

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
(Organizador)

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
(Organizador)

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

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

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

Estímulo à transformação da educação através da pesquisa acadêmica

Diagramação: Maria Alice Pinheiro
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizador: Américo Junior Nunes da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E81 Estímulo à transformação da educação através da pesquisa acadêmica / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-561-4

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.614210510>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (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.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, por uma pandemia: a do novo coronavírus. O distanciamento social, reconhecida como importante medida para barrar o avanço do contágio, fez as escolas e universidades suspenderem as suas atividades presenciais e repensarem estratégias que aproximassem a comunidade escolar. E é nesse momento histórico, o de assumir a virtualidade como uma dessas medidas, considerando-se as angústias e incertezas típicas do contexto pandêmico, que os/as autores/as deste livro intitulado **“Estimulo à transformação da Educação através da pesquisa acadêmica”** reúnem os resultados de suas pesquisas e experiências e problematizam sobre inúmeras questões que os/as [e nos] desafiam.

Como evidenciou Daniel Cara em uma fala a mesa *“Educação: desafios do nosso tempo”* no Congresso Virtual UFBA, em maio de 2020, o contexto pandêmico tem sido “tempestade perfeita” para alimentar uma crise que já existia. A baixa aprendizagem dos estudantes, a desvalorização docente, as péssimas condições das escolas brasileiras, os inúmeros ataques a Educação, Ciências e Tecnologias, os diminutos recursos destinados, a ausência de políticas públicas, são alguns dos pontos que caracterizam essa crise. A pandemia, ainda segundo ele, só escancarou o quanto a Educação no Brasil ainda reproduz desigualdades.

Nesse ínterim, faz-se pertinente colocar no centro das discussões as diferentes questões educacionais, sobretudo aquelas que nascem das diversas problemáticas que circunscrevem o nosso cotidiano. O cenário político de descuido e destrato com as questões educacionais, vivenciado recentemente, nos alerta para a necessidade de criação de espaços de resistência. É importante que as inúmeras problemáticas que circunscrevem a Educação, historicamente, sejam postas e discutidas. Precisamos nos permitir ser ouvidos e a criação de canais de comunicação, como este livro, aproxima a comunidade das diversas ações que são vivenciadas no interior da escola e da universidade. Portanto, os diversos capítulos que compõem este livro tornam-se um espaço oportuno para o repensar do campo educacional, considerando os diversos elementos e fatores que os inter cruzam.

Este livro reúne um conjunto de textos, originados de autores/as de diferentes estados brasileiros e países, e que tem na Educação sua temática central, perpassando por questões de Gestão e Políticas Educacionais, Processos de Letramento Acadêmico, Ensino de Ciências e Matemática, Metodologias Ativas, Educação à Distância, Tecnologias, Ludicidade, Educação Inclusiva, Deficiências etc. Direcionar e ampliar o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas educacionais postos pela contemporaneidade é um desafio, aceito por muitos/as professores/as pesquisadores/as, como os/as que compõem esta obra.

Os/As autores/as que constroem essa obra são estudantes, professores/as pesquisadores/as, especialistas, mestres/as ou doutores/as e que, muitos/as, 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/as autores/as e discussões por eles/as empreendidas, mobilizam-se também os/as leitores/as e os/as incentivam a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e a todas uma produtiva e lúdica leitura!

Américo Junior Nunes da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

DISLEXIA NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO DAS PESQUISAS REALIZADAS ENTRE OS ANOS DE 2009 A 2019 NO BRASIL

Daiane Patrícia Pereira

Ana Flavia Hansel

Marcelo Naputanor

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105101>

CAPÍTULO 2..... 17

UMA EXPERIÊNCIA DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO À EDUCAÇÃO TÉCNICO PROFISSIONALIZANTE NA REDE PÚBLICA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Elimeire Alves de Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105102>

CAPÍTULO 3..... 24

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DE ALUNOS DO 4º AO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA PANDEMIA DO CORONAVÍRUS

Fábio Brum

Felipe Claro Gonçalves

Joana Maria da Costa Lima

Roseli de Freitas Lima

Flavia Matheus de Avellar Kakumu

Jaqueline Ferreira Lima Granadeiro

Alessio Kelly Sant' Ana

Elizabeth Aragão do Amparo

Marcos Júnior Guimarães Alves

Suzi Aparecida Pizette de Carvalho Silva

Claudia Mattos Raybolt

Magda Elaine Sayão Capute

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105103>

CAPÍTULO 4..... 37

UM OLHAR SOBRE A FORMAÇÃO E MOBILIZAÇÃO DOS SABERES DOCENTES DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Ana Paula da Silva

Amanda Micheline Amador de Lucena

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105104>

CAPÍTULO 5..... 49

A LINGUAGEM DA VIDA NA ESCOLA E A LINGUAGEM DA ESCOLA DA VIDA

Francisco Marquelino Santana

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105105>

CAPÍTULO 6	57
TEORIAS DE DESENVOLVIMENTO DAS APRENDIZAGENS: REFLEXÕES E PERSPECTIVAS	
Anna Claudia Perin Vidigal Marlene Betzel Luxinger	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105106	
CAPÍTULO 7	67
SAÚDE MENTAL E RAINY DAY: CONSIDERAÇÕES DA ALTERIDADE, EXPERIÊNCIA E IMERSÃO EM JOGO DIGITAL	
Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105107	
CAPÍTULO 8	80
OTIMIZAÇÃO DA AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL DO INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE UTILIZANDO FERRAMENTAS DA ESTATÍSTICA	
Leopoldo Ramos de Oliveira Kelly Cristina Barbosa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105108	
CAPÍTULO 9	88
POTENCIALIZANDO EL MÉTODO SOCIALIZADO EN LA CAPACIDAD CRÍTICA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR	
Flor de María Sánchez Aguirre David Saúl Cuellar Juarez	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6142105109	
CAPÍTULO 10	102
A UTILIZAÇÃO DAS TICS COMO FERRAMENTAS DE PERPETUAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA	
Isabella de Gregório dos Santos Anderson Luiz de Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051010	
CAPÍTULO 11	111
A INCLUSÃO DE PESSOAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NO ACRE: UMA ANÁLISE DA LEGISLAÇÃO ESTADUAL E DO MUNICÍPIO DE RIO BRANCO	
Cássia Andréia de Souza Lima Cledir de Araújo Amaral	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051011	
CAPÍTULO 12	125
EDUCAÇÃO EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES: UM ESTUDO BASEADO NO PROJETO CAMP MANGUEIRA-RIO DE JANEIRO	
Romero de Albuquerque Maranhão Norberto Stori	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051012	

