

Adriana Demite Stephani
(Organizadora)

Educação: Uma Nova Agenda para a Emancipação

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Chefe: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof^a Dr^a Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Faria – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof^a Dr^a Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof^a Dr^a Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof^a Dr^a Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E24	<p>Educação [recurso eletrônico] : uma nova agenda para a emancipação / Organizadora Adriana Demite Stephani. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Educação. Uma Nova Agenda para a Emancipação; v. 1)</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-738-3 DOI 10.22533/at.ed.383192310</p> <p>1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais. 3. Educação – Inclusão social. I. Stephani, Adriana Demite. II. Série.</p> <p style="text-align: right;">CDD 370.71</p>
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A coleção “Educação: Uma Nova Agenda para a Emancipação 2” é um mosaico de abordagens, olhares e narrativas sobre a educação brasileira. De caráter *pluri*, é composta por 2 volumes contendo 23 artigos cada, reunindo ao todo 46 textos que discutem, refletem e apresentam práticas de pesquisadores e docentes de diferentes estados e instituições, tanto brasileiras quanto internacionais.

objetivo da obra é apresentar um panorama das diversas e importantes pesquisas pelo país a partir de inúmeros aspectos da educação, desde processos históricos de constituição, desafios, enfrentamentos e ações na/para a formação docente, perpassando por reflexões sobre a educação como instrumento para a formação crítica e como processo inclusivo, como também apresentando possibilidades reais de atuações em sala de aula através dos relatos das práticas docentes.

O volume I inicia com 6 artigos que refletem o perfil docente do Século XXI diante dos novos paradigmas para a formação de professores e as reais condições do exercício docente em nosso país, refletindo sobre aspectos curriculares e enfrentamentos nessa formação. A esses primeiros textos, seguem-se outros 3 textos que trazem um olhar também sobre o perfil, o papel e a importância de gestores e coordenadores na Educação Básica. E, a Educação Básica é linha condutora dos 13 demais artigos que exploram diferentes aspectos educacionais como a inserção de temáticas pouco exploradas em sala de aula, assim como, práticas docentes envolvendo diferentes ferramentas e explorando os recursos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), a partir de pesquisas realizadas, como também através de relatos de trabalhos com jogos e oficinas em sala de aula.

Os 5 textos iniciais do Volume II abordam aspectos históricos da educação, trazendo pesquisas, apresentando processos históricos constituintes de espaços escolares e de processos de escolarização, tanto de educação básica como superior, que narram alguns momentos, entre tantos, da história da educação brasileira. Seguem-se a esses, outros 9 capítulos que possuem como linha conectiva a formação crítica e emancipadora através do processo educativo em diferentes frentes, espaços e abordagens teóricas. Os 8 capítulos restantes refletem sobre o processo de inclusão, os enfrentamentos da educação especial, a questão da saúde dos profissionais da educação, os dilemas da relação família-escola, a necessidade de escuta na educação infantil e a importância de reflexões sobre a sexualidade juvenil.

Essa diversidade de temáticas e pesquisas apresentadas na obra demonstra os múltiplos olhares e enfrentamentos da educação do país e a necessidade de aprofundamento e reflexão constantes.

Convidados o leitor para essa reflexão!

Adriana Demite Stephani

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
O PERFIL DO PROFESSOR NO SÉCULO XXI	
Jacqueline de Sousa Batista Figueiredo	
Eliana Conceição Sanguino	
Giovana Leticia Leal	
Julia Gonçalves Moreira	
Leonardo de Paula e Silva Filho	
Najara Roberta Rodrigues	
DOI 10.22533/at.ed.3831923101	
CAPÍTULO 2	13
DIDÁTICA NO ENSINO SUPERIOR: UM TESOURO VALIOSO	
Alexandra Bezerra de Sousa Gonzaga	
Jovina da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.3831923102	
CAPÍTULO 3	24
DESVELANDO O COTIDIANO DE MÃES UNIVERSITÁRIAS	
Rayany Mathias da Silva	
Angela Maria Caulyt Santos da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.3831923103	
CAPÍTULO 4	36
FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO: IMPLICAÇÕES E IMPACTOS NA PEDAGOGIA	
Adelcio Machado dos Santos	
Joel Bonin	
DOI 10.22533/at.ed.3831923104	
CAPÍTULO 5	52
O DOCENTE NO ENSINO DE QUÍMICA: ESTUDO DE CASO COM PROFESSORES DE QUÍMICA DA REDE ESTADUAL DE ENSINO DA BAHIA	
Ademilson de Jesus Silva	
Amanda Maria Rabelo Souza	
Claudia Santos da Silva	
Davyd Lucas Lima Pereira	
Tarcísio José Maciel Passos Filho	
DOI 10.22533/at.ed.3831923105	
CAPÍTULO 6	64
O PROCESSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA NO PROJETO LÍNGUAS NO <i>CAMPUS</i>	
Karina dos Reis Costantin	
Gabriel Salinet Rodrigues	
Roséli Gonçalves do Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.3831923106	
CAPÍTULO 7	73
GESTÃO ESCOLAR DEMOCRÁTICA: UM ESTUDO DA PRÁXIS DO GESTOR	
Rizolanda Luiza Vauthier	
DOI 10.22533/at.ed.3831923107	

CAPÍTULO 8 85

O PAPEL DO COORDENADOR PEDAGÓGICO NO AMBIENTE ESCOLAR

José Roberto Alves Bezerra
Ellis Rejane Barreto
Gláucia Aline de Andrade Farias
Juliana Cristiane Câmara
Maria Aparecida Moura
Marilene Ambrósio da Silva
Allysson Lindálio Marques Guedes
Magnólia Meireles da Silva
Jobson Magno Batista de Lima
Rafael Batista de Souza
Carpegiane Alves de Assis
Leilson de Oliveira Augusto

DOI 10.22533/at.ed.3831923108

CAPÍTULO 9 97

PROFILE OF YOUNG AND ADULT EDUCATION PEDAGOGICAL COORDINATOR (EJA)

José Roberto Alves Bezerra
Gláucia Aline de Andrade Farias
Maria da Guia de Souza Martins
Marilene Ambrósio da Silva
Allysson Lindálio Marques Guedes
Marta Jussara Bezerra da Silva
Magnólia Meireles da Silva
Jobson Magno Batista de Lima
Rafael Batista de Souza
Carpegiane Alves de Assis
Leilson de Oliveira Augusto

