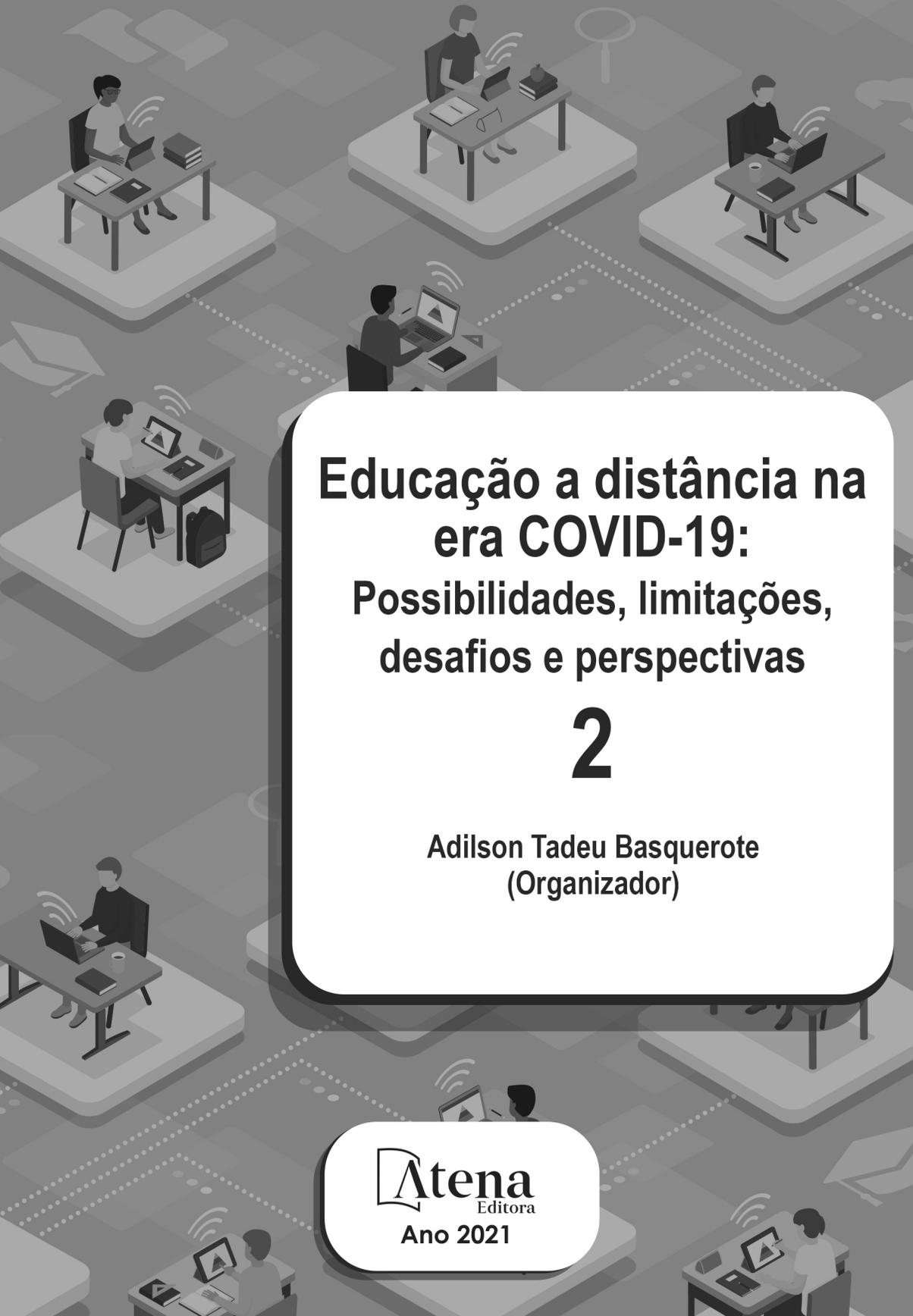


Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas

2

Adilson Tadeu Basquerote
(Organizador)

**Atena**
Editora
Ano 2021



Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas

2

Adilson Tadeu Basquerote
(Organizador)

**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 Gonçalo 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

Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas 2

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Revisão: Os autores
Organizador: Adilson Tadeu Basquerote

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas 2 / Organizador Adilson Tadeu Basquerote. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-5983-334-4
DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.344212707>

1. Educação. I. Basquerote, Adilson Tadeu (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

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

A obra, **Educação a Distância na Era COVID-19: Possibilidades, Limitações, Desafios e Perspectivas 2**, reúne estudos que destacam os processos de ensinar e aprender no contexto da Educação a Distância ou no Ensino Remoto, promovidos pela ampla proliferação da COVID-19, nos anos de 2020 e 2021. Abrange distintas áreas do conhecimento e níveis de ensino, por meio de estudos recentes e contextualizados, pautados na construção do saber, mediados por diferentes mídias digitais.

O livro é resultado de esforços de pesquisadores de diferentes regiões e instituições brasileiras e estrangeiras, que em dezessete capítulos, apresentam resultados de pesquisas empíricas e teóricas, cujo fio condutor são as aprendizagens decorrentes Educação a Distância, ou do Ensino remoto na Era COVID-19. Entre os temas destacados estão a utilização da Plataforma *Zoom* e *Kahoo*, do *Canva For Education*, do aplicativo *WhatsApp*, do *Google forms*, *Google Meet*, o *Jamboard*, entre outros. Assim, ao conferir um panorama de realidades socioculturais variadas e distintas entre si, os textos proporcionam maior abrangência e análise espacial, riqueza cultural e diversidade de sujeitos, ao expor pesquisas desenvolvidas na Educação Básica, no Ensino Superior e na Pós- Graduação, no Brasil, México e Espanha.

Com base nos estudos aqui apresentados, é possível considerar a complexa relação entre ensino e aprendizagem e dos usos que fazemos das mídias digitais no processo de mediação pedagógica. Ademais, nos leva a refletir sobre as alterações promovidas nos estudantes e/ou nos docentes, pela adoção de processos de ensino síncronos e assíncronos e pelos novos hábitos, costumes, valores e atitudes que foram vivenciados e adotados, com o uso pedagógico de recursos tecnológicos, que outrora majoritariamente estavam condicionados ao uso cotidiano.