CAPÍTULO 13.....	135
SHOW DAS CIÊNCIAS (FÍSICA – MATEMÁTICA – QUÍMICA) COM KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM	
Gleber Glaucio do Nascimento Soares da Silva	
Alana Priscila Lima de Oliveira	
Cristiane de Castro Laranjeira Rocha	
Micheline de Castro Laranjeira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051013	
CAPÍTULO 14.....	146
GESTÃO E ARTE OU GESTÃO CULTURAL: UMA ANÁLISE CRÍTICA DA FORMAÇÃO NO BRASIL	
Romero de Albuquerque Maranhão	
Norberto Stori	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051014	
CAPÍTULO 15.....	156
A EXPERIÊNCIA DO CLUBE DE LEITURA: CONTRIBUIÇÕES PARA O LETRAMENTO ACADÊMICO	
Keila Andrade Haiashida	
Erislândia Gomes da Silva	
Géssica Rocha da Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051015	
CAPÍTULO 16.....	166
O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
Carlos Alberto da Silva Mello	
Fernanda Emanuela Ferreira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051016	
CAPÍTULO 17.....	174
AUTISMO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATOS DE UMA EXPERIÊNCIA COM UMA CRIANÇA AUTISTA	
Alicia Karenn de Souza Oliveira	
Alan Bizerra Martins	
Silvana de Sousa Lourinho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051017	
CAPÍTULO 18.....	180
GRUPO REFLEXIVO DE HOMENS: REPERCUSSÕES NA REINCIDÊNCIA DOS CASOS DE VIOLÊNCIA CONTRA MULHER E A SUBJETIVIDADE DAS MASCULINIDADES	
Luís Antonio Bitante Fenandes	
Jamile Moreira Kassem	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051018	

CAPÍTULO 19	192
“PROJETO PLANTANDO VIDAS”	
Camilo Rodrigues da Costa Neto	
Dalila Cisneiro Lopes	
Gabriel Agoado	
Guilherme Nogueira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051019	
CAPÍTULO 20	202
HORTELÃ: POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM POR MEIO DO CHEMSKETCH	
Luzinete de Souza Oliveira	
Solange Aparecida Bolsanelo Merlo	
Camila Bruschi Tonon	
Leonardo Teixeira Alves Gusmão	
Manuella Villar Amado	
Vilma Reis Terra	
Anderson José Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.61421051020	
SOBRE O ORGANIZADOR	214
ÍNDICE REMISSIVO	215

SAÚDE MENTAL E RAINY DAY: CONSIDERAÇÕES DA ALTERIDADE, EXPERIÊNCIA E IMERSÃO EM JOGO DIGITAL

Data de aceite: 21/09/2021

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa

Doutorando em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (PPGEdumatec). Membro do MIDI – Mídias Digitais e Mediações Interculturais (CNPq/Edumatec-UFPE) e do CIPEG – Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Publicado inicialmente no Grupo Temático 1, Subgrupo 1.1, do Congresso Internacional de Educação e Tecnologias/Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância – Ressignificando a presencialidade (CIET:EnPED), em 2020.

RESUMO: O capítulo trata das potencialidades educativas do jogo digital brasileiro Rainy Day, de 2016, e suas narrativas sobre saúde mental como processo formativo de conscientização sobre a temática pelo jogador a partir de contextos de ensino-aprendizagem. Empregando pilares teórico-metodológicos sobre imersão, experiência e vivência, assim como alteridade em mundos primorosamente simulados em tecnologias audiovisuais da sociedade conectivista que vivemos, o artigo se utiliza de ferramenta analítico a partir de revisão de literatura, levantamento de bibliografia de suporte, estudo de caso e metodologia antropológica observação participante. Busca-

se, portanto, construir possibilidades conceituais que proporcionem leitura qualitativa de pontos intrínsecos ao uso do videogame na Educação Tecnológica, fazendo emergir do campo dos afetos formulação de juízos e mobilizações afetivas que se constituem em aprendizado que se reflete para a vida cotidiana longe do jogo, representando uma retroalimentação entre jogo e jogador.

PALAVRAS - CHAVE: Imersão; Alteridade; Experiência; Game Studies; Comunicação e Educação.

ABSTRACT: The chapter aims at the educational potential of the Brazilian digital game Rainy Day, from 2016, and its narratives on mental health as formative process to raise awareness about the thematic in teaching-learning contexts. It carries out theoretical-methodological pillars of immersion, experience, and living, as well as alterity on primarily simulated worlds in audiovisual technologies of the connectivist society we live in. It accomplishes analytical tools based on literature review, bibliography support, case study, and the anthropological observation methodology participant observation, in order to build conceptual possibilities to raise a qualitative understanding of intrinsic elements of the use of videogames in Technologic Education, emerging from the affects fields ideas and thoughts, as well as affective mobilizations that can be reflected by learning to the daily life of the player away from the game itself, representing a retro-alimentation between game and player.

KEYWORDS: Immersion; Alterity; Experience; Game Studies; Communication and Education.