DOI 10.22533/at.ed.3831923109

CAPÍTULO 10 109

ENTENDENDO A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR PARA ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS FORMATIVOS DE PROFESSORES

Thayana Carpes

DOI 10.22533/at.ed.38319231010

CAPÍTULO 11 117

SISTEMATIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE PICOS-PI: PROBLEMATIZAÇÃO E PRESSUPOSTOS INVESTIGATIVOS

Karielly Mayara de Moura Leal
Luiz Sanches Neto
Luciana Venâncio

DOI 10.22533/at.ed.38319231011

CAPÍTULO 12 126

LÍNGUA ESTRANGEIRA: A FASE MAIS FAVORÁVEL PARA A APRENDIZAGEM E OS RECURSOS ADEQUADOS PARA A CONTRIBUIÇÃO NESSE PROCESSO

Marcio José Pereira
Edson José Gomes

DOI 10.22533/at.ed.38319231012

CAPÍTULO 13	138
TRABALHO, EDUCAÇÃO E RELAÇÕES DE GÊNERO: COMO ENFRENTAR AS DESIGUALDADES? Maria Luiza Nogueira Rangel DOI 10.22533/at.ed.38319231013	
CAPÍTULO 14	147
CONSTRUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA PARA O LANÇAMENTO DO DISCO ENVOLVENDO AS MÍDIAS Amanda Simões Martins Kairam Ramos Rios Rodrigo Constantino de Melo Nestor Rossi Junior Ígor Schardong Luiz Fernando Cuozzo Lemos DOI 10.22533/at.ed.38319231014	
CAPÍTULO 15	151
MEANINGFUL GAME: UM OLHAR SOBRE O USO DE JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO Marcone Hilton de Sousa DOI 10.22533/at.ed.38319231015	
CAPÍTULO 16	163
ESTUDO DE ARQUÉTIPOS APLICADO AO JOGO <i>SAY BYE TO THE VILLAINS</i> Marcelo Satoshi Taguchi Letícia Hanae Miyake Victor Silva DOI 10.22533/at.ed.38319231016	
CAPÍTULO 17	180
PROPOSTA DE OFICINA DE QUADRINHOS: O APRENDIZADO DE UMA LINGUAGEM MULTIMÍDIA Eduardo Elisalde Toledo Marcelo Magalhães Foohs DOI 10.22533/at.ed.38319231017	
CAPÍTULO 18	191
SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA Daiana Aparecida Fontana Cecatto DOI 10.22533/at.ed.38319231018	
CAPÍTULO 19	204
PROJETO DIDÁTICO ARTE NATUREZA Thassyane Peres Tassinari Eleusa Maria Ferreira Leardini Glaucia Mariana da Silva Maria de Fatima Silveira Polesi Lukjanenko Millaany Felisberta de Souza DOI 10.22533/at.ed.38319231019	

CAPÍTULO 20	212
METODOLOGIAS ATIVAS COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DE ADULTOS EM ESCOLA TÉCNICA PÚBLICA DE SANTA MARIA/ RS	
<p>Janaína de Arruda Carilo Schmitt Juliane Praposqui Marchi da Silva Leila Maria Araújo Santos Lubia Telma Garcia Wustrow Souza Tiago Saidelles</p>	
DOI 10.22533/at.ed.38319231020	
CAPÍTULO 21	219
ÑE'É PORÃ – A PALAVRA-ALMA QUE IMPULSIONA AS RELAÇÕES INTERCULTURAS NA ESCOLA	
<p>Fátima Rosane Silveira Souza</p>	
DOI 10.22533/at.ed.38319231021	
CAPÍTULO 22	231
A IMPORTÂNCIA DO TREINAMENTO DE PRIMEIROS SOCORROS PARA DOCENTES DA REDE INFANTIL DE ENSINO	
<p>Andreza Halax Rebouças França Juliany Ingridy Silva de Medeiros Kellyson Lopes da Silva Macedo Pablo Ramon da Silva Carvalho Maria Josielly Do Nascimento Santos Islayane Nayara Batista Barbosa Gabriele de Araújo Costa Aline Cristiane De Oliveira Deborah Beatriz Silva Costa Moisés de Oliveira Freire Vinicius Costa Maia Monteiro Wesley Queiroz Peixoto</p>	
DOI 10.22533/at.ed.38319231022	
CAPÍTULO 23	239
PERFIL INTERNACIONAL EN LA FORMACIÓN DEL MÉDICO COLOMBIANO	
<p>Cabrales Vega Rodolfo Adrián</p>	
DOI 10.22533/at.ed.38319231023	
SOBRE A ORGANIZADORA	246
ÍNDICE REMISSIVO	247

SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Daiana Aparecida Fontana Cecatto

UDESC -Universidade do Estado de Santa Catarina- ProfHistória
Florianópolis - SC

RESUMO: As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) já se fazem tão presente no cotidiano das pessoas, em suas relações sociais, comerciais, financeiras, entre outros, que se nomeou como cultura digital ou cibercultura, as relações mediadas por essas tecnologias. Uma das tecnologias digitais de informação e comunicação compreende os jogos digitais, que conquistaram boa parcela dos jovens. Jogos com temáticas históricas, tanto jogos comerciais quanto educativos, estão presentes no universo juvenil. Tais aspectos levam o professor a pensar como os jogos abordam essas temáticas em suas narrativas, e de que forma os jogos poderiam ser uma ferramenta útil para o professor integrar as TDICs ao currículo escolar, objetivando a aprendizagem. O que se nota, entretanto, é que muitos professores têm receio de integrar essa tecnologia em seu planejamento, pois se sentem inseguros por não ter afinidade com o mundo dos games. Diante disso, se pensou como um site de curadoria de jogos digitais poderia ser utilizado para ensinar história. Dialogando com pesquisas de livros, artigos

científicos e sites de jogos digitais, abordou-se assuntos como TDICs, webcurrículo, curadoria de conteúdo, jogos digitais e o ensino de história. A idealização e confecção do site de curadoria de jogos digitais para ensinar história também é explanada ao final. O site está disponível no endereço <<https://www.jogosdehistoria.net/>>

PALAVRAS-CHAVE: curadoria, jogos digitais, ensino de história, webcurrículo.

