

(Des)Estímulos às teorias, conceitos e práticas **da educação**

Américo Junior Nunes da Silva
Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho
(Organizadores)



4

Atena
Editora
Ano 2021

(Des)Estímulos às

teorias, conceitos e práticas

da educação

Américo Junior Nunes da Silva
Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho
(Organizadores)



4

Atena
Editora
Ano 2021

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes editoriais

Natalia Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os autores

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2021 Os autores

Copyright da Edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. 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.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

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. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
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. Arinaldo Pereira da Silva – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
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. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Jayme Augusto Peres – Universidade Estadual do Centro-Oeste
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
Profª Drª Daniela Reis Joaquim de Freitas – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa da Fontoura Custódio Monteiro – Universidade do Vale do Sapucaí
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Welma Emidio da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Profª Drª Ana Grasielle Dionísio Corrêa – Universidade Presbiteriana Mackenzie
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Cleiseano Emanuel da Silva Paniagua – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann Junior – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Sidney Gonçalves de Lima – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo
Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo,
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 Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

(Des)Estímulos às teorias, conceitos e práticas da educação 4

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Vanessa Mottin de Oliveira Batista
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizadores: Américo Junior Nunes da Silva
Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D452 (Des)Estímulos às teorias, conceitos e práticas da educação 4 / Organizadores Américo Junior Nunes da Silva, Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-345-0

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.450210208>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Silva Filho, Valdemiro Carlos dos Santos (Organizador). III. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

Fomos surpreendidos em 2020 pela pandemia do novo coronavírus. Nesse entremeio de suspensão de atividades e de distanciamento social, fomos levados a (re) pensar as nossas relações e a forma de ver o mundo. E é nesse lugar histórico de busca de respostas para as inúmeras problemáticas postas nesse período que estão os autores e autoras que compõe esse livro.

As discussões empreendidas neste livro, intitulado “**(Des)Estímulos às Teorias, Conceitos e Práticas da Educação**”, por terem a Educação como foco, como o próprio título sugere, torna-se um espaço oportuno de discussões e (re)pensar da Educação, considerando os diversos elementos e fatores que a inter cruzam. Na direção do apontado anteriormente, é que professoras e professores pesquisadores, de diferentes instituições e países, voltam e ampliam o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas postos pela contemporaneidade. É um desafio, portanto, aceito por muitas e muitos que fazem parte dessa obra.

Os autores e autoras que constroem essa obra são estudantes, professoras e professores pesquisadores, especialistas, mestres, mestras, doutores ou doutoras que, muitos, partindo de sua práxis, buscam novos olhares a problemáticas cotidianas que os mobilizam. Esse movimento de socializar uma pesquisa ou experiência cria um movimento pendular que, pela mobilização dos autores/autoras e discussões por eles e elas empreendidas, mobilizam-se também os leitores/leitoras e os incentiva a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e todas uma instigante e provocativa leitura!


Américo Junior Nunes da Silva
Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

A EFETIVAÇÃO DO PRINCÍPIO DA DEMOCRATIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO: DOIS ESTUDOS DE CASO

Ana Maria Falsarella

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102081>

CAPÍTULO 2..... 8

ILUSTRAÇÃO DE CONHECIMENTOS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Amanda Eloise Machado de Souza


Beatriz da Silva Aquino

Eduarda Caroline Machado de Souza

Karen Alves dos Santos Soares

Paola Teles Maeda


Wilson Junior Feliciano

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102082>

CAPÍTULO 3..... 16

ENCONTROS COM A “AFRO-IDENTIDADE”: “PROFESSORA, EU POSSO TOCAR ESSA MÚSICA PARA VOCÊ!”

Benicio Backes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102083>

CAPÍTULO 4..... 28


EDUCAÇÃO PROFISSIONAL NOS EUA: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS

Shirley Bernardes Winter

Mariglei Severo Maraschin

Leandro Lampe

Cesar Augusto Robaina Filho


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102084>

CAPÍTULO 5..... 36

EFEITO DO PEER INSTRUCTION NO ENSINO DE ESTUDANTES DE MEDICINA

Tatiana de Medeiros Hildebrand Meirelles

Carlos Alexandre Felício Brito


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102085>

CAPÍTULO 6..... 53

DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS – UM ESTUDO DE CASO

Joice Silva Gois


Janaína Rute da Silva Dourado

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102086>

CAPÍTULO 7..... 62

MUDANÇA ORGANIZACIONAL PLANEJADA OU NÃO PLANEJADA NO CONTEXTO EDUCACIONAL


Alberto Oliveira Viana
Emi Silva de Oliveira
Raimundo Gomes da Silva Junior
Ricardo Pereira Velho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102087>

CAPÍTULO 8..... 75

O CERIMONIAL E PROTOCOLO DAS SOLENIDADES DE COLAÇÃO DE GRAU DOS CURSOS SUPERIORES DO IFRO, SOB A PERSPECTIVA DO GUIA DE EVENTOS, CERIMONIAL E PROTOCOLO DA REDE FEDERAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA


Alberto Oliveira Viana
Emi Silva de Oliveira
Raimundo Gomes da Silva Junior
Ricardo Pereira Velho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102088>

CAPÍTULO 9..... 86

DESIGN DE MÍDIAS EDUCATIVAS E USO DO ESTATUTO DA JUVENTUDE: DE JOVENS PARA JOVENS


Gabriel Guedes Barbosa Silva
Daniel Leite Costa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4502102089>

CAPÍTULO 10..... 92

A PRÁTICA DOCENTE DE PROFESSORES/AS ENGENHEIROS/AS


Erick Fonseca Boaventura
Adriana Maria Tonini
João Batista Rafael Antunes
Felipe Rodrigues Madeira
Thiago Eduardo Freitas Bicalho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020810>

CAPÍTULO 11..... 102

A INDISCIPLINA EM SALA DE AULA E SUAS CONSEQUÊNCIAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Letícia Gomes Vilar de Albuquerque
Andressa Oliveira Bezerra
Maria Josenilde Albuquerque Silva
Rosália Mendonça Dutra

