

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
ARIANA BATISTA DA SILVA
(ORGANIZADORES)

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

AVANÇOS, LIMITES E CONTRADIÇÕES

2

AMÉRICO JUNIOR NUNES DA SILVA
ARIANA BATISTA DA SILVA
(ORGANIZADORES)

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

AVANÇOS, LIMITES E CONTRADIÇÕES

2

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 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. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

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 Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora



Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
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. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
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
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
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. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
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



A educação enquanto fenômeno social: avanços, limites e contradições 2

Diagramação: Camila Alves de Cremo

Correção: Yaiddy Paola Martinez

Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga

Revisão: Os autores

Organizadores: Américo Junior Nunes da Silva
Ariana Batista da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 A educação enquanto fenômeno social: avanços, limites e contradições 2 / Organizadores Américo Junior Nunes da Silva, Ariana Batista da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0160-5

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.605222604>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Silva, Ariana Batista da (Organizadora). III. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

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

Neste livro, intitulado de **“Educação enquanto Fenômeno Social: avanços, limites e contradições”**, reúnem-se estudos dos mais diversos campos do conhecimento, que se complementam e articulam, constituindo-se enquanto discussões que buscam respostas e ampliado olhar acerca dos diversos problemas que circundam o processo educacional na contemporaneidade, ainda em um cenário de desafios demandados pela Pandemia.

Sabemos que o período pandêmico, como asseverou Cara (2020), escancarou e asseverou desigualdades. Nesse movimento de retomada do processo de ensino e aprendizagem presencial, pelas redes de ensino, o papel de “agente social” desempenhado ao longo do tempo pela Educação passa a ser primordial para o entendimento e enfrentamentos dessa nova realidade, vivenciada na atualidade. Dessa forma, não se pode resumir a função da Educação apenas a transmissão dos “conhecimentos estruturados e acumulados no tempo”. Para além do “ler e escrever, interpretar, contar e ter noção de grandeza” é papel desta, assim como, da escola, enquanto instituição, atentar-se as inquietudes e desafios postos a sociedade, mediante as incontáveis mudanças sociais e culturais (GATTI, 2016, p. 37).

Diante disso, a Educação se consolida como parte importante das sociedades, ao tempo que o “ato de ensinar”, constitui-se num processo de contínuo aperfeiçoamento e transformações, além de ser espaço de resistência, de um contínuo movimento de indignação e esperançar, como sinalizou Freire (2018). No atual contexto educacional, a Educação assume esse lugar “central”, ao transformar-se na mais importante ferramenta para a formação crítica e humana das pessoas, como lugar real de possibilidade de transformação da sociedade.

Destarte, os artigos que compõem essa obra são oriundos das vivências dos autores(as), estudantes, professores(as), pesquisadores(as), especialistas, mestres(as) e/ou doutores(as), e que ao longo de suas práticas pedagógicas, num olhar atento para as problemáticas observadas no contexto educacional, buscam apontar caminhos, possibilidades e/ou soluções para esses entraves. Partindo do aqui exposto, desejamos a todos e a todas uma boa, provocativa e lúdica leitura!

Américo Junior Nunes da Silva
Ariana Batista da Silva

REFERÊNCIAS

CARA, Daniel. **Palestra online promovida pela Universidade Federal da Bahia, na mesa de abertura intitulada “Educação: desafios do nosso tempo” do evento Congresso Virtual UFBA 2020**. Disponível em: link: <https://www.youtube.com/watch?v=6w0vELx0EvE>. Acesso em abril 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do oprimido**. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

GATTI, B. A. Questões: professores, escolas e contemporaneidade. In: Marli André (org.). **Práticas Inovadoras na Formação de Professores**. 1ed. Campinas, SP: Papyrus, 2016, p. 35-48.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

PRÁTICA DOCENTE: OS DESAFIOS PARA A GARANTIA DA OFERTA DO ENSINO NO PERÍODO DA PANDEMIA DA COVI-19

Raimundo Coelho Vasques

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226041>

CAPÍTULO 2..... 8

O CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19 E A CONTRIBUIÇÃO DE UMA UNIVERSIDADE FEDERAL PARA O DESENVOLVIMENTO REGIONAL E SUSTENTABILIDADE

Geise Loreto Laus Viega

Joélio Farias Maia

Ricardo Elias dos Santos Scholz

Thiago Antônio Beuron

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226042>

CAPÍTULO 3..... 20

REFLEXÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DA CRIANÇA, AFETIVIDADE E OS EFEITOS DA PANDEMIA COVID-19

Esther Cecília Fernandes Sena

Karla da Costa Seabra

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226043>

CAPÍTULO 4..... 31

ENSINO INCLUSIVO PARA ALUNOS COM TEA: REVISÃO BIBLIOGRÁFICA EM BASE NACIONAL

Kauê H. Tamarozzi

Altemir A. Pereira Junior

Gabriely C. Amorim

Luiz F. C. Zonetti

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226044>

CAPÍTULO 5..... 37

EDUCAÇÃO E POBREZA NO CONTEXTO SOCIAL

Jocilene Eterna Soares dos Santos Lacerda

Eunice Aparecida Marques Lisboa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226045>