Por fim, destaca-se que o livro evidencia a diversidade e pluralidade de ideias acerca da Educação a Distância e do Ensino Remoto no contexto promovido pela COVID-19, indicando possibilidades, limitações, desafios e perspectivas. Desejamos que ele venha a contribuir na reflexão e entendimento dos novos cenários educativos que se apresentam.

Que a leitura seja convidativa!

Adilson Tadeu Basquerote

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

A EXPERIÊNCIA COM A PLATAFORMA ZOOM, COMO ALTERNATIVA EMERGENCIAL DA REALIZAÇÃO DE AULAS REMOTAS NA PANDEMIA COVID-19

Jesimar da Cruz Alves

Paulo Cesar Pereira

Larissa Primo Pereira Lasneau

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127071>

CAPÍTULO 2..... 13

CANVA FOR EDUCATION COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO SUPERIOR NA ERA DA COVID-19: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Fernanda Gomes da Silva

Eduarda Rodrigues de Souza Soares

Gustavo Reis Maciel

Juciano Cesar da Silveira

Nathália Marília Pinto dos Reis

Nicole Ribeiro da Silva

Rodrigo Lellis Santos

Thales Rodrigues Pereira

Victor Hugo de Almeida Soares

Edson da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127072>

CAPÍTULO 3..... 27

ACQUISITION OF ROUTINES IN THE USE OF ON-LINE PLATFORMS FOR THE TRAINING OF SPORTS TECHNICIANS

Carles Dulsat-Ortiz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127073>

CAPÍTULO 4..... 39

ATUAÇÃO DO DOCENTE DE PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO *Stricto sensu* DURANTE O PERÍODO DE ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

Lívia Bandeira Costa

Luís Cláudio Nascimento da Silva

Débora Maria Nascimento Silva

Izadora Souza Soeiro Silva

Mayara de Santana do Nascimento

Gardênia Monteiro Batista

Fábio Antonio Moraes Silva

Erika Alves da Fonseca Amorim

Rita de Cássia Mendonça de Miranda

Amanda Silva dos Santos Aliança

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127074>

CAPÍTULO 5	49
APLICAÇÕES METODOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO DE AUDIOVISUAL À DISTÂNCIA DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19	
Willams Lucian Belo Ramo	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127075	
CAPÍTULO 6	65
CIÊNCIA, CULTURA E POLÍTICA: COMO ESTES TEMAS INTERFEREM NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA POR COVID-19?	
Cátia Pereira Duarte	
Joana Brito de Lima Silva	
Laura de Melo Soares	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127076	
CAPÍTULO 7	81
CULTURA DIGITAL E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO ENSINO SUPERIOR: UMA ABORDAGEM SOBRE A AUTONOMIA DO ESTUDANTE PÓS-COVID-19	
Joyce Regina Fontes	
Ana Lúcia de Souza Lopes	
Luiz Henrique Portela Faria	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127077	
CAPÍTULO 8	92
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: OS DESAFIOS QUE GERAM A EVASÃO DO ENSINO SUPERIOR	
Leandro Moreira Maciel	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127078	
CAPÍTULO 9	101
LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DEL COVID-19: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE PARA FILOSOFAR DESDE LAS REDES SOCIALES Y LAS TIC	
Mafaldo Maza Dueñas	
James Alejo Muñoz	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3442127079	
CAPÍTULO 10	114
ENSINO REMOTO EMERGENCIAL NA PANDEMIA DA COVID-19 – UMA ANÁLISE DE DESEMPENHO NA EDUCAÇÃO BÁSICA ONLINE	
Wanderson Ramalho da Silva	
Cláudia Maria Pinto da Costa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270710	
CAPÍTULO 11	126
LEVANTAMENTO DE FAUNA EM PERÍODO DE PANDEMIA: DESAFIOS DE ENSINO APRENDIZAGEM NA GRADUAÇÃO	
Priscila Campos Santos	

Francimayre Aparecida Pereira de Jesus
Giovani Spínola de Carvalho
Larissa Nayara Lima Silva
Jayne Santos Borges
Jaqueline Deusdara Pinheiro
Tháís Martins dos Santos
Natasha Rayane de Oliveira Lima

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270711>

CAPÍTULO 12..... 136

OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS REMOTAS: UMA ABORDAGEM SOBRE A UTILIZAÇÃO DESSA FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Claudivânia Alves Freitas
Neiva Soraia Cruz de Oliveira Santos
Raimundo Nonato Sobrinho
Rosângela Pereira da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270712>

CAPÍTULO 13..... 145

ENSINO REMOTO E SUAS INOVAÇÕES NA PANDEMIA DA COVID-19

Luís Fernando Ferreira de Araújo
Ana Claudia Maciel de Moraes
Michele Fernandes Santos
Rose Mary Messias
Luciana Fernandes Cimetta

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270713>

CAPÍTULO 14..... 152

PSICOLOGIA ORGANIZACIONAL E O SETOR DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO: EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO MEDIANTE ENSINO REMOTO NUMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR (IES)

Simone Rocha Clarimundo da Silva
Vanessa Carine Gil de Alcantara

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270714>

CAPÍTULO 15..... 163

RELATOS DA VIVÊNCIA SURDA EM TEMPOS DE PANDEMIA

Edre Almeida Corrêa
Priscila Rita da Silva
Ivanete Maria Ambrósio
Jadilson Serafim
Diléia da Silva Brun Scatamburlo
Flavia Regina Stur
José Carlos de Almeida
Hailton César Alves dos Reis
Sandra Alves da Cruz
Nídia Estelita de Souza Ribeiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270715>

CAPÍTULO 16..... 174

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS: REFLEXÕES EM TEMPOS DE PANDEMIA POR COVID -19

Alessandra de Fátima Alves

Carlos Eduardo da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270716>

CAPÍTULO 17..... 180

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA PÚBLICA: DESAFIOS ATUAIS E PERSPECTIVAS FUTURAS

Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno

Nain Nogára

Irene Carniatto

Clério Plein

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.34421270717>

SOBRE O ORGANIZADOR..... 193

ÍNDICE REMISSIVO..... 194

OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS REMOTAS: UMA ABORDAGEM SOBRE A UTILIZAÇÃO DESSA FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Data de aceite: 22/07/2021

