

**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 |

JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA: O USO DO JOGO RPG (*ROLE PLAYING GAME*) DIGITAL PARA O ENSINO ONLINE DAS ROTAS DO TRÁFICO DE ESCRAVIZADOS NA BAHIA

Data de aceite: 31/01/2020

Joelma Cerqueira de Oliveira

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4969463657997239>

RESUMO: O presente trabalho expõe as contribuições da metodologia *Design-Based Research - DBR* para o ensino de História, conectando as tecnologias digitais educacionais aplicadas à educação, as quais têm fomentado, no âmbito educacional, novas discussões e práticas pedagógicas para o ensino, aplicadas à proposta do Jogo RPG - *Role Playing Game* Digital *online*, como uma interface que colabora para o desenvolvimento de novas práticas para o ensino sobre as Rotas do Tráfico de Escravizados. A DBR, por ser uma metodologia aplicada, intervencionista, interativa e colaborativa, nos permite o refinamento dos resultados obtidos no primeiro ciclo de aplicações e o aprimoramento a partir desses resultados nos próximos ciclos. Essa metodologia, por possuir características qualitativas e quantitativas, quando desenvolvida e integrada às novas práticas sociais na sociedade, como no caso do Jogo RPG, poderá contribuir para o ensino, no desenvolvimento de novas práticas metodológicas. Esse jogo tem favorecido o aprendizado dos discentes, da rede pública estadual de Salvador, ao serem trabalhados

temas complexos e de difícil entendimento, como o processo da rota do Tráfico de escravizados. Encontramos, nesse jogo, uma ferramenta potencial de interação, que envolve os discentes e os docentes nas discussões, a partir da lei 10.639/03 em acordo com a 11.645/08. A DBR, por ser uma metodologia aplicada, nos permite uma melhor compreensão dos processos históricos, e busca orientar sobre seu uso em potencial nas pesquisas que desenvolvemos no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais aplicadas ao jogo *online*.

PALAVRAS-CHAVE: *Design-Based Research*. Novas Tecnologias. Ensino de História. Jogo RPG *Game* Digital.

1 | INTRODUÇÃO

O presente trabalho delineou-se em função das novas práticas e metodologias que contribuem para o ensino de História, em consonância com as tecnologias educacionais. Experiências vividas nas escolas, da rede pública de Salvador, com o desenvolvimento de museus virtuais e jogos educacionais para a aprendizagem, corroboraram para a busca de novas práticas pedagógicas para se trabalhar com o ensino de História *online*, discutindo-se a temática “Rotas do Tráfico de Escravizados

numa perspectiva EAD”.

Participar dessas experiências possibilitou uma maior compreensão do jogo RPG (*Role Playing Game* digital), suas potencialidades e características para o desenvolvimento de um trabalho colaborativo e interativo, contribuindo para ampliar a capacidade cognitiva desses sujeitos, a partir de outras possibilidades epistemológicas. O jogo RPG apresenta-se como uma nova linguagem para as discussões e diferentes temáticas para o ensino de História. “Um *role playing game* é um jogo situado num mundo imaginário e de atuação teatral”, permitindo que os estudantes mergulhem no imaginário desse contexto histórico.

Através do jogo, buscamos ampliar a produção de possibilidades pedagógicas para o ensino, a partir de novas linguagens para o estudo da história, na contemporaneidade. A criação de um jogo digital RPG *online*, pautado nos princípios socioconstrutivistas, contribui para a aprendizagem desses sujeitos engajados na pesquisa, interligados a uma nova abordagem metodológica, a *Design-Based Research* (DBR), escolhida por ser uma metodologia inovadora, no processo de investigação, integrada às práticas sociais da comunidade, considerando a diversidade e características específicas de cada grupo envolvido na pesquisa.

Consideramos que o jogo de RPG seja uma linguagem capaz de organizar, fomentar e construir realidades históricas, através da simulação e interpretação de papéis, proporcionando aos educandos a incorporação das identidades dos personagens, a fim de vivenciarem um pouco das complexas dinâmicas das estruturas sociais de cada momento histórico, que fundamenta a jogabilidade das aventuras, apresentadas através do jogo, gerando novas propostas pedagógicas para o ensino.