CAPÍTULO 6..... 45

EDUCAÇÃO NA PANDEMIA: A EXPERIÊNCIA DE UMA ESCOLA DA REDE MUNICIPAL DE VÁRZEA ALEGRE –CEARA

Maria da Conceição Vieira Damasceno Bitu

Orlando Felipe da Silva

Christie Samilly Vieira Bitu

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226046>

CAPÍTULO 7	52
PRESENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA MOTIVACIONAL Y DIDÁCTICA PARA QUE ALUMNOS DE BACHILLERATO REALICEN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	
Dulce María Ojeda Vivas	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226047	
CAPÍTULO 8	62
A MULTIMODALIDADE, OS MULTILETRAMENTOS E A BNCC: HÁ CAMINHOS POSSÍVEIS NO ENSINO DE INGLÊS?	
Vanessa Tiburtino	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226048	
CAPÍTULO 9	78
MEDICIÓN DEL ESTRÉS. PROPUESTA PARA UNA EDUCACIÓN LIBRE DE ESTRÉS EN JÓVENES UNIVERSITARIOS	
Sosa Zumárraga Martín Alberto	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.6052226049	
CAPÍTULO 10	87
O PRONERA E A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NO ESTADO DE SÃO PAULO	
Sonia da Silva Rodrigues	
Viviane Aparecida Ribeiro de Almeida	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260410	
CAPÍTULO 11	101
A INCLUSÃO DO ESTUDANTE SURDO NO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA CAMPUS SALVADOR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NO ENSINO-APRENDIZAGEM	
Verônica Almeida Santos	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260411	
CAPÍTULO 12	114
O ELEMENTO DO LÚDICO E DO JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR	
André Whitaker Horschutz	
Ana Lúcia de Souza Lopes	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260412	
CAPÍTULO 13	125
LOS CONOCIMIENTOS SE TEJEN EN LA RED. EPISTEMOLOGÍA, GÉNERO Y TIC	
Inmaculada Perdomo	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260413	
CAPÍTULO 14	139
TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM OLHAR PARA A INTRODUÇÃO TECNOLÓGICA NO PLANEJAMENTO DO PROFESSOR DE PORTUGUÊS	
Eduardo Menegais Maciel	
Gilian Evaristo França Silva	

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260414>

CAPÍTULO 15..... 155

JOGOS SÉRIOS PARA LÍNGUA GESTUAL PORTUGUESA

Paula Escudeiro

Nuno Escudeiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260415>

CAPÍTULO 16..... 164

UMA FLOR AZUL NO CAMPO AMPLIADO *STEAM*

Italo Bruno Alves

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260416>

CAPÍTULO 17..... 173

EVOLUÇÃO DO SERVIÇO DE MONITORAMENTO DA RNP

Emmanuel Gomes Sanches

Paulo Maurício da Conceição Júnior

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260417>

CAPÍTULO 18..... 187

ALFABETIZAR NA REDE PÚBLICA: O QUE NOS DIZEM ALFABETIZADORA E GESTORA DE UMA ESCOLA

Rosemary Damasceno Barreto

Sahmaroni Rodrigues de Olinda

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260418>

CAPÍTULO 19..... 197

LEITURAS COMPLEMENTARES SOBRE O FILO MOLLUSCA NOS LIVROS DIDÁTICOS: ANÁLISE E NOVAS PROPOSTAS DE ATIVIDADES DIDÁTICAS PARA A APRENDIZAGEM NOS ESPAÇOS FORMAL E NÃO FORMAL DE ENSINO

Claudia Scareli-Santos

Adriana Pereira da Cruz

Geneildes Cristina de Jesus Santos

Lúcia Silva Correia

Patrícia Carneiro da Silva

Luciara da Silva Aguiar

Silvana Rodrigues Moraes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.60522260419>

SOBRE OS ORGANIZADORES 210

ÍNDICE REMISSIVO..... 211

O ELEMENTO DO LÚDICO E DO JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR

Data de aceite: 01/04/2022

Data de submissão: 07/02/2022

André Whitaker Horschutz

Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo – SP
<http://lattes.cnpq.br/3034879554475217>

Ana Lúcia de Souza Lopes

Universidade Presbiteriana Mackenzie, Centro
de Educação, Filosofia e Teologia
São Paulo – SP
<http://lattes.cnpq.br/8436367537312820>

RESUMO: Atualmente, um dos principais objetivos do ambiente escolar é o de desenvolver o estudante como um todo nas áreas físicas, psicológicas, culturais, profissionais e sociais. Recentemente, diversos mercados de trabalho estão começando a valorizar pessoas que saibam trabalhar em grupos, compartilhar novas ideias, refletir e inovar sobre ideias e conceitos apresentados em sua atuação profissional. Tendo estas exigências e expectativas sobre o sistema escolar em mente, avalia-se o uso de jogos em sala de aula e seus potenciais benefícios. O artigo conclui apresentando exemplos de jogos que podem vir a ser úteis no ambiente escolar, servindo de ferramenta para o desenvolvimento motor, moral, criativo e social além de poder apresentar conteúdos de forma mais divertida. Mas também adverte sob certos riscos do uso indiscriminado destes na aprendizagem como a falta de um diálogo sob os jogos jogados pelos

estudantes pode não garantir os resultados desejados, o risco que a distorção e a adaptação de jogos para o ambiente escolar tendo como prioridade o material a ser estudado ao invés do fator diversão pode ter ou a escolha de jogos a se jogar em aula desconsiderando desejos, preferências e necessidades dos estudantes que irão jogar estes jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Elemento Lúdico; Jogo; Aprendizagem Significativa; Ambiente Escolar.