CURATORSHIP SITE IN DIGITAL GAMES IN HISTORY TEACHING

ABSTRACT: The digital technologies of information and communication (TDICs) are already so present in the daily life of people, in their social, commercial, financial relations, among others, that is named as digital culture or cyberculture, relations mediated by these technologies. One of the digital technologies of information and communication comprises the digital games, that conquered good part of the young people. Games with historical themes, both commercial and educational games, are present in the youth universe. Such aspects lead the teacher to think about how the games approach these themes in their narratives, and how games could be a useful tool for the teacher to integrate the TDICs into the school curriculum, aiming at learning. What is noticeable, however, is that many teachers are afraid to integrate this

technology into their planning because they feel insecure because they have no affinity with the gaming world. Faced with this, it was thought how a digital games curatorship site could be used to teach history. Talking with researches on books, scientific articles and digital gaming sites, topics such as TDICs, webcurriculum, content curation, digital games and the teaching of history were discussed. The idealization and confection of the site of curatorship of digital games to teach history is also explained at the end. The site is available at <<https://www.jogosdehistoria.net/>>

KEYWORDS: curatorship, digital games, history teaching, webcurriculum.

1 | INTRODUÇÃO

Não são incomuns as falas de alunos relacionando temáticas históricas estudadas à algum jogo digital, um exemplo disso foi que, ao abordar a Primeira Guerra Mundial, o aluno questionou se a docente já havia jogado ‘Supremacy 1914’, um jogo de estratégia no qual o jogador consegue comandar tropas de países durante a Primeira Guerra Mundial. Os estudantes nessa hora comentam o que gostam ou não do jogo mencionado. Isso mostra primeiramente como os jogos digitais, ou chamados games, estão presentes na vida dos alunos e também indica que o público juvenil consegue relacionar o jogo digital, algo do seu cotidiano, aos acontecimentos históricos, estudado na aula de História. Diante desse panorama da cibercultura, como nomeia Pierre Levy (2009), em que as tecnologias de informação e comunicação permeiam as relações no ciberespaço, a escola não pode ficar isolada do contexto, é preciso entender como as TDICs influenciam os processos sociais, e o cotidiano da comunidade escolar. A questão é como fazer para que os alunos tenham entendimento e criticidade com relação a elas, para não serem meros consumidores passivos das TDICs, mas sim, sujeitos que saibam utilizá-las de forma ética, reflexiva e crítica, tornando-se também criadores de conteúdo.

As TDIC facilitaram muitos processos financeiros, econômicos, sociais ao encurtar distâncias, ao promover a democratização da informação, mas se deve refletir que a tecnologia não é neutra, ela também pode ser excludente ou incluyente. Cupani (2003), discute a complexidade da natureza dual da tecnologia, que respondem à uma intencionalidade humana, e isso deve ser levado à reflexão. Na questão dos jogos digitais, pode ser exemplificado nos jogos digitais comerciais que visam fidelizar e vender o produto ao seu público. Por outro lado, os games também podem contribuir com uma narrativa que suscite questões para promover o ensino-aprendizagem (CECATTO 2019).

Essa inserção dos jogos digitais e das tecnologias digitais na escola ocorreria através do chamado Webcurrículo. Este currículo da cultura digital abrange debates sobre a questão das tecnologias, utilização de museus virtuais, objetos de aprendizagem, ferramentas de trabalho (editores de texto, planilha), ferramentas de autoria tais como criação de podcast, sites, vídeos, o uso de redes sociais para

comunicação com pais e alunos, uso de plataformas virtuais e também a inserção de jogos digitais no ensino (ALMEIDA 2016 apud CECATTO 2019). E o jogo digital, que muitas vezes é entendido como um concorrente que prejudicaria a aula do professor, pode se tornar um aliado, por ser uma ferramenta mais interativa e atrativa ao estudante, motivando-o muitas vezes, a buscar mais sobre o assunto estudado, ou ainda, estimular que os alunos também criem seus próprios jogos, como possibilitam alguns aplicativos. Para isso ocorrer deve haver planejamento por parte do professor e também da direção da escola para a realização dessas atividades.

Para muitos professores de história, trabalhar com ferramentas tecnológicas parece algo difícil, ou até impossível, pois como Prensky (2001) expõe em sua obra “Nativos Digitais, Imigrantes Digitais” a existência de uma disparidade de interesses entre os nativos digitais, isto é, os jovens que já nasceram quando a internet e as TDICs já estavam amplamente difundidas, e os imigrantes digitais, que são as pessoas que nasceram antes do florescer das TDICs, e que ainda estão se adaptando, o que abrange boa parcela dos docentes que atuam em sala de aula. Ao invés do professor rejeitar os jogos digitais, é preciso que ele entenda que se trata de algo que faz parte do universo juvenil, e são necessários debates sobre como o uso dos jogos digitais poderia contribuir para o ensino de história.

O site criado é fruto de uma dissertação, que tem por objetivo ajudar o professor nessa caminhada para inserção dos jogos digitais ao orientar e trazer informações sobre como o professor pode utilizar os games em sala de aula. O site dá dicas de jogos digitais, com sugestões de questões para trabalhar o jogo, com links ativos, vídeos de apoio, entre outros. A escolha de um site de curadoria se deve ao fato de que usuários, principalmente professores, possam acessar de qualquer lugar, no seu computador ou smartphone com acesso à internet, e também porque o site permite a utilização de ferramentas de interação, tais como o compartilhamento de postagens, fóruns para troca de experiências, críticas ou sugestões, o que enriquece o material disponibilizado. Essas plataformas on line, podem ser entendidas como uma mídia digital que permite projetar sentimentos e ideias e compartilhá-las com o mundo todo (ACKERMANN 2001 apud SCHWARTZ 2014). O artigo se apoia em livros, artigos científicos, sites governamentais e sites de jogos buscando mostrar como um site de curadoria de jogos digitais pode auxiliar o professor no ensino de história, partindo desde sua idealização, confecção e escolha dos jogos digitais que serão indicados no site.

