

AS CIÊNCIAS HUMANAS E AS ANÁLISES SOBRE FENÔMENOS SOCIAIS E CULTURAIS

EZEQUIEL MARTINS FERREIRA
(ORGANIZADOR)



AS CIÊNCIAS HUMANAS E AS ANÁLISES SOBRE FENÔMENOS SOCIAIS E CULTURAIS

EZEQUIEL MARTINS FERREIRA
(ORGANIZADOR)



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

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
Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^ª Dr^ª 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
Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele 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
Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^ª Dr^ª 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
Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^ª Dr^ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^ª Dr^ª 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
Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^ª Dr^ª 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
Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^ª Dr^ª 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



As ciências humanas e as análises sobre fenômenos sociais e culturais

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Ezequiel Martins Ferreira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C569 As ciências humanas e as análises sobre fenômenos sociais e culturais / Organizador Ezequiel Martins Ferreira. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0398-2

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.982221008>

1. Ciências humanas. I. Ferreira, Ezequiel Martins (Organizador). II. Título.

CDD 101

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

A coletânea, *As ciências humanas e as análises sobre fenômenos sociais e culturais*, reúne neste volume vinte e dois artigos que abordam algumas das possibilidades metodológicas dos vários saberes que compreendem as Ciências Humanas.

Esta coletânea parte da necessidade de se abordar os mais diversos fenômenos sociais e culturais, passando pelas peculiaridades da educação, do conhecimento psicológico, da sociologia, da história e da arte, na tentativa de demonstrar a complexidade que das relações humanas em sociedade, influenciados por uma cultura.

Espero que consiga colher desses artigos que se apresentam, boas questões, e que gerem diversas discussões para a evolução do conhecimento sobre o fator humano.

Uma boa leitura!

Ezequiel Martins Ferreira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

ANÁLISE DA TRANSFORMAÇÃO NARRATIVA DAS SÉRIES TELEVISIVAS

Lisandro Magalhães Nogueira

Victor Hugo de Carvalho Caldas

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210081>

CAPÍTULO 2..... 9

VESTÍGIOS DA FICÇÃO E A RELAÇÃO COM O APRENDER HISTÓRIA: HARRY POTTER E A OUTRA IDADE MÉDIA

Edilson Aparecido Chaves

Geovana Pereira de Souza Adonis

Giovanna Iancoski Guilherme

Lucas Gabriel Muller Silva

Maria Isabel de Oliveira Meira

Vanessa Lopes Ribeiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210082>

CAPÍTULO 3..... 20

OS FIGURINOS DE *THE UNTAMED* COMO FORMA DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES E ALEGORIAS PARA ALÉM DA CENSURA

Juliana Gomes Pirani

Tatiana Machado Boulhosa

Guilherme William Udo Santos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210083>

CAPÍTULO 4..... 37

O COMPLEXO DO DEMIURGO LITERÁRIO ENTRE A POÉTICA DE WILLIAM BLAKE E A CASA QUE JACK CONSTRUIU (2018), DE LARS VON TRIER

Gabriela Sá Pauka

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210084>

CAPÍTULO 5..... 53

ESCREVIVÊNCIAS E TRAVESSIAS NOS CONTOS DOS PALABRAS E AYOLUWA A ALEGRIA DE NOSSO POVO DE ISABEL ALLENDE E CONCEIÇÃO EVARISTO

Ezilda Maciel da Silva

Amilton José Freire de Queiroz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210085>

CAPÍTULO 6..... 63

A RELEVÂNCIA DO MOVIMENTO FEMINISTA E OS SEUS REFLEXOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Anna Beatriz Martins Rodrigues

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210086>

CAPÍTULO 7	77
TRADIÇÕES CONFESSIONAIS CHINESES – ANÁLISE INTRODUTÓRIA	
Adelcio Machado dos Santos	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210087	
CAPÍTULO 8	86
DANÇAS BRASILEIRAS: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS EM CONTEXTO ESCOLAR	
Sirlane Maria do Carmo Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210088	
CAPÍTULO 9	94
CONSIDERAÇÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES: O TERRITÓRIO COMO FATOR DE RISCO OU PROTEÇÃO	
Ana Paula Sthel Caiado	
Karool Malikouski de Amorim	
Ana Carolina Borges Barbosa	
Ronison Loureiro Leppaus	
Dafne Araújo Fontana	
Karen de Araújo Pereira	
Heitor Croce	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9822210089	
CAPÍTULO 10	104
ENSINO DE HISTÓRIA E LITERATURA DE FICÇÃO: HARRY POTTER HISTORIADOR E O OFÍCIO DE ESTUDANTE PESQUISADOR(A)	
Edilson Aparecido Chaves	
Izabella Nodari Grassi	
Maria Julia Biesemeyer	
Mayumi Addad Ishida	
Stéphany Melnik dos Santos	
Vanessa Lopes Ribeiro	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100810	
CAPÍTULO 11	117
NO CHÃO DA ESCOLA: DIFICULDADES E BARREIRAS PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA	
Edmilton Amaro da Hora Filho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100811	
CAPÍTULO 12	120
HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO, HISTORIOGRAFIA EDUCACIONAL E FORMAÇÃO DE PROFESSORES	
Paulo Sérgio de Almeida Corrêa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100812	
CAPÍTULO 13	145
A ATUALIDADE DO DESAFIO DE INCLUSÃO DA TEMÁTICA DA EDUCAÇÃO PARA	

AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO CURRÍCULO DOS CURSOS DE FORMAÇÃO DOCENTE

Valdenice de Araujo Prazeres

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100813>

CAPÍTULO 14..... 163

ANALFABETISMO NO BRASIL E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Bernard Pereira Almeida

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100814>

CAPÍTULO 15..... 175

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Francinéia Ferreira Dias

Ezequiel Martins Ferreira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100815>

CAPÍTULO 16..... 187

ENSINO REMOTO E ESCAPE ESCOLAR: UMA VISÃO DOS FUTUROS DOCENTES DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (PRP) - QUÍMICA/FAEC

Sebastiana Vieira Siqueira

Maria Carolaine Aurélio Fernandes Rosendo

Lourival Rosa Pereira

Ana Lucia Rodrigues da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100816>

CAPÍTULO 17..... 192

PODCAST: SINTONIZANDO A QUÍMICA

Luiza Beatriz Bezerra de Sousa

Francisco Hermeson Bezerra Soares

Ana Heloisa de Sousa Cruz

Saulo Roberio Rodrigues Maia

Cosma Nayara Rosendo de Miranda Gusmão

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100817>

CAPÍTULO 18..... 198

A UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA JAPONESA 5S PARA MELHORIA DA QUALIDADE DAS AULAS REMOTAS NO ENSINO PÚBLICO DURANTE A PANDEMIA COVID/19 EM ALAGOAS

Fábio Ferreira de Lima

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100818>

CAPÍTULO 19..... 209

O POSICIONAMENTO DOS HOTÉIS NO RIO DE JANEIRO COM BASE NAS ON-LINE TRAVEL REVIEWS (OTRS): UM ESTUDO EXPLORATÓRIO

Francisco Barbosa do Nascimento Filho

Murilo Henrique Barbiero Bogadão

Pedro Pimenta Barbosa do Nascimento

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100819>

CAPÍTULO 20..... 228

O TUCUPI NOS PERIÓDICOS DO RIO DE JANEIRO NO SÉCULO XIX (1848-1899)

Guilherme Shitomi Akiyoshi

Sarah de Freitas Batista

Thaina Schwan Karls

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100820>

CAPÍTULO 21..... 246

GARIMPEIROS DE SERRA PELADA: HISTÓRIA, DIREITOS E DIFICULDADES ENFRENTADAS

Daniel Marques Pinheiro

Deusdeth Nickson de Souza Vieira

Demilzete Maria da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100821>

CAPÍTULO 22..... 255

ASSÉDIO SEXUAL: A IMPORTÂNCIA DO MOVIMENTO #METOO E AS SUAS IMPLICAÇÕES

Joab da Silva Lima

Sirley Leite Freitas

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.98222100822>

SOBRE O ORGANIZADOR..... 262

ÍNDICE REMISSIVO..... 263

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Data de aceite: 01/08/2022

Francinéia Ferreira Dias

Ezequiel Martins Ferreira

RESUMO: Este artigo é uma pesquisa que tem por finalidade de demonstrar a importância dos jogos digitais na prática pedagógica. Fazer um reflexão de que forma os jogos digitais como um recurso pedagógico pode auxiliar o educador na construção do processo de ensino aprendizagem. Apresenta alguns processos cognitivos que envolvem a aprendizagem, e de que forma estes processos podem atuar de forma integrada com os conteúdos programados no âmbito escolar, o que o jogos digitais pode influenciar na prática pedagógica do educador. Compreender de que forma os jogos digitais auxilia os educadores, e quais são as motivações e competências a serem desenvolvidas. Dentro deste aspecto faz-se necessário que os educadores repensem o método de ensino aplicado em sala de aula a fim de que possa atender esse novo aluno do século XXI, já que as novas tecnologias estão presentes na vida dos alunos em geral, fora e dentro do âmbito escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais. Ensino aprendizagem. Educadores.

ABSTRACT: This article is a research that aims to demonstrate the importance of digital games in pedagogical practice. Reflecting on how digital games as a pedagogical resource can assist

the educator in the construction of the teaching-learning process. It presents some cognitive processes that involve learning, and how these processes can act in an integrated way with the contents programmed in the school environment, which digital games can influence in the pedagogical practice of the educator. Understand how digital games help educators, and what motivations and skills to develop. Within this aspect, it is necessary for educators to rethink the teaching method applied in the classroom in order to meet this new student of the 21st century, as new technologies are present in the lives of students in general, outside and inside. School level.

KEYWORDS: Digital games. Teach learning. Educators.

1 | INTRODUÇÃO

No mundo atual as mais variadas formas de tecnologias estão ao alcance de todas as gerações: crianças, jovens, adultos, sem exceção, juntamente com toda essa massa de pessoas, estão os profissionais da educação que algumas vezes sofrem com a velocidade com que isso acontece, deixando-os duvidosos, pois necessitam de adequação a essas tecnologias para que possam acompanhar as evoluções que acontecem constantemente, seja de ensino formal ou informal, como afirma Valente(1999):

A tecnologia está presente no cotidiano de formas diversificadas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos educandos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional (VALENTE,1999, p.11).

Uma desta tecnologia disponível como uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem, são os jogos digitais, recurso tecnológico que propicia subsídio para o conhecimento. É visível na sociedade atual, o constante crescimento da tecnologia, possibilitando desta forma novas possibilidades de adequação no seu contexto, como uma ferramenta auxiliar para a construção da aprendizagem.