De acordo com Vygotsky (1991), o jogo atua diretamente na interatividade, na ZDI – Zona de Desenvolvimento Imediato e, conseqüentemente, na relação direta entre o conhecimento e a apropriação. Dessa forma, essa interação tende a contribuir para uma exímia educação, formando cidadãos mais autônomos, críticos, reflexivos e conscientes do seu papel na sociedade, de maneira que essa educação venha contribuir para sua emancipação enquanto sujeito.

Com isso, a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, atreladas ao Jogo *Role Playing Game*, considerado uma potencial interface lúdica, que colabora para o ensino-aprendizagem de História, vem atingindo, cada vez mais, novas distâncias. As discussões sobre as Rotas do Tráfico de Escravizados se ampliam quando refletimos as considerações que constam nos Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação no Brasil, os quais afirmam que:

Tratar da diversidade cultural, reconhecendo-a e valorizando-a, e da superação das discriminações é atuar sobre um dos mecanismos de exclusão — tarefa necessária, ainda que insuficiente, para caminhar na direção de uma sociedade mais plenamente democrática. É um imperativo do trabalho educativo voltado para

a cidadania, uma vez que tanto a desvalorização cultural — traço bem característico de país colonizado — quanto à discriminação são entraves à plenitude da cidadania para todos; portanto, para a própria nação. (BRASIL, 2009, p. 21).

Corroborando com esses parâmetros, temos as leis 10.639/03, em acordo com a 11.645/08, a obrigatoriedade do estudo de história da cultura afro-brasileira, no ensino fundamental e médio, estabelecendo novas Diretrizes Curriculares Nacionais para educação das relações étnicas raciais no Brasil.

A sala de aula não é apenas um espaço onde se transmite informações, mas onde uma relação de interlocutores constrói sentidos. Trata-se de um espetáculo impregnado de tensões em que se torna inseparável o significado teoria e prática, ensino e pesquisa. Na sala de aula se evidencia, de forma mais explícita, os dilaceramentos da profissão de professor e os embates da relação pedagógica. (SCHIMIDT, 1997, p. 57).

A Interface do jogo RPG, associada à metodologia DBR, possibilita aos professores de História, novas forma de estudar, resignificando a sua prática. Nessa perspectiva, contribui para que os educandos construam conceitos e utilizem esses aprendizados e informações para um posicionamento mais crítico e reflexivo no seu contexto social. Essas novas práticas pedagógicas, que envolvem o jogo de RPG digital para o ensino de História na educação, numa perspectiva da EAD, têm contribuído para um olhar crítico sobre suas historicidades, trabalhando de forma pluricultural no contexto escolar, provocando uma mudança de comportamento intelectual e social desses sujeitos.

Os objetivos traçados nesta pesquisa foram fundamentados a partir da origem de nossas argumentações associadas aos seguintes eixos básicos de estudo: Eixo 1: Jogo RPG Digital *online*; eixo 2: Ensino - Aprendizagem de História *Online*; eixo 3: Tráfico de Escravizados.

Como norteador principal, a referida pesquisa tem como objetivo central desenvolver um Jogo RPG Digital *online* para o Ensino de História, na perspectiva da Educação a Distância. Em decorrência da explanação do objetivo geral, tem-se a seguir, os objetivos específicos e metas a serem cumpridos pelo projeto, tais como: a) Contribuir para práticas inovadoras sobre o estudo do tráfico de escravizados na Bahia, para fins da modelagem do jogo digital *online* educacional EAD; b) Constatar a funcionalidade do Jogo Digital RPG *online* (que são jogos teatrais de representação) para o ensino de História; c) Estruturar novas práticas pedagógicas com o Jogo RPG, funcionando em rede digital que possibilite o ensino de História com foco no tráfico de escravizados; d) Definir categorias de análise capazes de dar acesso e permitir o acompanhamento da aprendizagem de História obtida na aplicação do jogo digital RPG elaborado, revelando suas propriedades e características cognitivas, assim como, permitindo o refinamento e aprimoramento desse jogo, para novo ciclo de aplicação;

e) Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes participantes da aplicação; f) Sistematizar as informações levantadas e os resultados das investigações para construir recomendações sobre procedimentos que aperfeiçoem resultados e multiplicação da abordagem colaborativa utilizada; g) Construir, em diálogo com os professores e estudantes participantes do experimento, uma versão revisada a partir dos resultados da aplicação do jogo, e organizar recomendações de processo, capazes de serem seguidas e multiplicadas por outras comunidades escolares do país; h) Apresentar registro didático em um manual pedagógico, capaz de orientar interessados na utilização do jogo em diversos espaços de educação.

