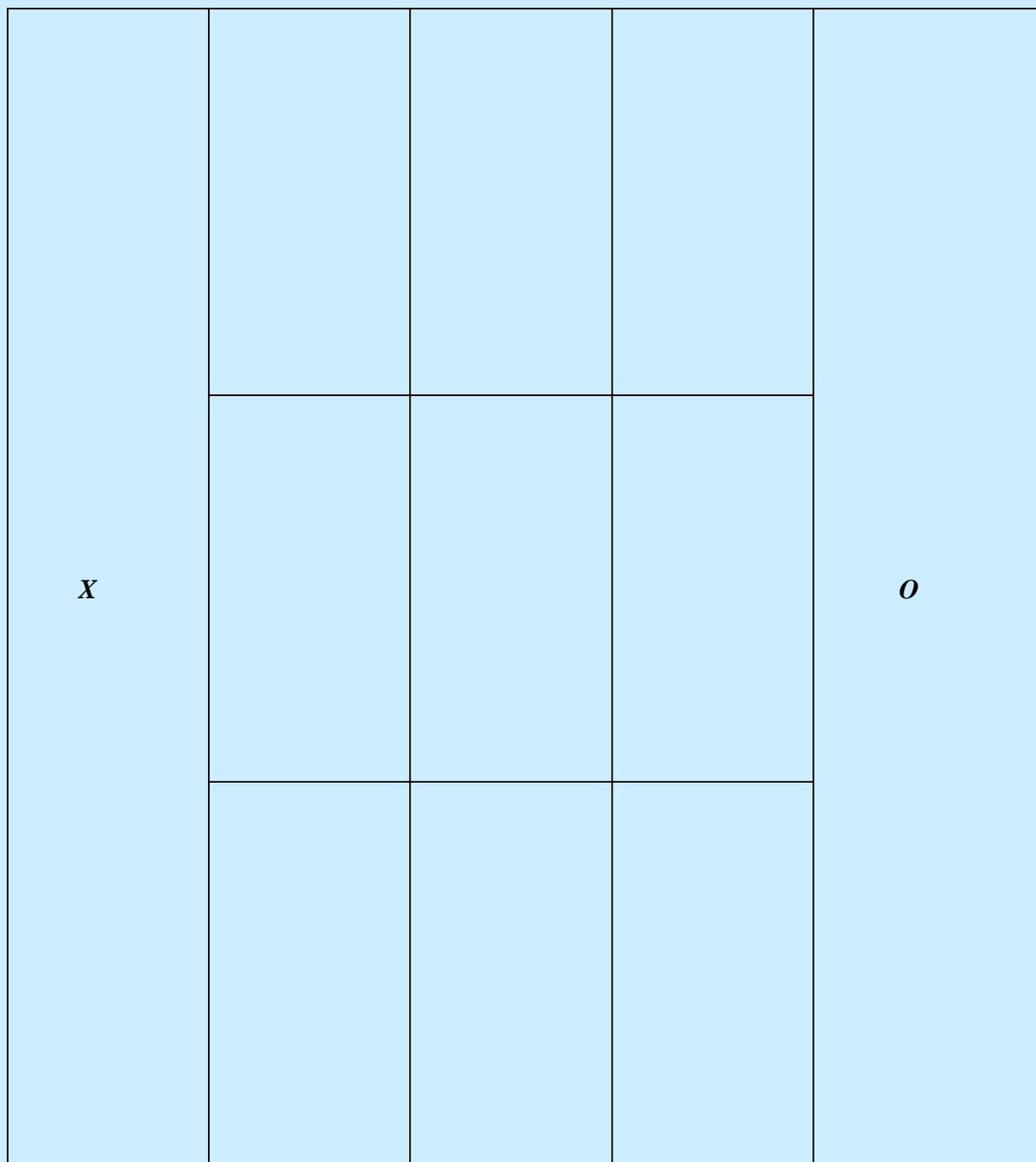






Obs: Imprimir – recortar – brincar.