Conforme Borges e Oliveira(1999), “os jogos tem uma relação íntima com a construção da inteligência, sendo uma ferramenta útil para o processo de motivação e para o aprendizado de conceitos” (BORGES; OLIVEIRA,1999, p. 179). Desta forma trabalhar com jogos pode ser uma boa estratégia para motivar e ensinar o aluno, aliando conteúdo programado e jogo digital.

Esta pesquisa foi motivada devido ao estágio supervisionado realizada na Escola Municipal do Buena Vista em Goiânia, onde presenciei professores que tem resistência em adaptar métodos que desperte o interesse dos alunos, a curiosidade, a participação ativa do aluno em busca de conhecimento, infelizmente a metodologia tradicional ainda faz parte do cotidiano de muitos educadores, que tem como objetivo somente a transmissão de conhecimento para seus alunos. O intuito é despertar os educadores para este fato, e demonstrar que o uso de jogos digitais enquanto recurso auxiliar de aprendizagem é um forte aliado na prática pedagógica. Utilizei uma pesquisa bibliográfica, alguns dos estudiosos que compõem este trabalho: James Paul Gee(2009), Huizinga(2000).

Gee(2009) diz que:

Quando nós aprendemos a vivenciar o mundo de modo mais ativo, três princípios estão em jogo: nós aprendemos a experimentar(vendo, sentindo, mexendo em algo)o mundo de um novo modo; normalmente esse conhecimento é compartilhado por grupos de pessoas que carregam histórias de vida e práticas sociais distintas, o que nos leva a ganhar conhecimento ao nos filarmos a esse grupo social e finalmente nós ganhamos recursos que nos preparam para futuras aprendizagens e resolução de problemas (GEE, 2009, P. 23).

Para Huizinga(2000), o jogo é cultura, é uma “função da vida” (HUIZINGA,2000, p.10). O jogo existe como um fato relacionado a cultura, como forma significativa, como uma função social.

21 O QUE É JOGO DIGITAL E QUAIS SUAS POTENCIALIDADES DELES NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

A palavra “jogo” é um nome masculino deriva do latim *jocus*, *ludus*, que significa jogo, divertimento, entretenimento, recreação. Segundo Huizinga(2014) “jogo é uma atividade ou

ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas” (HUIZINGA,2014, p. 33).

O jogo para Huizinga(2014) é analisado de uma forma significativa, ele valoriza os elementos favoráveis que o jogador adquire com a prática. Ele também destaca o relacionamento do jogo com a cultura existente, poderá ser internalizado a ela ou fora dela. A palavra jogo aparece em primeiro lugar como divertimento, passatempo que dá prazer. Embora nos leve a sorrir, o jogo, contudo isso possui um caráter de seriedade, não é um divertimento qualquer, pode estar ligado a atividades centradas, elaboradas, projetadas, para conseguir um objetivo e abre um leque de possibilidades.

Huizinga(2014) diz que o jogo: “É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material “(2014, p.147).

Huizinga(2014) afirma que os jogos estão presentes desde as primeiras civilizações, porém, somente com o homem é que o jogo teve um caráter essencial, o jogo não depende só do nosso querer, ele que dita as regras, e as ordens dos jogos são deliberadas com antecedência mesmo antes da partida começar (2014).

Dentro deste contexto a ordem dentro do jogo revela como um dos elementos necessários para a própria validade do jogo, quando não se tem ordem, não se pode pensar em uma relação e regras que norteiam as partidas pela qual são disputadas. O jogo vem do fazer, executar, planejar, elaborar.

Mastrocola(2006) afirma que os jogos teve origem no século XVI, estudos apontam que foram em Roma e Grécia com o intuito de ensinar letras (2006).

Para Nallin(2005):

Com o aparecimento da companhia de Jesus, o jogo educativo passou a ser empregado como um material auxiliador do ensino, exemplo arco e flecha, as lendas, adivinhas. Ninguém sabe quem criou esses jogos, são criadores anônimos, mas se sabe que eram atitudes abandonadas pelos adultos. (NALLIN,2005, p.31)

Com a evolução deste tema, muitos autores como Huizinga(2014), Gee(2009), tem dado prioridade ao estudo do jogo, pesquisando seus conceitos para que realmente tenham um significado, sobretudo de que forma o jogo interfere na vida do ser humano, e também sua importância nas diferentes culturas existentes.

Diante disso, o século XXI está sendo marcado por toda conjuntura histórica que enfatiza relevantes transformações culturais, sociais, políticas e econômicas. Com isso, as novas tecnologias vem conquistando cada vez mais espaço, utilizado em diversas áreas de atuação.

A sociedade em geral, está cada dia mais próxima as mídias, cada vez mais inserida no cotidiano de cada indivíduo. Para Campos(2005), “a tecnologia invade nosso cotidiano”

(CAMPOS,2005, p.18). Contudo podemos afirmar que as novas tecnologias fazem parte do contexto social, influenciando vários aspectos sociais como a educação.

2.1 O que são jogos digitais?

Gee(2009) define jogo digital como “uma interação entre humano e computador, recorrendo ao uso da tecnologia (GEE, 2009, p.18). Jogos digitais ou jogos eletrônicos, são jogados através de um computador, tablete, celular, vídeo game etc. São jogos que podem jogar individualmente ou jogar com adversários no mesmo lugar ou em diversos lugares do país ou até do mundo.