2 | REFERENCIAL TEÓRICO

A pesquisa está fundamentada no desenvolvimento de uma nova abordagem que conjectura a investigação em diferentes contextos, considerando a especificidade de cada comunidade, assim como, os princípios socioconstrutivistas nela adotados.

Buscamos, assim, desenvolver novas abordagens metodológicas aplicadas à educação *online*, para o uso dos jogos RPG em meio digital no ensino de História na perspectiva EAD. Dessa forma, as TIC permitem uma mobilidade conectada aos indivíduos, fomentando troca de informações e conhecimentos a partir de qualquer lugar, não apenas presencialmente; com isso, diversos autores que dialogam sobre os jogos digitais, apontam as seguintes contribuições:

Construção de um modelo a partir de princípios de *design* socioconstrutivista (MATTA, 2006), assim como de uma concepção de ensino História a partir do modo de pensar histórico (MARTINEAU, 1997). Um dos resultados da pesquisa aplicada são as críticas e desenvolvimento deste modelo de *design* de artefato digital e de concepção, já que a aplicação do modelo trará resultados práticos que dialogam com os princípios considerados.

Neste caso, o método de raciocínio histórico (MARTINEAU, 1997) apresenta-se como o mais adequado para o ensino da história, pois o raciocínio histórico é a questão central da aprendizagem da história e da própria natureza do conhecimento histórico. Vygotsky (2009) citado por Matta (2006) destaca que o conhecimento é construído a partir do universo sócio-histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem e participantes diretamente de toda metodologia; levando-se em consideração o contexto desses indivíduos, esse conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de ensino- aprendizagem.

3 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa objetivou ampliar a potencialidade do Jogo RPG digital como mais

um recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de História, a fim de discutir temáticas que impactam na formação do povo brasileiro, como as rotas do tráfico de escravizados. Buscou-se melhor compreender e aguçar, nesses jovens aprendizes, a criticidade sobre essas narrativas históricas.

Com isso, houve a aplicação do Jogo RPG no ensino de História sobre as rotas do tráfico de escravizados, com a participação de estudantes da rede pública de Salvador; utilizamos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por “Proposta”, como melhor seria entendida em português, em tradução livre. Essa proposta metodológica foi a mais adequada ao estudo, em função de ser uma pesquisa aplicada, para a qual a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade.

Por esse motivo, a DBR “*Design Based Research*”, denominação dada em 1999, por Van Den Akker citado por Matta (2014), significando Pesquisa em Desenvolvimento, termo defendido para este estudo com base epistemológica na praxiologia gramsciniana, configura-se como uma nova abordagem de investigação, voltada para o desenvolvimento de aplicações que devem ser realizadas e integradas às práticas sociais das comunidades. Além disso, ela visa:

Uma abordagem de problemas complexos em contextos reais, em colaboração com os profissionais e a realização de inquérito rigoroso e reflexivo para testar e refinar ambientes de aprendizagem inovadores, bem como para definir novos princípios de design. (BROWN, 1992; COLLINS, 1992).

Discorrer sobre uma nova abordagem metodológica tem sua pertinência quando entendemos um pouco mais sobre a metodologia DBR, a qual surgiu nos anos 90 para contrapor a concepção de que a parte prática não deveria ser relevante na pesquisa nem necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação, não queremos dizer que adotar a DBR vai substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, mas sim, agregá-las para o auxílio de resposta a problemas educacionais aos quais se propõem a investigação. Portanto a relevância dessa metodologia para pesquisas aplicadas consiste no fato de que ela:

Valoriza o conhecimento do pesquisador, as investigações realizadas por ele frente ao campo de estudo e o conhecimento teórico e prático das pessoas envolvidas no processo da pesquisa ao ponto de, elas mesmas validarem ou refutarem os contextos construídos. (SANTOS 2014).

Para que essa valorização se efetive, teóricos como (EDELSON, 2002) apontam categorias das variáveis dependentes e independentes às quais o pesquisador, ao adentrar em seu campo de pesquisa, deverá estar atento aos elementos do projeto em constante transformação e que destoam do projeto tido como inicial e, por fim, deverá ter a característica dos efeitos do resultado da pesquisa, podendo ser aplicada

em diferentes contextos.