1 | INTRODUÇÃO

Quando consideramos o envolvimento do jogador com os universos primorosamente simulados presentes nos videogames e suas narrativas, emerge o sentido de que todo jogo conta uma história (SANTOS, 2010). Nesse contexto, a partir dos avanços da tecnologia, das possibilidades de futuro do nosso imaginário e dessas mesmas narrativas substancializadas no ciberespaço, percebemos a importância dos arcos dramáticos no momento de contar uma história através dessa interface comunicacional. Afinal, quanto mais uma narrativa é desenvolvida nessa ambiência mais temos chances de nos envolver, de imergir, de vivenciarmos possibilidades que muitas vezes não estão em nosso cotidiano regular (MURRAY, 2003). Ainda, na sociedade conectivista em que vivemos, que muitas vezes trata a tecnologia como ubíqua, contamos com um cenário de transformações pelos meios digitais. Esses, por sua vez, são permeados pela indústria cultural, por um entretenimento moldado por consumo, com a marginalização de grupos periféricos, dentre outras características. Contudo, esse contexto ainda é sucedido, para Lévy (2010), por resultados de um século XX de eugenia digital, onde essas transformações se mostraram aprofundar as desigualdades da (pós) modernidade, através de uma promessa de democracia digital e cibercultura isonômica que acarretam questões controversas.

Apesar justamente desse contexto do cenário das tecnologias levantarem não apenas resoluções positivas, o fazer e rigor científico contemporâneo requer uma postura crítica, em questão de ordem filosófica, para tratar os adventos tecnológicos audiovisuais e suas inserções no contexto social dos jogadores. Essa relação humano-maquínica, por sua vez, tende a colocar o homem em situação de fascínio (JOBIM E SOUZA; GAMBA JR., 2002), o que dialoga com os propostos de Santaella (2005) de que quando uma narrativa é desenvolvida e substancializada em ambientes tecnológicos - como os videogames - os indivíduos, enquanto jogadores, tendem a imergir de forma mais orgânica. Portanto, Murray (2003) afirma que as personificações digitais do jogador, assim como representações potencializadas de si mesmo e de suas vivências pessoais no mundo do jogo nos permitem viver simbolicamente experiências dentro de um ambiente virtual, que após retroalimentação de jogo digital e jogador podem emergir como aprendizado para a vida no mundo físico. Dansky (2006), sob essa discussão, atesta que nos videogames temos a oportunidade para encenar uma das relações mais básicas com o mundo: o desejo de vencer adversidades, enfrentar inevitáveis derrotas, modelar nosso ambiente, compreender a complexidade e permitir que nossas vidas se encaixem como as peças de um quebra-cabeça. Para Murray (2003), “da mesma forma que cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas (MURRAY, 2003, p. 141).

Contextualizada à Educação Tecnológica, o exercício e experiência através do

videogame, em práticas educativas escolares ou não, demonstra “o ponto de articulação entre a formação de uma sociedade ou de uma humanidade e a formação dos sujeitos que compõem e são formados por essa coletividade” (SILVA *et al.*, 2018, p. 5). Através de uma relevância social, acadêmica e mercadológica, esse objeto, enquanto tecnologia digital da informação e da comunicação, precisa ser estudado e abordado como temática da contemporaneidade. A Pesquisa Game Brasil (2020), enquanto censo demográfico e cultural do perfil do jogador brasileiro, informa em sua sétima edição que nunca se jogou tanto no país. Atualmente, 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos, independentemente da plataforma, quadro esse que aponta um crescimento de 7,1% em relação ao ano passado (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020). Além disso, enquanto mercado, no ano de 2018 o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais contabilizou 1.718 jogos produzidos oficialmente em território nacional por desenvolvedores brasileiros (ABRAGAMES, 2017). Em termos de receita, em 2017, o Brasil ocupou o segundo lugar na América Latina como consumidor desse mercado, se estabelecendo como o 13º do mundo, com apurados que perfazem o valor de U\$1,3 bilhão apenas nesse mesmo ano (NEWZOO, 2017), perfazendo também, conseqüentemente, os valores das indústrias do cinema e fonográfica somados. Já no que diz respeito a academia, especificamente, toma-se como responsabilidade a afirmação de que considerar esse objeto como inédito e relevante, em função do entendimento de um possível caminho midiático que represente uma parcela expressiva da Educação Tecnológica, principalmente em ramificações para o ensino, pesquisa e extensão, é uma missão científica da contemporaneidade.

Portanto, baseado no exposto nessa introdução, busca-se empregar um percurso metodológico que investigue o videogame em contextos de ensino-aprendizagem a partir da imersão, da vivência individual do jogador e da experiência em habitar o lugar do outro em contextos de ensino-aprendizagem. Através de um ferramental analítico de revisão de literatura, levantamento de bibliografia de suporte, estudo de caso e metodologia antropológica observação participante, enquanto método de investigação qualitativa, aplica-se o potencial informativo do jogo digital brasileiro *Rainy Day* de 2016, que retrata a conscientização sobre saúde mental através do lúdico. Nesse sentido, a metodologia do artigo tem intento de construir possibilidades teórico-metodológicas que proporcionem leitura qualitativa de pontos intrínsecos ao uso do videogame na Educação Tecnológica.

21 IMERSÃO E EXPERIÊNCIA – REVERBERAÇÕES NA EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

Para Ryan (1991), uma narrativa em ambientes digitais precisa se dispor como uma representação formada pelas seguintes características: 1) Apresenta um mundo e o situa em tempo e espaço; 2) Constitui um local e contexto habitado por personagens específicos; 3) Esses indivíduos participam dos acontecimentos e eventos dessa ambiência, sofrendo e

ocasionando mudanças; e 4) Precisa conter uma temática consolidada; sendo logicamente coerente. A partir desses propostos, o jogador precisa sentir que o ambiente desenvolvido pela narrativa é verossímil, independente do conteúdo da ficção.

Nesse contexto, estar envolvido em uma história é o primeiro passo para imergir em uma narrativa, mesmo sendo apenas um simples leitor, espectador ou jogador. Gomes (2003) atesta que os ambientes digitais que se substancializam nos videogames já são imersivos puramente pela possibilidade de fazer emergir um universo tridimensional navegável que é palco para o usuário, que pela autora é chamado de interator (MURRAY, 2003). Entretanto, não é um cenário exclusivo do advento do 3D. Nesse âmbito, essa espacialidade consente ao indivíduo uma navegação intrínseca desse meio, que pode garantir uma imersão que destoa de outros. Embora o cinema, o teatro, a literatura e diversos outros campos artísticos tenham nos apresentado universos que nos convidam através de elementos narrativos para uma forma de habitá-los, o videogame, em seu cerne, traz além de fragmentos visuais um “mundo onde se passa a história”, onde podemos estar nele e explorá-lo através de uma interação específica (GOMES, 2003, p. 44). Esse quadro, mais uma vez, dialoga com os propostos por Murray (2003) no que diz respeito à exploração do universo primorosamente simulado. O efeito de liberdade dá ao jogador a sensação de “estar no controle” do jogo, o que atua como matriz virtual do videogame. “O uso deste efeito de liberdade é um dos responsáveis pelo sucesso de vários games, garantindo o que se entende como imersão do jogador no ambiente do jogo” (SANTOS, 2010, p. 148).

Compreendemos a imersão nesse artigo não como um simples transporte para habitar um universo narrativo, mas sim como a oportunidade de abstrair momentaneamente do mundo a nossa volta enquanto nos sintonizamos nas histórias pelos mais diversos tipos de convites ou gatilhos imersivos. Nesse sentido, essa experiência dialoga diretamente com nosso saldo do vivido, com nossa subjetividade. O mesmo processo não funciona para todos, pois para ocorrer é necessário o protagonismo da individualidade do jogador. Nesse sentido, para Murray (2003), o processo de imersão conta com infinitas possibilidades, inesgotáveis, e não como uma “receita de bolo” que funciona para todos. Portanto, não podemos afirmar que isso ou aquilo, enquanto elementos presentes nas narrativas dos jogos, se constituem como convites imersivos, como verdade absoluta. Mas defendemos a noção de possibilidade, nem que seja para um único indivíduo. Ou seja, esgotar os caminhos imersivos ofertados por uma dinâmica intrínseca aos jogos digitais é reduzir o potencial desse caminho tecnológico e o leque de experiências que podem gerar no jogador. Aqui, o repertório de valores subjetivos em um indivíduo afeta inevitavelmente sua experiência com o jogo, quase como um diálogo constante entre as emoções presentes e as sensações e memórias do já vivido. Essa memória, nesse âmbito, toca o que seria a superfície da ação “sempre que precisa acionar um repertório de referências de reações imediatas em interação com o mundo” (DUARTE, 2015, p. 72).

Santos (2010), contudo, aponta a necessidade de aceitação do convite ao jogo pelo jogador como elemento primordial para o engajamento e possível imersão e, em concordância com Huizinga (2014), define que sem essa aceitação o jogo não consegue se fazer por completo. Ao atender ao convite do jogo, também se aceita as regras, limites e condições necessárias à experiência do jogo porque “as regras são responsáveis por determinar o que o jogador pode ou não pode fazer e o que acontece em virtude de suas escolhas, orientando sua ação no sentido de produzir resultados significativos no âmbito do jogo” (SANTOS, 2010, p. 169). Assim, as regras servem para a criação da ambiência e distanciamento da atividade lúdica de uma atividade comum do cotidiano do jogador, o que aperfeiçoa a potência do jogo em se fazer como algo que ultrapassa a realidade palpável e em existir como Círculo Mágico – o meio da experiência, que transcende – do qual aborda Huizinga (2014). O videogame, diante desse cenário tecnológico, age como uma forma de expressão cultural de nossa atualidade digital. O que faz possível inferir que para que a indústria de jogos digitais atingisse o patamar atual, muitos foram os esforços de desenvolvedores e profissionais do segmento, pensando em distintos públicos-alvo, estilos, faixas etárias, plataformas e contextos. Logo, faz-se necessário trazer os holofotes a jogos com potencial de utilização em contextos de Ensino-Aprendizagem, mesmo que não tenham sido desenvolvidos especificamente para esse fim. Alguns desses títulos, naturalmente, contribuíram para que esse empréstimo e apropriação fosse se consolidasse, enquanto a linguagem lúdica, como objeto de aprendizagem, também se firmou. Piaget (1967), em cenário geral sobre jogos, inclusive, já atestava que esses títulos, a depender da forma de sua abordagem, não podem ser vistos “apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral (PIAGET, 1967, p. 25).

Prensky (2012) observa que desde a década de 70 os indivíduos vêm gradativamente reprogramando seus cérebros, o que se constitui como ação necessária para suportar a velocidade e interatividade dos jogos digitais. Desse modo, as competências cerebrais que vivenciaram ampliação devido a exposição repetitiva aos jogos digitais e outras mídias da Cultura Digital incluem um letramento tecnológico. Durante o contato com jogos digitais se vivencia a experiência de pensar sobre o processo de aprendizagem e assim se desenvolvem competências. Não há apenas uma simples absorção de conteúdo ofertado. Consequentemente, esse aparato tecnológico se constitui como importante tecnologia interativa e educativa (DOMINGUES; CARVALHO, 2014).

Por considerarmos o potencial do videogame para a autoaprendizagem e interaprendizagem, tornam-se nítidas as possibilidades de novas formas de construção do conhecimento (MASETTO, 2006). Kenski (2010) reforça esse quadro quando afirma que elementos das tecnologias audiovisuais como imagem, som e movimento “oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os

ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado” (KENSKI, 2010, p. 64). Nesse sentido, o videogame permeia um campo de aprendizado ao transportar o interator para uma ambiência em que este pode tomar decisões que possibilitam um aprendizado através de tentativa e erro. “Ainda pode desenvolver as habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, raciocínio dedutivo, memorização, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico (SCHMITT; CORBELLINI, 2014, p. 335). Esse envolvimento, por sua vez, conduz aos aprendizados de conteúdos inseridos nos jogos.

Com esse campo na Educação Tecnológica, inferimos que a imersão e a experiência podem garantir a vivência em mundos virtuais, e que embora possam ser classificados como ilusões ou até mesmo simples determinações maquínicas, por outro lado evidenciam uma relação experimental muito mais significativa do que a de operador-aparelho. Pode haver uma convivência com a alteridade do universo narrativo do videogame, que em seu núcleo gera elementos desencadeados pela subjetividade do jogador durante o processo imersivo. Através de uma retroalimentação entre o universo primorosamente simulado e interator, por uma transformação digital, é possível formular juízos e conceber mobilizações afetivas para a vida cotidiana, como se o assimilado de dentro do videogame pudesse contribuir ativamente e afetivamente como processo formativo moral, social e de alteridade do indivíduo com o mundo real. Alves e Bianchin (2010) atestam ainda que a experiência com os jogos é capaz de incentivar a imaginação, a prática de habilidades sociais, cognitivas e perceptuais. Além disso, através de processos imersivos e pela alteridade com o mundo do jogo, essa interface comunicacional pode favorecer a concentração, atenção e afetividade, fomentando, conseqüentemente, o respeito ao próximo e a melhora na autoestima, possibilitando, enfim, o aprendizado pela resolução de problemas. Nesse sentido, o emprego de videogames enquanto recurso de aprendizagem, pode garantir ao educando uma formação integral.

3 | RAINY DAY, ALTERIDADE E PROCESSOS FORMATIVOS PELA EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

Rainy Day é um jogo originalmente de computador, produzido no ano de 2016 pela desenvolvedora e produtora Thais Weiller, em conjunto da ilustradora Amora Bettany. É um jogo digital caracterizado pela sua curta duração e facilidade de ser jogado, uma vez que se projeta no estilo e gênero de aponte e clique, com o tom de videogame popularizado principalmente na internet – os Browser Games, ou seja, jogos eletrônicos que se utilizam de navegadores de internet, criados e montados em curto tempo, sem que os usuários precisem fazer downloads ou instalações para jogar. Esse gênero de jogos se caracteriza por um estilo de interações realizadas apenas com o cursor de navegação, como o mouse ou toques na tela touchscreen. Dessa mecânica é possível manipular elementos da

interface do jogo digital para que sejam atingidas seqüências narrativas. Para Montfort (2006), jogos expressivos desse gênero costumam ser ficções interativas, ou aventuras textuais (text games). Nesse sentido, partindo de uma premissa relativamente simples, *Rainy Day* emerge na categoria de videogame IF – *Interactive Fiction*, um estilo de jogo interativo com falas escritas e ações que são motivadas a partir das escolhas do jogador. Isso significa, de certo modo, que o jogo eletrônico toma para si regras de jogo que muito se assemelham aos RPGs (*Role-Playing Games*) enquanto jogos de interpretação em que as regras procuram não ser vistas apenas como obstáculos ou limitações, mas como parte indissociável da narrativa. Concordando com Santos (2010), tais efeitos da narrativa podem ser explorados pelo jogador de forma em que os próprios gerem e observem os efeitos de suas ações dentro do processo de imersão no jogo. Nesse sentido, é a causa da reação no usuário que culmina na tomada de ação dentro do jogo. Porém, diferentemente da maior parte dos jogos interativos ficcionais, *Rainy Day* provoca com uma jogabilidade que não põe o jogador apenas no lugar da personagem principal dentro do jogo, mas muito mais como uma consciência ou um ser decisório, e a partir dessa decisão a personagem tomará uma reação que esteja acordada com o que o jogador decidiu submetê-la. As decisões do jogador dão rumo à personagem, que reagirá de forma expositiva ao comando dado. Por jogabilidade compreendemos um “processo de formação de uma Gestalt interativa” (LINDLEY, 2002, p. 2), que é útil ao jogador como atividades possíveis de serem realizadas dentro de um conjunto de regras para que se possa atingir metas; e como conjunto de decisões que se soma para determinar se a experiência será imersiva e divertida ou entediante (ASSIS, 2007).

Inspirado nos severos quadros de depressão e ansiedade que incapacitam a humanidade no mundo contemporâneo, *Rainy Day* é um jogo digital cuja temática principal aborda cuidadosamente os temas que circundam essas desordens. Problemas como dificuldades de concentração, sono, alimentação ou as mudanças comportamentais são alguns quadros dos sintomas apresentados em um diagnóstico de ansiedade e que se não cuidados podem evoluir e se agravar drasticamente (PALHARES; CHADE, 2017). Baseado na própria experiência da brasileira Thais Weiller, a desenvolvedora afirma que por um momento de sua vida não se sentia bem e que isso havia desencadeado uma sensação de incapacidade constante. E como forma de lutar contra essa situação, *Rainy Day* nasceu (MALTEZ, 2016). Se Murray (2003) afirma que os jogos e suas histórias não são necessariamente opostos, podemos inferir que estes se somam facilitando uma performance de padrões que dialoguem com nossas vivências. Dessa forma, entra a narrativa de *Rainy Day*. Um jogo de ficção interativa que apresenta a história de uma pessoa com depressão e ansiedade, tentando superar pequenos obstáculos da vida para sair da cama e ir ao trabalho.

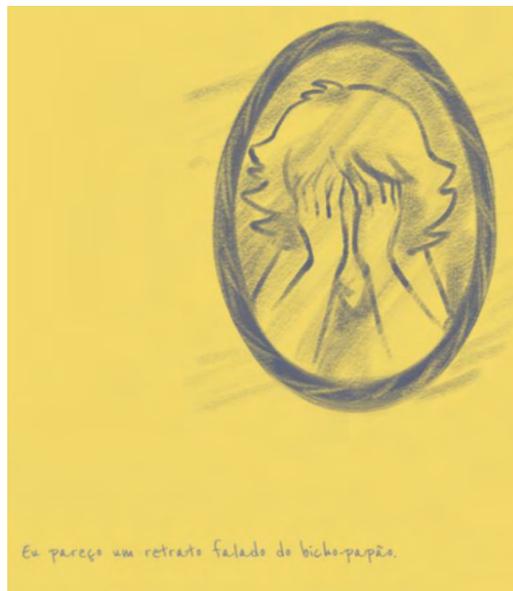


Figura 1. Exemplo de tela de Rainy Day

Fonte: Captura de tela do jogo Rainy Day feita pelo autor

Rainy Day apresenta como situações consideradas banais podem ser complicadas para pessoas que se identificam e/ou vivem com depressão e ansiedade. O drama tenta fazer com que o jogador ajude a personagem a sair da cama, de casa e dos sentimentos negativos para conseguir seguir com sua vida, tudo isso através das escolhas do jogador. Nesse sentido, atuamos como um fio condutor, que tanto recebe como doa, pois, qualquer escolha feita proporciona finais diferentes do jogo. Além disso, as opções ofertadas pelo jogo para cada situação são caminhos para que descubramos os diálogos internos que representam os sentimentos e as vontades da personagem através de um potencial de aprendizado (fig. 1). Esta, uma representação da própria Thais Weiller.