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020811>


CAPÍTULO 12..... 110

O INTERVENCIÓNISMO DA MODERNIZAÇÃO NA GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Carmem Lucia Albrecht da Silveira

Renata Cecília Estormovski

Sandra Maria Zardo Morescho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020812>

CAPÍTULO 13..... 118

LEIO; LOGO, ESCREVO

Francimeire Sales de Souza


Adriana Alves do Amaral

Carla Thais Rodrigues de Castro

Elida Maria Rodrigues Bonifácio

Gardenia da Silva Frazão


Tarsis Araújo Magalhães Ramos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020813>

CAPÍTULO 14..... 127

O PROJETO DIRETOR DE TURMA COMO MEDIAÇÃO PARA A ESCOLHA PROFISSIONAL

Luziana Silva de Amorim

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020814>

CAPÍTULO 15..... 132

A EDUCAÇÃO POLICIAL MILITAR, NO BRASIL, APÓS A REDEMOCRATIZAÇÃO POLÍTICA DE 1980: ALGUMAS REFLEXÕES

Eduardo Nunes Jacondino

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020815>

CAPÍTULO 16..... 137


PRÁTICAS ARTÍSTICAS E ESPORTIVAS NÃO CONVENCIONAIS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: BADMINTON E CIRCO

Weverton Fernandes Consul

Amanda Eloise Machado de Souza

Gabriel Fernando Melo

Paola Teles Maeda


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020816>

CAPÍTULO 17..... 144

CONTRIBUIÇÕES DA AVALIAÇÃO FORMATIVA PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

Juliana Maria da Silva Melo

Lucilene Angélica da Silva Ferreira


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020817>

CAPÍTULO 18..... 152

A UTILIZAÇÃO DO JARDIM SENSORIAL COMO RECURSO DE ENSINO E

APRENDIZAGEM


Mércia Inara Rodrigues de Farias
Ana Cristina Silva Daxenberger
Rejane Maria Nunes Mendonça
Andreia de Sousa Guimarães

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020818>

CAPÍTULO 19..... 164

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO EDUCATIVO: ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL


Adriana Balestero Monteiro Nogueira
Lilian Rosária Gonçalves de Freitas

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020819>

CAPÍTULO 20..... 177

UMA CRÍTICA SOCIAL ATRAVÉS DA OBRA INFANTIL “CAZUZA”


Solange Santana Guimarães Morais
Erika Maria Albuquerque Sousa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020820>

CAPÍTULO 21..... 186

DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM – UMA REFLEXÃO BIBLIOGRÁFICA


Karla Aparecida Zucoloto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020821>

CAPÍTULO 22..... 196

A EDUCAÇÃO ESCOLAR NA COMUNIDADE QUILOMBOLA SÃO FELIX EM CANTAGALO - MINAS GERAIS


Jucilane Costa Pimenta
Eulina Coutinho Silva Nascimento

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020822>

CAPÍTULO 23..... 212

NARRATIVAS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Lucas Silva Pires
Marc Santos Peyrerol



 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020823>

CAPÍTULO 24..... 223

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: COLABORAÇÃO DE UM CURSO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERCEPÇÃO DOS CURSISTAS

Rayannie Mendes de Oliveira
Vanja Maria Dominices Coutinho Fernandes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020824>

CAPÍTULO 25	228
DIÁLOGOS ENTRE PAULO FREIRE E GILBERTO FREYRE: A CONTRIBUIÇÃO PARA UMA EDUCAÇÃO REGIONAL	
Marina Loureiro Medeiros	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020825	
CAPÍTULO 26	241
A IMPORTÂNCIA DO TCC COMO METODOLOGIA ATIVA NA FORMAÇÃO DOS ESTUDANTES NO ENSINO MÉDIO TÉCNICO	
Giovana Brito Bertolini Firmino	
Marisa Aparecida Brigo Ortiz	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.45021020826	
SOBRE OS ORGANIZADORES	249
ÍNDICE REMISSIVO	250

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO EDUCATIVO: ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Data de aceite: 27/07/2021

Data de submissão: 30/04/2021

Adriana Balestero Monteiro Nogueira

Centro Universitário Salesiano de São Paulo
(UNISAL)

Sumaré – São Paulo

<http://lattes.cnpq.br/4105500346938996>

Lilian Rosária Gonçalves de Freitas

Centro Universitário Salesiano de São Paulo
(UNISAL)

Campinas – São Paulo

<http://lattes.cnpq.br/0659701788189863>

RESUMO: Gamificação é um termo que vem ganhando destaque por consistir em utilizar mecanismos e ferramentas de jogos em atividades da vida cotidiana, muito encontrada em ambientes corporativos e recentemente sendo pesquisada para ambientes educacionais. O artigo aborda uma perspectiva teórica acerca do tema, a partir de Revisão Bibliográfica como instrumento de metodologia científica qualitativa, com foco em apontar caminhos e estratégias para aplicação e implementação da gamificação em ambientes de aprendizagem, visando à melhoria do ensino para crianças de 6 a 10 anos no Brasil. Desse modo foi possível constatar benefícios da prática tornando o aluno inserido nas competências do mundo moderno e da cibercultura, onde os estudantes são protagonistas de seu aprendizado, trabalhando a motivação, interação, ensino lúdico, experiências

desafiadoras e significativas, trazendo a escola para um âmbito envolvente e menos autoritário. O grande desafio relaciona-se à capacitação de professores e gestores escolares nessa nova perspectiva.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Educação; Ensino-aprendizagem; Tecnologias; Jogos.

GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS: STRATEGIES FOR IMPLEMENTATION IN ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT: Gamification is a term that has been gaining prominence because it consists of using mechanisms and tools of games in activities of daily life, widely found in corporate environments and recently being researched for educational environments. The article addresses a theoretical perspective on the subject, based on a bibliographic review as an instrument of qualitative scientific methodology, with a focus on pointing out paths and strategies for applying and implementing gamification in learning environments, with a view to improving teaching for children between 6 and 10 years old in Brazil. Thus, it was possible to verify the benefits of the practice making the student inserted in the competencies of the modern world and cyberculture, where students are protagonists of their learning, working on motivation, interaction, playful teaching, challenging and significant experiences, bringing the school to an involving and less authoritarian environment. The great challenge is related to the training of teachers and school managers in this new perspective.

KEYWORDS: Gamification; Education; Teaching-

1 | INTRODUÇÃO

Atualmente a humanidade está vivenciando o que chamam de uma cultura digital, com uso de smartphones, computadores e relógios com acesso à internet, redes sociais, aplicativos, jogos, vídeos e entre outras centenas de opções que se tornaram parte importante no dia-a-dia do ser humano, tanto no trabalho quanto nos momentos livres, sendo assim essencial para o funcionamento da sociedade atual. Nesse contexto as crianças não ficam à margem, muito ao contrário, pois já nascem inseridas na cultura digital, vivendo intensamente esse aspecto, sendo mais fácil para elas a comunicação com essa linguagem tecnológica, mantendo-se conectadas por meio de aplicativos e jogos online.

Partindo desta análise, nota-se que, com a popularização dos jogos, foi possível a criação de um fenômeno chamado “Gamificação” (do inglês, *gamification*), que é entendido como a utilização de elementos e mecanismos de jogos, porém fora do contexto dos mesmos, por exemplo, no ambiente de trabalho ou na escola.

Uma definição mais completa sobre gamificação, traduzida por Marcelo Fardo (2013, p. 202), do professor e analista de gamificação Karl Kapp (2012), em uma de suas principais obras “*The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*” contextualiza a gamificação como “um sistema em que os jogadores se engajam em um desafio abstrato definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em uma saída quantificável e frequentemente provoca uma reação emocional”.

Este artigo busca promover um maior conhecimento sobre esse fenômeno da atualidade, a fim de entender as estratégias para sua implementação nas salas de aula regulares, bem como apontar seus benefícios aos estudantes e ao processo de ensino-aprendizagem.

Utilizou-se para isso a metodologia de Pesquisa qualitativa, através de uma revisão da bibliografia disponível, buscando entender quais as contribuições e desafios que a introdução da gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode trazer, bem como seu conceito e as formas de sua inserção no contexto escolar, através da análise das obras de autores pesquisadores sobre o assunto.

A intenção da utilização da gamificação na educação é de trabalhar com os alunos a solução de problemas, os momentos de cooperação, competição, sucesso e fracasso, além de fornecer aprendizagens e motivação no ambiente escolar.

2 | A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA

Em um cenário que une educação com a cultura digital, proporcionaria mudanças

socioculturais que quebrariam o paradigma da educação. Como disseram as professoras pesquisadoras Martins e Giraffa (2015) (*apud* Rezende, 2017, p. 1004):

É preciso perceber que enquanto o mundo do lado de fora da escola está fervilhando de informações, barulho e agitação, ainda hoje se espera uma escola com salas de aulas paradas, silenciosas, com carteiras enfileiradas, de preferência sem que haja comunicação entre os alunos durante as aulas.

Refletindo sobre esse pensamento, percebe-se a necessidade de mudanças no contexto escolar, a transformação do ensino tradicional, observando o cenário de alunos que ficam horas presos a um espaço limitado, recebendo informações que muitas vezes não são relacionadas com a realidade local, sem agregar valor à educação transmitida.

Atualmente existem novas metodologias advindas de novos paradigmas, como por exemplo, a gamificação. Essas metodologias estão cada vez mais crescentes e atuantes na intenção de apresentar um ensino mais próximo da realidade do aluno, tecnológico e motivador, alunos sendo ativos em sua aprendizagem com metodologias ativas como aulas baseadas em projetos, problemas, estudo de caso e aprendizagem em pares e grupos. Outro exemplo de metodologia ativa é a sala de aula invertida, como Bergmann e Sams citam em seu livro (2016, p.49):

A sala de aula invertida de aprendizagem para o domínio associa os princípios da aprendizagem para o domínio à tecnologia de informação para criar um ambiente de aprendizagem sustentável, replicável e gerenciável. Ao entrar em uma de nossas salas de aula, você se surpreenderá com o volume de atividades assíncronas. Basicamente, todos os alunos trabalham em tarefas diferentes, em momentos diferentes, empenhados e engajados na própria aprendizagem. Alguns fazem experimentos ou desenvolvem pesquisas, outros assistem a vídeos em seus dispositivos pessoais, outros se reúnem em equipes para dominar objetivos, outros interagem com o quadro branco para fazer simulações on-line, outros estudam em pequenos grupos, e há ainda outros que fazem testes ou provas no computador da escola ou em seus dispositivos pessoais. Você também verá alguns alunos trabalhando individualmente ou em pequenos grupos com o professor.

Com o olhar nas mudanças tecnológicas é possível encontrar também algumas habilidades e competências que serão indispensáveis para o futuro. Segundo a editora de carreira Camila Pati (2019) são elas:

1. Resolução de problemas complexos;
2. Pensamento crítico;
3. Criatividade;
4. Gestão de pessoas;
5. Coordenação;
6. Inteligência Emocional;
7. Capacidade de julgamento e de tomada de decisões;

8. Orientação para servir;
9. Negociação;
10. Flexibilidade cognitiva.

Assim, é possível relacionar as metodologias ativas de ensino, que preparam diariamente em suas particularidades os alunos para muitas das habilidades e competências visadas para o futuro e motivam o ambiente educativo, com a própria necessidade social nos dias atuais.

Dessa forma, a partir de pesquisas e estudos de profissionais da área de tecnologia, surge o fenômeno de gamificação, inserido assim no ambiente escolar, pela atualização aos novos desafios sociais além de visar a melhoria do processo de aprendizagem, adequando-o às mudanças tecnológicas e culturais inerentes.