2 | SITE DE CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA

O jogo digital é um objeto cultural digital, considerado transmídia, já que integra imagem, vídeo, som, interação, texto. É enquadrado como item da pós modernidade ocidental, que também pode ressignificar a cultura (PETRY, 2016). O jogo digital está ligado à concepção de jogo, discutida por Huizinga, na obra “Homo ludens: o jogo

como elemento da cultura”, que traz uma leitura de como o jogo vai além da mera diversão, constituindo-se de um elemento cultural, que faz parte das sociedades humanas (HUIZINGA 2010 apud CECATTO 2019). É comum as pessoas jogarem seus jogos on line esperando para consulta médica, na fila do banco, ou em seus momentos de lazer, inclusive convidando amigos para jogar através das redes sociais. O que evidencia o jogo digital como mais que um mero passatempo, mas como um elemento da cibercultura. Alves e Coutinho (2016) abordam no livro “Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências” que é possível a aprendizagem por meio de jogos, de aprender com jogos, e de aprender fazendo jogos.

A relação entre os jogos digitais e o ensino de história reside no fato de que não é suficiente o professor ter o conhecimento histórico para que a aprendizagem do aluno seja efetiva. O docente deve entender os elementos que influenciam o processo de aprendizagem, de que forma os alunos aprendem (CAIMI, 2006). E sendo assim, é preciso entender que os jogos fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens, e que eles aprendem também através das mídias e dos jogos digitais. Essa nova demanda requer do professor de história o desafio de repensar como se ensina, como se aprende, identificando qual é o contexto que o aluno está inserido (CAIMI, 2009). Um jogo digital também pode “ensinar” história, e essa é uma das preocupações da didática da história. Ela investiga o que é aprendido, e o que deveria ser aprendido, bem como a formação da consciência histórica e também como a exposição e representação da História é feita pelos meios de comunicação (incluindo os jogos digitais). Busca analisar as técnicas e materiais de ensino e as variadas possibilidades da representação histórica, dentro e fora da escola. (BERGMANN 1989 apud CECATTO 2019). Pois não se aprende exclusivamente na escola (CERRI, 2010), mas em outros lugares, como através da mídia, da comunidade, no grupo de amigos e também através das tecnologias midiáticas, inclusive os jogos digitais. Ao analisar os jogos ‘Stronghold’ e ‘Age of Empires’, Cristiani Bereta da Silva, no artigo intitulado “Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental”, ela dialoga sobre relações possíveis entre os jogos e o desenvolvimento do pensamento histórico no Ensino Fundamental, e expõe que os professores de História sabem pouco sobre o que seus alunos sabem sobre História. Sendo importante, portanto, conhecer mais sobre o universo dos jogos digitais que os alunos conhecem para poder assim romper com a visão fragmentada que muitos jogos trazem consigo, e assim ressignificar a história além das visões reducionistas (SILVA, 2009).

Uma das formas de levar o aluno à aprendizagem é através da empatia histórica, que é possibilitada através da imaginação e descentramento, em que o indivíduo se coloca no lugar do outro, e tenta olhar de outra maneira, isto é, o jogo leva a exercitar a imaginação sobre determinado assunto (ANDRADE Et al, 2011). Isso pode ser exemplificado no game ‘O último banquete em Herculano’ em que o jogador através da empatia histórica, vive o personagem Septimius, que é um escravo romano,

morador de Herculano, cidade vizinha à Pompéia, que tem como missão no jogo, cumprir uma série de tarefas para seu senhor. Essa empatia histórica é proporcionada, além dos aspectos visuais e auditivos, tais como cenário, sonorização, também pela narrativa. Petry (2016, p. 35) afirma que: “Jogos digitais tem a capacidade de contar histórias”. A narrativa é um elemento que seduz o jogador a continuar jogando. Essa interação de interferência na trajetória dos personagens, faz com que o game seja mais atrativo que o cinema, pois o jogador se sente agente ativo da narrativa, enquanto que no cinema ele apenas é passivo, não pode interferir na condução da narrativa.

As obras de Gumbrecht (2010) e Groot (2009) ajudam a entender como o jogo digital na contemporaneidade pode ser um meio para a transposição didática, auxiliando o professor nas aulas. No livro “Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir” Gumbrecht (2010), coloca em discussão a questão da presença, que pode se relacionar, portanto com o clima histórico que o jogo eletrônico proporciona aos seus jogadores. A arquitetura visual, os sons, o movimento dos personagens, a narrativa, envolvem de tal forma, que o indivíduo se sente “dentro do jogo”. O autor cita a “Stimmung” histórica, que seria criar uma atmosfera histórica, ajudando nesse processo de assimilação, de sensibilização para aquele conhecimento (GUMBRECHT, 2011). A obra intitulada “Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture” de Groot (2009), discute como a sociedade consome história, e como uma leitura desse consumo pode ajudar a entender a cultura popular e questões de representação, abordando desde jogos de computador, telenovelas, entre outros. A obra aborda vários games comerciais que fazem sucesso no mercado norte-americano quanto a seus aspectos históricos e de narrativas.

O jogo digital se torna interessante por ser algo diferente da rotina que o aluno está habituado. Mas como avaliar o jogo digital para utilizar no ensino de história? Telles e Alves (2015) apud CECATTO (2019) recomendam alguns critérios na hora de avaliar o jogo digital tais como: problematizar as imprecisões; analisar o que se pode compreender a partir dos conceitos principais; diferenciar uma narrativa historiográfica da simulação historicamente válida; reconhecer as simulações para auxiliar no estudo do passado; levar em conta facilidade e o tempo que será necessário para o jogo ser executado. Percebe-se que se devidamente planejado, os jogos digitais podem ser utilizados de maneira positiva para o ensino de história. Além do material humano preparado para trabalhar com os jogos digitais que inclui o professor e os alunos, a estrutura tecnológica da escola também deve ser levada em conta na hora de escolher os jogos. Pois é preciso que o professor se sinta seguro na hora de planejar e executar as atividades em seu planejamento, pois ele pode tomar consciência da adoção das tecnologias e se familiarizar com ele, mas se não tiver um suporte, ele optará por não integrá-la em sua prática (ESPINDOLA, 2010).