Cada evento narrativo demonstrado no jogo apresenta uma única ilustração, por vezes animada, seguida de trilha sonora composta por barulho intenso e leve de chuva, em alternância, se utilizando integralmente das sensações da personagem para criar o ambiente. Durante a jornada da personagem principal podemos perceber pelas ilustrações e narrativa que toda a ambientação criada e substancializada pelo jogo tenta dialogar com o jogador para se provar verossímil. Uma camiseta de cultura pop que podemos utilizar para ir ao trabalho ou um jogo de videogame portátil de sucesso dos anos 2000. Tudo tenta demonstrar a ideia de que isso poderia estar acontecendo com nós mesmos, com nossos vizinhos, com desconhecidos, com a atual geração. O jogo realmente aposta no controle do personagem pelo jogador. Entretanto, logo nas primeiras decisões narrativas podemos perceber que quem realmente tem a palavra/atitude final é o próprio personagem. Percebo

isso como o próprio esforço interno que o personagem detém para vencer a situação em que o envolve. Por exemplo, o jogo se inicia com uma chuva severa e o personagem perdido em pensamentos que demonstram que ir ao trabalho em um dia como esse seria um desperdício. Principalmente por ter que lidar com pessoas naquele ambiente. Entretanto, mesmo se decidimos não ir ao trabalho é preciso ligar para avisarmos da ausência. Quando se opta por pegar o telefone e discar o número a personagem lembra que mesmo através do telefone vai ter que se expor e falar com um estranho, o que a apavora. Surge a opção “ligar mesmo assim”. E quando a selecionamos a tela do jogo é tomada pela ilustração de uma mão prestes a tocar um celular e a mensagem “A quem eu estou tentando enganar? Eu não vou ligar”.

Nossa autonomia durante o jogo é levada à prova. Acompanhamos o progresso da narrativa do personagem, mas muitas vezes podemos nos sentir impotentes nas situações, assim como alguém que sofre das desordens que caracterizam a própria personagem.

Rainy Day apresenta quatro finais distintos que de forma semelhante exploram questões internas da personagem e sua forma de lidar consigo e com os outros ao redor. A cor da tela pode mudar de acordo com a ansiedade da personagem, variando entre tons de verde, amarelo e vermelho. E, ainda, após cada final distinto, o jogador se depara com uma tela oferecendo ajuda para pessoas que se identifiquem com sintomas similares aos da personagem, oferecendo uma lista de atendimento psicológico gratuito e/ou de valor simbólico pelo estado de São Paulo, com respectivos contatos e afins. Infelizmente, se limita a essa localidade, visto que seria complicado traçar um mapeamento de todos esses serviços a nível nacional (fig. 2).

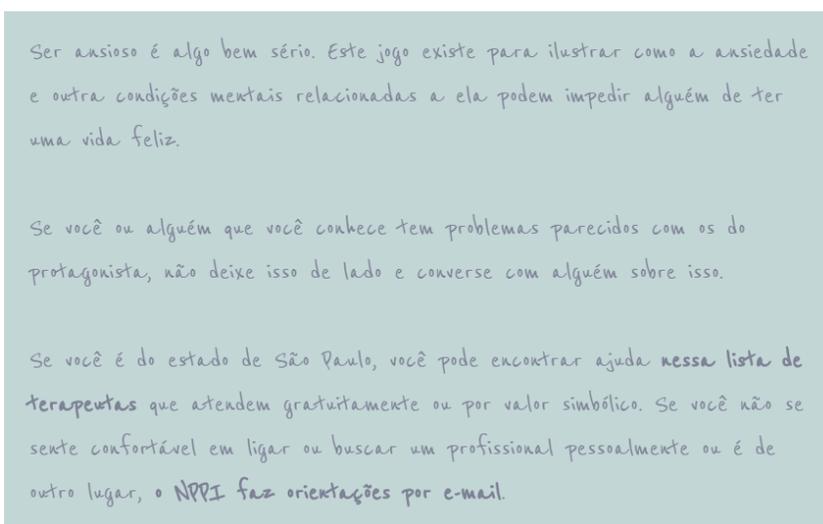


Figura 2. A tela final de Rainy Day, com hiperlinks

Fonte: Captura de tela do jogo Rainy Day feita pelo autor

Além disso, se a narrativa de *Rainy Day* pudesse ser resumida em uma pergunta, esta seria: “O que você pode fazer para ajudar?”. A imersão, nesse sentido, pode ocorrer quando o jogador se permite aceitar e acreditar no sistema de conflito artificial proposto pela narrativa do jogo. Consequentemente, a coerência estruturada nas etapas da história detém fundamental papel. A experiência do videogame não é a realidade. Entretanto, mexe com a forma de perceber a realidade. Nesse sentido, em *Rainy Day* pode haver uma experimentação do mundo e seus efeitos, que nos conscientizam sobre a saúde mental através de um jogo digital, uma experiência sensível que se formula através de um efeito catalisador de vivência e de aprendizado.