JOGO DA VELHA



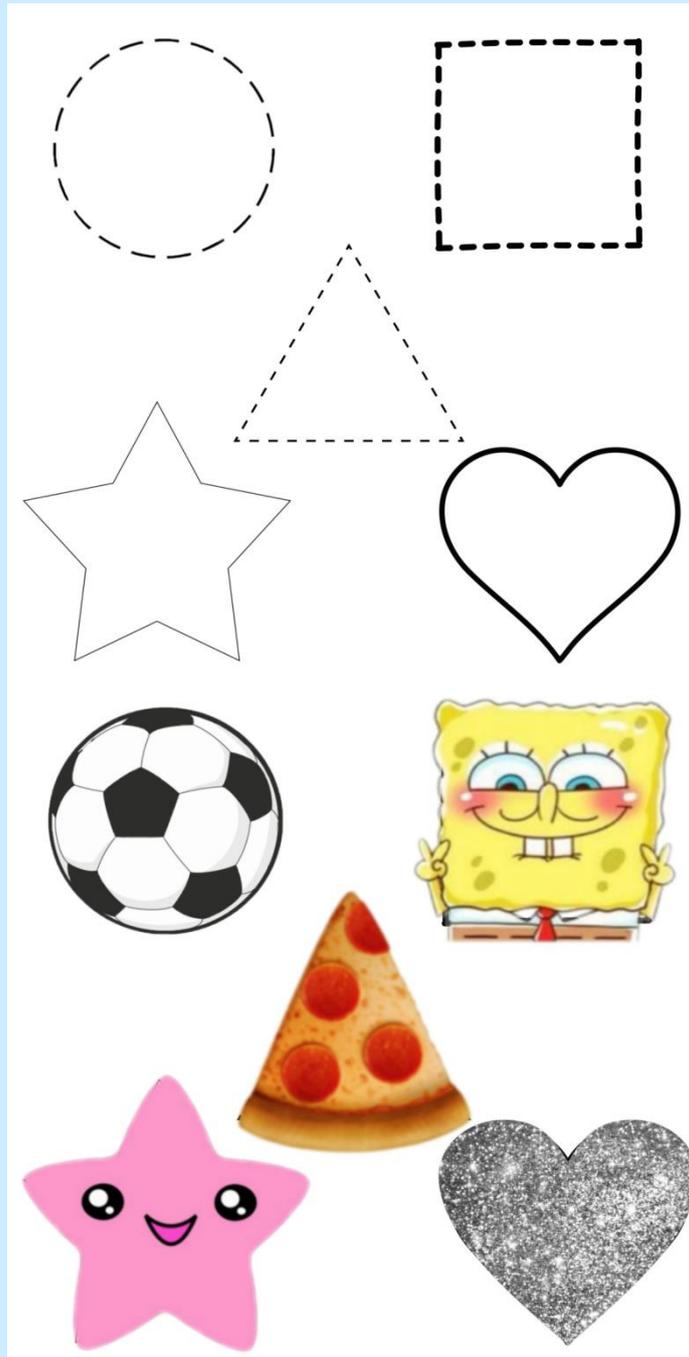
Obs: Imprimir – recortar – brincar.

JOGO DAS FRUTAS



Obs: Imprimir – recortar – brincar.

FORMAS GEOMÉTRICAS



Obs: Imprimir – recortar – brincar.

SOBRE OS AUTORES

AISLLA MARIA DE ALMEIDA GOMES

Graduanda em Pedagogia pela UFPI;

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1235983459044317>

E-mail: aisllamalmeida@gmail.com

ANA LÍVIA SOUSA BARROS

Graduanda em Pedagogia pela UFPI;

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1445066122358982>

E-mail: analiviabrros@gmail.com

BRUNA RAFAELA DE SOUSA SANTOS

Graduanda em Pedagogia pela UFPI;

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4512974494413661>

E-mail: brunasantos1293@gmail.com

DOUGLAS JÚLIO OLIVEIRA SANTOS

Graduando em Pedagogia pela UFPI

Petiano do Programa de Educação Tutorial-PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1703334904527828>

E-mail: douglasjuluo3159@gmail.com

GABRIEL DE OLIVEIRA LIMA

Graduando em Pedagogia pela UFPI

Petiano do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7204225468001014>

E-mail: gabriel.o.lima24@gmail.com

GABRIELLE FELIX DE ALENCAR

Graduanda em Pedagogia pela UFPI

Petiana do Programa de Educação Tutorial /PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6229813462969083>

E-mail: gabymadu09@gmail.com

GLENDDA KAROLINY ARAÚJO DA SILVA

Graduanda em Pedagogia pela UFPI

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3577593569000119>

E-mail: glendha.araujo1999@gmail.com

HILDA MARA LOPES ARAÚJO

Doutora em Educação - UFRN; Mestre em Educação -UESPI

Graduada em Licenciatura em História e Licenciatura em

Pedagogia – UFPI

Professora Associada do Departamento de Métodos e Técnicas
de Ensino-DMTE/UFPI

Docente do Programa de Pós Graduação em Mestrado Nacional

Profissional em Ensino de Física –MNPEF/UFPI

Pesquisadora e Vice Líder do Núcleo de Estudos e Pesquisas
sobre Formação, Avaliação, Gestão e Currículo – NUFAGEC

Tutora do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2683252173503876>

E-mail: hildamara2@hotmail.com

KALLYANE GOMES SANTOS

Graduanda em Pedagogia pela UFPI

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6274191313696846>

E-mail:kallyanesantosg@gmail.com

LETÍCIA DANIELLE ASSUNÇÃO MORAIS

Graduanda em Pedagogia pela UFPI

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6975258494076569>

E-mail: leticiadanielle18@hotmail.com

LIZANDRA VIEIRA CAMPELO

Graduanda em Pedagogia pela UFPI

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0305952870740697>

E-mail: lizandravc123@gmail.com

MARIA BEATRIZ SILVA

Graduanda em Pedagogia pela UFPI;

Petiana do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9058262656250653>

E-mail: mbeatriz_silva@outlook.com

MATHEUS DO NASCIMENTO SILVA

Graduando em Pedagogia pela UFPI

Petiano do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2830284372218134>

E-mail: matheusilva92@outlook.com

WEDSON ALVES FERRAZ

Graduando em Pedagogia pela UFPI

Petiano do Programa de Educação Tutorial/PET-Pedagogia-UFPI

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0216301791103482>

E-mail: wferraz100@gmail.com

**Contribuição do PET PEDAGOGIA – PREXC/UFPI NO
ENFRENTAMENTO À COVID-19**

REALIZAÇÃO:

