

**Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)**



A Educação em suas Dimensões Pedagógica, Política, Social e Cultural 3

Atena
Editora
Ano 2020

**Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)**



A Educação em suas Dimensões Pedagógica, Política, Social e Cultural 3

Atena
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Geraldo Alves

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

Profª Drª 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 Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – 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
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª 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
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná

Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
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 Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
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 Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
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
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
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
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
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

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Msc. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adailson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Msc. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Msc. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
 Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
 Prof. Msc. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
 Prof. Msc. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
 Prof^a Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
 Prof. Msc. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
 Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof^a Msc. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Prof^a Msc. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Prof^a Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Msc. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Msc. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual de Maringá
 Prof. Msc. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Prof^a Msc. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

E24 A educação em suas dimensões pedagógica, política, social e cultural
3 [recurso eletrônico] / Organizadora Solange Aparecida de
Souza Monteiro. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-81740-29-0

DOI 10.22533/at.ed.290201302

1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais.
3. Educação – Inclusão social. I. Monteiro, Solange Aparecida de
Souza.

CDD 370.710981

Elaborado por Maurício Amormino Júnior | CRB6/2422

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

APRESENTAÇÃO

Brinquedo que for dado, criança brinca
brincando com fardado, criança grita
mas se leva pro sarau, a criança rima
(Carnevalli, Rafael, 2015)

A Educação, nas suas diversas dimensões, seja política, cultural, social ou pedagógica, é articular, acompanhar, intervir e executar e o desempenho do aluno/cidadão. As dimensões pedagógicas são capazes de criar e desenvolver sua identidade, de acordo com o seu espaço cultural, pois possuem um conjunto de normas, valores, crenças, sentimentos e ideais. Sobretudo, na maneira de conhecer as pessoas e conhecer o mundo, suas expressões criativas, tudo isto, é um espaço aberto para o desenvolvimento de uma Proposta Pedagógica adequada à escola e de acordo com o disposto na Lei no 9394/96, Título II, Art. 2o: “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Diante das transformações econômicas, políticas, sociais e culturais do mundo contemporâneo, a escola vem sendo questionada acerca do seu papel nesta sociedade, a qual exige um novo tipo de trabalhador, mais flexível e polivalente, capaz de pensar e aprender constantemente, que atenda as demandas dinâmicas que se diversificam em quantidade e qualidade. A escola deve também desenvolver conhecimentos, capacidades e qualidades para o exercício autônomo, consciente e crítico da cidadania. Para isso ela deve articular o saber para o mundo do trabalho e o saber para o mundo das relações sociais. No seu âmbito mais amplo, são questões que buscam apreender a função social dos diversos processos educativos na produção e reprodução das relações sociais. No plano mais específico, tratam das relações entre a estrutura econômico-social, o processo de produção, as mudanças tecnológicas, o processo e a divisão do trabalho, a produção e a reprodução da força de trabalho e os processos educativos ou de formação humana. Nesta nova realidade mundial denominada por estudiosos como sociedade do conhecimento não se aprende como antes, no modelo de pedagogia do trabalho taylorista / fordista fundadas na divisão entre o pensamento e ação, na fragmentação de conteúdos e na memorização, em que o livro didático era responsável pela qualidade do trabalho escolar. Hoje se aprende na rua, na televisão, no computador em qualquer lugar. Ou seja, ampliaram-se os espaços educativos, o que não significa o fim da escola, mas que esta deve se reestruturar de forma a atender as demandas das transformações do mundo do trabalho e seus impactos sobre a vida social. A obra “A EDUCAÇÃO EM SUAS DIMENSÕES PEDAGÓGICA, POLÍTICA,

SOCIAL E CULTURAL” em seus 04 volumes compostos por capítulos em que os autores abordam pesquisas científicas e inovações educacionais, tecnológicas aplicadas em diversas áreas da educação e dos processos de ensino. Esta obra ainda reúne discussões epistemológicas e metodológicas da pesquisa em educação, considerando perspectivas de abordagens desenvolvidas em estudos e orientações por professores da pós-graduação em educação de universidades públicas de diferentes regiões/lugares do Brasil. Essa diversidade permite aos interessados na pesquisa em educação considerando a sua diversidade e na aproximação dos textos percebe-se a polifonia de ideias de professores e alunos pesquisadores de diferentes programas formativos e instituições de ensino superior, podendo também cada leitor se perceber na condição de autor de suas escolhas e bricolagens teórico-metodológicas.

Entendemos que esses dois caminhos, apesar de diferentes, devem ser traçados simultaneamente, pois essas aprendizagens não são pré-requisito uma da outra; essas aprendizagens acontecem ao mesmo tempo. Desde pequenas, as crianças pensam sobre a leitura e a escrita quando estão imersas em um mundo onde há, com frequência, a presença desse objeto cultural. Todo indivíduo tem uma forma de contato com a língua escrita, já que ele está inserido em um mundo letrado. Segundo a educadora Telma Weiz, “a leitura e a escrita são o conteúdo central da escola e têm a função de incorporar à criança a cultura do grupo em que ela vive”. Este desafio requer trabalho planejado, constante e diário, além de conhecimento sobre as teorias e atualizações. Enfim, pode-se afirmar que um dos grandes desafios da educação brasileira hoje é não somente garantir o acesso da grande maioria das crianças e jovens à escola, mas permitir a sua permanência numa escola feita para eles, que atenda às suas reais necessidades e aspirações; é lidar com segurança e opções políticas claras diante do binômio quantidade versus qualidade. Escrever é um caso de devir, sempre inacabado, sempre em via de fazer-se, e que extravasa qualquer matéria vivível ou vivida. (GILLES DELEUZE, A literatura e a vida. In: Crítica e Clínica) Finalmente, uma educação de qualidade tem na escola um dos instrumentos mais eficazes de tornar-se um projeto real. A escola transforma-se quando todos os saberes se põem a serviço do aluno que aprende, quando os sem vez se fazem ouvir, revertendo à hierarquia do sistema autoritário. Esta escola torna-se, verdadeiramente popular e de qualidade e recupera a sua função social e política, capacitando os alunos das classes trabalhadoras para a participação plena na vida social, política, cultural e profissional na sociedade.

Boa leitura!!!

Solange Aparecida de Souza Monteiro

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
FORMAÇÃO E PERFIL DOCENTE DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: ANÁLISE DOS DOCUMENTOS INSTITUCIONAIS	
Julliano Cruz de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.2902013021	
CAPÍTULO 2	14
FRACASSO ESCOLAR NO BRASIL: PRINCIPAIS CAUSAS	
Maria do Rosário Alves de Jesus	
DOI 10.22533/at.ed.2902013022	
CAPÍTULO 3	24
GAME DA ÁGUA: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DA QUÍMICA DA ÁGUA PARA ALUNOS DE ENSINO MÉDIO	
Regianne Ferreira da Silva	
Karolayne Amorim Souza	
Tatiana. Aparecida Rosa da Silva	
Edina Cristina Rodrigues de Freitas Alves	
DOI 10.22533/at.ed.2902013023	
CAPÍTULO 4	36
BRINCADEIRA PROTAGONIZADA COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA PRÉ-ESCOLAR	
Fernanda Oliveira Brigatto Silvano	
DOI 10.22533/at.ed.2902013024	
CAPÍTULO 5	45
GESTÃO ESCOLAR DEMOCRÁTICA: PERSPECTIVAS E REALIDADE	
Nazaré dos Santos Costa Alves	
Ione Oliveira Jatobá Leal	
DOI 10.22533/at.ed.2902013025	
CAPÍTULO 6	54
IGARAPÉ BEM TEMPERADO 2016: A EXTENSÃO DA APRENDIZAGEM PARA ALÉM DOS MUROS DA FACULDADE	
Laylla Gabrielle Borges Correia Freitas	
DOI 10.22533/at.ed.2902013026	
CAPÍTULO 7	69
INFÂNCIAS MARCADAS PELAS DINÂMICAS NAS RELAÇÕES SOCIAIS E CULTURAIS: UM DIÁLOGO ENTRE A SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA E PAULO FREIRE	
Ana Sebastiana Monteiro Ribeiro	
Renata Cristina de L.C.B. Nascimento	
Samantha Dias de Lima	
DOI 10.22533/at.ed.2902013027	

CAPÍTULO 8	79
JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA: O USO DO JOGO RPG (<i>ROLE PLAYING GAME</i>) DIGITAL PARA O ENSINO <i>ONLINE</i> DAS ROTAS DO TRÁFICO DE ESCRAVIZADOS NA BAHIA	
Joelma Cerqueira de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.2902013028	
CAPÍTULO 9	88
<i>LIGHTBOT</i> LOGICAMENTE: UM GAME LÚDICO AMPARADO PELO PENSAMENTO COMPUTACIONAL E A MATEMÁTICA	
Daniella Santaguida M. de Souza	
Graziela Ferreira Guarda	
Ione Ferrarini Goulart	
Maria Luiza F. Goulart	
DOI 10.22533/at.ed.2902013029	
CAPÍTULO 10	99
LITERATURA GAMIFICADA	
Carolina Müller	
DOI 10.22533/at.ed.29020130210	
CAPÍTULO 11	109
NANOCIÊNCIA E NANOTECNOLOGIA: UMA PROPOSTA MULTIDISCIPLINAR PARA O ENSINO MÉDIO	
Marccus Victor Almeida Martins	
Débora Silva Vidigal Dourado	
Jerliam Soares Araújo	
Jocélia Pereira de Carvalho Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.29020130211	
CAPÍTULO 12	117
NOVOS OLHARES SOBRE A PEDAGOGIA	
Rosemeire Ferrarezi Valiante	
Noely de Assunção Gomes	
Priscila Dayse Gomes Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.29020130212	
CAPÍTULO 13	133
O CURSO DE EXTENSÃO <i>OFICINA DE ALFABETIZAÇÃO</i> : REFLEXÕES, MUDANÇAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA E NOS RESULTADOS JUNTO ÀS CRIANÇAS ALFABETIZANDAS	
Luciane Manera Magalhães	
DOI 10.22533/at.ed.29020130213	
CAPÍTULO 14	145
O ENSINO DO DIREITO PARA OS INDÍGENAS	
Nadia Teresinha da Mota Franco	
Patrícia Guerrero	
DOI 10.22533/at.ed.29020130214	

CAPÍTULO 15	157
O ENSINO SUPERIOR PRIVADO E O PROCESSO DE PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE EM RONDÔNIA	
Rudhy Marssal Bohn Marilsa Miranda de Souza Francisco Cetrulo Neto	
DOI 10.22533/at.ed.29020130215	
CAPÍTULO 16	177
O PAPEL DO CORPO NOS PROCESSOS EDUCATIVOS: A RELAÇÃO CORPO/ MENTE NA ESCOLA	
Caio Cezar Piraciaba de Brito	
DOI 10.22533/at.ed.29020130216	
CAPÍTULO 17	188
O PROCESSO DE FORMAÇÃO DOS PROFESSORES UNIVERSITÁRIOS NO CENÁRIO DAS ASSIMETRIAS DA EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRA	
Ana Kely Martins da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.29020130217	
CAPÍTULO 18	201
O PROFESSOR, A SALA DE AULA, OS DESAFIOS QUE SE APRESENTAM E A APRENDIZAGEM COLABORATIVA	
Diego Souza dos Santos Irene da Silva Coelho	
DOI 10.22533/at.ed.29020130218	
CAPÍTULO 19	211
O USO DE <i>FANFICTIONS</i> COMO PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE TEXTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Greicielle da Silva Borges Karyne Paula de Souza Franco Tauã Carvalho de Assis	
DOI 10.22533/at.ed.29020130219	
CAPÍTULO 20	219
O USO DO LITEMAP EM UMA DISCUSSÃO COLABORATIVA	
Luziana Quadros da Rosa Renata Oliveira da Silva Lucyene Lopes da Silva Zaida Cristiane dos Reis Márcio Vieira de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.29020130220	
CAPÍTULO 21	231
OBJETOS E FOTOGRAFIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA PARA O 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Jéssica Domenic Candiani Martins Magda Madalena Tuma	

DOI 10.22533/at.ed.29020130221

CAPÍTULO 22 245

OFICINA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA PROFESSORES DO QUARTO E QUINTO ANO DA ZONA RURAL DA SEMED

Cleusa Suzana Oliveira de Araujo
Lucia Helena Soares de Oliveira
Maria José Pereira de Sousa
Kamila Queiroz Guimarães
Elizama de Oliveira Pereira Gaspar

DOI 10.22533/at.ed.29020130222

CAPÍTULO 23 254

OS DESAFIOS DO ENSINO DE LIBRAS: ADEQUAÇÃO DOS LÉXICOS UTILIZADOS NAS DISCIPLINAS DE LIBRAS DA UFJ

Thábio de Almeida Silva
Kamilla Fonseca Lemes
Érica Ferreira Melo

DOI 10.22533/at.ed.29020130223

CAPÍTULO 24 264

OS MÉTODOS UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO NO MUNICÍPIO DE RIO VERDE – GO

Ayer Barsanulfo Franco
Alexsandro Silva Mateus
Max Miliano Costa
Jair Pereira Melo Júnior
João Eduardo Viana Guimaraes

DOI 10.22533/at.ed.29020130224

CAPÍTULO 25 272

OS POVOS ORIGINÁRIOS DO CARIRI PARAIBANO: DIÁLOGOS ANTROPOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO

Elenilda Sinésio Alexandre da Silva
Aristófanés Alexandre da Silva

DOI 10.22533/at.ed.29020130225

CAPÍTULO 26 280

OS SABERES NECESSÁRIOS PARA A FORMAÇÃO DO PROFESSOR: UM OLHAR SOB O PRISMA DISCENTE

Leonardo Mendes Bezerra
Ana Cristina Teixeira de Brito Carvalho
Terezinha de Jesus Maia Lima

DOI 10.22533/at.ed.29020130226

CAPÍTULO 27 292

OUTRO PERSONAGEM DE RANCIÈRE? - LOUIS-GABRIEL GAUNY E SEU RELATO AUTO-FORMATIVO

Vinicius B. Vicenzi

DOI 10.22533/at.ed.29020130227

CAPÍTULO 28	305
PABLO PICASSO: TRAÇOS E DESENHOS GEOMÉTRICOS. RELATOS DE EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM EDUCAÇÃO INFANTIL DE UMA ACADEMICA DE ARTES VISUAIS – MODALIDADE PARFOR	
Lilian Verônica Souza Lindamir Aparecida Rosa Junge Roseli Kietzer Moreira	
DOI 10.22533/at.ed.29020130228	
CAPÍTULO 29	313
PAULO FREIRE E MARIO OSORIO MARQUES: UM LEGADO DE EDUCAÇÃO HUMANIZADORA	
Antônio Carlos Gonçalves do Amaral Milton César Gerhardt Walter Frantz	
DOI 10.22533/at.ed.29020130229	
CAPÍTULO 30	322
EDUCAÇÃO SEXUAL: CRIANÇAS E O PROCESSO DE (RE)CONHECIMENTO DO CORPO, DA SEXUALIDADE, DO GÊNERO E DE SUAS EXPRESSÕES	
Solange Aparecida de Souza Monteiro Melissa Camilo Débora Cristina Machado Cornélio Paulo Rennes Marçal Ribeiro Heitor Messias Reimão de Melo Fernando Sabchuk Moreira Valquiria Nicola Bandeira Carlos Simão Coury Corrêa Andreza de Souza Fernandes Monica Soares Vanessa Cristina Scaringi	
DOI 10.22533/at.ed.29020130230	
SOBRE A ORGANIZADORA	351
ÍNDICE REMISSIVO	352

Data de aceite: 31/01/2020

Carolina Müller

Instituição Evangélica de Novo Hamburgo
- Novo Hamburgo, RS - <http://lattes.cnpq.br/4539027563277330>

RESUMO: Este artigo apresenta a experiência de trabalho literário desenvolvido com alunos de 7º ano do Ensino Fundamental visando à uma proposta gamificada de exploração e vivência da obra literária “O Espelho dos Nomes” de Marcos Bagno. O objetivo do presente texto é oferecer o relato da atividade fundamentada na visão de leitura proposta por Kleiman (2011) e de gamificação considerando que um processo gamificado segue características advindas dos games, tais como, narrativas, recompensas e feedbacks, cooperação, competição, níveis, missões, interatividade e diversão [Schlemmer e Lopes 2016].

ABSTRACT: This article presents the experience of literary work developed with 7th grade elementary students aiming at a gamified proposal of exploration and experience of the literary work “O Espelho dos Nomes” by Marcos Bagno. The objective of this paper is to provide an account of the activity based on the reading vision proposed by Kleiman (2011)

and gamification, considering that a gamified process follows game characteristics such as narratives, rewards and feedbacks, cooperation, competition, levels, Missions, interactivity and fun [Schlemmer and Lopes 2016].

1 | INTRODUÇÃO

Neste artigo apresento a proposta de trabalho gamificado que desenvolvi com duas turmas de 7º ano terceiro trimestre de 2016. Foram realizadas diferentes atividades de leitura envolvendo o livro “O Espelho dos Nomes”, do linguista Marcos Bagno.

Objetivando descrever e justificar o projeto, considero importante iniciar apresentando as concepções de leitura que subjazem ao projeto pedagógico da escola na qual o trabalho foi desenvolvido, pois tal referencial auxilia a compreender as etapas e a forma como o trabalho foi desenvolvido.

Em consonância com o que postulam os Parâmetros Curriculares Nacionais, a escola compreende que o ensino de Língua Portuguesa e Literatura no Ensino Fundamental deve ser pautado pelo trabalho com os gêneros textuais, ou seja, que o aluno faça uso da língua em situações concretas, em que haja interação com seus pares, apropriando-

se, gradualmente, das estruturas formais e ampliando sua competência discursiva. Para tanto, devemos basear nossas práticas em sala de aula no movimento USO-REFLEXÃO-USO. O ensino da Língua Portuguesa também deve contemplar sua dimensão artística, ou seja, questões relacionadas à Literatura.

Nessa perspectiva, as atividades previstas neste projeto foram planejadas a partir de situações de interação nas quais os conhecimentos linguísticos e literários sejam construídos buscando a mediação entre o texto e os sujeitos de modo a construir diferentes sentidos e modos de compreender [Kleiman, 2011].

Considerando a proficiência leitora dos alunos e a importância de se familiarizarem com uma literatura mais instigante, que provoque novos sentidos e conduza à uma reflexão maior sobre o que foi lido e, até mesmo, sobre a nossa própria língua, foi escolhido o livro “O Espelho dos Nomes”. Trata-se de um livro que aborda de maneira inusitada uma brincadeira com palavras e seus significados. É um livro não linear, que traz de uma forma diferente a construção da história, possibilitando diferentes leituras e entendimentos. O fato de não ser linear a leitura, permitindo ao leitor idas e vindas na construção do significado, é um dos fatores que contribui para a escolha deste livro em consonância à vivência hipertextual [Marcuschi e Xavier 2004] dos alunos da atualidade.

Desta forma, uma primeira justificativa para o projeto, centra-se especialmente no fato de possibilitar aos alunos o contato com uma literatura diferente daquela que normalmente estão acostumados e, ainda, promover um espaço de mediação e construção de diferentes sentidos e significados à partir da leitura de uma forma conectada à cultura digital [Soares 2002] na qual os adolescentes são protagonistas.

E por que optar pela gamificação para trabalhar com a leitura da obra? Para responder a essa pergunta, considero importante esclarecer minha concepção de gamificação a fim de melhor contextualizar toda a proposta.

A gamificação corresponde a uma nova metodologia adotada no século XXI. De uma forma bastante simplificada, podemos entender a gamificação como um processo educacional que adota as mecânicas e as dinâmicas dos jogos com o objetivo de resolver situações problema ou atingir algum objetivo. Na educação tem um grande potencial, pois possibilita o engajamento dos alunos através de uma prática em consonância com a sua vivência na era digital, despertando o interesse, aumentando a participação, desenvolvendo a criatividade e a autonomia e promovendo diálogo para a resolução de situações-problema.

No meu entender, gamificação não consiste no uso de jogos prontos nas práticas de sala de aula, mas sim no uso de situações envolvidas em diferentes jogos, tais como as missões e desafios, para o desenvolvimento da aprendizagem.

Levando em conta o desejo de proporcionar aos alunos uma leitura genuinamente literária, trabalhando com a mediação e a construção de sentidos e

o uso de uma metodologia atual e adequada aos estudantes desta geração digital, surgiu a proposta de aliar gamificação e literatura em um único projeto.

O principal objetivo do trabalho é desenvolver competências leitoras e estratégias de leitura através de um livro diferenciado que, normalmente não seria escolhido pelos alunos, usando uma metodologia atual capaz de promover maior interesse e engajamento dos alunos nas propostas.

Como objetivos específicos elencamos: [1] Ampliar o universo literário dos adolescentes através de uma obra que, normalmente, não seria escolhida para leitura. [2] Aproximar a literatura de boa qualidade através de uma metodologia que engaje os alunos no processo de aprendizagem. [3] Promover, de maneira lúdica, a mediação da leitura possibilitando a construção de diferentes significados.

Seguindo tais premissas, este artigo organiza-se em cinco seções. Esta introdução, que cumpre com a função de situar o projeto descrito. A seção 2, cujo objetivo corresponde a apresentar nossa concepção de leitura e mediação literária. A seção 3, que trata sobre a gamificação e os processos de aprendizagem que emergem na e da cultura digital. A seção 4, cuja função é apresentar a metodologia e os resultados obtidos com o trabalho. E, por fim, a seção 5, na qual teço considerações finais acerca do trabalho.

2 | A LEITURA LITERÁRIA

Atualmente a leitura é vista como um processo de interação entre os sujeitos e o texto. Seguindo essa concepção, autor e leitor são sujeitos sociais ativos, que, em mediação, co-constroem sentidos no texto. Dessa forma, o texto deixa de ser considerado algo independente e preexistente, mas passa a ser visto como lugar de interação e constituição dos interlocutores.

Neste panorama, a leitura corresponde a uma atividade interativa e complexa que envolve a produção de sentidos mobilizando diferentes saberes para além do conhecimento linguístico. O foco da leitura, portanto, centra-se na interação entre o autor-leitor x leitor-autor mediada pelo texto [Cafiero 2010]. Assim, seguindo essa concepção, o leitor vai além da simples decodificação de signos, mas participa ativamente da e na construção de sentidos.

De acordo com Kleiman (2011), a leitura corresponde a um processo cognitivo no qual se dá a junção entre conhecimento sintático, semântico e pragmático fundamentado na vivência pessoal e no conhecimento prévio, ou conhecimento enciclopédico. Ou seja, o leitor faz uso de tudo o que já conhece para construir significados a partir da sua leitura. Assim, a leitura de um texto sempre terá diferentes possibilidades de construção de sentidos, uma vez que leva em consideração a bagagem de cada leitor em interação com texto propriamente dito. Segundo Koch

& Elias (2006, p. 11),

o sentido de um texto é construído na interação texto-sujeitos e não algo que preexista a essa interação. A leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, que se realiza evidentemente com base nos elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo.

É através dessa inter-relação que se forma o leitor crítico, aquele capaz de fazer inferências, perceber intenções e estruturas, estabelecer relações e co-construir sentidos.

Os aspectos supracitados tornam-se ainda mais relevantes quando se trata de leitura literária, uma vez que a literatura traz consigo um aspecto poético, estético e que envolve todo um contexto de produção da obra, ou seja, conhecer o autor e a época em que a obra foi escrita, são fundamentais para a construção de sentidos e a mediação entre texto e leitor¹. A literatura permite ao leitor uma nova forma de pensar e ver o mundo, um novo modo de ser e estar no mundo; amplia a circulação de impressões e percepções; é, segundo Brito, “uma forma de (re)conhecer-se no mundo, na vida” [in: FNLIJ 2008 p. 100].

Considerando o posicionamento crítico acerca das obras literárias e o seu reconhecimento como uma forma de pensar o mundo, a atividade de leitura na sala de aula deve levar em conta outras mídias, seguindo uma perspectiva intertextual, multimodal e, por que não, interdisciplinar. O uso de tecnologias aliadas ao trabalho literário amplia o interesse dos sujeitos e permite maior construção de significados e possibilidades de leitura.

Há ainda a hipertextualidade presente em diferentes obras e que precisa ser “olhada” pelo professor, aproveitando esse recurso para ampliar o universo de sentidos construído pelos sujeitos. De acordo com Hunt (2010), todos os textos podem ser considerados hipertextuais, já que, para estabelecermos nossa compreensão, lançamos mão de diferentes links e conhecimentos variados: os frames [Fillmore, 1982], de acordo com a Linguística Cognitiva.

As questões apontadas nessa seção fundamentam a escolha por um trabalho de leitura literária aliado a um novo paradigma metodológico em consonância com a realidade digital dos alunos e da própria faixa etária.

3 | A GAMIFICAÇÃO

O conceito de gamificação tem sido amplamente estudado e discutido no que

¹ É importante reforçar que tais aspectos são fundamentais para a compreensão de qualquer texto, no entanto, quando se trata de literatura, têm uma função muito importante para a co-construção dos sentidos.

tange à utilização de elementos advindos de jogos digitais em variadas atividades, considerando que trabalhar sob essa perspectiva não significa apenas criar ou jogo ou somente jogar. Trata-se de uma forma diferente de incluir conceitos relacionados aos jogos digitais em práticas diferenciadas. Dentre os autores que trabalham nessa perspectiva, podemos citar Alves et al. (2014), Kapp (2012), Ziechermann e Linder (2010), Thiebes et al. (2014) e Schlemmer (2014).

Schlemmer (2014) aponta que o termo gamification (gamificação) surgiu em 2008, sendo utilizado pela indústria de jogos e, a partir de 2010, popularizou-se com o uso em diferentes contextos, até mesmo a educação. De acordo com a autora, o processo de gamificação consiste em fazer uso de elementos dos jogos em contextos que normalmente não correspondem a um jogo.

Ziechermann e Linder (2010), defendem que a gamificação corresponde ao processo de inclusão de mecânicas, estilos e pensamento de jogos em situações de “não-jogo”, tendo como foco a resolução de problemas ou desafios com vistas ao engajamento dos sujeitos de forma lúdica e divertida.

Para Schlemmer (2014), pode-se vislumbrar a gamificação sob dois aspectos: a persuasão ou a construção colaborativa e cooperativa. Esta, visando instigar através de desafios, missões, descobertas, empoderamento dos sujeitos em grupos, levando a uma visão interacionista de educação. Enquanto que aquela, estimula a competição, através de um sistema de pontuação, recompensa e premiação, levando a uma visão empirista de educação.

Seguindo tais preceitos, o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos em atividades de leitura, através da gamificação na prática de sala de aula, proporciona o efetivo envolvimento dos sujeitos em seus próprios processos de aprendizagem e construção de significados. Tais práticas favorecem a colaboração e a cooperação entre pares, instigando a resolução de problemas e o desenvolvimento do pensamento crítico. Além disso, a gamificação propicia a leitura sob diferentes construções de sentidos através da experimentação e vivências ampliando o desenvolvimento cognitivo e sociocognitivo.