THE ELEMENT OF PLAY AND GAME IN THE SCHOOL ENVIRONMENT

ABSTRACT: Currently, one of the main objectives in the school environment is to develop students as a whole in the physical, psychological, cultural, professional and social areas. Recently, many job markets are starting to value people that knows how to work in groups, share new ideas, innovate and reflect on the ideas and concepts presented in their professional performance. Having these demands and expectations at the school system in mind, the use of games in classroom and their potential benefits are evaluated. This article concludes presenting examples of games that can be useful in the school environment, serving as hardware for motor, moral, creative and social development, in addition to being able to deliver content in a more fun way. But its also advised that there is also a certain risk of using games in an indiscriminately manner in learning like the lack of a dialogue about games played by students may not guarantee the desired development results, the risk that modifications and the adaptation of games for the school environment having as a priority the material to be studied instead of the

fun factor may have or choosing games to play in classes not considering the needs, tastes and students proposals who will play these games.

KEYWORDS: Ludic element; Game; Meaningful Learning; School Environment.

1 | INTRODUÇÃO

De acordo com Valente (2007 apud VALENTE, 2014), o modelo educacional que chamamos hoje de tradicional foi planejado no século XIX e foi inspirado em modelos de linhas de montagem de fábricas da época (VALENTE, 2007 apud VALENTE, 2014). Neste tipo de pedagogia – também conhecida como pedagogia diretiva – as carteiras são enfileiradas, a conversa entre estudantes é desestimulada e o professor possui o monopólio da palavra e da informação. Na visão do professor, o estudante é uma folha em branco que deve ser preenchida pelas informações que serão, conforme o decorrer da aula, entregue a seus discípulos (BECKER, 1995).

Outras semelhanças podem ser vistas quando se compara o modelo de ensino tradicional e a rotina de fábricas da época: trabalhadores tinham de obedecer às ordens de uma pessoa hierarquicamente superior, eram organizados em fileiras, com horários fixos para a realização de determinadas atividades e descanso e sem poderem conversar, por exemplo. Tradicionalmente, a escola tinha como principal objetivo preparar as pessoas para o mercado de trabalho da época.

Porém, a chegada da internet permitiu o acesso a informações e conteúdos disponíveis em grande quantidade e de forma pública, o que leva a uma relação mais ativa das pessoas com a construção de conhecimento, que vai para além daquilo que um professor possa oferecer em sala de aula. Tendo em mente a influência cada vez mais crescente destas ferramentas digitais e de compartilhamento de informação na vida cotidiana, percebe-se como a escola não mais simula as atuais rotinas, condições de trabalho, de desenvolvimento e culturas humanas. Pelas palavras de Tori (2015):

Um jovem acostumado a interagir o tempo todo, e a procurar na internet as informações e conteúdo que deseja, certamente terá dificuldade em aceitar e aproveitar um modelo de ensino baseado em aulas expositivas e em fornecer todas as respostas ao aluno antes mesmo de ele sentir qualquer curiosidade em recebê-las (p. 47).

Na atualidade, os diversos mercados de trabalho exigem pessoas que saibam trabalhar em grupos, compartilhar, inovar e refletir sobre ideias e conceitos apresentados em sua atuação profissional (ALVES & HOSTINS, 2019). A forma com que uma criança se desenvolve também é diretamente afetada por estas necessidades. Novas plataformas e formas de influenciar o mundo implicam na emergência de novos problemas sociais. Entre eles, podem ser citados o *cyberbullying*, roubo de dados e dinheiro, fraude digital, falta de privacidade, tempo excessivo de uso destas tecnologias, a cultura de cancelamento, espalhamento de *fake news*, emergência de grupos com ideologias moralmente duvidosas

etc. Novas formas de interação social e de comunicação também se tornam emergentes como redes sociais: *Facebook*, Instagram, Youtube ou Twitter, além da emergência de novos empregos como os *influencers* digitais. Em um mundo em que as pessoas são influenciadas e diretamente afetadas por estas novas ferramentas, padrões, comportamentos etc., é também função de todos encontrar formas de adaptar a estes novos cenários. É necessário, portanto, que o indivíduo passe a ser capaz de pensar de forma criativa e única sobre o mundo que o cerca ao invés de repetir soluções apresentadas como corretas por seus professores.

Para Vigotsky (2011), o indivíduo apenas irá desenvolver certas funções superiores caso o ambiente ao seu redor exija que estas funções sejam utilizadas. Esta ideia leva a conclusão de que, pelo simples fato de já estarem expostas a estas ferramentas, as crianças de hoje já naturalmente aprenderão como utilizar as ferramentas digitais atualmente presentes. Porém, é função da escola e da própria família se questionar como e com quem estas crianças irão aprender como utilizar de forma assertiva tais ferramentas. Deixar que elas aprendam sozinhas pode revelar múltiplos riscos para o desenvolvimento infantil como o de se expor desnecessariamente a estranhos, coletar informações falsas acreditando ser verdades absolutas e, ainda, serem expostos de forma excessiva às telas.

Conteúdos devem ser aprendidos de forma significativa para que o estudante seja capaz de construir conhecimentos de forma única, interessante e criativa, o que se distancia de uma ideia de “transmissão” pautada exclusivamente em provas, com respostas certas e erradas, por exemplo. Este conteúdo, para ser significativo, precisa fazer sentido e ser analisado junto aos conhecimentos e experiências de vida já vivenciadas pelo indivíduo (MOREIRA, 2011). Esta ideia implica na não existência de uma única forma de metodologia eficaz, como uma receita a ser constantemente repetida, mas sim na compreensão de estudantes e professores como indivíduos com desejos e gostos próprios, cercados e influenciados por ambientes sociais distintos (TORI, 2015).