2.1 Conceituando Gamificação

Segundo o desenvolvedor de jogos digitais Ricardo Bitencourt (2014, p. 594) “uma alternativa que sugere a não utilização de um processo de aprendizagem vertical e linear de aprendizagem é a Gamificação”.

O termo, que vem da língua inglesa “*gamification*”, e foi inaugurado por o Nick Pelling em 2003 (*apud* NAVARRO, 2013, p. 8) que, por definição se faz, “a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo.”

É vivenciada atualmente a cultura digital, que é associada ao intenso uso de tecnologias digitais, que vem modificando ações humanas em contato com a internet, softwares, ferramentas, aplicativos e jogos, e já em 1989 foi percebida essa movimentação pelo geógrafo e professor David Harvey (*apud* REZENDE, 2017, p. 1004) que escrevia em suas obras sobre essa mudança sociocultural derivada da cultura digital.

No início dos anos 90 a popularização da internet proporcionou muitas mudanças que foram consolidadas nos anos de 2000, com a “cibercultura” surgindo uma sociedade com práticas, atitudes, pensamentos e valores entrelaçados ao uso de tecnologias digitais e virtuais.

Lemos (2004) e Lévy (2005) (*apud* MARTINS, 2015 p.12) citam algumas características da “cibercultura” como a conectividade, a ubiquidade, o acesso, a produção, o compartilhamento de informações e a velocidade das mudanças são destacados como propulsores nas transformações.

2.2 A gamificação no Brasil

A história da educação brasileira teve sua base estabelecida em um processo de formação formal/tradicional e generalizada com a vinda dos Jesuítas ao Brasil, utilizando a “*Ratio Studiorum*” como metodologia e matriz curricular, dando origem ao sistema de ensino brasileiro e que assim seguiu por 200 anos. Após esse tempo, a educação é alterada para

um novo sistema de ensino que atendesse as necessidades do Estado, porém a alteração não foi algo grandioso para o país, no momento em que Marquês de Pombal expulsa os Jesuítas e seus ensinamentos voltados para os interesses da igreja.

Em outros momentos da história surgem movimentos que abrem espaço para a reflexão sobre a educação do Brasil, mostrando a necessidade de ampliar o acesso a todos e de reconhecer a educação como principal aspecto de desenvolvimento do país. A sociedade brasileira a cada século se encontra cada vez mais tecnológica e com uma rotina mais dinâmica, enquanto suas salas de aula mantêm uma rotina tradicional do ciclo “livro – professor – aluno”, como cita o estudioso em Ciência e Tecnologia, Ricardo Bitencourt (2014, p. 593).

Atualmente, alterações no ambiente escolar fazem-se necessárias, explica Bitencourt (2014, p. 593) “Professores não seriam mais o (e único) centro do processo de ensino, livros não seriam mais a única fonte confiável de informação, os alunos seriam protagonistas do processo de ensino e outras mídias proporcionariam uma hibridização do lugar do aprender”.

A interação com os games no cenário brasileiro tem como marco a chegada do Atari 2600 na década de 1980. Apesar do custo alto dos consoles, eles foram ocupando cada vez mais o universo de pessoas que descobriam nos jogos um espaço de prazer e entretenimento. Essa geração Atari, hoje com mais de 30 anos, interage cada vez mais com as distintas narrativas, que saltam nas telas dos novos consoles, dos computadores e, mais recentemente, dos dispositivos móveis com smartphones e tablets. (FADEL, ULBRICHT, BATISTA, VANZIN, 2014, p. 75)

Dessa forma, a gamificação é alvo de estudo de alguns professores que procuram melhorar seu dia-a-dia com uma proposta mais eficiente, que motive a todos no ambiente escolar. No entanto, o Brasil tem fortes raízes no ensino tradicional, de forma que dificilmente gestores e redes de ensino procuram capacitações da equipe nessa nova metodologia.

Assim é possível encontrar em leituras acerca do tema, partilhas de professores com algumas dicas e resultados sobre a implementação, porém são atitudes independentes dos professores, que estudaram por conta a respeito da implementação da gamificação e experimentam em suas salas de aula, sendo assim conteúdos isolados que aplicam a metodologia, outro professor da mesma sala pode não o fazer. Um exemplo sutil é o recorte feito na pesquisa de Marcelo Fardo (2013, p. 4):

Um relato bastante completo sobre uma experiência bem-sucedida de aplicação da gamificação está contido no livro *Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*, do professor norte-americano Lee Sheldon (2012). Nele, esse professor, que saiu da indústria de games para ensinar game design (disciplina que estuda a criação de jogos eletrônicos) em uma Instituição de Ensino Superior, resolveu utilizar os seus conhecimentos sobre games (pensamentos, estratégias, mecânicas) para projetar e conduzir suas aulas sobre game design. Ou seja, o professor Sheldon gamificou as suas disciplinas.

Para atender essa nova realidade social, as mudanças devem surgir a partir da metodologia, da didática e de um currículo atualizado para além de conteúdos/livros/atividades, para essas novas competências que atendam a essa nova geração de estudantes. As chamadas Metodologias Ativas que trazem algumas estratégias de ensino tecnológicas como a gamificação, objeto de estudo deste artigo, surgem cada vez mais para suprir essas necessidades.

2.3 Gamificação no ensino

Segundo a estudiosa em educação tecnológica Bianca Tolomei (2017, p.146) a gamificação no ensino pode engajar os alunos, com aulas motivadoras que dificilmente são encontradas na educação tradicional.

Visando uma prática pedagógica inovadora, surgem algumas possibilidades de trabalhar a gamificação, como por exemplo, o modelo da Sala de Aula Criativa, proposto por Bocconi *et al.* (2012) traduzido e citado por Martins e Giraffa (2015, p. 16) que organizam alguns critérios importantes para iniciar o uso desse fenômeno no ambiente escolar. Para a autora, alguns elementos do processo ensino-aprendizagem são ressignificados:

- Conteúdo e currículo: devem ser abertos, flexíveis, contextualizados com o mundo real e atualizados constantemente, pautando-se na interdisciplinaridade e transdisciplinaridade.
- Avaliação: as estratégias de avaliação precisam transcender o paradigma de testes padronizados, desenvolvendo formatos de avaliação integrados, autênticos e holísticos que repliquem contextos do mundo real, ou seja, ser uma avaliação formativa.
- Práticas de aprendizagem: devem centrar-se na experiência da aprendizagem e em como envolver os estudantes. Precisam ser flexíveis, lúdicas e envolventes, abrangendo múltiplas formas de raciocínio, atendendo às necessidades e expectativas individuais, bem como incentivando a aprendizagem em pares.
- Práticas de ensino: o papel do professor deve ser de mentor, gestor e facilitador da aprendizagem, atuando como referência em criatividade, aplicando seus conhecimentos pedagógicos desenvolvidos através de oportunidades de formações e da participação em redes profissionais, atendendo a múltiplos estilos de aprendizagem e trabalhando com competências transversais.
- Organização: as práticas organizacionais devem ser compartilhadas entre todos os membros do ambiente escolar, ampliando as ações para atender a circunstâncias e necessidades locais. É necessário o monitoramento da qualidade dessas práticas para avaliar o progresso e reorientar as ações.
- Liderança e valores: a liderança escolar precisa ser aberta e participativa, considerando a aplicação na prática de valores como a equidade e a inclusão social, além de dar suporte a equipe de professores e colaboradores envolvidos nos processos de inovação, ou seja, tem um papel crucial na gestão de inovação.
- Conectividade: os professores e os estudantes devem ser preparados para se conectar com ideias, com seus interesses e com pessoas (por exemplo,

seus pais e pares), abrindo e ampliando a experiência de aprendizagem por meio de redes sociais e da relação com o mundo real.

- Infraestrutura: precisa sustentar uma dinâmica tecnológica e física, a fim de facilitar, comunicar e divulgar práticas inovadoras. Além disso, expandir os limites do espaço de aprendizagem, estruturas de apoio eficazes, também, são necessárias para uma boa aplicação de todas as tecnologias digitais disponíveis.

A partir da análise do ambiente escolar já envolvido com a gamificação tendo-a como prática de aprendizagem, surgem outros tópicos relevantes para a inclusão e bom funcionamento deste fenômeno em sala de aula, esses relacionados diretamente com os alunos e professores, diariamente na construção de seus conhecimentos, como explicam Martins e Giraffa (2015, p. 17):

- Missão: se configura como a meta apresentada para justificar a realização da atividade como um todo. É ampla e está diretamente relacionada ao enredo. A conclusão de todos os níveis/desafios leva ao fim da atividade ou “zerar a atividade”.

- Enredo: é a representação de um cenário ou contexto por meio de elementos narrativos e imaginativos. Caracteriza a atividade um ambiente de jogo e define o personagem que o estudante desempenhará. Além disso, serve de pano de fundo para a missão.

- Personagem: é a representação virtual (digital ou não) do estudante, ou seja, seu avatar.

- Níveis/Desafios: são as etapas determinadas pelos objetivos específicos. Ao atingi-los se avança a uma nova etapa. Podem ser dados por um NPC (*non-player character* ou personagem não jogável) e ao completá-los o personagem (estudante) ganha XP, itens e/ou pontos, avançando em seu desempenho.

- Objetivos específicos: direcionam o jogo, sendo pontuais e claros. São orientados por regras, complexificando seu alcance. São passíveis de serem concluídos, conforme o término dos níveis/desafios.

- Recursos: são os auxílios recebidos pelo personagem (estudante) ao longo da realização da missão, podem vir de pessoas ou de ferramentas. Assim, constituem-se nas ajudas (online ou não), na colaboração de outros sujeitos, nos tutoriais explicativos em forma de Help (ajuda) e nos recursos que permitem aquisição de itens.

- Colaboração: acontece por meio da interação entre sujeitos em rede de maneira online ou física por meio de grupos ou equipes.

- Help: são os tutoriais explicativos que auxiliam na compreensão da missão e dos níveis/desafios.

- Itens: são os bônus, ou as habilidades específicas, conferidos aos personagens durante as etapas percorridas de acordo com o desempenho obtido.

- Desempenho: constitui-se nos resultados quantitativos e qualitativos das aprendizagens alcançadas ao longo das etapas atreladas dos níveis/desafios. Considera todo o processo de ensino e aprendizagem desenvolvido na resolução da missão.

- XP: nível de experiência desenvolvido ao longo do processo, ou seja, corresponde ao desempenho do personagem (estudante) em termos de resultados qualitativos. Esse processo de aprendizagem, atrelado ao desenvolvimento de competências e habilidades pelo estudante, por meio das experiências vivenciadas ao longo da atividade gamificada é o mais relevante para avaliação do estudante.

- Pontuação: resultado quantificado por meio de pontos. Está diretamente relacionado ao desempenho quantitativo e aos itens recebidos pelo estudante. Essa quantificação também faz parte da avaliação do estudante, mas se põem em segundo plano. Faz-se necessária devido à cultura da performatividade, que impõe ao ambiente escolar mensurar a aprendizagem dos estudantes com sistemas de representação de notas.

Algumas situações devem ser incorporadas à rotina do professor que atua com o contexto de gamificação em suas aulas. Conforme estudado por Simões (2012, apud FARDO 2013, p.6), o professor deve proporcionar em suas atividades algumas experiências que serão significativas para o aluno no ambiente escolar gamificado, como:

- Disponibilizar diferentes experimentações: propiciar diferentes caminhos para alcançar a solução de um problema, incorporar diferentes características pessoais de aprendizagem no processo educativo, o que contribui para a experiência educativa de cada um.

- Incluir ciclos rápidos de feedback: nos games os jogadores são sempre capazes de visualizar o efeito de suas ações em tempo real. Nas escolas normalmente acontece o inverso e os alunos só conseguem visualizar seus resultados depois de certo tempo, acelerar esse processo de feedback estimula a procura por novos caminhos para atingir os objetivos, bem como o redirecionamento de uma estratégia, caso ela não esteja apresentando os resultados esperados.