Crawford(1982) diz que, existem diversas formas de classificar jogos digitais, são realizados através de agrupamento, dependendo do tipo de jogos e suas características. Dentre as características mais comuns, é o objetivo do jogo, a forma de como o jogador conduz o jogo e de que forma acontece esta interação com o ambiente, e divide em duas categorias: “ação e estratégia “. Os jogos de ação são aqueles que desafiam o jogador o todo tempo, com adrenalina, com capacidade de reagir diante de cada desafio proposto ao jogador. E o jogo de estratégia é aquele que explora e exige mais potencial do seu cognitivo, mais concentração, habilidades, maior tempo e tomada de decisão (1982).

Para Juul(2005) os jogos digitais seguem alguns critérios sobre: Regras e resultados- ele diz que todo jogo deve possuir algum tipo de regra e resultados que norteiam o mesmo; Metas e conflitos- o que se pretende com o ato ao jogar, e o conflito que pode ser exposto quando os jogadores estão jogando; Ficção- o ato de criação, elaboração (2005).

Para Véron(1985) o surgimento dos jogos computadorizados surgiram na década de 70. O primeiro jogo que surgiu em Julho de 1961, criado pelo Steve Russel foi o jogo *Spacewar*, é um jogo de naves onde o primeiro que chegar a 10 pontos será o vitorioso das rodadas. *Nolan Bushnell* na década de 70 fez uma adaptação do jogo e desenvolveu um programa chamado “*Space*”, ao contrário da criação original esta nova adaptação renderam lucros altíssimos. Nesta mesma época em 1972 a *Magnavox* começa a desenvolver o *Odyssey 100*, foi o primeiro videogame feito para conectar a televisão (1985).

Segundo Silva, por volta de 1991 surgiu um projeto Linus Torvalds. Apareceu um jovem estudante que compartilhou na internet a fonte do LINUX (sistema operacionais) e pediu colaboração para aprimorar o programa. Surgiram várias pessoas interessados no projeto. Com os investimentos necessários aprimorando e corrigindo pequenas falhas no projeto, ele se expandiu e alcançou o amadurecimento que surpreendeu o mercado de Software (2015).

Para Gee (2009), *Software* é um conjunto de instruções que passam pelo computador, é um suporte, uma sequência de instruções a serem seguidas, com manuais e especificações. Existem diversos tipos de *software*, como: software aplicativo, software como serviço, software tutoriais, software de exercitação, software de investigação, software de simulação, software de jogos e softwares abertos (2009). Todos os programas,

jogos, documentos que constituem o software, ajudam a gerar aquilo que é mais importante na área de negócio, governo e até na educação.

Para Silveira; Lima(2004), *software* “trata-se de um mecanismo que habilita o usuário a executar uma atividade de trabalho, cujas finalidades são variáveis e, eventualmente, paradoxais” (2004, p. 32). Tais definições trazem o seu diferencial para sua finalidade dentro do mundo digital. O *software* educativo, além de trazer entretenimento, conhecimentos, condições para utilizar as novas tecnologias, deve também levar o aluno a refletir, a analisar os resultados final que obterão no jogo.

3 | MOTIVAÇÃO PEDAGÓGICA ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

No Brasil final da década de 90, foi criado pelo Programa Nacional de Tecnologias Educacional (PROINFO) o sistema operacional Linux, o intuito é inserir os alunos da rede básica de ensino no mundo das tecnologias visando o processo de ensino aprendizagem de cada um. Para Pretto (2006):

A presença das novas tecnologias na escola pode representar um movimento ímpar, uma vez que ao pensarmos na redução das distâncias estamos pensando na possibilidade de construir o que Pierre Levy chama de inteligente coletivo. Escolas que tenham uma maior integração com outras escolas que tenham dentro de suas propostas pedagógicas um inserção maior no mundo da mídia. Aqui tem duplo sentido de um lado, com a presença de programas, emissões, emissoras e todas as fontes possíveis de informação. De outro, com a possibilidade de fazer de cada espaço de produção coletiva e, principalmente, de emissão de sentidos (PRETTO,1999, p.180).

Podemos afirmar que a presença das novas tecnologias (jogos digitais) dentro das escolas é de extrema importância para construção do saber, capaz de avançar no ensino tradicional e democratizar o ensino através da inclusão digital.

Entre os jogos educativos podemos citar o vídeo game, que tem como características, a rapidez e reflexos, podendo ser trabalhados nos diversos tipos de dificuldades enfrentados pelos alunos, como: coordenação motora, lateralidade, agilidade, etc. Os jogos de xadrez são também um forte aliado para trabalhar a lógica, raciocínio, cognitivo, muitas das vezes o computador torna seu parceiro de jogo.

Neste processo de inserção das novas tecnologias dentro da sala de aula, o MEC adotou o LINUX EDUCACIONAL, que foi desenvolvida pelo Centro de Experimentação em Tecnologia Educacional do Ministério da Educação (CETE), sendo um projeto educacional do Governo Federal que busca o melhor aproveitamento das salas de informática das escolas, contendo novos aplicativos e recursos de interface e interação. Um desses programas são jogos de diferentes categorias, de diversos campos da educação. Para fazer o download desses jogos, basta entrar no site do Ministério da Educação, e escolher a versão que deseja instalar.

No portal do MEC, podemos ver os jogos que estão disponíveis: “tabela periódica de elementos; aprender alfabeto; jogo de forca; desenho de funções matemática; jogo Simon Diz; jogo de ordenagem de letras”, etc. (2011).

O linguista e educador norte- americano Jame Paul Gee é pesquisador de letramento na Stanford Universidade Estadual do Arizona (EUA) desenvolve um trabalho de pesquisa sobre jogos digitais (jogos eletrônicos) e aprendizagem.