Claudivânia Alves Freitas

UNIFUTURO (Universidade do Futuro, Ciências
Educativas e da Construção da Cidadania)
Juazeiro/Bahia
<http://lattes.cnpq.br/6787554429257056>

Neiva Soraia Cruz de Oliveira Santos

UNIFUTURO (Universidade do Futuro, Ciências
Educativas e da Construção da Cidadania)
Juazeiro/Bahia
<http://lattes.cnpq.br/7716356544442480>

Raimundo Nonato Sobrinho

UNIFUTURO (Universidade do Futuro, Ciências
Educativas e da Construção da Cidadania)
Juazeiro/Bahia
<http://lattes.cnpq.br/4563993161031254>

Rosângela Pereira da Silva

UNIFUTURO (Universidade do Futuro, Ciências
Educativas e da Construção da Cidadania)
Juazeiro/Bahia
<http://lattes.cnpq.br/0649676447936856>

RESUMO: O presente artigo apresenta uma análise sobre a utilização dos jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem nas aulas remotas conforme o cenário atual da pandemia do covid-19. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, tendo como objetivo: analisar como os jogos eletrônicos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem no âmbito das aulas remotas. A inserção dessa ferramenta nos espaços escolares fará

com que os discentes fiquem motivados, haja visto que os jogos eletrônicos já fazem parte da rotina das crianças e adolescentes. Dessa forma, apresenta-se a seguinte problemática: Como os jogos eletrônicos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem no âmbito das aulas remotas? Sendo uma temática relevante para os ambientes do saber, uma vez que os desafios atuais das escolas e dos docentes é o ensino nessa modalidade de aulas à distância, sendo essencial que haja um novo olhar dos educadores para elencar o desenvolvimento ensino aprendizagem, já que os jogos eletrônicos potencializaram a prática pedagógica dos docentes com a inclusão dos recursos tecnológicos no ensino, bem como o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da imaginação e do cognitivo dos discentes, assim como o pensamento crítico e criativo.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos. Aprendizagem. Ensino. Aulas Remotas. Desafio.

ELECTRONIC GAMES IN REMOTE CLASSES: AN APPROACH ON THE USE OF THIS TOOL IN THE LEARNING TEACHING PROCESS

ABSTRACT: This article presents an analysis of the use of electronic games in the process of teaching and learning in remote classes according to the current scenario of the pandemic of the covid-19. The methodology used was bibliographic research. Aiming: To analyze how electronic games can facilitate the teaching-learning process in the context of remote classes. The insertion of this tool in school spaces will

make students motivated, given that electronic games are already part of the routine of children and adolescents. Thus, the following problem is presented: How electronic games can facilitate the teaching-learning process in the context of remote classes. Being a relevant theme for the knowledge environments, since the challenges that schools and teachers have been facing with this type of distance classes, it is essential that there is a new look from educators to list the development of teaching and learning, since electronic games enhanced the teachers' pedagogical practice with the inclusion of technological resources in teaching, as well as the development of students' autonomy, creativity, imagination and cognition, as well as critical and creative thinking.

KEYWORDS: Electronic games. Learning. Teaching Remote. lessons Challenge.

1 | INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos nos dias atuais, são ferramentas impulsionadoras de ajuda no processo de ensino aprendizagem que em meio ao atual cenário, buscamos inovar através de aulas remotas, sendo estas no modelo síncronas ou assíncronas em virtude da pandemia do covid-19. Tornando-se fundamental um estudo mais aprofundado para inserção desses jogos neste atual momento que estamos vivenciando em nosso cotidiano, já que, estes jogos interativos são de grande significância para os nossos alunos, pois os mesmos fazem parte da rotina das crianças e adolescentes. Contudo os docentes, precisam assumir uma postura diante da importância deste recurso tão significativo, realizando dentro das suas práticas pedagógicas uma articulação dos conteúdos curriculares com os jogos digitais a serem desenvolvidos.

Os jogos eletrônicos devem ser vistos como uma prática essencial, uma vez que proporcionam aos discentes prazer e entretenimento além de desenvolver aspectos como: aumento da interação e engajamento, estimula a autonomia, a criatividade, a imaginação, o cognitivo e o pensamento crítico.

Portanto, é imprescindível que os ambientes educacionais introduzam os jogos eletrônicos dentro das perspectivas inovadoras e educacionais, com intuito de promover aprendizado e não apenas entretenimento. Diante do atual cenário mundial, que estamos vivenciando na pandemia com as aulas síncronas e assíncronas, faz-se necessário que haja um entendimento por parte dos educadores, uma vez sabido que o formato da modalidade presencial é diferente na modalidade remota. Ou seja, os educadores precisam de muitas técnicas e criatividade para chamar atenção, atrair o interesse dos discentes, através da utilização de metodologias inovadoras.

Com as aulas online, os docentes precisam articular com essas ferramentas uma nova dinâmica para ensinar as suas aulas, de forma que venha a enriquecer o conteúdo a serem estudados, pois é notório que muitos alunos já trazem consigo uma bagagem muito grande dessas práticas tecnológicas, onde os mesmos já fazem parte do mundo das crianças e adolescentes que desde muito cedo, sabem manipulá-las.

Com a atual conjuntura, os ambientes educacionais e docentes, estão vivenciando

uma época em que essas ferramentas são a únicas formas de trabalho que estão sendo utilizadas por muitos setores, uma vez, que uma das medidas preventivas da covid-19 é o distanciamento e em virtude disso, estamos cada vez mais nos isolando, nesse momento necessário para a saúde individual e coletiva, buscando de forma estratégica novas alternativas para viver em uma nova forma de aprender, trabalhar e estudar.

Diante disso, é primordial que os docentes tenham uma nova postura com relação ao novo modelo de ensino, para que possa introduzir dentro das suas práticas remotas os jogos digitais. Fazendo com que os discentes sintam prazer em aprender os conteúdos dentro de uma perspectiva inovadora, criativa, digital e prazerosa.