A DBR é constituída por algumas etapas que se constituem em: planejamento, desenvolvimento, avaliação e reavaliação dos resultados obtidos nos ciclos de aplicação, as quais serão seguidas pelos pesquisadores e sujeitos envolvidos na pesquisa; essas características metodológicas nos conduziram à elaboração de um projeto tecnológico educacional socioconstrutivista. Por ser uma metodologia que se desenvolve em ciclos de aplicação que compreendem o contexto, a aplicação do jogo e as variáveis dependentes e independentes e que nortearam o desenvolvimento do jogo *online*, a DBR nos permitiu um melhor resultado acerca do ensino-aprendizagem sobre as rotas do tráfico de escravizados.

As fases são construídas em coletividade e colaboração entre os pesquisadores e os sujeitos pesquisados, dotando, assim, a pesquisa de uma abordagem metodológica essencialmente socioconstrutiva. No entanto, em uma pesquisa DBR, se espera, também, o desenvolvimento de conhecimento aplicado distribuído na forma de princípios de aplicação que, nesse caso, possivelmente, serão os princípios de aplicação do RPG para o ensino de História. Além disso, são previsíveis resultados analíticos sobre a aplicação específica nas escolas e locais de estudo. A formação de um grupo de pesquisa-ação, já que a DBR é uma pesquisa-ação aplicada, qualificado para o uso do resultado da pesquisa em ambiente escolar, expandindo e multiplicando o resultado prático obtido, após a fase de investigação aplicada, quando o jogo poderá ser difundido como solução didática.

4 | APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nessa perspectiva, os resultados obtidos com o jogo RPG para o ensino de História, numa perspectiva da educação a distância *online*, apresenta-se como uma solução inovadora para tratar de processos históricos vividos pela sociedade brasileira, por entender as dificuldades enfrentadas pelos professores e estudantes, no processo de ensino-aprendizagem sobre essa temática e na aplicabilidade da lei 10.639/03, em acordo com a 11.645/08, agregando novas estratégias didáticas para nos auxiliar no ensino-aprendizagem com as leis em questão, nos contextos escolares que venham contribuir para o desenvolvimento didático dos conteúdos de História, tendo no jogo RPG uma proposta em potencial.

A fase corresponde à efetivação do saber, a partir do jogo RPG digital, em ambiente *online*, visa ao esclarecimento em torno da maneira como iremos proceder no processo de análise dos dados colhidos no primeiro ciclo das aplicações, como forma de ampliar as nossas reflexões e favorecer aplicações futuras com os demais ciclos de experiência e refinamento para melhoria do sistema. Vamos analisar os registros de participação dos estudantes nas etapas de construção e aplicação

do jogo, objetivando a constatação quanto às impressões e o entendimento dos aprendizes, em relação aos conceitos vinculados às categorias da pesquisa.

Com isso, podemos destacar que, segundo a metodologia DBR, todo o processo de modelagem, reflexão e validações deve ser realizado de maneira compartilhada entre a equipe de especialistas da universidade e a comunidade participante no processo. Os resultados obtidos com o RPG “Luta e Resistência” foram satisfatórios, constatamos seu potencial para o aprendizado e êxito para o ensino de História na modalidade EAD, embora o ambiente não tenha nos ajudado muito, pois apresentou vários problemas durante as rodadas; nesse sentido, o aprimoraremos nos próximos ciclos, a partir do método aplicado no ensino de História em rede. O nosso jogo encontra-se disponível em <http://kleibung.com.br/rpg/traficodeescravizados/rpg-play-2/>. A partir das aplicações, foram encontradas dificuldades variadas, dentre elas o ambiente do jogo foi um fator complicador, no entanto mesmo diante da instabilidade do sistema, buscamos estratégias de resolução para os problemas iminentes.

Diante dessa situação, criamos um grupo, com os estudantes, no aplicativo *WhatsApp*, para o jogo RPG “Luta e Resistência”, que além de registrar tais ocorrências, nos ajudou a suprir as deficiências do sistema de comunicação na plataforma do jogo *Wordpress*, dada à importância desses registros para aprimoramento do jogo e do ambiente. A partir desse ponto, demos continuidade com a aplicação do experimento em ambiente virtual e fizemos os refinamentos para os próximos ciclos; também desenvolvemos uma interface para o sistema educacional, numa perspectiva EAD, para o ensino de História, difundindo novas práticas atreladas à ludicidade no contexto escolar, dentro da abordagem socioconstrutivista.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou a construção e a aplicação de um jogo RPG digital, numa abordagem socioconstrutivista para o ensino em História. Ele fomentou a reflexão e a discussão sobre as rotas do tráfico de escravizados, a partir de um processo de colaboração e mediação entre pesquisadores, estudantes e professores envolvidos na pesquisa, o que culminou na construção de uma ferramenta pedagógica capaz de colaborar para o ensino de História.