Existem alguns sites de universidade, e repositórios que tem jogos digitais em

sua maioria educativos, que podem ser acessados na internet, porém nada específico voltado para o professor trabalhar com o jogo ou a partir do jogo, levantando outras questões adjacentes. Redes de ensino privadas geralmente possuem portais com indicação de jogos, mas para os professores da rede pública isso ainda é um desafio. Analisando alguns sites que hospedam ou indicam jogos. Sites como o da professora Joelza intitulado “Ensinar História” contém seis jogos digitais educativos criados pela mantenedora do site, e abrange jogos de perguntas, quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de erros que tratam de assuntos como arte indígena, sociedade colonial escravista, economia canavieira no Brasil Colonial, sociedade urbana brasileira no início do século XIX na pintura de Debret, máscaras africanas, sociedade brasileira do final do século XIX e início do XX. Nos jogos do referido site se apresentam os campos: descrição do jogo, tema principal e instruções. Outro site que contém jogos digitais é um site coordenado pelas professoras Lynn Alves e Carmen Lima, como iniciativa da Universidade do Estado da Bahia, o site “Comunidades Virtuais”, confecciona jogos digitais para diversas áreas. Na temática de história se tem os jogos “2 de Julho – Tower Defense” sobre batalhas da Independência do Brasil na Bahia, o jogo “Industriali” que trata da Revolução Industrial, o jogo “Búzios” sobre a Conjuração Baiana, ou ainda Revolta dos Alfaiates, e ainda o jogo “Tríade” que aborda a Revolução Francesa. Um dos diferenciais dos jogos é que eles vêm acompanhado com um arquivo em pdf com “Orientações pedagógicas” que podem ser muito úteis ao professor. Outro site, similar ao objetivo proposto nesta pesquisa, é o site estadunidense que se chama “Playing History”, organizado pelos historiadores e gamers Trevor Owens e Jim Safley onde se disponibiliza resenhas e links de downloads de dezenas de jogos históricos, tendo como foco a história britânica e norte-americana (CECATTO, 2019).

Na concepção de criação do site de curadoria, idealizou-se uma logomarca que seria usada para identificar o site. A opção foi um desenho vetorial de uma pirâmide (disponível no Wix). A pirâmide tem uma simbologia por ser uma construção presente na cultura de vários povos e também porque é uma construção coletiva, análoga aos objetivos do site que é o de ser construído com a coletividade. O nome do domínio do site “jogosdehistoria.net” foi escolhido para ser algo de fácil entendimento e procura. No cabeçalho das páginas está escrito “Jogos Digitais para ensinar história - Curadoria de jogos digitais” informando o usuário sobre as intencionalidades do site. Ao se criar a homepage, optou-se por plataformas que oferecessem modelos, isto é, que não requerem conhecimentos em webdesign, já que possuem ferramentas de arrasta e solta, que permitem editar as páginas do site e também inserir aplicativos. Pensou-se também em uma plataforma que pudesse ter seu conteúdo compartilhado em rede social, principalmente grupos de professores, para divulgar o material e também analisar a receptividade do site de curadoria entre o público docente. Além do compartilhamento em rede social, o usuário também pode receber em seu correio eletrônico as atualizações do blog, ao se inscrever

no formulário do site apenas digitando o nome e endereço de e-mail. A aba “Home” apresenta a tela inicial do site, com seis imagens que tratam da logomarca do site, de imagens de captura de tela de smartphone onde são apresentados alguns jogos digitais, fotografias de usuário jogando no smartphone e no notebook. Optou-se por usar tais imagens que são trocadas a cada quatro segundos para dinamizar o site. As imagens foram realizadas pela idealizadora do site. Apresenta ainda, os posts mais recentes do blog, bem como botões de atalho para “sugestões de jogos” “usando o jogo” e “avaliando um jogo”. Há um aplicativo de rede social para o usuário curtir a página do site em rede social. O contador de visualizações da página e visitantes, são usados para acompanhar e analisar a receptividade do site. O formulário na parte inferior permite ao usuário se cadastrar para receber as atualizações do blog.

Na aba “curadoria de conteúdo” há os critérios utilizados para a escolha dos jogos. O termo “Curadoria Digital”, “remete a um processo de seleção e manutenção de objetos digitais” (DUTRA; MACEDO 2016, p.146). Tratando-se assim da pesquisa, coleta, filtragem e seleção destes jogos digitais com conteúdo relevantes para a aprendizagem, tendo em vista a imensidão de opções que a internet disponibiliza, porém, o site busca reunir vários jogos para o professor não necessitará perder tempo procurando na rede mundial ou ficar inseguro para trabalhar o jogo digital em sala de aula.

O jogo também pode ser classificado com um objeto digital de aprendizagem, segundo Costa e Pafunda (2014), tendo em vista sua criação, intenção, utilização no mundo virtual e no ambiente educacional. A seleção dos jogos digitais é baseada na avaliação de objeto digital de aprendizagem, levando em conta a qualidade de conteúdo, alinhamento ao objetivo para aquele assunto, jogos na língua materna, jogos com um design e jogabilidade de fácil entendimento e acessíveis em diversas plataformas, computador, smartphone, como propõe avaliação de objetos digitais de aprendizagem proposta Leacock e Nesbit 2007 (apud CECHINEL, 2014 e CECATTO 2019). Ressaltando que os jogos selecionados no site levaram em conta a recomendação de jogos digitais que a política de privacidade do site de origem permita a indicação. São indicados jogos que estão em repositórios de objetos educacionais, oriundos de universidades, e repositórios governamentais. O que diferencia o site de curadoria de um repositório é que não se hospedará o jogo, mas apenas se indica os links para acesso de jogos, vídeos, e textos relacionados. As categorias históricas estão organizadas dentro do “Blog”, que é alimentado por postagens, não sendo necessário edição do site para inserir os jogos, facilitando as postagens, uma vez que se faz necessário apenas criar a postagem e categorizá-la. Nesta seção é possível encontrar o número de visualizações e os posts preferidos dos usuários. Na página inicial, são mostradas as postagens mais recentes do blog, o que torna o site mais dinâmico. Há opção de pesquisar no canto superior direito da tela. No blog há na parte superior a categorização da temática. Em seguida o assunto específico. Depois há dados sobre os desenvolvedores do jogo, quando houver, bem

como o link do jogo para acessar. Abaixo se tem então o gênero do jogo (educacional ou comercial), a compatibilidade, isto é, as plataformas nas quais o jogo funcionará, tais como computador, smartphone e a compatibilidade de sistema operacional. A classificação etária do jogo, é mostrada, já que é algo muito importante na hora de se indicar quando o público são crianças ou adolescentes. Nos comentários são abordados os pontos positivos e os negativos e as abordagens que deixam o jogo interessante. No roteiro didático proposto de todos os jogos, são apresentados os campos (CECATTO 2019):

Título: Campo referente ao título do jogo. Logo abaixo são escritas as orientações ao professor para que leia, teste antecipadamente e analise se é adequado ou não à turma.