O tema torna-se relevante principalmente para a sociedade, uma vez que os jogos ensinam e ao mesmo tempo desenvolve as habilidades dos discentes, fazendo-os respeitar as regras da comunidade onde vivem, uma vez que os jogos digitais não são diferentes dos demais jogos, existem regras que precisam ser respeitadas, dessa forma os alunos começam a compreender como é ser cidadão dentro de uma sociedade.

Sendo que os jogos eletrônicos prepara os discentes para a tomada de decisões e resolução de problemas, uma vez que é exigido que o jogador organize e planeje suas decisões antes de colocar em prática. Da mesma forma, que na vida do ser humano, ou seja, os jogos preparam os alunos para a vida adulta.

Trata-se de um recorte bibliográfico, diante disso buscou-se reunir dados, informações de livros, revistas e artigos publicados, etc, com o propósito de responder ao seguinte problema de pesquisa: Como os jogos eletrônicos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem no âmbito das aulas remotas? Diante dessa problemática, tem por objetivo: Analisar como os jogos eletrônicos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem no âmbito das aulas remotas. Uma vez que essas ferramentas já fazem parte da rotina dos alunos e com a implantação das mesmas com uma intencionalidade nos planejamentos dos docentes nas aulas remotas, trariam para as aulas mais motivação para os discentes, além de desenvolver as habilidades importantes para o seu desenvolvimento integral.

2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Concepções históricas sobre os jogos eletrônicos no âmbito social

Os jogos eletrônicos tiveram o seu desenvolvimento entre as anos de (1951-1958) com o primeiro computador da época (UNIVAC) Todavia o uso ficou restrito a organizações devido aos altos custos para manter a funcionalidade da máquina. Entretanto, nos decorrentes anos a evolução dos jogos eletrônicos não ficaram estagnado, ao contrário, crescem a cada período. Em razão dos avanços tecnológicos que estão a todo vapor para desenvolver a cada tempo um jogo mais fantástico, fizeram história, foram vários jogos nos mais diversos estilos que divertiram milhares de pessoas.

Diante disso Huizinga(2001)

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2001, p. 7).

Por isso, os jogos eletrônicos ao serem desenvolvidos possui um grande valor social, pois além de estimular as várias inteligências eles favorecem na melhoria do ensino aprendizagem, tanto da crianças como do adultos, potencializando grandes habilidades nos indivíduos, dessa forma ele teve e ainda têm como propósito o desenvolvimento dos aspectos integrais dos discentes, porém percebe-se que os jogos eletrônicos na prática educacional ainda estava caminhando a passos lentos, todavia os jogos são considerados pelos estudantes uma prática relevante que fazem parte das suas vidas e utilizando essa ferramenta para o lazer e competição.

Diante disso, é crucial o uso dessas ferramentas para a escola do futuro, uma vez que, o rápido avanços tecnológicos evidenciam um mundo conectado com recursos capazes de integrar o mundo em questão de segundos.

Segundo a legislação educacional brasileira, a tecnologia com os jogos eletrônicos são parte indissociável dos ambientes do saber e devem ser evidenciados com planejamento e intencionalidade.

Conforme a BNCC (2018)

A Base Nacional Comum Curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias busca consolidar e ampliar as aprendizagens previstas na BNCC do Ensino Fundamental nos componentes Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa – observada a garantia dos direitos linguísticos aos diferentes povos e grupos sociais brasileiros. Para tanto, prevê que os estudantes desenvolvam competências e habilidades que lhes possibilitem mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral. (BNCC,2018,P.483).

Conforme está expressa na base nacional comum curricular, as tecnologias têm que está inserida no planejamento dos docentes, articuladas com as disciplinas e os conteúdos curriculares para que os discentes sejam inseridos no mundo tecnológico.

Segundo Masetto (2006):

As tecnologias devem ser utilizadas para valorizar a aprendizagem, incentivar a formação permanente, a pesquisa de informação básica e novas informações, o debate, a discussão, o diálogo, o registro de documentos, a elaboração de trabalhos, a construção da reflexão pessoal, a construção de

As ferramentas tecnológicas precisam ser vistas no campo educacional como um impulsionador de aprendizagem com uma grande relevância para os centros dos saberes, uma vez que o mercado tecnológico cresce trazendo várias opções para o trabalho do docente dentro de uma perspectiva inovadora.

2.2 Práticas docentes na inserção dos jogos eletrônicos nas aulas remotas

A educação brasileira traz em seu contexto histórico diversas transformações que sofreu ao longo da sua história. Ao longo desse processo, diversas formas e métodos foram trazidos para os ambientes escolares.

No cenário atual, podemos assistir a uma nova transformação, porém totalmente divergente das antecedentes. Estamos vivenciando uma crise no sistema sanitário mundial, provocado por a pandemia do covid-19.

Conforme essa realidade, os ambientes escolares e os docentes tiveram que reinventar um novo modo de ensinar, bem como um novo olhar diante das suas práticas pedagógicas. Haja vista que com a pandemia, fez-se necessário que a população adotasse novas práticas para prevenção do vírus, como o isolamento social, as escolas tiveram que inicialmente suspender as aulas presenciais e adotar uma nova modalidade, as aulas remotas, diante desse novo cenário as ferramentas tecnológicas entraram em cena para que o ensino não parasse.

Segundo Mendes(2005)

Os jogos são softwares que dependem de um hardware (PC) para funcionar, havendo uma relação consistente, linear e recíproca entre eles e os próprios PCs. Quanto mais os produtores de jogos querem fabricá-los com imagens e sons mais próximos do “real”, mais os jogos pressupõem consoles e PCs potentes e equipados (MENDES, 2005, p. 54-55).

Todavia as escolas públicas e privadas estão tendo um grande desafio com a aquisição dos dispositivos tecnológicos, uma vez que ainda é um grande incitação para o âmbito educacional essa nova realidade, pois falta formação para os docentes para que possam manipular as ferramentas, além de condições de acesso com internet de qualidade para que os discentes assistam as aulas.

Diante desse novo cenário, é relevante que os docentes adotem uma nova postura, ressignificando a sua prática pedagógica trazendo para as aulas remotas: recursos lúdicos pautados de muita criatividade com os jogos tecnológicos, o que irá melhorar de forma significativa a aprendizagem dos discentes.