- Aumentar a dificuldade das tarefas conforme a habilidade dos alunos: nos bons games os jogadores sempre encontram desafios no limite de suas habilidades.

- Proporcionar diferentes níveis de dificuldade para os desafios propostos pode auxiliar na construção um senso de crescimento e avanço pessoal nos estudantes, e também faz com que cada um siga o seu próprio ritmo de aprendizagem.

- Dividir tarefas complexas em outras menores: nos jogos, os objetivos maiores normalmente são divididos em uma série de outros menores e mais fáceis de serem superados. Dessa forma, o estudante vai construindo seu conhecimento de forma gradual, observando as partes do problema e de que modo elas se relacionam com o todo, proporcionando maior motivação e preparo para superar um desafio maior.

- Incluir o erro como parte do processo de aprendizagem: o erro faz parte dos games de forma natural. Nenhum jogador espera interagir com um game sem se deparar com a falha várias vezes. Na aprendizagem sistematizada, o erro normalmente não é bem tolerado. Incluir e aceitar o erro como parte do processo de aprendizagem e estimular a reflexão dos motivos desses erros faz parte de um processo semelhante ao que ocorre nos games e importante na educação.

- Incorporar a narrativa como contexto dos objetivos: nos games normalmente temos um motivo para as ações dos personagens, uma história que justifica o porquê de estarem fazendo aquilo. Muitas aprendizagens ocorrem fora de contexto e os estudantes têm dificuldade em entender os motivos de estarem se dedicando a aquilo, de relacionar a parte com o todo. Construir um contexto para a aprendizagem pode fornecer um bom motivo para os estudantes empenharem suas energias em aprender.

- Promover a competição e a colaboração nos projetos: dois aspectos fundamentais dos games são a competição e a colaboração, e eles não precisam ser mutuamente exclusivos. Esses elementos podem ocorrer juntos com a narrativa e pode haver competição entre grupos, o que potencializa a interação e pode fornecer mais um contexto para os objetivos.

- Levantar em conta a diversão: a aprendizagem pode ser prazerosa. Nas séries iniciais existe um consenso que aprender pode ser divertido. Após isso, a seriedade deve imperar. Os bons games são divertidos por uma série de motivos e, conforme as evidências das pesquisas apontadas indicam, são também boas ferramentas para a aprendizagem. Pensar esse aspecto na educação pode melhorar a experiência que os indivíduos têm dentro dos ambientes de aprendizagem, o que acaba por potencializar a aprendizagem como um todo.

Estudos de diferentes pesquisadores da área de tecnologia e gamificação foram agrupados a fim de apontar caminhos e estratégias para aplicação e implementação da gamificação em ambientes de aprendizagem, porém para que se torne eficaz é primordial que professores e gestores escolares tenham cursos de capacitação para que a gamificação seja de fato implementada apresentando assim seus resultados positivos, como cita Fardo (2013, p.7) “Para a utilização da gamificação no contexto escolar requer uma boa dose de compreensão por parte dos professores, e que esse é particularmente um dos grandes desafios em nossa realidade”.

Quanto à introdução da gamificação na educação, vários autores são unânimes em afirmar que não se trata apenas de inserir o lúdico no processo ensino-aprendizagem, como a professora Lynn Alves (*apud* FADEL, ULBRICHT, BATISTA, VANZIN, 2014)

Lynn Alves (2012) propõe ainda que levar jogos à sala de aula não consiste em apenas oferecer um elemento lúdico aos alunos, mas os jogos são formas definitivas de aprendizado. A autora enfatiza o uso de jogos para aproximação do ensino ao mundo do aluno. (p. 134)

Embora se saiba que há algum tempo os jogos deixaram de ser vistos apenas como entretenimento, várias áreas da sociedade (saúde, segurança, educação e treinamento em empresas) foram impactadas pelo estilo lúdico dos games, trazendo transformações para diversos processos tornando-os atividades mais engajadoras e, conseqüentemente, mais efetivas. Contudo, a gamificação no Brasil ainda tem um grande campo a explorar, uma vez que, enquanto fora do país há cada vez mais investimento nessa inovação o Brasil ainda engatinha nesse aspecto.

A gamificação na educação pode ser inserida para aprimorar os processos de

aprendizagem em todos os níveis, desde a Educação infantil até o Ensino Superior, e com os mais variados temas.

No Ensino Fundamental, essas estratégias motivam os educandos a realizarem as tarefas, além do elemento lúdico trazer contribuição para a fixação de conteúdos mais complexos, na ampliação do conhecimento, no raciocínio lógico e na estruturação do trabalho colaborativo/cooperativo.

Mattar (2010) e Alves (2012) propõem os jogos como opção de aprendizagem, não como alegorias supérfluas e sim como objetos estruturados que motivem e estabeleçam situações propícias ao aprendizado. Alves (2012, p. 4) com base em McGonigal (2011) expõe uma série de recomendações ou princípios e características para a geração e aplicação da gamificação em objetos de aprendizagem que são apresentadas abaixo, resumidamente:

- a) Atividades criadas com desafios que se pode vencer; narrativa e pode haver competição entre grupos, o que potencializa a interação e pode fornecer mais um contexto para os objetivos.
- b) Geração da possibilidade de trabalhar em cooperação, em equipes e grupos para resolver problemas;
- c) Busca da automotivação para seguir na atividade (motivação intrínseca);
- d) Construção de laços sociais e relações mais fortes por meio de vínculos afetivos;
- e) Produtividade prazerosa, jogadores veem esforços e energias empregadas alcançarem os resultados desejados;
- f) Significado épico de alcançar algo esperado.

