

ANAIS - RESUMO - SABER

# I COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS IMERSIVAS

- 2021 -



International Department of

# ART

Logos University International

LOGOS UNIVERSITY INTERNATIONAL, UNILOGOS

## I Colóquio Internacional Educação e Tecnologias Imersivas

*I International Colloquium on Education and Immersive Technologies*

O I Colóquio Internacional Educação e Tecnologias Imersivas tem como objetivo produzir debates e discussões dos grandes dilemas enfrentados pelos professores em tempos de mudanças. O Colóquio, num âmbito internacional, baseia-se em evidências científicas na área da Educação, com diálogos dinâmicos constituídos na tentativa de solucionar problemas e estimular mudanças no encontro entre a educação e as tecnologias imersivas.

### Comissão Organizadora

Prof. Dr. Eduardo Fofonca, Ph.D

Prof. Dr. Uanderson P. da Silva, Ph.D

Prof. Dr. Gabriel Lopes, Ph.D

Prof. Dr. Fabio Vieira, Ph.D

Prof. Dr. Luciano Debastiani, Dh.C

**Apoio/Organização:** Gisele Lemgruber Porto Silva

**Organização Promotora:** LUI – Logos University International, UniLogos

**Organizações Apoiadoras:** BSTECHSCHOOL; BG Graphics Editora; Revista Científica Cognitionis; Capítulo América do Sul da Ordem dos Cavaleiros de Rizal, DOJOEAD, Faculdade do Bico (FABIC).

**Organização Afiliada e Acreditação:** INQAAHE – Rede de Garantia de Qualidade do Ensino Superior; ASIC – Accreditation Service for International Schools, Colleges & Universities.

## Comitê Científico

Profa. Dra. Adriana Benigno dos Santos Luz (UFPR)  
Profa. Dra. Ana Maria Marques Palagi (Unioeste)  
Profa. Dra. Aline Chalus Vernick Carissimi (SEED-PR/UniLogos)  
Profa. Dra. Caroline Petian P. Bono Rosa (Unidombosco/UniLogos)  
Profa. Dra. Cláudia Coelho Hardagh (Unifesp)  
Prof. Dr. Eduardo de Campos Garcia (UniLogos)  
Prof. Dr. Eduardo Fofonca (IFPPR/UFPR/UniLogos)  
Profa. Dra. Eveline Ignácio da Silva (UNISAGRADO/UniLogos)  
Profa. Dra. Fabiana Rodrigues (PUC-PR)  
Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL)  
Prof. Dr. Uanderson Pereira da Silva (UniLogos)  
Prof. Dr. Fabio da Silva Ferreira Vieira (FIEP/UniLogos)  
Prof. Dr. Gabriel Lopes (UniLogos/UC)  
Profa. Dra. Lisiane Weber Moreira (SEC-BA/UniLogos)  
Profa. Dra. Kátia Valéria Pereira Gonzaga (UniLogos)  
Profa. Dra. Marlene Schussler D'Aroz (UFPR/ UniLogos)  
Profa. Dra. Marilene Santana dos Santos Garcia (PUC-SP/UniLogos)  
Prof. Dr. Luiz Aparecido Alves de Souza (IFPR/UniLogos)  
Profa. Dra. Nara Maria Bernardes Pasinato (IFC)  
Profa. Dra. Nuria Pons Vilardell Camas (UFPR)  
Profa. Dra. Raquel Regina Z. V. Schöninger (SME-Florianópolis)  
Profa. Dra. Rosane de Fátima Batista Teixeira (UFPR/UniLogos)  
Profa. Dra. Selma Martinez Simões Rodrigues de Lara (UNIP)  
Profa. Dra. Patrícia Romagnani (UP/UniLogos)  
Prof. Dr. Nilton Elias de Sousa (FABIC/UniLogos)

**Publicação:**

*Os resumos foram publicados na Revista Científica Cognitionis*

Site: <https://cognitioniss.org/>

ISSN: 2595-8801

ISNI: 0000 0004 6878 2803

Link das Publicações:

<https://cognitioniss.org/resumos-i-coloquio-int-de-educacao/>

ISBN da Publicação: 978-65-993733-1-2



Copyright © 2021 dos(as) Autor(as)

A reprodução não-autorizada desta publicação, por qualquer meio, seja total ou parcial, constitui violação da Lei nº 9.610/98.

**Revista Científica Cognitionis**

Site da Revista: <https://cognitioniss.org>

E-mail: [atendimento@cognitioniss.org](mailto:atendimento@cognitioniss.org)

---

I Colóquio Internacional Educação e Tecnologias Imersivas – Miami, Florida (EUA), Revista Científica Cognitionis, 2021, 98 p.

ISBN: 978-65-993733-1-2

Tipo de Suporte: e-Book

Formato e-Book: PDF

1. Educação. 2. Tecnologias imersivas. 3. Tecnologias digitais. 4. Cultura digital

CDD 370

---

## Apresentação Oficial do Evento



**Henry Oh - PhD, CBiol, FRSB (U.K.), FACSc (U.S.A.)**

- ❖ Post Doctorate Chartered Institute of Leadership and Management (PDCILM), Europa (2021)
- ❖ Philosophy Doctor (PhD) em Liderança, Universidad Pan-Americana (UPA), Costa Rica, 10 de janeiro de 2007 - 18 de março de 2009
- ❖ Mestre em Administração de Empresas (MBA) com ênfase em Treinamento e Desenvolvimento, Universidad San Juan De La Cruz, Costa Rica, 15 de janeiro de 2004 a 8 de dezembro de 2006
- ❖ Licenciatura Associate of Science in Respiratory Technology, Independence University, Salt Lake City, Utah, 1 de março de 1989 - 30 de setembro de 1990
- ❖ Bacharel em Ciências em Tecnologia Médica (BSMT), Universidade de Santo Tomas, Filipinas, junho de 1978 a 5 de maio de 1982

Chefe do Departamento de Saúde da Idaho State University (<https://www.isu.edu/>)

921 South 8th Avenue | Pocatello, Idaho, 83209 (USA)

Nascido no Canadá e Naturalizado nos EUA, desempenha sua função acadêmica de forma diversificada.

Professor experiente e com história comprovada de trabalho no setor de ensino superior. Hável em administração, gestão, liderança, credenciamento e desenvolvimento curricular. Gerente de Projeto Mestre (MPM), Instrutor

Certificado Allied Health (AHI). Talento especial na música como pianista em eventos de arrecadação de fundos e recepções de convenções.

Reitor Associado na Divisão de Negócios, Saúde e Tecnologias da Salt Lake Community College, Salt Lake City, UT (USA).

Reitor de Excelência em Ensino e Aprendizagem e Diretor de Terapia Respiratória na California College San Diego, CA (USA).

Diretor e Professor Associado de Terapia Respiratória, Farmácia e Ciências Aplicadas na San Juan College, Farmington, NM (USA).

Atua como Professor Titular da UniLogos® nos Programas de Mestrado e Doutorado em Educação, Administração e Saúde Coletiva.



**Vídeo de Apresentação - Internacional**  
**Clique na Imagem e assista**

## Programação do Evento

<b>Conferência de Abertura</b>	<b>Conferencista</b>	<b>Data</b>
Aprendizagem baseada em jogos digitais: o que já sabemos e o que precisamos saber	Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL)	03/05
<b>Mesas</b>	<b>Conferencistas</b>	<b>Data</b>
<b>Pedagogia Maker: vamos pensar a educação na cultura digital?</b>	Profa. Dra. Cláudia Coelho Hardagh (Unifesp/UniLogos) Profa. Dra. Kátia Valéria Pereira Gonzaga (UniLogos) Profa. Dra. Lisiane Weber Moreira (SEC-BA/UniLogos) Mediação: Profa. Dra. Caroline Petian P. Bono Rosa (Unidombosco/UniLogos)	10/05
<b>A Curadoria de Conhecimento e Educacional como possibilidade de Metodologia Ativa</b>	Prof. Dr. Eduardo Fofonca (IFPR/UFPR/UniLogos) Prof. Dr. Gabriel Lopes (UniLogos) Profa. Dra. Marilene Santana dos Santos Garcia (PUC-SP/UniLogos) Mediação: Profa. Dra. Nara Maria Bernardes Pasinato (IFC)	17/05
<b>A Pesquisa sobre Educação e Tecnologias Imersivas: metodologias e novas perspectivas</b>	Profa. Dra. Ana Maria Marques Palagi (UniLogos) Prof. Dr. Eduardo Fofonca (IFPR/UFPR/UniLogos) Profa. Dra. Nuria Pons Villardel Camas (UFPR) Mediação: Profa. Dra. Nara Maria B. Pasinato (IFC/UniLogos)	24/05
<b>Conferência de Encerramento</b>	<b>Conferencista</b>	<b>Data</b>
<b>Humanidades Digitais: implicações na Educação</b>	Profa. Dra. Sílvia Araújo (UMinho)	31/05

## Vídeos do Evento

**Abertura** – Clique na imagem para assistir



**Mesa 1 - Pedagogia Maker: vamos pensar a educação na cultura digital?**

Clique na imagem para assistir



**Mesa 2 - A Curadoria de Conhecimento e Educacional como possibilidade de Metodologia Ativa**

Clique na imagem para assistir



**Mesa 3 - A Pesquisa sobre Educação e Tecnologias Imersivas: metodologias e novas perspectivas**

Clique na imagem para assistir



**Encerramento** - Clique na imagem para assistir



# PUBLICAÇÕES

## - RESUMOS -

**Título**

A UTILIZAÇÃO DO FACEBOOK DURANTE O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

**Número**

330174

**Data de Submissão**

25 de fev de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

As mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Caroline de Oliveira Ferraz

**Palavras-Chave**

Tecnologia da Informação e Comunicação. Redes Sociais. Ensino - Aprendizagem.

**Resumo**

Este trabalho visa analisar materiais publicados anteriormente em livros, monografias, artigos científicos, revistas, periódicos científicos e plataformas de publicações acadêmicas no que diz respeito ao tema de como a rede social Facebook pode aperfeiçoar o consumo e a produção de informações durante o processo de ensino - aprendizagem. O presente trabalho tem por objetivo debater de que forma as redes sociais, em especial o Facebook pode interferir na acessibilidade da informação no processo de ensino - aprendizagem. A presença da Web 2.0, conceito em que todos são produtores e consumidores de informação através da Internet, no dia a dia de todos, sua utilização no contexto do ensino - aprendizagem torna-se decisivo. Este trabalho se desenvolveu através de uma pesquisa de natureza básica, abordagem qualitativa, objetivo exploratório e procedimento bibliográfico. Assim, na primeira etapa são apresentados o conceito de Web 2.0 e suas ferramentas; em seguida, o uso do Facebook como ferramenta auxiliadora no processo de ensino aprendizagem colaborativo, cooperativo, construtivo e autônomo são discutidos. Finalmente, discute-se sobre o potencial pedagógico da rede social e sua influência na geração, aquisição e manejo de informações. Tal trabalho oferta a possibilidade de melhor compreender como a utilização do Facebook, enquanto ferramenta da Web 2.0, tornando a aprendizagem dinâmica, intuitiva, colaborativa, construtiva e

autônoma, desta forma, facilitando e agilizando a manipulação de informações durante o processo de ensino – aprendizagem. O trabalho não é conclusivo, deixando margens para dúvidas e o possível desenvolvimento de trabalhos futuros acerca do tema aqui abordado

**Título**

LETRAMENTO DIGITAL DO PROFESSOR EM TEMPOS DE ISOLAMENTO SOCIAL:  
UMA TRAGÉDIA ANUNCIADA?

**Número**

331202

**Data de Submissão**

3 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos.

**Autores**

Louize Lidiane Lima de Moura

**Palavras-Chave**

Educação. Formação docente. Letramento digital. Pandemia. Covid-19.

**Resumo**

A pandemia de covid-19 alavancou a necessidade de os profissionais de diversos campos reinventarem o seu fazer laboral, não sendo diferente para a classe docente. Tal desdobramento, implicado especialmente pela necessidade de isolamento social e, conseqüentemente, pelo fechamento das escolas por tempo indeterminado, corroborou para que algumas instituições de ensino buscassem apoio nas tecnologias digitais para tentar amenizar os impactos gerados pela enfermidade ao ano letivo de 2020. Em outras palavras, a “cruel pedagogia do vírus” (SANTOS, 2020) forçou os professores a adotarem práticas para os quais não estavam preparados (CNTE, 2020). Frente a esta problemática, o objetivo desta comunicação oral é discutir o(s) porquê(s) de não estarmos preparados para o desafio, uma vez que a formação docente para o uso das tecnologias não configura uma nova demanda para a educação. Desde o início do século XXI, ela já figurava dentre tantas outras competências para ensinar no novo milênio (PERRENOUD, 2000; MOURA, 2013). Na tentativa de alcançar tal intento, ancoramo-nos teoricamente nos estudos do letramento (BAYNHAM, 1995; KLEIMAN, 1995; HAMILTON; BARTON; IVANIC, 2000), especificamente, no que diz respeito ao conceito de letramento digital (COPE, KALANTZIS, 2000; BUZATO, 2001, 2007, 2009; SNYDER, 2002, 2008; LANKSHEAR E KNOBEL, 2002, 2008) e à formação de professores (SILVA, 2001). Metodologicamente, este estudo bibliográfico e documental se insere no campo da Linguística Aplicada e adota a

abordagem qualitativa da pesquisa. A análise dos dados permitiu evidenciar que a ênfase, por parte das políticas públicas, na aquisição de equipamentos em detrimento da formação de professores para lidar com o aparato tecnológico e, por conseguinte, para transformar as práticas de ensino-aprendizagem, pode estar diretamente articulada ao cenário que vislumbramos na atualidade.

**Título**

TRANSIÇÃO DOS EDUCANDOS DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS PARA OS ANOS FINAIS EM PERÍODO DE EDUCAÇÃO REMOTA

**Número**

331399

**Data de Submissão**

5 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Os novos paradigmas nos contextos da Educação escolar.

**Autores**

Vandra Feretti, Ivoneide Zaror de Souza, Emerson Joucoski

**Palavras-Chave**

Ensino Fundamental. Transição. Educação Remota.

**Resumo**

A educação básica obrigatória, direito público, compreende a pré-escola, ensino fundamental e médio. O processo de transição aqui estudado compreende a passagem do educando do ensino fundamental I, da rede municipal para o ensino fundamental II, da rede estadual. Esse processo de transição de acordo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) deve ser realizado com equilíbrio, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagem, para tal faz-se necessário o estabelecimento de “estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes” (BRASIL, 2018, p. 33). A transição vivenciada pelos alunos geralmente vem acompanhada de incertezas, pois não se sentem aptos para novas situações pedagógicas. Torna-se imprescindível a realização de um trabalho compartilhado interinstitucional, onde família e docentes dialoguem e promovam ações minimizando eventuais frustrações que possam ocorrer durante o processo de transição. A importância deste estudo encontra-se nas ações articuladas entre educandos e educadores durante a transição do 5º para os 6º anos, que possibilite “evitar ruptura no processo de aprendizagem, garantindo-lhes maiores condições de sucesso” (BRASIL, 2018, p. 61). A pesquisa descreve como aconteceu a processo de transição dos alunos egressos do 5º ano para o 6º ano, utilizando como procedimento metodológico dos professores a docência compartilhada entre educadores

municipais e estaduais, do município de Matinhos – PR. Os encontros foram realizados de forma síncrona entre 27/10/2020 a 11/11/2020. Participaram da escola municipal duas professoras regentes do 5º ano, uma diretora e uma coordenadora educacional e do colégio estadual, uma docente de Língua Portuguesa, duas pedagogas e um diretor. A coleta de dados ocorreu a partir de questionários on-line. Dos 56 alunos matriculados no 5º ano, 33 (59%) participaram do projeto, 31 (56%) responderam ao formulário de pesquisa e 23 (41%) não participaram. Foram ofertados quatro encontros on-line, sendo o primeiro para apresentações dos participantes e apresentação do objetivo do projeto e outros destinados às aulas. O primeiro encontro contou com a participação das equipes pedagógicas de ambas as instituições sendo quatro professores especialistas da rede estadual e duas professoras regentes do 5º ano, além de pais e estudantes. Os outros três encontros tiveram a participação de duas regentes de 5º ano e uma professora de Língua Portuguesa de 6º ano. De acordo com 20 (65%) alunos essas aulas foram consideradas muito boas diminuindo a ansiedade com a mudança para o 6º ano, oito (26%) as consideraram como boas e importantes e três (9%) classificaram como regular. A partir da investigação verificou-se que o trabalho compartilhado entre instituições municipais e estaduais é relevante na continuidade do processo de aprendizagem do educando, pois conhecer previamente o funcionamento da instituição estadual e possíveis professores diminui as incertezas daqueles que vivenciam o processo transição do 5º para o 6º ano. Faz-se necessário a continuidade de estudos sobre o tema e ações que minimizem os impactos causados por transições sem suporte e pela ausência de diálogos entre as instituições. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a base. Brasília. 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 24 fev.2021.

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/TRANSIO-DOS-EDUCANDOS-DO-ENSINO-FUNDAMENTAL-ANOS-INICIAIS-PARA-OS-ANOS-FINAIS-EM-PERODO-DE-EDUCAO-REMOTA-e13dih7>

**Título**

A PRÁTICA DA GESTÃO EDUCACIONAL NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA-EaD

**Número**

332095

**Data de Submissão**

10 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Educação a Distância

**Autores**

Mônica Soraya Barbosa Lins, José Antonio souza matos

**Palavras-Chave**

Educação a distância. Gestão em EaD. Perfil do gestor em EaD.

**Resumo**

Este trabalho visa refletir acerca do papel do Gestor Educacional na Educação a Distância, as competências e princípios orientadores necessários à sua prática e parte-se do seguinte problema: quais os princípios orientadores da prática do gestor educacional na educação a distância? Como objetivo geral define-se: Refletir acerca dos princípios orientadores da prática do gestor educacional no contexto da educação a distância. E como objetivos específicos elenca-se: (1) discutir sobre as TDIC e a educação a distância; (2) identificar o perfil do gestor educacional e os princípios orientadores de sua prática em EaD. A metodologia contempla um estudo qualitativo, utilizando-se da pesquisa exploratória, com seleção de informações através da pesquisa bibliográfica. As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão em intensa evolução, impactando a relação do indivíduo com o mundo e com as outras pessoas. Hoje não existe mais a limitação física que impedia o acesso à informação e ao conhecimento, visto que as TDIC “afetaram quase todas as áreas do conhecimento e reorganizaram praticamente todos os espaços e tempos de convivência ou exploração humana”. (MILL, 2015, p, 410). Tais mudanças têm influenciado decisivamente a educação, alterando de forma irreversível a relação com o conhecimento e com os saberes em geral, trazendo um novo dinamismo ao processo educativo. Como questionado por Hardagh, Fofonca e Camas (2020, s/p): “[...] Como estabelecer um vínculo entre as transformações

sociais e culturais, novos olhares/perspectivas e a educação contemporânea?”. São inquietações/ reflexões cruciais também para as discussões sobre a educação na modalidade a distância, principalmente sobre a prática dos gestores. Existem vários aspectos que devem ser levados em consideração para uma boa atuação do gestor. De acordo com Vieira (2013, p. 16): “A gestão em EaD é demasiadamente complexa e dinâmica, sendo essencial que o seu gestor tenha conhecimento dos diversos aspectos e elementos envolvidos na modalidade”. Deste modo, deve-se observar alguns princípios orientadores, tais como: formação especializada para atuar na modalidade de cursos a distância; planejamento detalhado das etapas de pré-produção, produção e pós-produção do curso (SPANHOL, 2009); nortear-se pelos referenciais de qualidade apresentados pelo MEC. (VIEIRA, 2013; SANTOS, BAEZ e SOUZA, 2018). Também destacam-se alguns aspectos e critérios importantes para as competências e desempenho do gestor em EAD, tais como: saber planejar; trabalhar em equipe na identificação e solução de problemas ao mesmo tempo que deve-se saber agir com autonomia; ter visão macro; instrumentalizar a equipe envolvida com todos os recursos necessários; ter domínio de conhecimentos e visão sistêmica da educação; ter perfil comportamental de articulador, assertividade, bom relacionamento e comunicação interpessoal e liderança. (SANTOS; BAEZ e SOUZA, 2018). Nota-se que o gestor na EaD deve possuir um perfil diferenciado com habilidade e desenvoltura para saber lidar com competência com questões acadêmicas e administrativas, sem perder de vista a perspectiva pedagógica, voltada para a construção de objetos de aprendizagem em diferentes mídias, compondo uma estrutura em rede hipertextual, atentando-se para uma formação inicial ou continuada para atualização dos conhecimentos que estão em constante mudança nesta era das TDIC.

**Título**

TRANSIÇÃO DOS EDUCANDOS DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS PARA OS ANOS FINAIS EM PERÍODO DE EDUCAÇÃO REMOTA

**Número**

332222

**Data de Submissão**

11 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Os novos paradigmas nos contextos da Educação escolar.