A Praxiologia gramsciana, o socioconstrutivismo e o modo de pensar histórico foram aspectos teóricos fundamentais para fornecer os princípios que constituem o *Design Cognitivo Socioconstrutivista*, sendo esse o lastro da modelagem do jogo de RPG “Luta e Resistência”.

Considerando a educação a distância como uma importante ferramenta para a educação na contemporaneidade, a sua expansão social ratifica o potencial do

RPG digital para o contexto educacional, no desenvolvimento de novas práticas pedagógicas para a educação e ensino a distância. Assim, concluímos que a utilização da abordagem metodológica DBR valoriza o contexto e amplia os diálogos entre os sujeitos envolvidos na pesquisa, bem como, a forma cíclica de aplicações conseguiu corresponder ao trabalho desenvolvido, permitindo uma melhor qualidade das aplicações e gerando um novo ambiente do jogo “Luta e Resistência”, disponível em <<http://demo.rpgad.net.br/mesas>>, permitindo, assim, novas aplicações e aprimoramentos dos próximos ciclos, conforme metodologia aplicada DBR.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Wlamyra R. De **Uma história do negro no Brasil** / WlamyraR. de Albuquerque, Walter Fraga Filho. _Salvador: Centro de Estudos Afro-Orientais; Brasília: Fundação Cultural Palmares, 2006.

ALENCASTRO, Luiz Felipe de. **O Trato dos vivos: A** Formação do Brasil no Atlântico Sul. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

BRASIL. **Plano Nacional de Implementação das diretrizes curriculares nacionais para educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana.** Secretaria especial de Políticas de Promoção da Igualdade racial. Subsecretaria de políticas de Ações afirmativas. Brasília: MEC, 2009.

COLLINS, A. Toward a design science of education. In E. SCANLON, E.S. e O'SHEA, T. (Ed.), **New directions in educational technology.** Berlin: Springer-Verlag, 1992. Disponível em: http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET_KVL.pdf. Acesso em: 20 abril 2019.

EDELSON, D. C. **Design Research:** What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121, 2002. Disponível em: <<http://www.cs.uic.edu/~i523/edelson.pdf>>. Acesso em: 22 abril 2019.

MARTINEAU, Robert. **L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique á l'école secondaire. Contribution á l'élaboration de fondaments didatiques pour enseigner l'Historie.** Laval: Quebec, 1997.

MATTA, Alfredo. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história.** Brasília: Liber Livro, 2006.

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível na URL: www.matta.pro.br_____. **Tecnologias para a colaboração.** Disponível em: <http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2019.

MATTOSO, Kátia Mattoso de Queirós. **Ser escravo no Brasil.** São Paulo: Brasiliense, 1982.

M'BOKOLO, Elikia. África negra. História e civilizações – Tomo I (até o século XVIII). Salvador/ São Paulo: EDUFBA/ Casa das Áfricas, 2009.

OLIVEIRA, Joelma C. Jogo Dissertação de Mestrado. Disponível na URL: [www. http://kleibung.com.br](http://kleibung.com.br)_____. **Trafico de escravizados.** Disponível em: <http://kleibung.com.br/rpg/traficodeescravizados/rpg-play-2/> . Acesso em: 20 Abril 2019.

OLIVEIRA, Joelma C. Jogo Dissertação de Mestrado. Disponível na URL: [www.http://demo.rpgad.net.br/_____](http://demo.rpgad.net.br/). Jogo RPG AD. Disponível em: <<http://demo.rpgad.net.br/mesas> Maio. 2017. Acesso em: 05 maio 2019..

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **O Saber histórico na sala de aula ensinar**. São Paulo: Contexto, 1997.

VAN DEN AKKER, J.; NIEVEEN, N.; BRANCH, R.M.; GUSTAFSON, K.L. e PLOMP, T. (Ed.). Design methodology and developmental research in education and training. Norwell: Kluwer Academic Publishers. p. 1-14, 1999. In: MATTA, Alfredo Eurico. *et al* **Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento**: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI, 2014. No prelo.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. Tradução: José C. Neto; Luis S. M. Barreto; Solange C. A feche. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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