Portanto, os objetos de aprendizagem gamificados devem ter além das prerrogativas intrínsecas aos objetos de aprendizagem, as características dos jogos e devem integrar os itens citados. (FADEL, ULBRICHT, BATISTA, VANZIN, 2014, p. 134-135)

Mas como incluir, de fato, a gamificação na educação? Segundo Fernanda Penteado (BLOG SAE) na reportagem sobre o tema pode-se partir do uso da gamificação no ensino através de dinâmicas com missões ou desafios, ou até mesmo com atividades cujo objetivo seja resolver um problema prático utilizando-se os estudos feitos pelos alunos, em trabalhos colaborativos, com ou sem recompensas para os estudantes, por exemplo.

No livro “Gamificação na Educação” organizado por FADEL, ULBRICHT, BATISTA, VANZIN (2014), os autores reforçam que a gamificação seja a base conceitual para a construção dos objetos de aprendizagem, podendo-se traçar uma estratégia educacional gamificada a partir de 11 etapas propostas por Lynn Alvez, Marcelle Minho e Marcelo Diniz (p. 91-92) a fim de que o professor do Ensino Fundamental possa implementar essa estratégia em suas aulas, sendo elas:

- Interaja com os games: é fundamental que o professor interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis, etc.) para vivenciar a lógica dos games e compreender as diferentes mecânicas.

- Conheça seu público: analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotina.
- Defina o escopo: defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidas, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, as atitudes e comportamentos que serão potencializados.
- Compreenda o problema e o contexto: reflita sobre quais problemas reais do cotidiano podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados.
- Defina a missão/ objetivo: defina qual é a missão da estratégia gamificada, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
- Desenvolva a narrativa do jogo: reflita sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a história tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história.
- Defina o ambiente, plataforma: defina se o seu público vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala-de-aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
- Defina as tarefas e a mecânica: estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que seu público irá interagir. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie as regras para cada tarefa.
- Defina o sistema de pontuação: verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição).
- Defina os recursos: planeje minuciosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisará analisar as tarefas).
- Revise a estratégia: verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e exequíveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público.

Embora já tenha sido mencionado anteriormente, o professor é de extrema importância na introdução dessas novas estratégias nos processos de ensino-aprendizagem. Há uma urgência em se realizar a formação do professorado a fim de que construam novos sentidos para cultura digital, especialmente os games.

3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desse estudo teórico, foram reunidos alguns elementos importantes acerca do tema que expõe atitudes e formas de aplicação da gamificação em ambiente de aprendizagem e salienta que a gamificação proporciona muitos benefícios, pois reúne a cibercultura e as competências do cenário atual da sociedade.

Tem-se uma nova forma de construção dos conhecimentos, de se organizar os processos de ensino-aprendizagem, trazendo motivação, interação, ensino lúdico, experiências desafiadoras e significativas, tendo o aluno como protagonista de seu aprendizado, trabalhando habilidades e valores como foco, empreendedorismo, proatividade, medo, surpresa, otimismo, fracasso e a oportunidade de tentar novamente, levando o aluno a sentir-se capaz e para inovar.

Como disse a designer de jogos Jane McGonigal (2012) “Nos jogos somos a melhor versão de nós mesmos”, surgindo assim também um perfil de escolas menos autoritária, com relações interativas e colaborativas, formando cidadãos com as competências para o mundo atual.

Gamificar um ambiente não é fácil, necessita esforços e o Brasil ainda não se encontra aliado ao novo perfil de cidadão digital nem a educação ao perfil de estudantes digitais. Portanto, o grande desafio é formação e capacitação de professores e gestores para que se aprimore os conhecimentos de aplicação iniciando pesquisas e testes dentro de suas salas de aula, assim comprovando a eficiência da gamificação. A gamificação não é o remédio para todos os problemas da educação brasileira, porém estar atualizado com a nova geração de estudantes seria um grande passo para o país.

REFERÊNCIAS

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. 1.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

BITENCOURT Ricardo. **Experiência de gamificação do ensino na Licenciatura em computação no Sertão Pernambucano**. Campus Petrolina. 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/short/Cult_Short_1_Experiencia%20de%20gamificacao%20do%20ensino_p593-596.pdf. Acesso em: 13 mai. 2019.

FADEL, Luciane Maria. ULBRICHT, Vania Ribas. BATISTA, Claudia Regina. VANZIN, Tarcísio. (org.) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014

FARDO, Marcelo. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Caxias do Sul, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/download/41629/26409>. Acesso em: 17 mar. 2019.

_____. Resenha de KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Caxias do Sul, 2013. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/2048/1210>. Acesso em: 17 mar. 2019.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia. **Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas.** XI Seminário SJEED. Porto Alegre, 2015. Disponível em: http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8683/2/Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas.pdf Acesso em: 17 mar. 2019.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito dotermo jogo no contexto da pós-modernidade.** São Paulo. 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf. Acesso em: 13 mai. 2019.

PATI, Camila. **10 competências de que todo profissional vai precisar até 2020.** Revista Exame. Editora Abril. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/carreira/10-competencias-que-todo-profissional-vai-precisar-ate-2020/> Acesso em: 27out. 2019.

PENTEADO, Fernanda. Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada. Blog SAE. Disponível em <https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/> Acesso em: 06 nov. 2019.

REZENDE, Bruno; MESQUITA, Vânia. **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura.** XVI SBGames, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf> Acesso em: 17 mar. 2019.

TOLOMEI, Bianca. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.** EAD em Foco. Niterói, 2017. Disponível em: eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/download/440/259. Acesso em: 01 mai. 2019.