**Autores**

Vandra Feretti, Ivoneide Zaror de Souza, Emerson Joucoski

Podcast: <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/TRANSIO-DOS-EDUCANDOS-DO-ENSINO-FUNDAMENTAL-ANOS-INICIAIS-PARA-OS-ANOS-FINAIS-EM-PERODO-DE-EDUCAO-REMOTA-e13dih7>

**Título**

METODOLOGIA ARTICULADORA: GERMINANDO SAÚDE MENTAL NO ESPAÇO EDUCACIONAL

**Número**

332319

**Data de Submissão**

12 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Metodologias ativas ou inovadoras

**Autores**

Maria Edna Moura Vieira, Simone Alves-Hopf, Maria da Graça Luderitz Hoefel

**Palavras-Chave**

Metodologias ativas. Educação Permanente em Saúde. Educação. Saúde Mental.

**Resumo**

Background: Nos últimos anos, tem sido verificado um aumento dos índices de doenças mentais no ambiente de trabalho no Brasil. Apesar da importância da saúde mental, projetos que fomentem a implementação de ações de promoção e prevenção à saúde mental são ínfimos, principalmente, no contexto do trabalho. Nesse sentido, o desenvolvimento de mecanismos de Educação Permanente em Saúde/EPS (CECCIM & FEUERWERKER, 2004), os quais incorporem estratégias de motivação, e empoderamento social no sentido a promover saúde mental no ambiente de trabalho foi foco desse estudo como parte de um doutorado. Objetivo: Desenvolver processos formativos no contexto da EPS, na perspectiva da transversalidade do processo saúde-doença, visando potencializar os saberes, a autoestima, e a motivação dos profissionais da área da Educação e da Saúde, levando em consideração a promoção da saúde mental destes, e do seu público de ação. Método: Foi utilizada uma Metodologia de Imagem e uma Metodologia Articuladora/MA, baseadas em evidências, pautadas de dispositivos pedagógicos-dialógicos, participativos, intercultural, intersetorial, princípios da EPS e neurociência cognitiva. Os participantes foram levados a compreender a realidade, por meio de reflexão crítica, construindo um universo de processos educativos em ato, num movimento de autoconhecimento e autoreinvenção. A MA teve como estrutura quatro

métodos científicos: Uso de Imagem (HOEFEL, 2016), Círculo de Cultura Freiriano (FREIRE, 1996), Metodologia da Problematização (BERBEL, 1996), e Método de Vera F. Birkenbihl (2007), que podem ser utilizados transversalmente de forma dialética em articulação com as Práticas Integrativas em Saúde e Ação em Serviço. Resultados: Foram exploradas as fragilidades da população alvo, estas incorporadas de crenças, expectativas no ambiente de trabalho e familiar, e sobretudo, o papel social do indivíduo na formulação de políticas públicas voltadas para a saúde mental. Conclusão: Esse estudo mostrou que a aplicabilidade dessas metodologias utilizadas pode ser uma das tecnologias sociais de maior impacto na formação de stakeholders para o desenvolvimento da liderança, motivação pessoal e coletiva no ambiente de trabalho, criando laços entre gestores, profissionais e ambiente social, e fomentando políticas públicas voltadas para a saúde mental, via cultura de paz, competências adquiridas e inteligência amorosa.

**Título**

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM LEQUE DE POSSIBILIDADES PARA DENTRO DA SALA DE AULA

**Número**

332692

**Data de Submissão**

15 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Luciandro Tassio Ribeiro De Souza

**Palavras-Chave**

Educação. Metodologia. Gamificação. Ensino. Aprendizagem

**Resumo**

O resumo “Gamificação na educação básica: um leque de possibilidades para dentro da sala de aula” tem como objetivo realizar uma revisão da literatura de Novaes (2003), Tuncel e Ayva (2010), Deterding (2012), Kapp (2012), Lazzarich (2013), Vianna et al. (2013), Hamari, Koivisto, Sarsa (2014), Busarello (2016), que juntos ponderam que as práticas destinadas ao processo de aprendizagem devem ser constantemente ajustadas à realidade dos indivíduos e com foco no acompanhamento das transformações tecnológicas da sociedade. No contexto contemporâneo, deve-se buscar estimular, a aprendizagem através de meios multi e transdisciplinares com o intuito de elevar os níveis motivacionais e de engajamento dos indivíduos com o propósito de proporcionar experiências mais efetivas e relevantes ao sujeito. Os autores também ressaltam que a gamificação em sala de aula abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Sob um ponto de vista emocional, como um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamento dos indivíduos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e estimular o comportamento do indivíduo com o intuito de proporcionar o engajamento e o aprendizado,

culminando em comportamentos positivos a estas práticas. A metodologia utilizada é a da pesquisa bibliográfica que nos permitiu por meio da análise da literatura publicada, que a gamificação é a apropriação de características dos jogos, mas com a transposição para uma situação de não jogo voltadas para as dinâmicas em sala de aula com missões e desafios que funcionam como fatores potencializadores para o ensino e aprendizagem, assim como fazendo o uso de distintivos, pontos e prêmios como incentivo, podendo também definir os personagens especificados de acordo com a temática em questão na qual os alunos precisam lidar ou propor obstáculos a serem vencidos. Vale salientar também que a inserção da gamificação em sala de aula não é necessariamente voltada para o uso de tecnologias digitais, pelo contrário, faz uso de não jogos digitais que faz com que essa metodologia seja muito mais interessante, principalmente, para as escolas que ainda não possuem muitos recursos. A análise nos mostrou também que a gamificação combate a apatia, promove a inclusão e favorece a aquisição de habilidades em sala de aula, pois essa metodologia proporciona com que os alunos tenham autonomia para tomar decisões de acordo com a interação.

**Título**

DO ENSINO A DISTÂNCIA A IMPLEMENTAÇÃO DO ENSINO HÍBRIDO NA EDUCAÇÃO BÁSICA - DISCUSSÕES ATUAIS EM FAVOR DA APRENDIZAGEM ATIVA

**Número**

332701

**Data de Submissão**

15 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Educação a Distância

**Autores**

Luciandro Tassio Ribeiro De Souza

**Palavras-Chave**

Educação. EAD. Metodologia. Ensino Híbrido.

**Resumo**

O resumo “do ensino a distância a implementação do ensino híbrido na educação básica - discussões atuais em favor da aprendizagem ativa” tem como objetivo realizar uma revisão da literatura embasa nos estudos de Bacich e Moran (2015b), Silva, Bieging e Busarello (2017), Brasil (2020), Ribeiro e Vecchio (2020), Ribeiro, Sousa e Lima (2020), Magalhães (2020) e Nóvoa (2020) que ressaltam que o emprego da educação a distância não constitui uma novidade na educação. No entanto, deixar de utilizá-la seria um retrocesso. A EaD apresenta propostas educacionais que se adequam a ambientes virtuais de forma rápida, estando adequada à era da informação e inovações tecnológicas cada vez mais eficientes e inovadoras. Os autores também ressaltam que com a crise gerada pela pandemia, as escolas foram obrigadas a fecharem suas portas do dia para a noite e o ensino fosse exercido em um outro espaço, tempo e forma de comunicação e mediação com conteúdo que houveram de ser ajustados e reorganizados aos novos moldes de propagação de um novo modelo educacional, que precisou ser executado emergencialmente cujos alunos e professores afastados materialmente. No entanto, a comunicação através dos recursos tecnológicos, deram sequência as aulas, mas a percepção de que a situação vivida não caracterizava a EaD como uma modalidade de ensino emergiu

nesse contexto diversas discussões entorno da escola com a possibilidade da inserção do ensino híbrido, mas que tal metodologia ainda apresenta em seu âmago grande desconhecimento sobre o modelo educacional, assim como a respeito da crença de que possa conceber muitos ganhos para a educação ao agregar o melhor do presencial e do online tornando uma coisa só. A metodologia utilizada é a da pesquisa bibliográfica que nos permitiu por meio da análise da literatura publicada, que o professor, o aluno e o conhecimento compõe o ensino híbrido, mas para tudo isso acontecer, precisa-se de um projeto político pedagógico voltado para o ensino híbrido. Assim como, precisamos entender que a educação é um espaço sequencial dentro do ensino híbrido, que proporciona com que o aluno aprenda dentro de casa, na internet, no quintal, na cozinha, com as plantas, com os animais, com os mais velhos, entre outros. Ou seja, pela análise constatamos que o ensino híbrido é um verdadeiro laboratório de pesquisa, de elaboração e ressignificação existente dentro de um espaço contínuo.