Segundo Antunes(2012)

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno, (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de

condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Antunes (2012, p. 36).

Sendo assim, é crucial que os docentes introduza dentro de suas aulas remotas os jogos eletrônicos como uma ferramenta impulsionadora para o processo de ensino aprendizagem, pois as crianças e adolescentes já vivenciam seu cotidiano esses jogos e com a sua inserção, os discentes ficariam bem mais motivados e aprenderiam com mais facilidades os conteúdos e habilidades curriculares como nos é proposto pela BNCC.

Conforme Schwartz(2014)

“Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos”. (Schwartz ,2014, p.36).

Observando, o contexto histórico dos jogos eletrônicos e a sua utilização em tempos atuais, podemos compreender que essa ferramenta não serve somente para o entretenimento de crianças, adolescentes e jovens, mas sim para que os docentes utilizem nas aulas remotas para que venham atender as reais necessidades dos alunos, considerando dessa forma a uma demanda da sociedade em tempos de pandemia.

Diante disso Schwatz(2014) ratifica

“Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos”. (Schwartz (2014, p.36).

Conforme o autor existe uma infinidade de jogos digitais, que trabalham vários aspectos como cognitivo, imaginação, raciocínio lógico ente outras aspectos. Compete aos docentes conhecer esses recursos e a partir dos seus planejamentos, introduzi-los com uma intencionalidade e com interdisciplinaridade.

Segundo Gee(2009)

Gee (2009), destaca que Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva . Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos (GEE, 2009, p. 168).

2.3 O impacto dos jogos eletrônicos no âmbito educacional com a pandemia do covid-19

Com o cenário da pandemia, milhares de escolas fechadas, professores tiveram que recriar as suas práticas pedagógicas dentro de um mundo tecnológico que a cada

ano que passa nos surpreende com várias ferramentas que fizeram com que o mundo se conectasse ainda mais com o momento atual que estamos vivenciando, onde a tecnologia hoje está sendo a nossa principal aliada.

Segundo Munguba (2003)

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA, 2003, p. 42).

Diante da realidade imposta pelo vírus que impactou todos os setores, principalmente o da educação, uma vez que fez-se necessário um novo olhar, pois as aulas agora são transmitidas ao vivo de formas síncronas e assíncronas através de aplicativos de comunicação por áudio, vídeos, gravadas compartilhadas em grupos de plataforma de comunicação ou via WhatsApp. Dessa forma, os jogos eletrônicos, segundo o autor, precisam impactar as vivências online das aulas remotas.

Segundo Aranha(2004)

Sendo impossível dissociar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos do desenvolvimento do computador, seu termo inicial obriga que se considerem os principais projetos e experimentos computacionais. Neste sentido, é possível apontar como marco inicial o desenvolvimento pelos nazistas de uma máquina que criptografava mensagens de modo diferente a cada emissão, a qual foi batizada, apropriadamente, de Enigma. Movidos pela necessidade de descobrir o processo de reprogramação destes códigos, os governos da resistência começaram a investir e dar prioridade às pesquisas científicas na área de tecnologias de comunicação. À frente destas pesquisas se colocou o governo inglês, com destaque especial para o trabalho desenvolvido por Alan Turing, que já havia publicado trabalhos teóricos sobre computação de dados como, por exemplo, o artigo "Números Computáveis", publicado em 1936; sendo recrutado, por esta razão, para que os aprofundasse (ARANHA, 2004, p.24).

Conforme o exposto, é crucial que os docentes compreendam que é importante conhecer a realidade do aluno, com que eles interagem, quais os jogos que estão em evidência para eles, pois somente dessa forma entrando no mundo dos discentes, saberemos melhor compreender como se processam em suas mentes a sua concepção de jogo e como este se dá no processo de ensino aprendizagem através dos jogos.

Segundo Silva e Maria Jr(2008)

Partindo dos elementos característicos do próprio jogo (coisas que os personagens utilizam, por exemplo) é possível lançar inúmeras discussões dentro ou fora da sala de aula sobre modos de vida retratado no jogo, mudanças e permanências nas vestimentas, na construção das casas, nas

Assim então, os jogos eletrônicos impactaram o ensino remoto nos ambientes do saber, uma vez que os homens trazem dentro da sua cultura a apreciação pelo jogo. Ao inserir dentro das suas propostas curriculares os jogos eletrônicos com uma intencionalidade, com planejamento voltado para o trabalho interdisciplinar com ênfase não só no ensinar, mas no processo de desenvolvimento das habilidades globais dos discentes.

3 I CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, os jogos eletrônicos que sempre estiveram no cotidiano da humanidade muitas das vezes como ferramenta de prazer para os alunos, todavia em tempos de isolamento social, devem no momento ter um novo olhar por parte dos educadores. Haja vista que os jogos desenvolve diversos aspectos dos alunos como: concentração, a memória, a atenção, o raciocínio lógico, dentre outras. Diante disso, os jogos eletrônicos são recursos formidáveis para a prática pedagógica dos docentes, sendo assim é concludente que os mesmos articulem e apliquem essas ferramentas trabalhando de forma interdisciplinar os conteúdos para ser vivenciados com os jogos eletrônicos dentro de uma nova metodologia que permitam que os discentes a desenvolvam no seu processo de ensino e aprendizagem, mesmo sabendo das dificuldades encontradas pelos docentes existe um empenho em aprender lidar com a importância deste para a vida dos alunos diante dos grandes benefícios para que ocorra aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Gisele. Relatório de Estágio no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação). UFSC. Relatório de Estágio Supervisionado em Biblioteconomia, Florianópolis, 2003.

ANTUNES, C **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade**. Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012

ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62. 2004. Disponível em: 104 <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/m34421.pdf> . Capturado em: 20 Abril 2021.

BRASIL, REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COSTA, A. Q. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 105 UNESP – Programa de Pós Graduação em Ciências da Motricidade. Pedagogia da Motricidade Humana. 2006.

GEE, J., P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 25/03/2016 as 22:53.

GRIP, Thomas. The self, **presence and storytelling**. In **the games of madness**. Disponível em: . Acesso em: 18 de Abril de 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – VomUnprung der KulturimSpiel**. São Paulo, Perspectiva, 2001

MASETTO. M. T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: MORAN, José Manuel., MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.