Assunto: É o tema principal do jogo.

Palavras-chave: São palavras relacionadas às temáticas

Link Do Jogo: Endereço do link no qual o jogo está disponível ou para fazer download.

Gênero Do Jogo: Classificação do jogo.

Desenvolvedores: Informa o site de origem do jogo e seus criadores.

Compatibilidade: Indica a compatibilidade, sistemas operacionais, online ou offline.

Classificação Etária: Alerta sobre a classificação etária indicada para jogar.

Comentários: São discutidos aspectos do jogo e suas problematizações, pode indicar figuras e links ativos para o professor aprofundar o assunto.

Narrativa: Aborda-se como a narrativa é desenvolvida no decorrer do jogo.

Saiba Mais: Campo que mostra os sites pesquisados e também sugestões de leituras de textos, livros, vídeos, etc.

Em todo roteiro há no cabeçalho da página informações com o logotipo do site e o título. No rodapé há o link para o site. Na aba do site nomeada “Usando o jogo” é feita uma discussão sobre os jogos digitais e o ensino de história. As páginas adjacentes incluem “Classificação de jogos” “Avaliando um jogo” e “Sites para criar jogos”. Na aba “Sobre” constam informações sobre como nasceu a ideia do site. Também há um formulário para comunicação entre o site e o usuário. Na aba “Fórum” há dois Fóruns de Discussão com o título “Bate papo sobre sugestão de jogos e experiência de professores com jogos eletrônicos em sala de aula”. Neste espaço os professores ou alunos podem dar opiniões sobre dicas de jogos ou também relatar suas experiências com jogos digitais. Tornando-se um local de interação entre os usuários e troca de ideias. A seguir são mostradas algumas imagens das telas do site:



Figura 01- Logo do site “jogos digitais para ensinar história”


Fonte: A autora (2018)



Figura 02- Tela inicial do site “jogos digitais para ensinar história”

Fonte: A autora (2018)

CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS
<https://www.jogosdehistoria.net/>



Jogo digital: O último banquete em Herculano

Caro(a) professor(a): É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo isso visa enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.

Assunto: Romanos

Palavras-chave: Romanos - Herculano - Vesúvio - moradia

Link do jogo:
<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/>

Gênero do jogo: jogos educativos - Adventure

Desenvolvedores: Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da USP - LARP

Compatível: IOS, Android (smartphone) e download windows e linux

Classificação etária: +10 anos

Comentários: O jogo é muito interessante porque foi produzido com o conhecimento do LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) da USP. Ele parece uma versão do jogo comercial "The Sims". O primeiro jogo criado pela equipe do LARP explora em 3D aspectos da vida romana cotidiana da cidade de Herculano, que foi destruída pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 dC. Importante destacar que o game foi pensado por uma equipe de pesquisadores diversificada diversificada, que cuidaram de temas tais quais a tecnologia de fabricação de produtos cotidianos bem como paisagens complexas e interconectadas. O jogo é compatível para baixar no

Figura 03- Tela do roteiro de sugestão de jogo “O último banquete em Herculano”.

Fonte: A autora (2018)

3 | CONCLUSÃO

Um dos desafios do ensino de história na atualidade é o professor entender um pouco sobre o universo do aluno. E os jogos digitais fazem parte dele. Compreender o que os alunos aprendem, em que espaços fora da escola, e de que forma, ajudam o docente a formular metodologias para ensinar. Uma dessas estratégias compreende a utilização dos jogos digitais. A imersão proporcionada pelo jogo, pelas imagens, gráficos, vídeos, sons, textos, e na qual o aluno pode modificar a trajetória da narrativa, permitindo-se errar e acertar, o envolver através da empatia, constituindo-se assim formas de estimular o ensino-aprendizagem.

O jogo digital se torna mais relevante quando mediado pelo docente, que conduzirá o processo de mediação, levando o aluno a refletir sobre questões levantadas pelo jogo digital ou a partir dele. Mas, para o professor, mesmo sendo um “imigrante digital”, adotar essa tecnologia de informação e comunicação, é preciso que ele se sinta seguro, e o site de curadoria de jogos digitais é uma mídia que está ao seu alcance e tem o objetivo de auxiliá-lo nessa caminhada. O site além de

indicar atividades com jogos digitais educativos e comerciais permite uma construção coletiva de ideias, sugestões, compartilhamento de materiais e experiências para fomentar o ensino de história.

REFERÊNCIAS

ACKERMANN, Edit. **Piaget's Constructivism, Papert's Constructionism: What's the difference?**

Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/238495459_Piaget's_Constructivism_Papert's_Constructionism_What's_the_difference> Acesso em 16 jun. 2018.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP:Papirus, 2016.

ANDRADE, Breno Gontijo et. Al. **Empatia histórica em sala de aula: relato e análise de uma prática complementar de se ensinar/aprender a história**. Revista História & Ensino, Londrina, v. 2, n. 17, p. 257-282, jul./dez. 2011 Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/11239/10066>> Acesso em 30 ago.2018.

BERGMANN, Klaus. **A História na reflexão didática**. Revista Brasileira de História. V. 09, n.19, set.89 a fev.90. São Paulo.