**Título**

O "DESERTO DIGITAL": REPERCUSSÕES DA COVID-19 NA EDUCAÇÃO NA ESPANHA E NO BRASIL

**Número**

332762

**Data de Submissão**

16 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Os novos paradigmas nos contextos da Educação escolar.

**Autores**

MARIA EDNA MOURA VIEIRA, Maria da Graça Luderitz Hoefel, José Tomas Réal Collado

**Palavras-Chave**

Educação. Educação Básica. Tecnologias Digitais. COVID-19.

**Resumo**

Introdução: Com o surgimento do COVID-19, a forma de fazer e pensar a educação mediada pelas tecnologias digitais, surgiu de forma repentina e nunca experimentada como a que vimos acontecer em 2020. Assim, a nova realidade educacional se evidencia pelo distanciamento nos processos de ensinar e de aprender, entre as gerações das tecnologias digitais (estudantes) e as das tecnologias analógicas (professores) e dos distanciamentos dos corpos causados pela necessidade do isolamento social e usos de equipamentos de proteção, como a máscara, foi foco deste estudo como parte de um doutorado: "Educação Permanente em Saúde, Caminho Pedagógico para Reinventar o Trabalho Docente", que está em desenvolvimento, vinculada ao Departamento de Medicina da Universidade de Valencia - Espanha, em regime de Cotutela com o Departamento de Saúde Coletiva da Universidade de Brasília (UnB) - Brasil. Objetivo: Buscar conhecer a percepção de professores/as da educação básica da Espanha e do Brasil, sobre as repercussões da COVID-19 na educação, bem como na prática diária dos professores/as com seus estudantes no ano de 2020. Metodologia: Pesquisa descritivo-exploratória, com abordagem qualitativa, que utilizou como instrumento de pesquisa, entrevistas individuais semiestruturadas por videoconferência. Foram entrevistados 06 professores/as da Espanha e 06

professores/as do Brasil, da rede de educação básica, que atuaram em sala de aula (virtual e / ou presencial) no ano de 2020, abarcando todas as três etapas da educação básica (infantil, primária e secundária). Resultados: Nesta pesquisa foi identificado que, professores brasileiros e espanhóis vivenciaram momentos de grande sofrimento, envolvidos pela metáfora do "deserto" digital. Os professores/as tiveram que se adaptar às novas tecnologias, ao distanciamento dos corpos e a trabalhar em telas digitais muitas vezes sem poder ver os rostos dos estudantes e sem saber realmente se eles estavam acompanhando a aula. Além disso, os professores tiveram que superar seus temores e deficiências em relação às tecnologias a serem utilizadas e medos de serem infectados nas aulas presenciais, todos em situação de precarização do trabalho. Soma-se a isto, a falta de letramento digital dos profissionais da educação e estudantes e a desigualdade social, como uma das maiores limitações para o uso das novas tecnologias. Conclusão: A escola e a educação escolar já não são mais as mesmas, inclusive, depois do retorno às aulas presenciais. O cenário educacional tornou-se mais complexo, outros desafios foram adicionados aos já existentes, como as condições de trabalho que pioraram muito, dificuldades dos professores/as para lidar com os próprios medos, emoções e de perdas, além do desafio de reacender a chama dos estudantes que estão desanimados, doentes e desestimulados. Nesse sentido, é imprescindível reafirmar a importância do papel do professor como protagonista do ato de educar e a necessidade de desenvolver uma "razão sensível" para uma prática docente mais humanizada. Os processos de formação dos professores e da própria formação devem ser um compromisso ético, estético e político dos governos e sociedades, e devem ser pautados na indissociabilidade entre formação, gestão, cuidado, participação (Ceccim & Feuerwerker, 2004), interculturalidade, intersetorialidade, inclusão, e o projeto político educacional da escola.

**Título**

DO LETRAMENTO DIGITAL A FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DISCUSSÕES ATUAIS SOBRE A EDUCAÇÃO NA PANDEMIA

**Número**

332769

**Data de Submissão**

16 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos.

**Autores**

Luciandro Tassio Ribeiro De Souza

**Palavras-Chave**

Educação. Alfabetização. Letramento Digital. Formação Docente.

**Resumo**

O resumo “do letramento digital a formação de professores: discussões atuais sobre a educação na pandemia” tem como objetivo realizar uma revisão da literatura embasa nos estudos Nóvoa (1992), Coscarelli e Ribeiro (2005), Fiuza (2012), Umekawa (2014), Nascimento (2016), Silva (2017), Pugens, Habowski e Conte (2018), Fontana, Conte e Habowski (2019), Ribeiro, Sousa e Lima (2020), Antunes (2020), Mourad, Cunha e Jorge (2021), Cunha et al (2021) que alegam que a pandemia fez na educação brasileira o que muitos teóricos e programas federais de informatização não conseguiram: tornou o ensino digital da noite para o dia, assim como causou falhas na comunicação e da própria ausência de uma alfabetização, letramento e inclusão tecnológica que também aparecem como causas a questão financeira e emocional. Tudo indica que estudar exige dedicação, equilíbrio para se manter em movimento nas pesquisas e metodologias ativas à elaboração coletiva, bem como acolhimento e preparo por parte da instituição quanto aos seus profissionais, para que os estudantes tenham o suporte técnico-pedagógico necessário para o processo formativo e à globalidade humana. Na verdade, a participação coletiva e colaborativa, através de comunidades virtuais de aprendizagem, tanto locais como globais, oportuniza a criação e a produção de novos artefatos culturais, em tempos síncronos e assíncronos. Os autores ressaltam também que é importante compreender que

alfabetização e letramento digital, pois estes são capacidades diferentes, porém estão intrinsecamente correlacionadas. O alfabetizado digital é aquele que consegue usar o computador ou o celular para fazer pesquisas na internet, enviar e receber mensagens através do WhatsApp ou do Facebook, acessar vídeos no YouTube. Por outro lado, o letramento digital vai muito além do domínio superficial das tecnologias digitais, de acordo com o conceito encontrado no Glossário do Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE): Letramento digital diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e tablets, em plataformas como e-mails, redes sociais na web, entre outras. Nessa perspectiva, existem fragilidades na formação de professores e não apenas no manuseio das tecnologias, mas também no potencial relegado a outras esferas constitutivas do mundo social (da era da informação) que é de ser um profissional reflexivo, pois este fará pensar outras possibilidades por meio destas ferramentas de maneira crítica e emancipadora. A formação docente é o maior desafio hoje enfrentado em termos de reorganização curricular, pois o trabalho docente vai muito além do princípio da escrita e da oralidade, perpassa o letramento digital e a recriação de conteúdos culturais e o estímulo constante a novos horizontes. A metodologia utilizada é a da pesquisa bibliográfica que permitiu por meio da análise da literatura publicada constatar que a formação é mais do que um lugar de aquisição de técnicas e de conhecimento, é um momento chave da socialização e da configuração profissional, que vai além da metodologia, indo ao encontro da troca, do compartilhamento e da busca constante pela construção do conhecimento.