MUNGUBA M. C. et al. **Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem**, 2003. Disponível em: . Acesso: 15 de Março de 2021.

SCHWARTZ, G. Brinco, **logo aprendo: educação, videogames e moralidades pósmodernas**. São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, Cristiani B. da. MAFRA Jr, Antônio Celso. **Saber histórico escolar e jogos eletrônicos: Stronghold e Age ofEmpires II como possibilidades didático-metodológicas no ensino de História**. In: Em Tempo de Histórias – PPG-HIS/UnB, n. 12, Brasília, 2008.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Aprendizagem 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 52, 54, 57, 62, 63, 64, 69, 70, 72, 73, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 101, 102, 117, 118, 121, 123, 124, 126, 127, 131, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 155, 156, 158, 164, 165, 166, 167, 169, 170, 171, 175, 176, 177, 178, 181, 182, 183, 187, 188, 193

Atividades 2, 3, 4, 5, 6, 15, 16, 18, 19, 23, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 63, 66, 71, 72, 73, 85, 86, 87, 88, 94, 95, 115, 117, 118, 123, 127, 131, 132, 133, 139, 145, 146, 147, 148, 150, 153, 156, 164, 165, 167, 168, 169, 176, 182, 183

Aula 6, 11, 17, 24, 39, 40, 41, 43, 47, 56, 85, 86, 87, 89, 90, 94, 104, 112, 113, 122, 142, 145, 146, 149, 150, 166, 168, 177, 181, 187, 188, 189

Aulas online 120, 121, 122, 137

Avaliação 9, 10, 42, 44, 47, 52, 53, 57, 87, 89, 94, 95, 97, 98, 99, 121, 124, 158, 159, 160, 168

C

Celular 71, 102, 114, 120, 122, 123, 164

Ciência 16, 54, 65, 67, 68, 80, 96, 126, 141, 146, 162, 163

Cognição 91, 143

Computador 56, 64, 71, 120, 138, 142, 164, 169, 170, 181, 186, 187

Covid19 11, 82, 86, 91

Criatividade 136, 137, 140, 148, 149, 150, 170, 177

Cultura digital 81, 82, 83, 86, 87, 90, 91

D

Desafios 1, 4, 7, 11, 14, 24, 25, 44, 47, 48, 58, 59, 82, 90, 92, 93, 94, 99, 100, 101, 117, 123, 126, 128, 134, 136, 150, 157, 175, 176, 177, 180, 184, 186, 188, 191, 192

Desenvolvimento 4, 16, 19, 49, 51, 53, 54, 58, 59, 61, 68, 72, 76, 82, 83, 84, 85, 86, 89, 91, 96, 127, 128, 132, 136, 138, 139, 142, 143, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 175, 176, 178, 181, 182, 184, 187, 189, 193

Digital 1, 3, 7, 12, 14, 15, 16, 17, 24, 25, 38, 66, 79, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 90, 91, 101, 102, 104, 105, 106, 107, 114, 115, 118, 123, 125, 127, 138, 153, 165, 180, 181, 183, 187, 190, 191

Distância 1, 2, 4, 5, 6, 11, 16, 25, 26, 27, 39, 41, 42, 43, 46, 48, 49, 50, 53, 55, 56, 64, 67, 70, 86, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 114, 115, 116, 117, 120, 123, 124, 125, 128, 136, 145, 167, 181, 188, 189, 191

Docente 2, 4, 14, 17, 18, 19, 24, 32, 39, 47, 85, 86, 89, 91, 102, 104, 124, 140, 150, 166, 174, 176, 180, 181, 183, 184, 185, 186, 189, 190, 191

E

Educação 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 19, 23, 25, 26, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 55, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 91, 92, 93, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 131, 133, 134, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 163, 164, 165, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193

Educação básica 80, 114, 116, 118, 119, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 189, 190, 191, 192

Educação superior 19, 23, 45, 81, 99, 117, 127, 183

Emergencial 1, 5, 14, 16, 17, 23, 24, 39, 41, 43, 46, 48, 65, 66, 78, 79, 114, 115, 116, 117, 120, 121, 122, 123, 124, 132, 164, 165, 167, 188

Ensino 1, 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 25, 26, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 54, 56, 57, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 131, 132, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 152, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 175, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193

Ensino remoto 4, 14, 15, 16, 17, 18, 23, 24, 25, 26, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 65, 66, 67, 73, 74, 80, 81, 82, 84, 86, 87, 114, 115, 116, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 124, 143, 145, 146, 152, 164, 165, 167, 170, 175, 177, 180, 188, 189, 191

Escola 12, 51, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 84, 99, 118, 119, 120, 121, 122, 124, 139, 146, 147, 148, 150, 151, 164, 167, 170, 172, 173, 175, 176, 178, 180, 182, 183, 184, 186, 187, 189, 190, 191

Estudantes 4, 15, 16, 19, 26, 44, 45, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 93, 96, 97, 98, 99, 120, 130, 132, 133, 139, 147, 148, 149, 150, 153, 164, 165, 167, 168, 169, 170, 171, 175, 176, 178, 186, 189

F

Ferramentas 2, 3, 11, 14, 16, 17, 19, 22, 24, 25, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 54, 63, 93, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 126, 127, 132, 133, 137, 138, 139, 140, 142, 143, 148, 165, 166, 170, 182, 183, 185, 188, 189, 190

Formação 1, 2, 3, 4, 6, 16, 24, 27, 44, 45, 46, 50, 53, 57, 59, 60, 65, 67, 71, 72, 73, 74, 75, 83, 91, 98, 120, 124, 139, 140, 150, 152, 153, 154, 162, 169, 174, 176, 178, 179, 180, 181, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 192

I

Instituições 2, 3, 5, 15, 39, 40, 41, 46, 66, 69, 73, 74, 75, 76, 86, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 116, 117, 127, 171, 180, 182, 183, 184, 188, 189

Internet 2, 8, 11, 25, 32, 42, 43, 55, 58, 66, 70, 74, 76, 90, 95, 102, 120, 121, 122, 133, 140, 145, 164, 165, 172, 175, 181, 183, 184, 187, 189