4 | A PROPOSTA REALIZADA

Trabalhar literatura na escola, ainda mais na faixa etária correspondente a esse trabalho, envolve diversos aspectos, dentre eles: a motivação. Este é, no meu ponto de vista, o aspecto mais importante para o sucesso de um bom trabalho de leitura. No entanto, a forma como esta leitura será cobrada também é um ponto fundamental a ser analisado. A literatura não pode ser vista somente como uma leitura obrigatória que resultará em uma nota no final do trimestre. Isso não motiva e muito menos incentiva a leitura.

Considerando tais aspectos, organizei meu planejamento procurando contemplar três etapas: a pré-leitura (motivação para a leitura), a leitura propriamente dita e o pós-leitura. Para melhor entendimento e organização deste relato, descreverei as atividades realizadas separando-as em subseções, conforme as etapas elencadas acima.

4.1 Atividades de pré-leitura

Para iniciar o trabalho com o livro escrevi o título do livro no quadro e pedi que os alunos comentassem o que esse título suscitava. Analisamos separadamente o significado de cada palavra do título, sempre comentando e discutindo em grande grupo.

Usamos um espelho para olhar e verificar os diferentes reflexos de nossos rostos, procurando analisar as diferenças entre o real e o imaginário que aparece no espelho. Vários questionamentos foram feitos nesta etapa: O espelho reflete exatamente o que a gente é? A imagem do espelho é o que eu esperava? É assim que me vejo? E os nomes? Meu nome reflete o que eu sou? Entre outros questionamentos e discussões.

Depois desta sensibilização inicial, apresentei o nome do autor. Disse ser um linguista. Discutimos sobre o que é ser linguista e propus que os alunos pesquisassem informações na internet para conhecer um pouco mais sobre o autor. As duplas deveriam ler o material encontrado nas buscas e encontrar informações relevantes sobre o autor que nos ajudassem e desvendar qual seria o assunto do livro que leríamos. As duplas apresentaram de forma oral as descobertas sobre o autor e suas hipóteses de relações com o título e o conteúdo do livro.

Concluindo esta etapa de motivação para a leitura, apresentei a capa do livro. Realizamos nova discussão oral sobre as relações entre o título e as imagens da capa e tudo o mais que já havíamos discutido.

Sugeri que realizássemos uma atividade diferente para a leitura do livro: um jogo. Os alunos ficaram muito entusiasmados com a possibilidade de fazer uma atividade diferenciada.

4.2 A leitura propriamente dita – o jogo

A proposta do jogo envolve fases e missões. As fases são os capítulos do livro e as missões estão relacionadas a cada capítulo, envolvendo pontuação. Visando uma maior cooperação entre os alunos e também a possibilidade de trocas sobre a leitura, os alunos foram organizados em grupos para a participação no jogo.

A leitura do livro foi realizada por capítulos, sendo um capítulo lido a cada semana – uma fase do jogo a cada semana. No decorrer das 14 semanas os alunos

receberam diferentes missões a serem cumpridas a partir da leitura do capítulo. Além disso, realizamos paradas literárias, ou seja, a cada dois ou três capítulos realizávamos uma roda de conversa sobre o que haviam compreendido da leitura.

Criei uma narrativa relacionada ao livro na qual os alunos iam recebendo diferentes missões para avançar nas fases. Cada capítulo do livro era uma nova fase com diferentes desafios/missões. Para cumprir as missões os alunos deveriam ler o capítulo em aula com a minha mediação e discussão entre colegas.

A narrativa e as missões foram disponibilizadas aos alunos uma vez por semana em um ambiente virtual de aprendizagem, o Google Classroom. Os alunos tinham o prazo de uma semana para cumprir as missões, sendo que os que entregassem primeiro ganhavam mais pontos (1º a entregar: 50 pontos; 2º - 30 pontos e 3º - 15 pontos; os demais recebiam 10 pontos por missão cumprida).

A pontuação do jogo foi contabilizada em grupos, no entanto, cada aluno deveria cumprir separadamente suas missões para que o grupo recebesse a pontuação. Desta forma, todos os alunos se esforçavam para cumprir as missões o quanto antes e angariar pontos para seu grupo. O jogo envolveu duas formas de contabilizar pontos: em grupo, que propiciou uma premiação no final e individual, que gerou uma nota para cada aluno (é importante salientar que a escola exige que sejam realizados trabalhos avaliativos de leitura comum).

As missões envolveram diferentes aspectos da leitura e também os conteúdos previstos para serem abordados a partir do texto. Além disso, os alunos tiveram a oportunidade de conhecer e trabalhar com diferentes aplicativos e ferramentas para a execução das missões. Note-se um detalhe importante: nenhum dos aplicativos foi trabalhado em aula ou explicado pela professora, os alunos, de forma cooperativa, deveriam descobrir o funcionamento e o uso de cada ferramenta solicitada. O uso destes diferentes recursos engajou os grupos e possibilitou muita integração e cooperação. Foi um trabalho realmente cooperativo entre todos, pois, mesmo havendo uma competição entre grupos, todos se ajudavam para conseguir entender a forma de usar as diferentes ferramentas.

Para que haja maior entendimento da proposta, julgo conveniente apresentar alguns exemplos de missões desenvolvidas no jogo.

A narrativa para o jogo começa assim: “Um personagem percorre o imaginário buscando explicar de onde vem as palavras e como elas surgiram. Ele passa por diferentes aventuras e vive uma linda história cheia de imaginação na qual as palavras fazem parte de um belo jogo. Vamos viajar junto com este personagem entrando nesse jogo de brincar com as palavras! Teremos 14 níveis e várias missões.”