BYTRO LABS. **Jogo Supremacy 1914**. Disponível em <<https://www.supremacy1914.com/>> Acesso em 21 dez.2018.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa**. In: ROCHA, Helenice (org.).O ensino de história em questão: cultura histórica, usos do passado. Rio de janeiro: FGV Editora, 2015.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Biaconcini de. CBTecLE. Centro Paula Souza.YOUTUBE.**O currículo na cultura digital**. Maria Elisabeth de Almeida (PUC-SP). Seminário sobre Cultura Digital e Educação a Distância.Publicado em 24 de ago de 2016. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=BX4PtIWQ2xE>>Acesso em 30 mai.2018.

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Jogos digitais para ensinar História**, 2018. Disponível em <<https://www.jogosdehistoria.net/>> Acesso em jun.2019.

CECATTO, Daiana A. Fontana. **Site de curadoria de jogos digitais para o ensino de história**. Dissertação de Mestrado, Profhistoria, UDESC, 2019.

CERRI, Luiz Fernando.**Didática da História: uma leitura teórica sobre a História na prática**. Revista de História Regional 15(2): 264-278, Inverno, 2010. Disponível em < <http://files.gtenshist.webnode.com.br/200000034-941d19518a/%E2%98%A9.PDF>> Acesso em 15 jan.2018.

CECHINEL, Cristian. **Avaliação da Qualidade de Objetos de Aprendizagem dentro de Repositórios**. In *Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos* / Organizado por Juliana Cristina Braga — Santo André : Editora da UFABC, 2014. Disponível em < http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/ntme/wp-content/uploads/2015/09/FundamentosEaD_Unidade6.pdf> Acesso em jul.2018.

COMUNIDADES VIRTUAIS. Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais Comunidades Virtuais - Universidade do Estado da Bahia. Coordenação Lynn Alves e Carmem Lima. 2002-2017 Disponível em < <http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>> Acesso em jan. 2017.

COSTA, Adriana Keiko Nishida e PAFUNDA, Rosana Akemi. **Jogos Educacionais sob a Perspectiva de Objetos de Aprendizagem**. In *Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução*

e fundamentos / Organizado por Juliana Cristina Braga — Santo André : Editora da UFABC, 2014. Disponível em < http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/ntme/wp-content/uploads/2015/09/FundamentosEaD_Unidade6.pdf> Acesso em jul.2018.

DOMINGUES, Joelza. **Ensinar História**. Disponível em< <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/jogos-de-historia-do-brasil/>> Acesso em 10 ago.2018.

DUTRA, Moises Lima e MACEDO, Douglas Jeronimo. **Curadoria digital: proposta de um Modelo para curadoria digital em Ambientes big data baseado numa Abordagem semiautomática para a Seleção de objetos digitais**. Inf. Inf., Londrina, v. 21, n. 2, p. 143 – 169, maio/ago., 2016. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/informacao/>> Acesso em 20 mai.2018.

CAIMI, Flávia Eloisa. **História escolar e memória coletiva: como se ensina? Como se aprende?** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.

CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos não aprendem História. Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Tempo [online]**. 2006, vol.11, n.21, p.17-32.

CUPANI, Alberto. A realidade complexa da tecnologia. **Cadernos IHU ideias** / Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Instituto Humanitas Unisinos.– Ano 1, n. 1 (2003)- . – São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2003- .Disponível em <<http://www.ihu.unisinos.br/cadernos-ihu-ideias>> Acesso em 01 jun.2018.

ESPÍNDOLA, Marina Bazzo de. **Integração de Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Superior: Análise das experiências de professores das áreas de ciências e da saúde com o uso da Ferramenta Constructore** /Tese (doutorado) -- UFRJ, IBqM, Programa de Pós-graduação em Química Biológica, 2010.– Rio de Janeiro: UFRJ / IBqM, 2010.

GROOT, Jerome de. **Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture**. Routledge, 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir**. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich.. Depois de “Depois de aprender com a história”, o que fazer com o passado agora? In: NICOLAZZI, Fernando; MOLLO, Helena Miranda; ARAUJO, Valdeci Lopes de (Org.) **Aprender com a história?: o passado e o futuro de uma questão**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2011.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LARP. Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da Universidade de São Paulo. **O último banquete em Herculano**, 2018. Disponível em <<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/apresentacao-do-projeto/>> Acesso em 20 jan. 2019

LEACOCK, T. L. and NESBIT, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. volume 10.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, Herzom Viera. **História em jogo**. Site. Disponível em <<https://hezromvieira.wixsite.com/historiaemjogo>>. Acesso em mar.2019

PETRY, Luis Carlos. **O conceito ontológico do Jogo**. In:ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP:Papirus, 2016.

PLAYING HISTORY. Your source for historical games. Disponível em <<http://playinghistory.org/>> Acesso em 01 jan. 2019.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** On the Horizon NCB University Press, Vol. 9, No. 5, Outubro 2001.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas.** São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, Cristiani Bereta da. **Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental.** XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH – Fortaleza, 2009. Disponível em em <<http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuhnacional/S.25/ANPUH.S25.0323.pdf>> Acesso em 30 ago. 2018.

TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. Narrativa, história e ficção: os *history games* como obras fronteiriças. **Revista Comunicação e Sociedade**, vol. 27, 2015, pp. 303 – 317. Disponível em <<http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/viewFile/2103/2023>> Acesso em jan.2017.

WIX.com. Disponível em <https://pt.wix.com/>. Acesso em jan.2018.

SOBRE A ORGANIZADORA

ADRIANA DEMITE STEPHANI - Possui Licenciatura em Letras e Pedagogia. Especialista em Língua Portuguesa: Métodos e Técnicas de Produção de Textos. Mestrado e Doutorado em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Atualmente é docente (Adjunto III) do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins, em Arraias, e do Programa de Pós-graduação em Letras da UFT/Porto Nacional. Tem experiência na área de Letras e Pedagogia com ênfase em Ensino de Língua e Literatura e outras Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: Formação de professores, Letramentos, Arte e ensino, Arte Literária, Literatura e ensino, Literatura e recepção, Literatura e outras Artes, Leitura e formação, Leitura e Escrita Acadêmica e Literatura infanto-juvenil. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Literatura, Ensino e Recepção (LER), em parceria com docentes da UEG e UnB. Avaliadora do Inep/MEC de cursos de Letras e Pedagogia.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Aprendizagem 2, 4, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 42, 43, 53, 55, 60, 61, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 76, 78, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 114, 117, 118, 119, 120, 121, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 151, 152, 154, 155, 156, 158, 160, 161, 162, 181, 182, 191, 192, 194, 197, 200, 201, 202, 210, 215, 216, 217, 218, 221, 226, 237