**Título**

Curadoria de conhecimento na prática educativa

**Número**

332795

**Data de Submissão**

16 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

A Mídia-educação e suas aplicações na educação formal e informal

**Autores**

Lanita Helaine da Silva Neves Sizanovsky, Rodrigo Otavio do Santos

**Palavras-Chave**

curadoria de conhecimento. Educomunicação. professor- curador.

**Resumo**

Em tempos de variada oferta midiática, em que os educandos dispõem de informações com tanta facilidade, sendo capaz de escolher fontes e quais níveis de informações lhes são mais convenientes, a dinâmica escolar e a prática docente não pode ficar aquém da realidade, cabe ao professor usufruir de diversas fontes para fomentar discussões quanto aos conteúdos específicos de cada disciplina. ao realizar este processo de pesquisa, seleção de conteúdo, proporcionando uma análise crítica e contextualizada, com o intuito de compartilhar uma informação, o professor desempenha o papel de curador. Trazer as vivências dos alunos para o contexto escolar não é uma tarefa fácil, pois exige do professor curador pesquisas em diversas fontes para atuar não somente um conteúdo atualizado, mas um conteúdo contextualizado. Mas como realizar este trabalho de forma prática? O objetivo deste artigo é apresentar a relevância do processo de curadoria de conhecimento na prática educativa. Como objetivo específico pretende-se investigar a importância da curadoria educacional como forma de contribuir com bases metodológicas no trabalho docente, valendo-se da educomunicação para propor reflexões contextualizadas, tendo o professor curador como mediador da aprendizagem. Pensando assim, refletimos quanto a relevância ao trabalhar em sala de aula com educomunicação, visto que a mídia não apenas transmite notícias, mas também representa uma ferramenta poderosa para transmitir conhecimento, além de contribuir

quanto à análise e apropriação de saberes em sala de aula. Ao trazer a educomunicação ao repertório escolar, os educadores desenvolvem um aspecto problematizador inseridos nos conteúdos, ao mesmo tempo que como forma de trazer a realidade à sala de aula. A educomunicação possibilita a partir dos interesses do educando explorar diversos conceitos visando um pensamento crítico e consciente, respeitando as diversas vivências (pessoal, social, escolar etc.) para a construção de conhecimentos que mobilizem a prática cidadã. Para Bartes (2016) mesmo que ferramentas tradicionais sejam utilizadas pelo professor, como por exemplo: o giz, o quadro etc., quando este incorpora na sua prática uma proposta com materiais diferenciados como forma de complementar ou esclarecer um conteúdo e utiliza vivências dos alunos, mídias como televisão, cinema etc., possibilitam ao aluno, por meio dos seus respectivos recursos disponíveis, aprendizagem significativas. Para atingir o objetivo proposto neste artigo a metodologia utilizada será a exploratória. A natureza da pesquisa será qualitativa e a estratégia utilizada será a revisão bibliográfica. Para tanto, os autores utilizados versam sobre o tema curadoria e curadoria do conhecimento, como: Alegria (2014), Bhargava (2009), entre outros e sobre educomunicação autores como: Citelli (2010), Napolitano (2015) e Soares (2015). Nesta perspectiva curatorial, o professor precisa ter um repertório ampliado de conhecimento na área e um preparo para sua atuação, já que é importante levar o estudante a ampliar seu discurso, de forma crítica e participativa (FAIRCHILD, 2009).

**Palavras chaves:** curadoria de conhecimento; educomunicação; professor-curador

### Referências

ALEGRIA, Tânia Sofia Rodrigues. O Papel da Curadoria como difusora de Arte Contemporânea. 2013. p. Tese de Mestrado - Universidade de Açores, Ponta Delgada, 2013. Disponível em: Repositório da Universidade dos Açores: O papel da curadoria como difusora da arte contemporânea (uac.pt). Acesso em: 09 abr. 2019.

BARTES, Tony. Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

BHARGAVA, Rohit. Manifesto para o curador de conteúdo: o próximo grande trabalho de mídia social do futuro? Disponível em: <https://www.rohitbhargava.com/2009/09/manifesto-for-the-content-curator-the-next-big-social-media-job-of-the-future.html>. Acesso em: 10 out. 2018.

CITELLI, Adilson. Comunicação e educação: convergências educacionais. Revista comunicação, mídia e consumo. São Paulo, vol. 7, n. 19, p. 67-85, jul. 2010.

FAIRCHILD, Thomas Massao. Conhecimento técnico e atitude no ensino de língua portuguesa. Educação e Pesquisa, v.35, n. 3, São Paulo, set./dez. 2009. Versão impressa. ISSN 1517-9702, versão Online ISSN 1678-4634. Disponível em: [www.scielo.br/pdf/ep/35n3/06.pdf](http://www.scielo.br/pdf/ep/35n3/06.pdf) Acesso em: 10 jul. 2018.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

NAPOLITANO, Marcos. Como usar o cinema na sala de aula. 5. ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

SOARES, Ismar de Oliveira. Mas afinal, o que é Educomunicação? Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/27.pdf>. Acesso em 09/11/2019.

**Título**

METODOLOGIAS ATIVAS EM TEMPOS PANDÊMICOS – DISCUSSÕES ATUAIS AOS PROFESSORES PARA UM REINVENTAR NO ENSINO-APRENDIZAGEM

**Número**

332806

**Data de Submissão**

17 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Metodologias ativas ou inovadoras

**Autores**

Luciandro Tassio Ribeiro De Souza

**Palavras-Chave**

Educação. Pandemia. Metodologias Ativas. Professor. Ensino-Aprendizagem.