A primeira fase corresponde ao capítulo “A máscara e o poema”. Nesta fase os alunos receberam 3 missões através de QrCodes publicados no ambiente virtual de aprendizagem (Classroom).

Missão 1: Gabriel entra em uma sala, encontra uma máscara e lê um poema muito estranho. Ele tem que encontrar a palavra mais triste do poema. Quais são as palavras tristes que ele encontra? Liste estas palavras e pergunte a 15 pessoas quais elas acham a mais triste. Crie um gráfico com as respostas e compartilhe.

Missão 2: Depois de encontrar a palavra mais triste, Gabriel acha um livro minúsculo, do tamanho da sua unha do polegar. Descubra as 14 palavras usadas para fazer referência ao livro. Acesse o site abaixo e crie um caça-palavras. Marque as palavras no seu caça-palavras, tire um print e compartilhe. (site para criação de caça-palavras: <http://www.atividadeseducativas.com.br/cacapalavras/fs.wordfinder.php>)

Missão 3: Tomenota quer que Gabriel tome nota de um recado importante. Que recado é esse? Responda neste documento. Escreva um comentário sobre esse recado de Tomenota.

No total foram 14 fases e 28 missões, além da missão final que correspondeu a uma das etapas de avaliação do trabalho.

Na medida em que os grupos realizavam as missões a pontuação era contabilizada em um documento compartilhado com todos, para que pudessem saber o andamento de seu grupo e também seus resultados individuais.

4.3 Pós-leitura

A missão final do jogo corresponde a uma avaliação individual de toda a proposta do jogo, na qual cada aluno recebeu um questionário online colocar suas impressões acerca da proposta e de todos o andamento do jogo.

Além desta missão final, também realizamos uma roda de conversa na qual cada aluno teve oportunidade de comentar sobre seus sentimentos e dificuldades (ou não) no decorrer do jogo. Encerramos o debate retomando o que havia sido conversado no início da proposta, quando estabelecemos hipóteses sobre o conteúdo do livro. Neste momento final, refletimos se nossas hipóteses iniciais de confirmaram ou não e qual foi o sentimento em relação ao livro. Os alunos também tiveram a oportunidade de comentar sobre o que entenderam da obra. Os grupos vencedores do jogo foram premiados com livros e todos os participantes receberam balinhas.

Todo o trabalho desenvolvido nesse projeto usou diferentes tecnologias, mas isso não impede que a proposta seja realizada sem o uso de dispositivos eletrônicos. A gamificação envolve o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos e pode ser feita totalmente sem o uso de tecnologia, o principal é usar o paradigma e a metodologia diferentes para o desenvolvimento das propostas.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este projeto os alunos aprenderam muito, mas especialmente que a linguagem é maravilhosa e nos permite diferentes olhares, construções e saberes... que não há uma única forma de produzir sentido ao que se lê e que nossa vivência e conhecimento de mundo são fundamentais para a compreensão da leitura.

Aprenderam que as palavras podem provocar sentidos, podem ter diferentes significados... que podemos usar as palavras para provocar sentidos e despertar diferentes sensações nos leitores.

Descobriram que a literatura de qualidade sempre deixa algo em nós que provoca diferentes sentimentos em cada um que a lê.

Tiveram a oportunidade de trocar ideias com seus colegas aprendendo a ouvir e ser ouvido, respeitar as opiniões diferentes e trabalhar de forma cooperativa para que todos tivessem um bom resultado.

E, junto com tudo isso, aprenderam conteúdos de língua portuguesa de forma lúdica e sem cobranças através de exercícios. Com a leitura do livro compreenderam muito bem os conceitos de sinonímia, antonímia e meronímia, por exemplo.

Os alunos gostaram muito de fazer a leitura do livro em forma de jogo e os comentários sobre essa proposta foram muito satisfatórios. Alguns até disseram que este havia sido o melhor livro que já tinham lido na sua vida, pois a proposta foi muito envolvente.

Outro aspecto de muita aprendizagem foi o uso da tecnologia. Os alunos aprenderam sozinhos a buscar e utilizar diferentes aplicativos e ferramentas, sempre ajudando uns aos outros para conseguirem cumprir as missões.

Reitero o fato de que o uso da tecnologia (de forma bastante intensa neste projeto) não inviabiliza sua reprodução em um ambiente sem internet ou dispositivos móveis, pois a ideia central de gamificação com uso de fases e missões pode ser mantida.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R., Minho, M. R., & Diniz, M. V. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 74-97.

Cafiero, D. (2010). Letramento e leitura: formando leitores críticos. *Língua Portuguesa: ensino fundamental*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 19, 85-106.

FNLIJ. (2008) *Nos caminhos da literatura*. São Paulo: Peirópolis.

HUNT, P. (2010) *Crítica, teoria e literatura infantil*. São Paulo: CosacNaify.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

- KLEIMAN, Angela B. MORAES, Silvia E. **Leitura e interdisciplinaridade**. Mercado das Letras, 1999.
- KOCH, I.; ELIAS, V. (2006) *Ler e compreender: os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto.
- Marcuschi, L. A., & Xavier, A. C. (2004). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido* (Vol. 1). Lucerna.
- SARAIVA, Juracy Assmann; MÜGGE, Ernani. **Literatura na escola: propostas para o ensino fundamental**. Artmed Editora, 2009.
- Schlemmer, E. (2014). Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade*, 23(42).
- Schlemmer, E. e Lopes, D. (2016). Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico. In: *Jogos Digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs). Campinas – SP: Papirus, 2016, 179-208.
- Soares, M. (2002). Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação & Sociedade*, 23(81).
- PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants part 1. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.
- Thiebes, S., Lins, S., & Basten, D. (2014). *Gamifying information systems-a synthesis of gamification mechanics and dynamics*.
- Zichermann, G.; Linder, J. (2010) *Game-based marketing : inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests*. Wiley.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Água 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34