Para entendermos melhor o conceito de Gee, vamos entender o que é aprendizagem. Para Vygotsky, aprendizagem se dá como um processo de aquisição de conhecimentos ou ações a partir da interação com o meio ambiente e com o igualitário (1998). Portanto, podemos dizer que o processo de aprendizagem acontece a partir do método de conhecimento que o indivíduo adquire através de habilidades, valores, estudos, do ensino ou da experiência do nosso cotidiano, que é gerado pela motivação, nossos desejos, necessidades, nossos interesses, etc.

Pensando em ações para despertar o interesse, a motivação desse aluno, Gee diz que: “percebe-se que os jogos digitais podem, além de ensinar conteúdos, promover diversas outras importantes aprendizagens necessárias a vida contemporânea” (2009, p.71). Isto justifica pelo conteúdo dos jogos digitais que pode ser facilmente percebido por qualquer indivíduo, tem alguns que pode ser observado por fatos, e habilidades que são dominados pelo jogador.

Toda aprendizagem tem algum conteúdo, fatos, informações que precisam ser pensado. Gee(2009) destaca dois importantes tipos de ensinar conteúdo: Uma que é a partir de um foco principal, ou seja, aquele que é ensinado diretamente ao indivíduo, podemos dizer que o ensino na escola entre professor e aluno, aquele que é direcionado especificamente a ele. O outro é aquele que se ensina indiretamente, de forma que necessita de ferramentas auxiliar para que o ensino aconteça, como é o caso dos jogos digitais que intensifica o aprendizado que adquirimos em sala de aula. Para o autor a junção destes dois tipos de ensino resulta em um resultado satisfatório, um ensino de alta qualidade que é o ideal na vida dos educandos.

O âmbito escolar traz a necessidade de se criar um ambiente onde se produz a reconstrução de pensamento do aluno e que tenha um espaço de conhecimento compartilhado. Gómez afirma que:

A aprendizagem é um processo fundamental da vida humana, que implica ações e pensamento tanto quanto emoções, percepções, símbolos, categorias culturais, estratégias e representações sociais. Ainda que descrito frequentemente como um processo individual, a aprendizagem é também um experiência social com vários companheiros (pais, professores/ as, colegas, etc.)” (GOMÉZ 1998, p. 575).

Quando unimos os jogos digitais com o conteúdo programado de uma determinada disciplina, cria novas formas de atingir o que para Gee é denominado como aprendizagem,

porque além de proporcionar experiências inovadoras e enriquecedoras, indo ao oposto a ideia de que jogos digitais é somente uma forma de lazer, que sua prática não traz nenhum tipo de benefício aos alunos.

Para Gee (2009, p. 41) “Os jogos eletrônicos exercitam o gerenciamento de recursos e a tomada de decisões, levando a reflexão e a adaptação de uma situação para novas situações, a partir do desenvolvimento dos jogos eletrônicos”. O autor reafirma que, os jogos digitais são ferramentas que auxiliam os alunos em um contexto que engloba as diversas habilidades que devem ser inseridas em sala de aula, como pensar, refletir, tomar decisões etc.

É através da sua prática que se aprende a aprender, pois necessita de todos estes recursos cognitivos citados anteriormente, a aprendizagem que pode se estender a prática de adquirir novos conhecimentos de conteúdos que são aplicados em sala de aula, destacando aqui a forma descontraída, mas ao mesmo tempo é comprometida, como se desenvolve e adquire aprendizagem através dos jogos digitais.

Gee destaca alguns princípios que se encontram distribuídos ao jogar: “identidade, interação, produção, riscos, boa ordenação dos problemas, sentidos contextualizados, pensamento sistemático” (2009, p.12). Na interação com os jogos essas funções são despertadas a cada dia, o que permite as crianças, a descoberta de nova forma de conhecimento, uma simulação de um novo mundo dentro do contexto escolar.

Dentro destas perspectivas relacionadas acima podemos dizer existem elementos significativos para compreensão dos jogos digitais. Consideramos que no processo de aprendizagem são possíveis de serem desenvolvidas tanto o conteúdo como os jogos digitais, podendo auxiliar nas disciplinas escolares e até mesmo na vida cotidiana, é uma forma de lazer que proporciona aprendizagem. Diante disso a escola deveria observar os princípios de aprendizagem que os jogos digitais disponibiliza para melhorar as práticas pedagógicas dos educadores em sala de aula.

Portanto, a proposta é criar uma aula, tendo como base a comunicação, onde aconteça um espaço compartilhado mediante negociação aberta e permanente, onde há um contexto de compreensão comum, enriquecendo a aula constantemente com as contribuições de diferentes tipos de ferramentas, cada um segundo a sua potência e possibilidades. Criar este espaço demanda de ambas as partes um compromisso e participação dos alunos, professores, em um processo aberto de comunicação. Para Goméz:

Se a cultura formal e pública que constituem as disciplinas é, realmente, um poderoso instrumento para análise de diferentes âmbitos da realidade que rodeiam o aluno, para organizar de maneira racional e eficaz sua intervenção sobre os mesmos, deve-se fazer evidente no debate e fórum de negociação que supõem as trocas simbólicas na aula (GOMÉZ 1998, p. 65).

Assim para se criar uma aula enriquecedora é necessário criar as condições necessárias de modo que o aluno vai se expressando abertamente, e introduzindo-o

dentro da realidade. Esta organização didática, visa criar um espaço de compreensão e conhecimento compartilhado, este novo material ou instrumento (jogos digitais), provocará transformações de pensamento, de raciocínio, onde aperfeiçoará o campo no processo da aquisição de conhecimentos.