Isolamento social 2, 3, 6, 15, 39, 40, 41, 43, 44, 50, 51, 53, 59, 63, 71, 72, 84, 140, 143, 148, 152, 161, 188

L

Linguagem 52, 56, 61, 66, 83, 84, 88, 98, 139, 142, 172

M

Metodologias 39, 40, 41, 42, 44, 46, 47, 48, 49, 63, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 93, 116, 137, 147, 148, 150, 166, 185, 186, 188

N

Necessidade 1, 4, 15, 17, 42, 43, 44, 53, 58, 63, 65, 74, 81, 84, 85, 88, 89, 90, 101, 115, 118, 122, 133, 142, 149, 152, 154, 158, 159, 160, 171, 175, 176, 177, 178, 182, 186, 188

Negativo 1, 9, 60, 169

P

Pandemia 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 15, 17, 24, 25, 26, 28, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 58, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 81, 84, 85, 86, 88, 89, 91, 96, 98, 100, 101, 102, 104, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 132, 136, 137, 140, 141, 145, 146, 147, 148, 150, 152, 153, 154, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 171, 174, 175, 176, 178, 179, 180, 182, 188, 189, 190, 191, 192

Pedagógica 12, 24, 25, 35, 50, 51, 52, 54, 55, 59, 63, 75, 84, 105, 107, 117, 128, 131, 133, 136, 140, 143, 144, 148, 151, 180, 184, 185, 186, 187, 189, 191

Período 3, 4, 7, 17, 29, 39, 45, 46, 51, 55, 58, 63, 66, 68, 69, 71, 86, 88, 89, 92, 93, 114, 116, 119, 121, 122, 126, 128, 131, 132, 138, 148, 155, 160, 165, 167, 168, 169, 171, 189

Plataforma 1, 3, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 42, 47, 48, 55, 88, 107, 109, 110, 112, 118, 122, 142, 148, 149

Possibilidades 2, 17, 26, 43, 47, 48, 52, 63, 81, 82, 83, 85, 88, 91, 127, 128, 144, 150, 166, 169, 170, 175, 177, 178, 180, 181, 192

Práticas 2, 12, 15, 16, 39, 41, 42, 45, 46, 48, 50, 52, 53, 67, 70, 73, 82, 83, 85, 88, 89, 90, 91, 120, 127, 132, 137, 138, 140, 141, 159, 165, 166, 170, 172, 177, 183, 185, 187, 188, 192

Práticas pedagógicas 2, 15, 85, 88, 137, 140, 141

Problemas 24, 33, 44, 47, 70, 76, 77, 94, 95, 98, 119, 138, 142, 145, 148, 155, 174, 177, 178, 179, 182, 185, 186, 188, 189

Professores 2, 4, 5, 6, 12, 14, 17, 26, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 47, 48, 50, 55, 58, 64, 75, 77, 81, 82, 84, 86, 87, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 98, 101, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 127, 133, 141, 145, 146, 147, 149, 150, 164, 167, 169, 170, 172, 175, 179, 185, 186, 188, 189, 190, 192

R

Relatos 20, 41, 43, 88, 163, 168

S

Sociedade 2, 4, 5, 12, 13, 16, 18, 47, 51, 68, 70, 72, 73, 74, 75, 79, 82, 84, 98, 116, 126, 132, 134, 138, 139, 141, 146, 147, 150, 156, 165, 167, 170, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 181, 182, 183, 184, 185

T

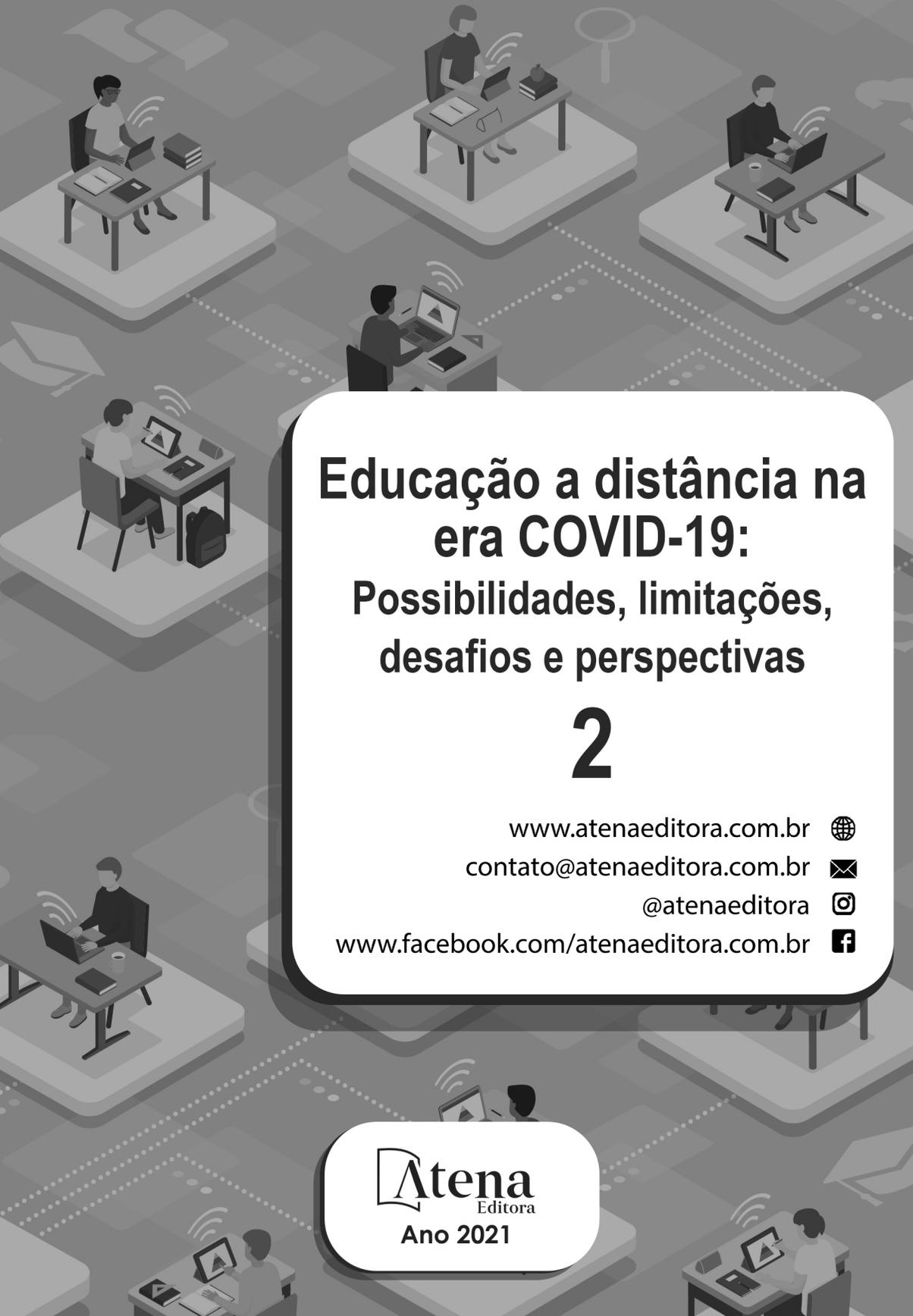
Tecnologias 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 14, 16, 24, 25, 26, 46, 49, 52, 56, 58, 63, 68, 83, 85, 86, 87, 89, 90, 91, 116, 117, 118, 121, 124, 125, 131, 139, 142, 144, 147, 148, 151, 154, 164, 165, 166, 170, 172, 173, 175, 176, 178, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192