Alfabetização 71, 125, 133, 134, 135, 139, 142, 144, 152, 231, 234, 237, 238, 242, 247

Alfabetize 133, 134

Aprendizado 20, 24, 33, 54, 79, 85, 97, 122, 127, 133, 136, 138, 140, 141, 142, 143, 179, 202, 204, 206, 208, 228, 246, 259, 302

Aprendizagem 1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 15, 17, 20, 25, 26, 27, 30, 32, 33, 34, 35, 43, 51, 54, 70, 76, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 89, 90, 92, 93, 96, 97, 98, 100, 101, 103, 105, 107, 108, 109, 119, 120, 121, 122, 123, 130, 133, 134, 142, 143, 151, 152, 156, 177, 178, 180, 181, 183, 185, 186, 189, 192, 198, 201, 203, 204, 206, 207, 208, 209, 210, 212, 222, 226, 227, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 238, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 250, 260, 262, 265, 267, 273, 275, 280, 282, 287, 289, 291, 297, 298, 306, 307, 308, 315, 321, 341

Assimetrias 188, 190, 191, 199, 200

B

BNCC 45, 46, 211, 212, 213, 216, 217

Brincadeira protagonizada 36, 37, 39, 43

C

Corpo 11, 168, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 195, 253, 262, 283, 284, 290, 294, 295, 297, 307, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 339, 342, 348, 349, 350

D

Desafios 15, 49, 51, 96, 100, 103, 105, 108, 143, 176, 189, 191, 200, 201, 204, 206, 214, 222, 244, 254, 274, 279, 286, 318, 319, 349

Desenvolvimento profissional 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 286, 288

Dicotomia corpo/mente 177

Direito 8, 15, 21, 52, 72, 73, 75, 78, 123, 127, 128, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 155, 156, 159, 163, 212, 259, 260, 270, 288, 299, 300, 319, 343, 344, 345

E

Educação continuada 133, 136, 142

Educação infantil 35, 36, 39, 41, 42, 43, 72, 231, 305, 306, 308, 309, 311, 348, 350

Educação profissional e tecnológica 1, 2, 3, 12, 13

Educação pública 45, 46, 47

Educação superior 3, 12, 158, 159, 160, 164, 165, 166, 175, 176, 188, 189, 190, 191, 199, 200, 229, 248, 256

Eficácia social 145, 146, 147

Ensino 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 34, 35, 41, 42, 48, 50, 52, 55, 59, 73, 74, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 97, 99, 100,

107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 120, 121, 123, 126, 131, 135, 143, 144, 145, 146, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 171, 172, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 184, 185, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 231, 232, 233, 234, 237, 239, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 264, 265, 267, 268, 270, 271, 277, 278, 280, 282, 284, 285, 286, 287, 289, 290, 291, 298, 306, 307, 308, 309, 311, 312, 315, 345, 349, 351

Ensino de química 25, 31, 33, 34, 35

Ensino médio 6, 7, 9, 16, 24, 25, 27, 34, 59, 88, 90, 91, 94, 109, 111, 112, 113, 115, 116, 164

Ensino público 163, 171, 201, 204

Ensino superior privado 157, 158, 159, 160, 164, 166, 167, 172, 175, 176

Estatística aplicada 54

Extensão da sala de aula 54

Extraescolares 14, 17, 19, 20, 21, 22

F

Fanfics 211, 212, 213, 215, 216, 217

Formação de professores 1, 13, 21, 36, 41, 133, 143, 188, 189, 199, 245, 246, 256, 263, 280, 281, 282, 284, 285, 286, 306, 308, 311, 312

Foucault 177, 178, 179, 182, 185, 187, 297, 303, 325, 327, 329, 334, 348

Fracasso escolar 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23

G

Gestão democrática 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53

Gestor escolar 45, 47, 49, 50, 51, 53

I

Inédito-viável 201, 202, 205, 207, 208, 209

Intraescolares 14, 17, 19, 20, 22

J

Jogo didático 24, 25

L

Legislação 2, 6, 47, 48, 49, 126, 145, 155, 199, 254, 256, 261, 268

M

Merleau-ponty 177, 178, 179, 182, 183, 184, 185, 186, 187

Multidisciplinaridade 109

N

Nanociência 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116

Nanotecnologia 109, 110, 111, 112, 113, 115, 116

P

Perfil docente 1, 2, 4, 11

Precarização 157, 158, 159, 164, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176

Produção de texto 140, 211, 212, 213, 215, 216, 217

Professor 2, 4, 5, 7, 10, 11, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 30, 31, 34, 38, 57, 58, 73, 81, 93, 102, 111, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 134, 136, 138, 143, 144, 152, 168, 171, 188, 189, 192, 195, 196, 197, 198, 199, 201, 202, 203, 204, 206, 207, 208, 209, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 256, 258, 259, 261, 280, 281, 282, 283, 285, 286, 287, 289, 306, 308, 312, 313, 317, 318, 319, 320, 336, 339, 347

Psicologia histórico-cultural 20, 36, 43

T

Tecnologia 1, 2, 3, 7, 10, 12, 27, 69, 106, 107, 111, 116, 135, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 222, 225, 229, 249, 261, 263, 334

Trabalho docente 5, 131, 157, 158, 159, 161, 164, 166, 167, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 198

 **Atena**
Editora

2 0 2 0