**Resumo**

O resumo “Metodologias ativas em tempos pandêmicos – discussões atuais aos professores para um reinventar no ensino-aprendizagem” objetiva realizar uma revisão da literatura embasa nos estudos de Petry e Casagrande (2019), Habowski e Conte (2019), Sousa e Lima (2020), Fernandes e Costa (2020) que afirmam que a pandemia ratificou uma velha discussão acerca da formação docente e da necessidade de contemplar pontos essenciais, principalmente no que tange aos aspectos relacionados às tecnológicas e às metodologias ativas. Sem dúvidas, as políticas voltadas à formação docente sofrerão profundos impactos no sentido de aprofundar competências mais contextualizadas aos novos tempos. A pandemia parece acentuar demandas para reinvenções da prática docente. E a partir disso, que a instituição de ensino precisa se adaptar para esses novos tempos, de modo que as metodologias de ensino não podem mais se fundamentar na chamada transmissão de saberes, e que, por esse motivo, os usos das tecnologias de acesso à internet precisam pautar as aulas, na qual o centro da relação pedagógica não seja mais o professor, tendo em vista que ele não é a única fonte de conhecimento e informação à disposição. Bem verdade que esse processo formativo não é inaugural, uma vez que muitos professores já vêm se superando e reinventando suas práticas no exercício do ofício responsivo. Entende-se que reinventar não é algo simples, mas é possível quando há o desejo pela transformação, quando há a necessidade e, sobretudo, quando

as condições são garantidas. Afinal, se não há desejo e as condições de trabalho adequadas, o resultado é a acomodação, o desânimo e a frustração. No entanto, vale ressaltar que essa proposta de reinvenção não pode limitar-se apenas àqueles que desempenham o papel docente, mas a todos que estão envolvidos de modo geral com a educação, começando pelos representantes legais. Nesse sentido, um olhar diferenciado para as necessidades é um ponto de partida para se planejar ações e implementar projetos que atendam às necessidades das comunidades escolares e investir na educação, na formação e autoformação, ressignificar os processos de ensino, reconhecer que os docentes não são robôs programados para determinadas situações e que são sujeitos às mudanças, também são consideradas maneiras de reinventar e dar um novo sentido às práticas docentes. A metodologia utilizada é a da pesquisa bibliográfica que permitiu, por meio da análise da literatura, constatar que o tempo e o pós-tempo pandêmico trouxeram e trarão novos olhares sobre o fazer e o exercer docente atrelado a formação dos professores e as mudanças do ensino e a aprendizagem tanto dentro quanto fora da sala de aula. O Coronavírus, chegou e logo passará, no entanto, já deixa uma grande lição sobre o novo que pode proporcionar um ensino e a aprendizagem mais autônoma. Contudo, o professor continua ser essencial não somente no presente, mas nos futuros contextos, bem como, a formação sempre terá centralidade. As novas tecnologias digitais da informação e da comunicação podem ajudar a somar e a reconhecer a fundamental importância que o professor possui nos ambientes escolares e não escolares.

**Título**

APRENDIZAGEM, VANTAGENS E LIMITANTES NO USO DE PODCASTS: UMA ANÁLISE FEITA À PARTIR DA OPINIÃO DOS ESTUDANTES DE UM CURSO DE GRADUAÇÃO NA MODALIDADE EAD

**Número**

332843

**Data de Submissão**

17 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

As mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Teste Guilherme Natan, Ademir Aparecido Pinhelli Mendes

**Palavras-Chave:**

Podcast. Aprendizado. Estudantes.

**Resumo**

Nos últimos anos, cada vez mais os estudantes têm ao seu redor uma vasta possibilidade tecnológica para fazer uso em seu dia a dia, seja para realizar atividades de lazer, de trabalho, de comunicação, entre outras. Tal questão, tende a acarretar nestes estudantes, uma mudança em seu estilo de vida, "o que faz com que os da geração atual não aprendam da mesma forma que os do século anterior" (BACICH et al., 2015, p.47). Diante disso, docentes vêm refletindo e repensando sobre suas formas de ensino, buscando assim, utilizarem de práticas alternativas, que se adequem as intenções do novo alunado, mas que também, possam auxiliá-los positivamente em sua construção do conhecimento. Não basta assim, apenas pensar em uma simples atualização dos métodos de ensino, e sim, pensar em novas práticas que sejam "[...] compreendidas e incorporadas pedagogicamente" (KENSKI, 2012, p.46). Desta forma, uma instituição de ensino superior (IES) que oferta cursos na modalidade Ead, passou a disponibilizar quinzenalmente para os estudantes do seu curso de Licenciatura em Educação Física, via plataforma on-line Anchor, uma série de Podcasts, onde são abordados assuntos de conhecimento geral, diferentes dos já abordados nos componentes curriculares existentes no curso. Para acessá-los, os alunos recebem um link que dá acesso a uma mídia on-line no formato de áudio, na qual um ou mais

professores dissertam sobre um determinado tema. Um Podcast, basicamente pode ser definido como um “[...] modo de produção/disseminação livre de programas distribuídos sob demanda e focados na reprodução de oralidade, também podendo incluir músicas e sons” (FREIRE, 2013, p.47), entretanto, pelo fato dos Podcasts serem uma ferramenta nunca antes utilizada pelos discentes do referido curso, e devido a sua disponibilização ser uma atividade que tem a intenção de contribuir para o aprendizado deles, se fez necessário verificar a seguinte questão: Os Podcasts disponibilizados estão contribuindo para a aprendizagem dos estudantes sobre os assuntos abordados? Partindo-se desta premissa, o objetivo geral desta pesquisa que ainda em andamento, será entender se, e porquê, na visão dos acadêmicos participantes, o uso dos Podcasts está ou não contribuindo para o aprendizado dos assuntos abordados. Além disso, tem-se como objetivos específicos averiguar quais seriam, na opinião destes estudantes, as principais vantagens e limitações da utilização deste tipo de mídia. Para se obter as respostas necessárias, foi enviado a todos os 25 estudantes de uma das turmas do curso de Educação Física ofertado pela IES, um questionário via Google Forms contendo duas perguntas, a saber: I- Você considera que o uso dos Podcasts está contribuindo para o seu aprendizado dos conteúdos abordados? Justifique sua resposta. II- Na sua opinião, quais são as potencialidades (vantagens, diferenciais) e as limitações na utilização do uso dos Podcasts? Ao todo foram obtidas 22 respostas, das quais até o momento foi possível extrair três indicadores principais, a saber: I- Os Podcasts disponibilizados estão contribuindo para o aprendizado dos conteúdos abordados; II- Como vantagem os estudantes relataram a possibilidade de poder realizar outras atividades enquanto ouvem os Podcasts, e a variabilidade dos assuntos abordados; III- Como limitante, os discentes elencaram a não possibilidade de fazer perguntas para os professores participantes dos Podcasts, e a dificuldade em compreender alguns assuntos por meio apenas da oralidade. Destaca-se que, por se tratar de uma pesquisa ainda em andamento, foram apresentados os resultados obtidos até o presente momento, estes ainda serão analisados de forma mais aprofundada e discutidos com base no referencial teórico adotado, para que assim, possam ser realizadas as considerações finais desta pesquisa.

## **Referências**

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; DE MELLO TREVISANI, Fernando. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Penso Editora, 2015.

FREIRE, Eugenio Paccelli Aguiar. Conceito educativo de Podcast: um olhar para além do foco técnico. Educação, Formação & Tecnologias, v. 6, n. 1, p.

35-51, 2013. Disponível em: <eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/340>. Acesso em: 10 mar. 2021.

GALHARDO, Cristiane Xavier; et. al. Podcast como inovação nas práticas pedagógicas. Podcast as innovation in pedagogical practies. RISUS – Journal on Innovation and Sustainability, São Paulo, v. 11, n.2, p.100-112, mar./abr. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, Papirus, 2012

**Título**

A UTILIZAÇÃO DO SMARTPHONE PELOS PROFESSORES COMO PRINCIPAL DISPOSITIVO PARA O ENSINO REMOTO: UMA EXPERIÊNCIA DA COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Número**

332876

**Data de Submissão**

17 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Os dispositivos digitais, imersivos e híbridos e os diferentes contextos na formação de professores.