Trata-se de estabelecer uma relação entre as necessidades individuais de estudantes, os conteúdos a serem lecionados e as possibilidades de articulação metodológica para criar condições de um aprendizado significativo. Neste sentido, os mais variados tipos de jogos podem ser úteis para este propósito educacional e, principalmente, porque a mecânica dos jogos fomenta - dentre as muitas possibilidades - um ambiente de resolução de problemas em determinados contextos e sob determinadas regras. Assim, podem ser muito interessantes como estratégias didáticas que visem desenvolver a capacidade de resolução de problemas e capacidade criativa de pessoas de forma lúdica e espontânea.

2 | O JOGO E SUA POTÊNCIA NA EDUCAÇÃO

Huizinga (2019) compreende a concepção de *jogo* como uma atividade não séria, voluntária, imbuída de objetivos e regras bem estabelecidas que não devem ser quebradas.

Caso quebradas, o jogo deixa de existir. Trata-se também de uma atividade não encontrada na vida cotidiana do indivíduo e que pode teletransportar jogadores e observadores para uma dimensão social separada da realidade em que a única coisa que importa é o jogo a ser jogado. Esta dimensão possui local e horário claramente estabelecidos onde o jogo será desenvolvido. Trata-se de uma atividade sem a necessidade de um interesse material como a obtenção de lucros, apesar de estes interesses ainda poderem estar presentes, mas que, mesmo assim, gera uma tensão seguida de um alívio. Esta tensão se desenvolve devido à incerteza do resultado de um jogo e o alívio emerge com a chegada de um resultado, independente deste se revelar uma vitória ou um fracasso. Sempre que um jogo se desenvolve, algo está *em jogo*. É deste risco que surge a tensão lúdica. O jogo também possui uma forte característica social, unindo grupos e desenvolvendo a psique individual. Caso um jogo seja jogado de maneira voluntária, autêntica e espontânea, este pode gerar um ambiente de alegria, mas com características formais e um mínimo de consciência de “faz de conta”. É justamente esta característica do faz de conta que permite ao indivíduo compreender papéis e valores sociais e, por sua vez, aprender as regras do jogo social a ser jogado.

A sala de aula pode ser compreendida como uma forma de jogo no momento que se pode interpretar o ambiente de jogo como os horários fixos de aulas, recreio e o próprio colégio ou a definição de professores, diretores, estudantes etc., como os papéis de faz de conta. Ainda existem as regras da instituição, por exemplo, de como não correr nos corredores, devolver os livros da biblioteca após uma semana de uso, realizar as atividades, entregar os deveres de casa etc. que podem ser compreendidas como as “regras do jogo”. Se a aprendizagem de conteúdos fosse interpretada como objetivo deste jogo, a incerteza do aprendizado estudantil seria a tensão lúdica e a distribuição de notas como o alívio e finalização do jogo.

O jogo, quando analisado sob uma perspectiva pedagógica, possui tanto um aspecto social – que é representado pela forma com que a escola é organizada e as estratégias de ensino escolhidas por um professor em sala de aula – quanto individual – a melhor forma que uma pessoa específica pode aprender –. Em relação ao jogo educacional individual, três características podem ser percebidas:

- 1) A imitação, ou as brincadeiras de faz de conta, são uma das melhores formas de uma pessoa aprender novos conteúdos. Especialmente quando estes conteúdos são conteúdos atitudinais ou procedimentais. A exemplo disso pode-se verificar como crianças muitas vezes fingem ser os super-heróis que veem na televisão. Desta forma, os ideais e morais daqueles heróis são personificados pela criança durante a brincadeira e, futuramente, podem virar seu compasso moral em sua vida adulta. Nesta mesma brincadeira, também pode-se analisar o desenvolvimento narrativo infantil, já que este tipo de brincadeira infantil geralmente carrega algum tipo de historinha, como as crianças terem que derrotar um vilão imaginário personificado por uma árvore ou outra criança, por exemplo.

O faz de conta no ensino não está presente apenas no mundo infantil. Um treinador de tae-kwon-do, por exemplo, pode repetir os golpes que utilizará em um campeonato durante o treinamento, aperfeiçoando sua prática pela repetição ou, ao treinar contra um colega, simular as regras e condições de um campeonato próximo. Da mesma forma, um estudante pode aprender com seus professores ao avaliar e repetir o que estes fazem em uma aula mais prática.

2) Jogos educacionais de boa qualidade possuem o próprio conteúdo lecionado como reforçador, ao invés de um sistema de premiação ou punições separado das mecânicas do jogo em si (COSTA, 2010). Por exemplo, um artista que, pelo simples prazer de desenhar, começa a aprimorar sua prática ou um estudante que ama astronomia e, por isso, ao ouvir seu professor explicar a órbita dos planetas, magicamente desenvolve dentro da criança uma atenção para a aula como nunca. Este estado de êxtase é conhecido como *Flow*. Neste momento de iluminação interna, separada de todo o resto da realidade que envolve o indivíduo humano, a atividade ou jogo desenvolvido e a pessoa tornam-se uma só e a própria atividade realizada torna-se reforçadora. O tempo para e nada mais importa além do jogo a ser jogado naquele momento (SELIGMAN, 2008). Da mesma forma, conteúdos que tocam emocionalmente estudantes, ao invés do relacionamento de conteúdos de forma mecânica e obrigatória, fazem com que o prazer lúdico do ensino envolva o indivíduo por completo (LOPES & VIEIRA, 2019). Para que um conteúdo por si só seja reforçador, é necessária uma grande carga curiosa em relação ao tópico apresentado por parte do indivíduo que aprende.