A utilização dos jogos digitais aliada sobre as novas formas da tecnologia voltada para o ensino, deve ser utilizada na escola, mas não somente como um qualquer recurso didático, deve ser usado como um instrumento que auxilia a construção de conhecimentos no processo de ensino aprendizagem.

As novas tecnologias possibilita a gestão de uma educação autônoma, enriquecedora, que sai do método tradicional de ensino, no qual os professores utilizavam de livros e métodos de memorização, um método tradicionalista que pouco agregava na construção do aluno enquanto um indivíduo reflexivo, crítico, criativo, ser pensante etc., não existiam uma didática pedagógica que permitiam os alunos a criar, construir. As inovações em sala de aula exige uma nova prática de ensino, implicam a busca de melhorias, no processo da aprendizagem, na qual o valor se produz em função dos propósitos de ensino.

Litwin (1998) diz que: “a tecnologia posta à disposição dos estudantes tem por objetivo desenvolver as possibilidades individuais, tanto cognitivas, como estéticas, através das múltiplas utilizações que o docente pode realizar no espaço de relação grupal” (1998, p.10). A criação de novos espaços de simulação atinge a cultura escolar, desconhecer a importância que as novas tecnologias tecem na vida cotidiano dos alunos, nos faz retroceder a um ensino tradicional. Nesta perspectiva foi formulada segundo *Pons*(1994) uma declaração da Comissão sobre Tecnologias Educacionais dos Estados Unidos, sobre o estudo do ensino como processo tecnológico:

É uma maneira sistemática de elaborar, levar a cabo e avaliar todo o processo de aprendizagem em termos de objetivos específicos, baseados na investigação da aprendizagem e da comunicação humana, empregando uma combinação de recursos humanos e materiais para conseguir uma aprendizagem mais efetiva (PONS,1994, p. 42).

É preciso incluir na escola os saberes que os alunos trazem de casa, o conhecimento prévio do aluno auxiliará na prática pedagógica, incluindo os jogos digitais, a partir de relatos de experiências, a partir de discussões sobre o uso da tecnologia elaborada para a educação, mas é preciso incorporar com um sentido. Como? Para quê? Não apenas como um método qualquer, mas como uma mediação crítica, fundamentada, para qual propósito está sendo inserido os jogos digitais. *Sancho* diz que: “Na planificação e um ensino de qualidade, com suas dimensões culturais, éticas e sociais, é importante pronunciar-se sobre as finalidades tanto como sobre os meios, buscando uma coerência entre ambos (1998, p. 33).

Nesta perspectiva do para quê, os jogos digitais relaciona-se também como os modos de cooperação e de organização, volta a ideia de fazer, criar, de pensar sobre

valorizar os instrumentos tecnológicos que estão dispostos, e conceber aos jogos digitais um significado e um sentido enriquecedor e potente no processo de ensino aprendizagem. Existem crianças que chegam a escola tendo visto o mundo apenas pela televisão, já outras chegam com várias experiências e contatos enriquecedores com adultos ou com o meio em que vivem. É importante integrá-la a aula como elemento diário de uma construção de conhecimento.

Para *Litwin* “a função da escola não é de transmitir conhecimento, mas sim de reconstruir o conhecimento experiencial” (1998, p.123), segundo a autora hoje, a tecnologia educacional tem interesse de favorecer a concepção da visão sobre o impacto positivo que temos a disposição como uma ferramenta de apoio pedagógico. Segundo sua concepção a incorporação dos jogos digitais não deve estar focado na motivação, mas na necessidade de repensar estratégias de ensino e estratégias de aprendizagem.

Contudo, devemos ter cuidado sobre de que forma será inserido os jogos digitais no plano pedagógico, não é só simplesmente uma incorporação no seu plano de aula, é sobretudo planejado, criado, definir metas. Segundo Antunes:

Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos, sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. E jamais avalie a qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (1999, p. 37).

Os jogos digitais são uma ferramenta que ajuda na formação do elo entre professor e aluno. O educador deve sempre escolher com cuidado qual jogo se adequa a determinado conteúdo, sempre focando no resultado que ocorrerá neste método de ensino.

Segundo *Gómez*(1998), o plano de aula dos professores não consiste na execução de certas práticas, mas na realização das operações programadas dos mais diversos modos.

Pensar ou refletir sobre a prática antes de realiza-la; Considerar que elementos intervêm na configuração da experiência que os alunos terão, de acordo com o método e o conteúdo envolvido; Ter em mente as alternativas disponíveis; Prever na medida do possível, o curso da ação que se deve tomar; Antecipar as consequências possíveis da opção escolhida no contexto concreto em que se atua; Ordenar os passos a serem dados, sabendo que haverá mais de uma possibilidade; Delimitar o contexto, considerando as limitações com que contará ou tenha de superar, analisando as circunstâncias reais em que se atuará; Determinar ou prever os recursos necessários (GOMÉZ, 1998, p. 205).