No caso de *Rainy Day*, a exploração do jogo pode provocar a empatia de quem o joga e tenta amparar a personagem que sofre de ansiedade e depressão. Entretanto, da mesma forma, pode gerar um descompasso na sintonia entre jogador e personagem, sem uma representação ativa e forte. Sobre a experiência em si, é percebido que *Rainy Day* detém, em suma, dois objetivos principais: alertar e sensibilizar o público para a ansiedade e depressão, fazendo com que o jogador perceba os sinais que alguém com os problemas citados pode apresentar – levando o jogador a oferecer assistência e ajuda; auxiliando quem sofre com ansiedade e depressão a perceber os próprios sintomas e buscar algum tipo de apoio necessário. É essencial pontuar que os dois objetivos supracitados não se farão atingidos em todos que jogarem *Rainy Day*. Não é razoável assumir que todo público se enquadrará em uma das duas situações - conviver com alguém com os problemas que *Rainy Day* toca e/ou ser alguém com tais problemas. Portanto, o jogo será usufruído por, sumariamente, pessoas investidas com a narrativa, parcialmente investidas e pouco ou nada investidas. Por outro lado, vale ressaltar que a alteridade em pessoas que não vivenciaram a realidade de alguém com ansiedade e/ou depressão é possível, no entanto, não é algo que deve ser esperado de todos. Nesse sentido, é impossível esgotar todas as possibilidades imersivas de um jogo, embora possamos considerar seus potenciais educativos para o aprendizado.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com a experiência proposta por Dewey (2010), é possível que *Rainy Day* se firme em cima dos apurados sobre imersão. Pois, para se envolver com a narrativa do jogo é preciso que o jogador esteja familiarizado com as desordens abordadas, esteja disposto a acordar a verossimilhança dessa narrativa e, em muitos casos, nutra uma alteridade pelo mundo ofertado pelo jogo e seus personagens. Nesse sentido, a experiência é o ponto-chave em *Rainy Day*. É o que vai levar o jogador a alcançar o objetivo dos desenvolvedores. Não se fala, nesse contexto, de uma experiência de jogar por regras, mas sim de uma experiência estética, psicológica, social e material. Apesar de Santos (2010) discorrer corretamente sobre o que a experiência no jogo abarca, é crucial apontar que é

na experiência psicológica que acreditamos que o jogo vai se apoiar com mais efetividade. É com ela que os criadores contam para alcançar os objetivos iniciais do desenvolvimento de *Rainy Day*.

Dessa forma, a experiência do jogador que se depara com *Rainy Day* vai depender diretamente das suas vivências coletadas ao longo da vida e/ou do quanto é capaz de se colocar no personagem, através da projeção-identificação (MORIN, 1980). Portanto, consideramos pertinente o uso da plataforma utilizada – o computador/navegador – para o alcance de mais jogadores, já que não se dá como necessário o download ou instalação do jogo em questão. Também julgamos positivamente os tons pálidos, as palavras nebulosas que se tornam legíveis apenas quando posicionamos o cursor em cima, a tipografia e fonte, que são similares à escrita manual e a trilha sonora cálida e calma de chuva. A construção de ambiente proposta por esses pontos se mostra como bons apoiadores da mensagem que se constrói ao longo de *Rainy Day* e que permite a conexão do jogador em forma de transporte por esses gatilhos.

Consideramos uma potencialidade educativa do jogo digital a capacidade de tratar pautas sociais que auxiliam na formação individual do jogador. Nesse caso, substancializadas pelas questões de saúde mental. O videogame se mostra, nesse sentido, uma força-motriz do imaginário humano, onde através de seus processos imersivos, embora não devam ser considerados a última fronteira tecnológica ou deificados, podemos estabelecer uma relação e conexão íntima com os mundos possíveis simulados nos jogos.

Uma formação auxiliada por jogos digitais e pautas contemporâneas para o processo formativo podem garantir um poder imaginativo para os educandos, resignificando nosso olhar sensível para o mundo e nossos pares. *Rainy Day*, portanto, pode ser empregado como força desse cenário.

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. **Dados sobre o Mercado de Games do Brasil**. 2017. [online]. Disponível em: <<http://www.abragames.org/o-que-estamos=fazendo>>. Acesso em: 07. jun. 2021.

ALVES, L.; BIANCHIN, M. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia** [online]. 27 (83), 2010.

ASSIS, J. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. Editora Alameda. São Paulo, 2007.

DANSKY, R. **Introduction to game narrative**. Boston, Massachusetts: Charles River Media, 2006.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Editora Martins, 2010.

DOMINGUES, R.; CARVALHO, A. B. **Jogos digitais e materiais manipulativos na aprendizagem: possibilidades de convergência em diferentes contextos**. In: X Simpósio Internacional Imagens da Cultura - Cultura das Imagens - ICCI, 2014.

DUARTE, E. Para além de toda forma de ciência, a experiência sensível. **Revista Líbero**, vol. 18, n. 35. São Paulo, 2015.

GOMES, R. C. L. F. **Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – PUC-SP. São Paulo, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR, N. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. **Revista Brasileira de Educação**, vol. 21. Rio de Janeiro, 2002.

KENSKI, V. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 7. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. Editora 34. São Paulo, 2010.

LINDLEY, C. A. **The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling**. Tampere, Finlândia: Tampere University Press, 2002.

MALTEZ, J. **Rainy Day: Brasileira cria game sobre depressão e ansiedade**. Portal Aficionados, 2016. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/rainy-day/>>. Acesso em: 10 mai. 2021.

MASETTO, M. **Mediação Pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica - Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MONTFORT, N. Interactive Fiction's Fourth Era. **Revista Nada – Tecnocultura, pensamento, arte e ciência**, vol. 8. 2006. Disponível em: <http://nicjm.com/if/fourth_era.html>. Acesso em: 05 jun. 2021.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEWZOO. **The Global Games Market**. 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com>>. Acesso em: 07 jun. 2021.

PALHARES, I.; CHADE, J. **Brasil tem maior taxa de transtorno de ansiedade do mundo, diz OMS**. Estadão – Editoria de Notícias em Saúde [online], 2017. Disponível em: <<https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-tem-maior-taxa-de-transtorno-de-ansiedade-do-mundo>>. Acesso em: 10 mai. 2021.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1967.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Editora Parallax. Baltimore, 2001.

SANTAELLA, L. Os espaços líquidos na cibermídia. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, vol. 2, 2005.

SANTOS, H. V. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. Tese (Doutorado em Comunicação) – USP. São Paulo, 2010.