Aprendizagem significativa 13, 15, 22, 61, 121, 151, 154, 155, 156, 161, 162, 217

Arquétipos 163, 164, 165, 168, 169, 170, 171, 172, 175, 176, 177, 178

Arte 19, 39, 107, 168, 181, 183, 185, 186, 189, 190, 196, 204, 246

Atualização 109, 113

Autonomia 19, 22, 32, 34, 48, 50, 53, 78, 80, 89, 107, 109, 111, 114, 115, 119, 144, 214, 215, 218, 224

B

BNCC 109, 110, 112, 113, 115, 117, 118, 122, 184, 190, 205, 206, 210

C

Card games 163

Complexidade 2, 10, 17, 41, 117, 119, 165, 192, 228

Coordenador pedagógico 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 105, 106, 107

Criança 7, 45, 126, 128, 129, 131, 135, 136, 145, 148, 153, 183, 205, 206, 207, 208, 210, 227

Curadoria 191, 193, 196, 197, 200, 201, 202

Currículo 2, 6, 12, 13, 14, 15, 22, 46, 53, 55, 56, 59, 60, 66, 79, 89, 104, 107, 109, 110, 111, 113, 116, 117, 118, 120, 132, 135, 146, 191, 192, 201, 206, 211, 220, 221, 222, 230, 240, 244

D

Democracia 73, 74, 77, 78, 80, 83, 145, 228

Design de personagens 163

Desigualdades 24, 28, 29, 34, 42, 87, 138, 139, 143, 144, 145

Didática 5, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 43, 55, 61, 62, 63, 68, 89, 194, 195, 201

Disco 147, 148, 149

Docência 13, 14, 15, 16, 18, 22, 23, 54, 62, 96, 115, 116, 125, 227, 229

E

Educação básica 3, 6, 9, 10, 54, 60, 61, 100, 107, 109, 110, 115, 117, 120, 123, 135, 139, 180, 181, 220, 221

Educação de jovens e adultos 91, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 223

Educação profissional 212, 213, 215, 216, 217, 218

Ensino de história 191, 193, 194, 195, 198, 200, 201, 230

Ensino de língua inglesa 64, 137

Ensino de química 52, 53, 57

Ensino e aprendizagem 15, 18, 19, 20, 22, 65, 85, 95, 104, 126, 128, 129, 133, 134, 135

Escola 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 18, 24, 27, 39, 45, 50, 57, 58, 59, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 107, 112, 115, 116, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 135, 136, 139, 140, 145, 147, 148, 149, 150, 180, 181, 183, 192, 193, 194, 195, 200, 204, 205, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 219, 221, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238

Estudo 13, 15, 16, 18, 24, 25, 26, 28, 36, 38, 39, 42, 45, 52, 54, 55, 56, 61, 62, 63, 68, 73, 85, 87, 103, 106, 122, 133, 135, 137, 139, 140, 142, 143, 156, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 178, 182, 188, 195, 211, 212, 214, 216, 217, 219, 220, 222, 226, 232, 234, 236, 237, 238

F

Filosofia 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 181, 217

Formação de professores 1, 4, 6, 9, 64, 65, 68, 71, 95, 106, 116, 145, 146, 202, 219, 222, 223, 229, 246

Formação inicial 3, 7, 9, 10, 64, 65, 66, 70, 71, 143

G

Game design 151, 158, 159, 160, 161, 163, 178, 179

Games 151, 152, 154, 162, 163, 164, 166, 167, 168, 179, 181, 191, 192, 193, 195, 203

Gênero 3, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 70, 71, 72, 115, 138, 139, 140, 143, 144, 145, 146, 181, 184, 185, 198

Gestão escolar 55, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 93, 95

Gestor escolar 55, 58, 73, 74, 75, 78, 79, 81, 83, 84

H

Histórias em quadrinhos 180, 181, 182, 183, 184, 188, 189, 190

I

Imaginação 131, 183, 189, 194, 204, 205

J

Jogos 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 176, 177, 178, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 216, 217

Jogos digitais 160, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202

L

Licenciatura em química 52, 55

Língua estrangeira 72, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 134, 135, 136, 137

Linguagem multimídia 180, 181, 182

M

Material didático 67, 68, 70, 72, 122, 135, 147, 155

Maternidade 24, 25, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 86

Metodologias ativas 19, 22, 212, 214, 216, 217, 218

N

Narrativa 31, 32, 125, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 172, 174, 176, 177, 178, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 192, 195, 198, 200, 203

Natureza 8, 11, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 75, 112, 118, 132, 140, 160, 162, 170, 192, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 221

P

Participação 4, 14, 15, 19, 26, 29, 31, 45, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 73, 77, 80, 81, 82, 99, 104, 113, 139, 143, 144, 145, 161, 172, 183, 214, 236

Pedagogia 4, 12, 14, 19, 22, 36, 40, 41, 42, 43, 46, 49, 50, 70, 78, 79, 91, 95, 100, 107, 125, 138, 140, 142, 143, 146, 204, 217, 218, 246

Portfólio 13, 14, 15, 19, 22

Prática educativa 1, 2, 22, 39, 40, 62, 90, 99, 103, 107, 114

Profissionalidade 1, 7

R

Reestruturação 4, 12, 109, 111, 114, 143, 144

Reflexão 1, 14, 15, 30, 36, 37, 38, 39, 40, 46, 47, 48, 61, 65, 66, 70, 78, 90, 97, 99, 103, 107, 110, 113, 114, 192, 201, 210, 217, 224, 225, 226, 229

S

Serviço social 24, 25, 26, 28, 34, 35

T

Tecnologias educacionais 212

Trabalho 1, 2, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 45, 54, 67, 68, 71, 73, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 95, 97, 99, 100, 101, 103, 105, 106, 112, 114, 115, 117, 119, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 148, 149, 151, 152, 155, 156, 160, 161, 174, 190, 192, 204, 208, 213, 215, 216, 224, 225, 226, 228, 229, 233, 235, 236, 238

W

Webcurrículo 191

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-738-3



9 788572 477383