Trabalho 3, 4, 6, 14, 15, 17, 24, 39, 41, 42, 45, 46, 47, 50, 51, 52, 59, 72, 75, 92, 93, 95, 97, 114, 119, 126, 128, 130, 131, 132, 138, 140, 142, 143, 147, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 159, 161, 162, 164, 165, 166, 167, 169, 174, 184, 185, 187, 189, 191

V

Virtual 6, 9, 17, 27, 28, 36, 38, 39, 40, 55, 61, 83, 85, 86, 88, 89, 90, 102, 104, 105, 106, 107, 109, 121, 143, 150, 167

Vivências 165



Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas

2

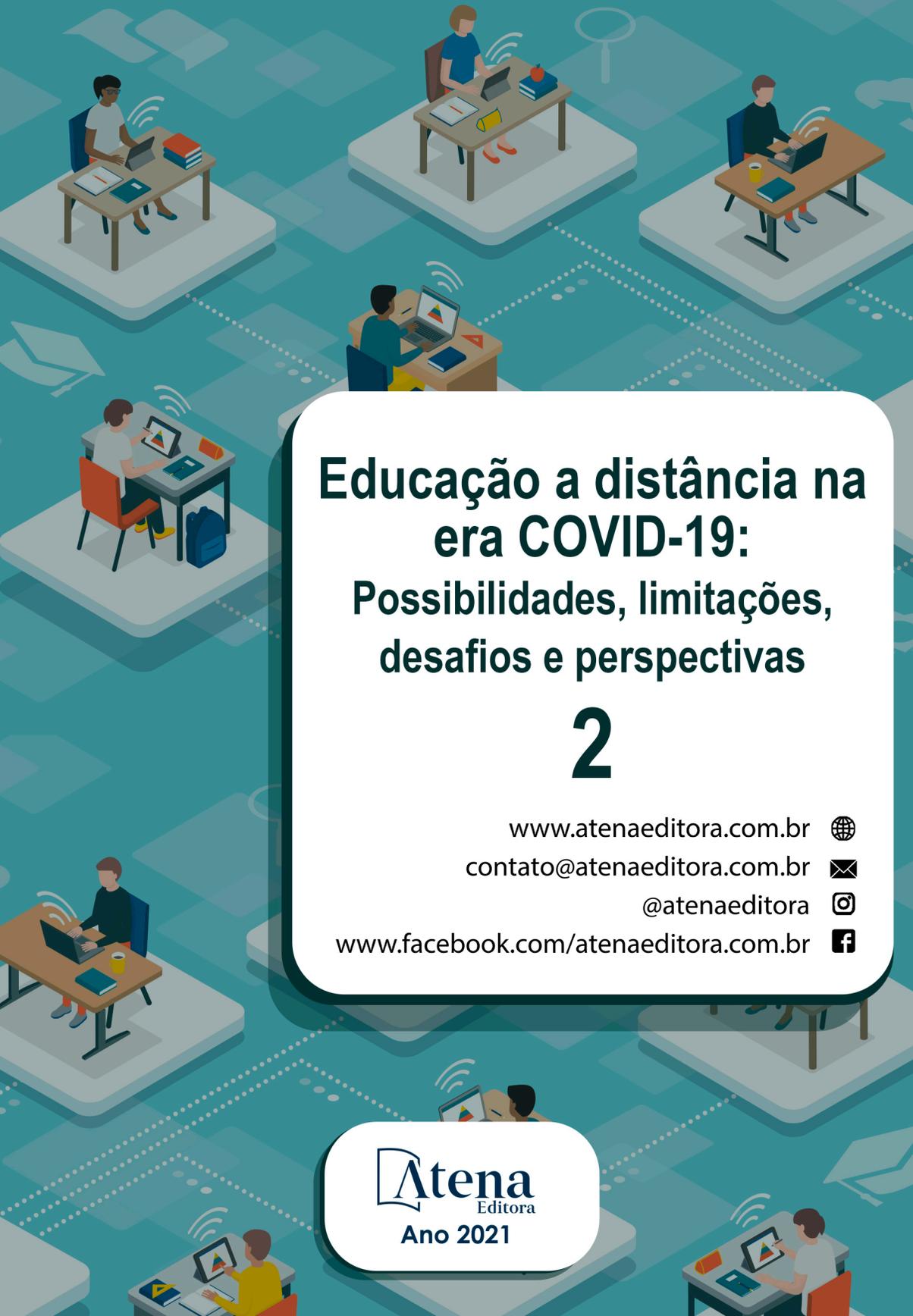
www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

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

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 


Ano 2021



Educação a distância na era COVID-19: Possibilidades, limitações, desafios e perspectivas

2

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

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

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 


Ano 2021