3) Todo jogador precisa de um feedback para garantir a compreensão das regras do jogo a ser desenvolvido. Um jogo em que uma pessoa é punida por errar, mas não existe um feedback que o permita saber como ou porque errou não garantem um ensino de qualidade e aprendizagem por meio da tentativa e erro, por exemplo. Pelo contrário, a falta de feedback gera elevados níveis de frustração.

Os jogos de melhor qualidade educacional são, em conclusão, jogos com suas regras, local, duração, objetivos papéis e propósitos esclarecidos para todos os envolvidos, com grande foco no lazer e ênfase no ganho ao invés da perda. Clareza na apresentação de regras, local, duração, papéis, objetivos e propósito solidificam a dimensão lúdica em que este se desenvolve e onde jogadores irão migrar de forma voluntária, garantindo que nada mais além do jogo ou atividade a desenvolvida importa naquele exato momento aos envolvidos. Apesar de poder ser tida como uma atividade não séria devido a sua necessidade imaginativa e criativa, o fato de haver algo *em jogo* durante o ensino educacional – no caso, a aprendizagem –, é justamente a característica que irá gerar a incerteza de um resultado sólido digno da atenção humana que, por sua vez, gerará uma tensão que se sucederá inevitavelmente de um alívio não gerado devido a um fracasso ou sucesso, mas sim por causa da agora certeza de uma resposta.

É importante que o jogo utilizado como elemento lúdico e potencializador da

aprendizagem em ambiente escolar tenha presente os elementos apresentados, bem como utilize-se das mecânicas dos jogos para promover o engajamento dos estudantes de forma ativa e criativa frente aos desafios que a proposta pode trazer ao contexto educacional e promover espaços para aprendizagem colaborativa entre pares.

3 | METODOLOGIA DA PESQUISA

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que tem por objetivo discutir a potência de jogos em contextos de aprendizagem. Este artigo foi elaborado a partir de revisão sistemática de publicações e livros acadêmicos disponíveis nos sites de pesquisa acadêmica Google Acadêmico, SCIELO, Biblioteca Digital da Universidade Presbiteriana Mackenzie etc. além de livros de autores de referência na temática abordada.

Os resultados foram organizados em duas partes. Na primeira parte é verificada as vantagens e riscos do uso de jogos no ambiente educacional e a segunda parte é destinada a apresentar, de maneira mais direta, exemplos de jogos tanto virtuais quanto de tabuleiros e seus potenciais usos no ambiente escolar, além da data de lançamento, plataformas disponíveis e nome da distribuidora destes. Todas estas informações foram encontradas nas plataformas on-line oficiais de cada editora.

4 | DISCUSSÃO E RESULTADOS

4.1 A escola e o jogo

A discussão sobre o uso de jogos no ensino é complexa e apresenta críticas, especialmente no que se refere aos jogos como “diversão” e a ideia de que jogos não articulam conteúdos que precisam ser aprendidos. Contudo, é importante identificar a potência que o jogo traz, seja para mobilizar os estudantes, seja para reforçar conceitos, articular o pensamento lógico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe.

O aspecto reforçador do jogo, mobiliza o estudante, a partir de linguagens e recursos que lhes são mais atrativos e oferecem a possibilidade de promover diversas formas de aprender, ao passo que uma aula ministrada prioritariamente de forma transmissiva e centrada na figura do professor torna-se desinteressante. Assim, o jogo mobiliza aprendizagem como prática reforçadora, por meio do lúdico.

Sobre esta crítica, Costa (2010) apresenta a seguinte analogia:

Duas mães querem que seus filhos comam mais limão por precisarem de vitamina C. Uma mãe corta pedaços do limão e põe na água dos filhos. Os filhos rejeitam a água com limão e vão tomar água normal. A outra mãe faz limonada, que é gostoso. Apesar de a limonada ter menos vitamina C do que o limão puro, ela será muito mais ingerida por ser gostosa, o que a torna mais eficiente na função de repor vitamina C (p. 89-90).

Becker (1995) e Lopes e Vieira (2019) explicam como uma pessoa é capaz

de aprender conteúdos de forma muito mais eficaz quando este conteúdo a envolve emocionalmente e ela é capaz de agir diretamente sobre ele. Neste sentido, Becker (1995) propõe a implementação de pedagogias relacionais em salas de aula, em que o professor apresenta conteúdos que são do interesse de seus estudantes e, juntos, propõe temáticas que sejam relevantes para o processo de aprendizagem. O RPG¹ – *Role Playing Game* –, por exemplo, permite que a proposta envolva grupos de estudantes que sejam capazes de solucionar problemas propostos pelo professor e trabalhar em grupo com o uso do faz de conta, onde cada participante irá desenvolver um papel em um cenário imaginário, tentando solucionar um problema proposto dentro deste cenário. O RPG também pode desenvolver diversas práticas como a leitura, interpretação e criação de textos, expressão oral, resolução de situações-problemas, trabalho em grupo, socialização etc. Tudo isso de forma lúdica (MARCATTO, 1996). A capacidade de engolir jogadores, transportando-os para uma dimensão exclusiva do jogo, também implica no envolvimento emocional que esta prática pode causar no ser humano que joga (HUIZINGA, 2019).