YOUTUBE. (2010, MARÇO 17). **Jane McGonigal: Jogando por um mundo melhor.** Vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>. Acesso em: 01 mai. 2019.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adaptação 4, 6, 8, 10, 55, 112, 113, 189, 243

Aprendizado 14, 39, 48, 53, 54, 57, 116, 153, 164, 172, 173, 175, 229, 231, 232, 234, 236

Aprendizagem 36, 37, 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 61, 71, 93, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 109, 114, 115, 119, 126, 131, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 156, 158, 159, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 204, 205, 206, 212, 213, 215, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 236, 243, 244, 246, 247, 248

Artes 8, 9, 11, 17, 18, 24, 139, 151, 194, 231, 232

Audiovisual 86, 90

Avaliação e controle 110

Avaliação escolar 116, 144, 146, 147, 149, 151

Avaliação formativa 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 169

B

Badminton 137, 138, 139, 140, 141, 143

C

Caligrafia 118, 119, 120, 123, 124, 126

Cazuza 177, 178, 179, 182, 183, 184, 185

Circo 137, 138, 139, 143

Colação de grau 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84

Colonialidade 16, 17, 20, 25, 26

Crítica social 177, 179

Cultura 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 62, 63, 66, 70, 95, 112, 120, 134, 140, 165, 167, 171, 174, 177, 178, 182, 184, 196, 198, 199, 201, 202, 203, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 215, 217, 222, 229, 230, 238, 239, 240, 249

D

Desenho 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 58, 124

Design 86, 88, 89, 91, 168

Dificuldade de aprendizagem 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 204

Diretor de turma 127, 128, 130

E

Educação 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,

36, 37, 38, 45, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 71, 73, 75, 76, 77, 78, 80, 84, 86, 87, 88, 92, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 101, 102, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 126, 131, 132, 133, 134, 135, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 146, 148, 149, 150, 151, 153, 158, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 172, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 195, 196, 197, 198, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 208, 209, 210, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249

Educação contábil 110, 113, 114, 115, 117

Educação médica 36, 51

Educação profissional 8, 9, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 62, 63, 64, 75, 77, 78, 84, 92, 94, 95, 99, 100, 101, 131, 137, 138, 140, 141, 142

Educação profissional e tecnológica 8, 9, 28, 64, 92, 99, 100, 101, 137

Educação quilombola 196, 201, 205, 209

Ensino 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 15, 17, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 65, 67, 71, 73, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 86, 94, 95, 96, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 109, 115, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 137, 138, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 186, 187, 189, 191, 192, 193, 194, 196, 200, 201, 204, 205, 206, 208, 209, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 235, 238, 241, 242, 243, 244, 245, 247, 248, 249

Ensino-aprendizagem 36, 37, 39, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 55, 102, 103, 104, 106, 108, 126, 161, 163, 164, 165, 169, 172, 174, 175, 186, 206, 213, 223, 224, 225, 226, 227

Ensino de matemática 51, 212, 213, 214, 217, 222

Ensino e aprendizagem 38, 40, 50, 52, 55, 105, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 152, 170, 205, 227

Escolha profissional 127, 128, 130

Escrita 54, 90, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 177, 179, 182, 186, 187, 188, 189, 193, 194, 195, 217, 223, 231

Estatuto 2, 6, 9, 86, 89, 90, 107, 109, 115, 138, 153, 162

Estímulo sensorial 152

EUA 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 134

F

Formação docente 152, 155, 157, 161, 162

Fracasso escolar 186, 187, 189, 193, 194

G

Gamificação 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 175, 176

Gilberto Freyre 228, 229, 230, 238, 239, 240

H

História da educação 167, 228

I

Identidade 16, 17, 18, 24, 26, 27, 64, 89, 116, 134, 196, 197, 201, 209, 210, 215, 217, 222, 232, 239

Inclusão escolar 1, 2, 5, 152

Indisciplina 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109

Instrução por pares 36, 41, 44, 47

Interculturalidade crítica 16, 27

J

Jardim móvel 152, 161

Jogos 140, 141, 155, 158, 160, 161, 164, 165, 167, 168, 171, 172, 173, 175, 176, 179

L

Lei 10639/2003 16

Leitura 55, 57, 58, 60, 61, 80, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 181, 186, 187, 188, 189, 193, 194, 195, 217, 223, 225, 227, 230, 232, 237, 239

Literatura infantil 124, 177, 178, 179, 180, 181, 184, 185, 227

M

Mediação 49, 51, 54, 87, 88, 127, 128, 129, 149, 150, 224, 225, 227

Mercado de trabalho 30, 31, 34, 78, 127, 128, 129, 130, 201, 203

Metodologias ativas 38, 39, 48, 51, 53, 55, 60, 61, 141, 142, 166, 167, 169, 229, 239

Métodos regionais 228

Microfísica do poder 132, 133

Modernização 110, 111, 112, 113, 117

Mudança organizacional 62, 63, 64, 65, 66, 68, 72, 73, 74

N

Narrativas 50, 168, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 221, 222, 224, 249

P

Paulo Freire 228, 229, 230, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240

Polícia Militar 132

Políticas públicas 17, 28, 29, 113, 143, 198

Prática docente 38, 92, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 197

Práticas socioculturais 212, 214, 215, 216, 217, 218, 221, 222

Problematização 38, 39, 212, 213, 214, 217, 218, 219, 220

Produção 5, 11, 13, 17, 21, 25, 27, 38, 55, 60, 73, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 106, 114, 118, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 138, 139, 141, 148, 154, 161, 167, 178, 180, 181, 200, 203, 204, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 243, 244

Professoras engenheiras 92, 94

Professores engenheiros 92, 94, 99

Protocolo 75, 76, 77, 78, 84

R

Rede federal 32, 62, 64, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 99, 100, 138

Rondônia 8, 9, 10, 11, 15, 62, 63, 64, 65, 73, 75, 76, 77, 79, 80, 137, 138, 139, 143

S

Sala ambiente 53, 54, 55, 56, 57, 60

Sala de aula 16, 17, 19, 22, 39, 40, 51, 55, 56, 96, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 116, 120, 122, 126, 145, 148, 155, 158, 159, 160, 161, 166, 169, 170, 172, 175, 196, 204, 207, 209, 212, 216, 218, 219, 221

T

Tecnologias 15, 40, 49, 51, 111, 113, 114, 164, 167, 170, 200, 205, 209

(Des)Estímulos às

teorias, conceitos e práticas

da educação

4



www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Atena
Editora

Ano 2021

(Des)Estímulos às

teorias, conceitos e práticas

da educação

4



www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Atena
Editora

Ano 2021