Segundo *Gómez* não se trata do professor seguir uma sequência de passos sucessivos, mas sim de ressaltar aspectos ao qual se deve prestar atenção em um processo de reflexão e deliberação sobre a prática pedagógica, porque ao planejar o currículo se decidem muita coisa. O autor ainda ressalta que o material pedagógico que os professores utilizam está ligado estreitamente a metodologia pedagógica, e por isso aos processos de aprendizagem, eis a importância da aquisição e reflexão quanto a utilização dos materiais e

variedades que se dispõe para criar uma aula atrativa e com bons resultados, ele é o único que tem o papel importante de na prática concreta, na aplicação de ideias e propostas de qualquer tipo, e as condições da realidade da sua sala. É exigida do professor não só a mediação do saber, mas a utilização de estratégias, que permite ao aluno a aquisição do conhecimento.

Fazendo este elo entre o pensar pedagógico do professor, o mesmo deve estar ciente das possibilidades que os jogos digitais possuem, procurando trabalhar de forma planejada e elaborada. O professor é o mediador entre aluno/ jogo/ aprendizagem.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa exposta neste artigo, notou-se que os jogos digitais é de suma importância para o desenvolvimento intelectual, auxilia na socialização, no desempenho dos alunos frente as atividades propostas e principalmente no processo de ensino aprendizagem.

Gee(2009) ressalta que os jogos digitais é uma ótima alternativa e inovação na prática pedagógica do educador, prender a atenção do aluno no que é proposto sobre o conteúdo a ser ensinado, potencializar o ensino como processo de aprendizagem do aluno, proporcionando uma aula lúdica e prazerosa.

Deve-se esclarecer que os jogos digitais na prática pedagógica podem trazer resultados positivos no desenvolvimento da criança, sempre estando dentro do contexto escolar, possibilitando um ambiente de aprendizagem, de construção do conhecimento. Piaget (1967) defende que as atividades lúdicas é a base das atividades intelectuais da criança, não é apenas para gastar energia e fazer com que esses alunos ficam quietos, mas é um meio de trabalhar também o intelectual do aluno

Vale lembrar que os jogos digitais é um desafio que se provoca no aluno para despertar interesse, prazer, mesmo que o resultado seja negativo, o que não podemos é interromper o pensamento da criança, devemos estimular, explicar. Ao educadores nos cabem a missão de fazer uma avaliação sobre as potencialidades educativas que esses alunos desenvolveram durante o jogo, para proporcionar o desenvolvimento integral desses alunos.

As novas tecnologias nos oportuniza várias outras possibilidades exemplo disso, são os museus, que estão usando as novas tecnologias para dispor suas histórias, suas obras, alguns até dispõem aplicativos para baixar e fazer uma visita ao museu virtual e até mesmo visitar museus que são inacessíveis via terrestre pela distância que nos separam. Esta e outras variáveis possibilidades estão ao nosso dispor para usar com inteligência, sabedoria, na construção do saber.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Carlos. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petropolis: Vozes, 1999.
- BORGES, M.A.F e OLIVEIRA, S.P. **Learning biology with gene**. Proceedings of the PED'99 Conference, Exeter, England, 1999.
- CAMPOS, C.C.G, S.J. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia, Ciência e Profissão**. 2005, 23 (1), 12-21.
- CRAWFORD, R. **Na Era do Capital Humano**. Tradução de Luciana Bomtempo Gouveia. São Paulo: Atlas, 1994.
- ENCICLOPÉDIA. **A história dos jogos eletrônicos**. 2012. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos> Acesso em 13 de Setembro de 2019.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 25. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- GEE, James Paul. **Bons videogames mais boa aprendizagem**: Coletânea de ensaios sobre videojogos, a aprendizagem e a literária. Ramada: Pedagogo, 2009.
- GÓMEZ, Péres A.I. **Compreender e transformar o ensino**. 4º ed. São Paulo: Artmed, 1998. p. 271-293.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- JOSÉ, Gimeno Sacristán; ALBERTO, Pérez Gómez. **Compreender e transformar o ensino**. 4. Ed. São Paulo: Artmed, 1998.
- LITWIN, Edith. **Tecnologia Educacional: Política, Histórias e Propostas**. São Paulo: Arimed. 2001.
- MASTROCOLA, Vicente Martins. **Doses lúdicas**: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento. São Paulo: Independente, 2013.
- NALLIN, Cláudia Góes Franco. **Memorial de Formação**: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, São Paulo, 2006.
- PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1967.
- PRETTO, Nelson de Luca. **Políticas Públicas Educacionais: dos materiais didáticos aos multimídias**. Minas Gerais, 2006.
- MEC. **PROGRAMA NACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**. Disponível em: < http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/pagns/down_isos.php > Acesso em: 02 de Outubro de 2019.
- SANCHO, Juana Maria. **Para uma tecnologia educativa**, Barcelona, 1998.
- SILVA, A.L.; LIMA, F.P.A. **Análise de Requisitos de Software e Análise da Atividade de Trabalho**. 3ed. Saraiva. Rio de Janeiro, Brasil, 2015.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software Livre**: a luta pela liberdade do conhecimento. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.

VALENTE, José Armando. **Por Quê o Computador na Educação** :Computadores e Conhecimento: repensando a educação (pp. 10-24). Campinas, SP: Gráfica da UNICAMP, 1999.

VÉRON, E. **Los soportes de las medias**, Application, Paris. 1985.