Contudo, há de se ressaltar precauções que devem ser tomadas quando se pensa no uso de jogos no ambiente escolar, já que os jogos pedagógicos devem possuir em suas mecânicas elementos essenciais à estrutura que se deseja ensinar. Esta estrutura deve ser clara e perceptível ao jogador. Um dominó de frações, por exemplo, pode não ser considerado como bom jogo educacional, pois o dominó, em sua essência, não precisa de frações para ser jogado. As frações seriam, neste exemplo, uma mecânica artificialmente implantada e não uma mecânica que, sem ela, todo o jogo de dominó se desmantelaria e este se tornaria um jogo completamente diferente. Jogos pedagógicos devem estar a favor da diversão e ter o entretenimento como prioridade. A educação que emerge deles deve surgir como uma consequência natural do desenrolar lúdico e não seu objetivo (COSTA, 2010).

Ainda é importante compreender que apenas permitir que crianças joguem jogos em salas de aula não garante o desenvolvimento individual e moral dos estudantes ou grandes diferenças no desenvolvimento moral de crianças. Para que um verdadeiro desenvolvimento e aprendizado com o uso de jogos ocorra, é também necessário abrir um espaço de debate sobre eles além de garantir formas de reflexão e compartilhamento de experiências sobre estes.

Em uma pesquisa realizada (RAMOS, 2012 *apud* FERNANDES *et al*, 2017), crianças que jogavam e conversavam sobre jogos apresentaram melhores escores em diversos dilemas morais do que crianças que não jogavam ou apenas jogavam, mas conversavam sobre suas experiências. A entrada cega de jogos no ambiente escolar sem

¹ Dentro do RPG, um jogador torna-se o mestre enquanto os outros formarão um grupo de aventureiros, sendo cada jogador um integrante deste grupo. O mestre tomará o papel de criador de cenários, desafios e situações que os aventureiros terão que enfrentar e resolver. Cada aventureiro possui uma personalidade própria, com defeitos, fraquezas, qualidades e forças que deverão ser interpretados pelo jogador que o controla. Juntos, o grupo deverá compensar as fraquezas uns dos outros para conseguir resolver os problemas apresentados pelo mestre.

estar acompanhada de um propósito claro nem momentos de reflexão livre sobre o que foi experimentado não garantirá nenhum tipo de desenvolvimento intelectual e moral ou o desenvolvimento das funções cognitivas objetivadas pela aula. Estes aprendizados apenas podem se desenvolver quando são seguidos de um momento de debate e reflexão sobre jogos e as experiências que estes proporcionaram aos estudantes.

Outra crítica comum quando se fala sobre o uso de jogos no ambiente escolar se dá sobre o comportamento agressivo e a violência que estes podem produzir em crianças. Esta crítica é baseada no conceito que o conteúdo de alguns jogos é o principal responsável pela emergência de tais comportamentos. Apesar de estes comportamentos estarem, de fato, presentes, Jones (2004 *apud* Fernandes *et al*, 2017) garantem que estes emergem não devido ao conteúdo violento de jogos, mas sim devido ao elevado nível de frustração que o desafio para concluir certos níveis em jogos pode gerar. Além disso, Sestir e Bartholow (2010 *apud* Fernandes *et al*, 2017), ao avaliarem o nível de agressividade de jogadores ao jogarem jogos violentos, perceberam que, após um período percorrido, a agressividade dos jogadores era restaurada para um nível normal. É importante desmascarar um antigo mito de que todos os jogos são violentos ou que esta mídia se sustenta com base na violência quando, na verdade, existem também muitos jogos focados na construção ao invés da destruição e na resolução de problemas de maneiras pacíficas, narrativas, quebra-cabeças etc. a variedade é tão grande quanto a de categorias de livros ou filmes, por exemplo.

Jogos virtuais nada mais são do que uma plataforma onde informações podem ser compartilhadas. Mas a essência e valores destas informações irão depender consideravelmente do jogo escolhido a ser jogado. Isso quer dizer que jogos diferentes carregam ensinamentos, valores e níveis de desafios diferentes. Educadores, ao utilizar jogos, devem sempre ter em mente os objetivos de suas aulas ao avaliar como certos jogos podem auxiliar no alcance destas metas.

Por último, jogos utilizados em sala de aula devem ser de escolha tanto dos educadores quanto de estudantes. Uma aprendizagem pode se tornar significativa quando o conteúdo lecionado envolve o estudante – e não exclusivamente o professor – em um nível emocional. Isso quer dizer que de nada adianta a preferência de um professor por uma metodologia ou ferramenta educacional se seus estudantes não compartilham destes valores. Em síntese, a qualidade de um jogo em sala de aula depende não apenas do jogo em si, mas também dos gostos e preferências de quem os joga, bem como da intencionalidade docente ao utilizá-lo como recurso didático e metodológico.

4.2 Jogos para o uso educacional

É de se esperar que muitos professores tenham certas dificuldades quanto a escolher quais jogos utilizar em aulas. Enquanto alguns jogos podem não ter seu potencial claramente revelado no início, outros podem ser úteis no ensino apenas de certos conteúdos específicos, ou ainda falta de conhecimento de jogos e suas narrativas que podem ser

incorporadas em práticas pedagógicas.

Sob esta perspectiva, foi desenvolvido o quadro a seguir, apresentando alguns exemplos de jogos que podem vir a ser úteis em contextos educacionais.