SCHMITT, V. P.; CORBELLINI, S. **O jogo digital: a matemática na 4ª série do ensino fundamental**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

SILVA, R. *et al.* Os serious games e os regimes de sensibilidade: Paradoxos do uso de jogos na formação humana. **Arquivos Analíticos de Políticas Educativas**, v. 26 (117). 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2020.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acre 6, 111, 112, 113, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122
Administração 45, 48, 87, 132, 146, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 155, 165, 169
Alteridade 6, 67, 72, 76, 184
Aprendizagem 3, 7, 8, 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 25, 26, 27, 31, 33, 34, 35, 36, 39, 42, 44, 53, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 77, 78, 88, 89, 110, 112, 119, 126, 129, 130, 133, 135, 136, 137, 139, 141, 142, 145, 161, 163, 164, 166, 168, 169, 172, 174, 175, 176, 177, 197, 198, 201, 202, 205, 208, 209, 210, 211, 212
Aprendizaje Vivencial 88, 91
Argumentación 88, 89, 90
Artefatos Digitais 135, 136, 139
Autismo 7, 111, 112, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 174, 175, 176, 177, 178, 179
Autoavaliação Institucional 80, 81, 86
Avaliação de Ensino Superior 80

C

Capacidad Crítica 6, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 96, 99, 100, 101
Capitalismo 103, 146, 149
Carnaval 125, 126, 128, 134
Chemsketch 8, 202, 203, 204, 208, 209, 210, 211
Cidadania 66, 114, 125, 128, 132, 133, 134, 193, 201
Clube de Leitura 7, 156, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164
Comunicação e Educação 67
Contexto Educacional 5, 1, 3, 14, 205
Covid-19 25, 31, 34, 35, 36, 188
Criança 7, 1, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 58, 59, 61, 62, 65, 78, 112, 113, 123, 174, 175, 176, 177, 178, 179
Cultura 6, 35, 43, 49, 53, 54, 58, 59, 60, 62, 65, 71, 74, 77, 78, 87, 93, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109, 111, 125, 126, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 153, 155, 182, 183, 205, 208, 214

D

Desenvolvimento 6, 2, 3, 4, 7, 10, 12, 15, 16, 19, 20, 21, 26, 34, 35, 37, 40, 43, 45, 47, 51, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 71, 77, 80, 112, 114, 115, 118, 123, 124, 126, 129,

130, 131, 132, 135, 136, 138, 144, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 156, 160, 163, 164, 168, 169, 174, 175, 176, 179, 204, 206, 214

Design Instrucional 7, 166, 167, 168, 169, 172

Diagnóstico 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 73, 113, 115, 118, 120, 122, 123, 124, 156, 159, 160, 161, 176, 212

Dificuldades de leitura 156, 158, 159

Dislexia 5, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Docência 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 167, 214

E

Educação a Distância 7, 67, 166, 167, 172

Educação e Cultura Indígena 102

Educação Profissional 5, 17, 20, 21, 22, 23, 37, 38, 46, 48, 167

Ensaio 36, 107, 134, 146, 148, 149, 153, 165

Ensino 3, 5, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 48, 49, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 71, 79, 80, 81, 82, 88, 110, 114, 119, 120, 124, 125, 131, 133, 135, 136, 137, 140, 141, 142, 144, 145, 146, 148, 149, 150, 153, 154, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 164, 166, 167, 169, 172, 176, 177, 192, 195, 196, 198, 201, 202, 204, 206, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214

Ensino e aprendizagem 39, 42, 133, 135, 137, 141, 142, 166, 202, 208, 209, 210, 211, 212

Ensino Fundamental 5, 8, 13, 16, 24, 25, 27, 79, 114, 177, 201

Ensino Médio 5, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 35, 36, 44, 131, 135, 137, 140, 144, 160, 213

Ensino Técnico Profissionalizante 17

Escola 3, 5, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 42, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 60, 62, 63, 64, 107, 110, 125, 126, 127, 128, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 140, 144, 162, 174, 176, 177, 178, 179, 204, 205, 210, 212, 213

Estatística 6, 80, 83, 87, 147, 149

Estereótipo 102

Experiência 4, 5, 6, 7, 13, 17, 18, 19, 22, 33, 35, 41, 42, 43, 46, 58, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 76, 77, 78, 135, 137, 144, 148, 156, 157, 158, 159, 162, 174, 177, 178, 182, 190

G

Game Studies 67

Grupo Reflexivo de Homens 7, 180, 182, 187, 188, 189

H

Hortelã 8, 202, 203, 206, 207, 208, 210, 212, 213

I

Identidades 102, 180, 183, 189

Imersão 6, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 76, 78

Inclusão Legislação 111

Instituições de Ensino Superior 80, 82

Instituto Federal de Sergipe 6, 80, 81, 83

K

Kahoot! 7, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145

L

Letramento Acadêmico 3, 7, 156

Linguagem 5, 4, 9, 10, 16, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 62, 71, 132, 169, 175, 176, 184, 189

M

Masculinidade 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 188, 189, 191

Método Socializado 6, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 99, 100

P

Pandemia 3, 5, 24, 25, 26, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 64, 65, 162, 188

Pessoa com Deficiência 111, 112, 114, 115, 121, 123

Prática Pedagógica 13, 37, 38, 39, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 144, 159

S

SEE-IFSP 17, 18, 20, 21

Sociedade em rede 102, 106

T

Tecnologia da Informação e Comunicação 102, 103, 104, 105

Teorias de Aprendizagem 66

V

Vida 5, 1, 3, 5, 8, 9, 11, 13, 15, 30, 32, 33, 34, 41, 43, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 60, 67, 68, 72, 73, 74, 77, 91, 93, 94, 100, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 118, 122, 125, 126, 128, 129, 131, 136, 148, 159, 163, 175, 176, 182, 183, 185, 193, 194, 195, 196, 203, 204, 205, 206

Violência contra mulher 7, 180

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA



www.atenaeditora.com.br



contato@atenaeditora.com.br



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



www.facebook.com/atenaeditora.com.br

 **Atena**
Editora

Ano 2021

ESTÍMULO À TRANSFORMAÇÃO DA

EDUCAÇÃO

ATRAVÉS DA PESQUISA ACADÊMICA



www.atenaeditora.com.br



contato@atenaeditora.com.br



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



www.facebook.com/atenaeditora.com.br