VYGOSTSKY, Lev. Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1998.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abuso sexual 255, 256, 258

A casa que Jack construiu 37, 38, 41, 42, 44, 45, 49, 50

Adolescente 34, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 114

Analfabetismo 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 241, 243

Aprendizagem histórica 9, 11, 105

Assédio sexual 255, 256, 257, 258, 259

Aulas remotas 198, 199, 200, 201, 204, 207

B

Brasil 21, 62, 64, 65, 68, 70, 71, 73, 74, 76, 77, 84, 85, 86, 90, 93, 96, 99, 100, 101, 102, 117, 119, 122, 129, 131, 133, 134, 140, 141, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 150, 151, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 173, 174, 179, 185, 188, 191, 193, 194, 196, 204, 210, 213, 214, 224, 225, 226, 228, 230, 232, 234, 236, 237, 240, 241, 242, 243, 248, 249, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 260, 261

C

Censura 20, 22, 35

China 21, 36, 77, 82, 83, 188

Consequências 3, 46, 97, 156, 163, 164, 165, 168, 169, 170, 172, 183, 256

Contexto escolar 86, 117, 181, 184, 200, 203

Criança 56, 57, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 184, 185, 205

Cultura pop 15, 20

Curso de pedagogia 120, 121, 133, 141, 142, 145

D

Dança 56, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93

Danças brasileiras 86, 89

Deficiência 12, 117, 118, 119, 136

Demiurgia 37, 38, 44, 46, 49

Diário de campo 117, 118, 119

Dificuldades 57, 97, 117, 118, 119, 132, 134, 137, 169, 179, 188, 198, 201, 202, 246, 252

E

Educação 9, 18, 27, 34, 66, 67, 71, 77, 87, 88, 89, 90, 93, 97, 99, 102, 104, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135,

136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 154, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 178, 179, 182, 185, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 196, 199, 200, 201, 202, 203, 208, 243, 254, 262

Empoderamento 58, 63, 64, 68, 69, 70, 75, 76, 258, 259

Ensino 9, 10, 11, 13, 17, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 104, 105, 106, 114, 117, 118, 120, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 155, 157, 158, 160, 166, 168, 170, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 205, 207, 242, 262

Escrita 11, 21, 53, 54, 55, 56, 73, 106, 107, 117, 119, 130, 137, 154, 165, 166, 167, 172

Estética 1, 7, 39, 41, 43, 49, 50, 53, 54, 55, 56

Estudos interartes 37, 38, 51

Estudos literários 37

F

Feminismo 62, 63, 64, 66, 67, 68, 71, 72, 74, 75, 76

Figurino e política 20

Formação de professores 87, 120, 121, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 147, 202

Fundadores 12, 77

G

Garimpeiro 246, 252

H

Harry Potter 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 104, 105, 106, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116

História da educação 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 159, 166, 174

Historiografia educacional 120, 138

Hotéis 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226

I

Igualdade 63, 65, 68, 74, 75, 118, 150, 156, 166

Inclusão 58, 102, 117, 118, 119, 145, 146, 147, 148, 150, 159, 179

L

Literatura 9, 10, 11, 12, 16, 17, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 51, 52, 53, 55, 57, 59, 61, 62, 88, 95,

104, 105, 106, 113, 114, 137, 146, 174, 214, 215, 219, 223, 233, 248

M

Melhoria contínua 198

Método 5s 198, 200, 203, 207

Mídias sociais 209, 210, 211, 217, 218, 258, 260

Montante 246, 247, 250, 251, 252

Mudança estrutural 1

Mulher 21, 46, 47, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 108, 229

N

Narrativa complexa 1, 3

O

Online travel review 209, 210

P

Pandemia 9, 10, 105, 106, 187, 188, 190, 191, 198, 199, 201, 202, 205, 206, 207, 208, 260

Periódicos 120, 121, 122, 123, 124, 131, 133, 228, 230, 231, 233, 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 248

Período medieval 9, 10, 11, 104, 106, 113

PIBID 86, 87, 88, 89, 91, 93, 192, 193, 194, 196, 198, 200, 202

Posicionamento 151, 152, 209, 210, 211, 214, 215, 216, 217, 218, 225

Proteção 26, 78, 94, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 103, 171, 249, 260

Q

Química 9, 187, 188, 189, 190, 192, 194, 195, 196, 197, 242, 243

R

Rio de Janeiro 17, 18, 19, 36, 51, 52, 62, 74, 75, 76, 84, 93, 114, 115, 116, 160, 161, 162, 174, 185, 208, 209, 210, 219, 220, 221, 222, 223, 225, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 239, 240, 241, 243, 244, 245

Risco 35, 94, 95, 96, 97, 99, 102, 103, 112, 113

S

Século XIX 17, 65, 66, 113, 228, 230, 231, 234, 235, 237, 240, 241

Séries 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 21, 118, 204

Serra pelada 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254

Surdez 118, 119

T

Território 15, 22, 24, 57, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 235

The Untamed 20, 21, 22, 23, 24, 27, 35, 36

TICs 192, 193

Transcrição 37, 38, 39, 40, 51

Tripadvisor 209, 210, 211, 218, 219, 223, 225

Tucupi 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243

U

Utilização 72, 88, 100, 106, 130, 137, 139, 182, 183, 184, 193, 198, 199, 204, 209, 218, 228, 229, 230, 234, 235, 236, 238, 241

V

Vulnerabilidade 96, 97, 101

AS CIÊNCIAS HUMANAS E AS ANÁLISES SOBRE FENÔMENOS SOCIAIS E CULTURAIS

🌐 www.atenaeditora.com.br

✉ contato@atenaeditora.com.br

📷 @atenaeditora

📘 www.facebook.com/atenaeditora.com.br



AS CIÊNCIAS HUMANAS E AS ANÁLISES SOBRE FENÔMENOS SOCIAIS E CULTURAIS

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