JOGO	APRESENTAÇÃO	CONTEÚDOS	DISTRIBUIDORA, ANO
Série Assassin's Creed.	Acompanhe o desenrolar da rivalidade de duas sociedades secretas (Templários e Assassinos) ao decorrer de diversos períodos e eventos históricos.	Vivência de tempos históricos (Cruzadas, Renascença, Revolução Francesa, etc.).	Ubisoft, 2007 – Momento presente.
Minecraft.	Crie, destrua e construa em mundo quase infinito formado por blocos onde o único limite é a imaginação do jogador. Este jogo também possui uma versão destinada exclusivamente para a educação. Chamada <i>Minecraft Education Edition</i> .	Criatividade, programação, computação, raciocínio lógico, administração de recursos. Pode também ser usado como plataforma de desenvolvimento de aulas para professores.	Mojang; Microsoft, 2011.
Série Civilization.	Funda e construa uma nova civilização e a veja crescer e prosperar com a criação de novas tecnologias, sistemas políticos, religião e surgimento de figuras importantes com o passar dos anos.	Ciências, tecnologia, desenvolvimento cultural, história, política, relações internacionais, economia.	2K, 1991 – Momento presente.
Plague Inc: Evolved.	Tome o controle de uma nova doença e tente infectar o planeta inteiro ao desenvolver novas mutações e se adaptar a novos ambientes ou tome controle da humanidade ao tentar encontrar a cura para uma nova e perigosa doença.	Mutação biológica, cuidados médicos e pandêmicos, diferença entre vírus, micróbios, bactérias, nano vírus, etc.	Ndemic Creations, 2016.
Série Scribblenauts.	Solucione quebra-cabeças e cenários ao adicionar novos elementos a estes com a ajuda de um caderno mágico onde tudo que se escreve nele se torna realidade.	Resolução de problemas, escrita, interpretação de texto, desenvolvimento criativo.	Warner Bros. Interactive Entertainment, 2008-2018.
Pokémon GO.	Cace Pokémons (Pocket Monsters) pelas ruas da cidade enquanto tenta garantir o maior número de ginários para o seu time.	Conhecimento urbano e da região ao redor do jogador.	Nintendo, 2016.
Simcity.	Planeje uma cidade da forma mais eficaz possível enquanto tenta balancear impostos, poluição, energia, criminalidade, saúde, etc.	Planejamento humano; administração de recursos.	Electronic Arts, 1989-2014.
Dixit.	Descubra a carta correta de um jogador de acordo com o tema proposto na rodada.	Narrativa; socialização; interpretação.	Galápagos, 2008.

Universe Sandbox.	Simule cenários absurdos ou realistas em uma simulação galáctica onde o Sol pode ser substituído por um buraco negro, um meteoro pode cair na terra ou Marte simplesmente ser deletado ao comando do jogador.	Física.	Giant Army, 2015.
Série Wii Sports.	Crie seu avatar e jogue os mais variados tipos de jogos e minigames como tênis, boxe, ioga, esgrima, golf, etc. com o seu corpo.	Habilidade motora fina e grossa; conhecimento quanto ao próprio corpo; atividade física.	Nintendo, 2006-2014.
The Resistance.	Faça parte de uma resistência e tente encontrar o impostor dentro do grupo. Ou seja o impostor e tente sabotar, as missões da resistência e se safar.	Comunicação; confiança; retenção de informações; socialização.	Galápagos, 2009.
Série Psychonauts.	Acompanhe Raz, um garoto que consegue entrar dentro da mente das pessoas e, com isso, desbloqueia memórias reprimidas, repara traumas e ajuda pessoas com os mais variados problemas e transtornos psicológicos.	Doenças mentais; psicologia.	Double Fine Productions; Xbox Game Studios, 2005 – 2021.

Quadro 1 – Exemplos de jogos para uso educacional

Fonte: Os autores (2021)

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando bem planejados, jogos tanto digitais quanto de tabuleiro apresentam diversas vantagens para o alcance educacional, incluindo na preparação do indivíduo para o mercado de trabalho, socialização, conhecimento urbano ou desenvolvimento individual. Jogos diferentes podem exigir das mais variadas habilidades e competências além de abrir portas para experiências e cenários que poderiam ser considerados impossíveis no ambiente escolar por serem muito distantes – em tempo e espaço –, perigosos, fantasiosos – como ver o que aconteceria na prática se a lua fosse substituída por Júpiter, por exemplo – ou simplesmente economicamente inviáveis – como ir ao espaço ou para o fundo do mar–.

Apesar do grande potencial que o uso de jogos disponibiliza para o desenvolvimento de estudantes em todas as áreas educacionais, seu uso deve ser planejado e estudado com cautela, pois o uso indiscriminado de jogos em salas de aula pode, apesar de proporcionar muita diversão, fazer com que as aulas falhem em seus principais objetivos e aspectos mais fundamentais. Atividades lúdicas devem ser planejadas com o cuidado de verificar como estas podem permitir um aprendizado e desenvolvimento de qualidade sem ter que ignorar ou adicionar mecânicas regras ou conceitos desnecessários dentro do jogo escolhido que, ao invés de proporcionar um maior ensino, apenas fariam tanto o jogo a ser jogado quanto o conteúdo a ser ensinado serem interpretados como mais entediantes.

Grandes distorções em jogos ou a escolha de jogos que não estejam a favor dos gostos dos jogadores podem fazer com que o jogo escolhido para ser jogado perca seu potencial educacional.

REFERÊNCIAS

ALVES, A.G.; HOSTINS, R.C.L. **O desenvolvimento da imaginação e da criatividade por meio de design de games por crianças na escola inclusiva.** *Revista Bras. Ed. Esp:* Bauru, SP, v. 25, n. 1, p. 17-36, 2019.

BECKER, F. **Modelos Pedagógicos e Modelos Epistemológicos.** In SILVA, L.; AZEVEDO J. (org). **Paixão de Aprender II.** *Petrópolis, RJ: vozes,* 1995.

COSTA, L. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm:** 7 princípios básicos para projetar jogos educativos eficientes. *Editora PUC Rio:* Rio de Janeiro, RJ, 2010.

FERNANDES, D.M. et al. **Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral.** São Paulo: *Bol. Acad. Paulista de Psicologia,* v. 37, n. 92, p. 94-114, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** *Editora Perspectiva:* São Paulo, SP, 2019.

LOPES, A.L.S.; VIEIRA, M.M.S. **Ambiente virtual de ensino e aprendizagem:** intencionalidade pedagógica, afetividade e aprendizagem significativa. In Silva, FERREIRA, G. (org). **Educação:** Estrutura e Organização. *Ed. Atena,* 2019.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro.** *A. Marcatto,* 1996.

MOREIRA, M.A. **Aprendizagem significativa:** um conceito subjacente. *Aprendizagem Significativa em Revista/Meaningful Learning Review,* v. 1(3), p. 25-46, 2011.

SELIGMAN, M. **The new era of positive psychology.** 21 jun. 2008. *TED,* 1 vídeo (23 min, 42 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9FBxfd7DL3E>>. Acesso em: 08 jan. 2022.

TORI, R. **Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância.** *EmRede: revista de educação a distância.* v. 2, n. 2, p. 44-55, 2015.

VALENTE, J.A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior:** a proposta da sala de aula invertida. *Educar em revista:* Curitiba, PB, n. 4, p. 79-97, 2014.

VIGOTSKY, L.S. **A defectologia e o estudo do desenvolvimento da educação da criança anormal.** *Educação e Pesquisa,* v. 37, n. 04, p. 863-869, 2011.

WINNICOTT, D.W. **O brincar & a realidade.** *Editora Imago,* 1975.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Ambiente escolar 25, 50, 94, 108, 110, 114, 119, 120, 121, 123, 151

Ansiedade 5, 7, 28, 78, 79

Aprendizagem significativa 114, 124, 152

Arquitetura distribuída 173, 177, 178, 181, 184

Artes visuais 164, 169, 170, 171, 172

Autismo 31, 32, 33, 34, 35, 36

B

Base Nacional Comum Curricular 47, 62, 63, 69, 76, 77, 195

C

Ciberfeminismo 125, 127, 130, 131, 134, 136, 138

Clitoria ternatea 164, 169, 170, 171

Currículo 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 62, 64, 65, 66, 67, 74, 75, 76, 107, 113, 145, 147, 148, 149

D

Disponibilidade 90, 99, 173, 175, 176, 177, 180, 181, 184, 185

E

Educação 2, 3, 6, 7, 10, 13, 15, 18, 20, 22, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 62, 64, 65, 66, 68, 70, 71, 74, 75, 76, 77, 78, 87, 88, 89, 90, 92, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 116, 120, 122, 124, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 150, 152, 153, 154, 167, 172, 180, 187, 189, 192, 195, 199, 207, 208, 209, 210

Educação de surdo 101, 104, 106

Educação do campo 87, 88, 97, 99

Educação especial 31, 32, 34, 35, 110

EJA 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

Elemento lúdico 114, 118

Ensino 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 41, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 75, 76, 77, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 115, 117, 118, 119, 121, 123, 124, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 164, 167, 168, 171, 173, 185, 187, 188, 189, 190, 192, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 205, 206, 207, 208, 209, 210

Ensino de geografia 101, 107, 113

Ensino remoto 1, 3, 6, 7, 9, 17, 18, 45, 46, 48, 50, 51
Ensino superior 14, 15, 17, 19, 89, 101, 124, 154, 210
Epistemología 125, 126, 127, 135, 137
Estrategias de enseñanza 52, 56
Estratégias inovadoras 45
Estratégias pedagógicas 6, 31, 33, 48
Estrés académico 78, 84, 85

F

Formação de professores 31, 32, 33, 35, 36, 108, 109, 210

G

Género 55, 125, 126, 127, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137
Gestão de redes 173
Gestão de serviços 173

I

Inclusão educacional 31, 32, 35, 36
Investigación científica 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60

J

Jogo 33, 35, 71, 72, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 155, 156

L

Língua portuguesa 139, 140, 141, 143, 144, 145, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 171

M

Monitoramento de datacenter 173
Monitoramento de rede 173
Monitoramento de serviços 173
Motivación 52, 59
Multiletramentos 62, 64, 66, 67, 68, 69, 72, 73, 74, 76, 77
Multimodalidade 62, 64, 67

P

Pandemia 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 26, 28, 29, 30, 45, 46, 47, 48, 50, 51
Pandemia da Covid-19 1, 3, 8, 18
Pobreza 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 81
Políticas públicas 13, 18, 34, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 66, 75, 88, 96, 98, 99, 194, 195, 208

Prática pedagógica 1, 22, 33, 36, 74, 89, 195, 198

Problemas acadêmicos 78

Problemas educativos 78

Pronera 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 100

S

Steam 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172

T

Tecnologia 1, 4, 10, 16, 19, 46, 48, 49, 50, 51, 91, 99, 101, 122, 124, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 156, 171, 173, 174, 185

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) 125, 133, 134

Tutoría y estrés 78

U

Unipampa 8, 9, 10, 15, 16, 17, 19

Universidade 1, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 36, 37, 62, 87, 90, 91, 94, 95, 98, 99, 100, 107, 114, 119, 139, 164, 165, 166, 170, 187, 191, 192, 197, 208, 209, 210

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

AVANÇOS, LIMITES E CONTRADIÇÕES

2

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

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

AVANÇOS, LIMITES E CONTRADIÇÕES

2

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