**Autores**

Maria Beatriz Sandoval Filartiga Ale

**Palavras-chave:** Smartphone. Ensino remoto. Educação Infantil. Coordenação pedagógica.

**Resumo**

Este resumo apresenta um breve relato do desempenho docente de um CMEI - Centro Municipal de Educação Infantil da região litorânea do Paraná, durante o ano de 2020, a partir da suspensão de aulas presenciais, por causa da pandemia do covid-19 e determinação oficial para o prosseguimento das aulas de forma remota com a utilização de dispositivos digitais. É uma narrativa sintética, sobre a experiência do coordenador pedagógico, como mediador da formação em serviço dos professores, no que se refere, principalmente, a utilização do smartphone como dispositivo de ensino-aprendizagem. As análises consideram o conceito de formação docente, baseada na dialética impressa no pensamento de Rui Canário (2000), onde este afirma que “a aprendizagem da profissão do professor corresponde ao percurso pessoal e profissional de cada um, no qual se articulam, de maneira indissociável, dimensões pessoais, profissionais e organizacionais”. Nesse sentido, a escola não se restringe ao espaço onde o professor ensina e o aluno aprende, mas se trata também de um espaço onde ele aprende o seu ofício de ensinar e delinea sua própria identidade profissional. Dividimos os problemas decorrentes da prática do ensino remoto do CMEI, em três instâncias de análise: o primeiro, estrutural, social, desigual, que vai desde à

condição econômica de cada professor para a aquisição de um smartphone com potencial capacidade de suportar a quantidade de interações e envio de arquivos, até à dificuldade de acesso à internet, seja por impossibilidade financeira para aquisição de wifi ou dados para o celular, seja por falta ou problemas de sinal na região de suas residências; o segundo problema apresentado pelos docentes, foram de base técnica, que se referiam à dificuldade de manejo do smartphone para a utilização de aplicativos adotados pelo CMEI como principais ferramentas para o ensino remoto, tais como o whats app para formação de grupos de alunos que funcionaram como salas de aulas virtuais; o youtube como canal de videoaulas e o e-mail para recebimento de avisos e orientações da coordenação, bem como para o envio de atividades digitalizadas para os alunos sem acesso ao whats app; e, o terceiro e último grande desafio, talvez o maior de todos, que foi o de transformar os espaços virtuais criados por meios dos aplicativos do smartphone, em ambientes eficientes de ensino e aprendizagem. Os relatórios da coordenação pedagógica do CMEI durante o ano letivo, revelaram que, dos 164 alunos matriculados na pré-escola, 97 alunos, pouco mais de 59% do total de alunos, acessavam regularmente, a “sala virtual” criadas no whats app. Entre as principais queixas relatadas pelos professores, estavam os casos de muitos pais que não interagem e acabavam saindo dos grupos sem explicação ou bloqueavam contato com eles por esse meio. Reclamaram também das dificuldades técnicas para o uso do aparelho celular e seus aplicativos para a postagem das aulas. Além disso, disseram ter muitas dúvidas na hora de orientar os pais nas suas dificuldades em ajudar os filhos nas tarefas, além das dificuldades de lidar com as mudanças constantes na rotina quanto à melhor forma de elaborar planos de aulas. Considerando que o processo de ensino e aprendizagem de forma remota na Educação Infantil só é possível com a triangulação que envolve, alunos, pais e professores, é importante pontuar, de igual forma, as dificuldades apresentadas pelas famílias. Entre elas, a falta de tempo para acompanhar o filho no horário das aulas por causa do trabalho, a falta de condições financeiras para aquisição do smartphone e internet e reclamações sobre a quantidade de atividades solicitadas pelos professores. Os dados relatados, além de demonstrar as impossibilidades de pensar o uso das novas tecnologias, dissociadas do contexto sociocultural dos profissionais da educação, apontam para a importância de refletir sobre a mediação da coordenação pedagógica para orientar e conduzir o manejo dos dispositivos digitais no enfrentamento dos novos desafios educacionais que se apresentam na conjuntura atual no país.

## **Referências**

CANÁRIO, Rui. A escola: o lugar onde os professores aprendem. São Paulo: Centro de Estudos da Escola da Vila, set. 2000.

Podcast: <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/A-UTILIZAO-DO-SMARTPHONE-PELOS-PROFESSORES-COMO-PRINCIPAL-DISPOSITIVO-PARA-O-ENSINO-REMOTO-UMA-EXPERINCIA-DA-COORDENAO-PEDAGGICA-NA-EDUCAO-INFANTIL-e13dina>

**Título**

Tecnologias digitais e formação de professores: a dimensão educacional do YouTube

**Número**

332888

**Data de Submissão**

17 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

s mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Francielle de Queiroz Zurdo

**Palavras-Chave**

Tecnologias Digitais. Formação de professores. Dimensão educacional.

**Resumo**

Esta comunicação se propõe a apresentar nosso Projeto de Doutorado em Educação. Este estudo busca analisar, em uma relação de complementaridade, os eixos formação de professores (inicial e continuada) e tecnologias digitais. Partindo-se de matrizes curriculares de universidades particulares, públicas e comunitárias, propomo-nos a observar conteúdos considerados introdutórios (1º semestre) trabalhados no curso de Pedagogia e como esses tópicos vêm sendo apresentados em canais sobre formação de professores no YouTube. Para isso, selecionamos cinco canais, de acordo com os filtros da plataforma, - número de inscritos e relevância (visualizações) - e verificamos os conteúdos das lives e os comentários apresentados por docentes sobre práticas pedagógicas em sala de aula. Pretendemos, desta forma, investigar se, nesses comentários de docentes, há menções ao uso da plataforma YouTube ou aos vídeos como essencial(is) para sua formação, prática ou aprimoramento em sala de aula. Com as informações reunidas dos canais, faremos as análises com as matrizes curriculares. Ademais, examinaremos se as relações com os canais sobre a temática de formação, quando estabelecidas, funcionam como meio de complementação ou de construção de conteúdos próprios da formação inicial desses docentes, uma vez que teoria e prática são cenários distintos e nem sempre o professor vai para a sala de aula preparado ou seguro da atuação docente. Nosso anseio, ao se considerarem todos esses pontos que

levantamos, é saber se esses canais/vídeos contribuem efetivamente para a formação continuada desses docentes e mostrar como os canais do YouTube assumem, também, uma dimensão educacional. Para o desenvolvimento desta pesquisa, iremos nos pautar de conceitos que serão necessários para a compreensão do objeto de pesquisa: interação (MORAN, 1998), enunciação (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 1981), mediação (MENEGASSI, 2011), formação docente (GATTI; BARRETO, 2009) e (SAVIANI, 2009) e o uso de tecnologias digitais (PERRENOUD, 2000), tendo em vista a BNCC (2018), mais recente documento oficial para a prática docente. Frente à singularidade deste projeto, ao trabalharmos com os comentários de professores que participam de canais sobre formação de professores no YouTube, compreendemos que, para sermos bem sucedidos nas análises porvir, devemos utilizar a abordagem qualitativa, numa perspectiva documental. Espera-se que, com as futuras análises, possamos confirmar a dimensão educacional que o YouTube apresenta, seja no aspecto de contribuições, seja no que diz respeito aos entraves na formação docente (inicial e continuada).

**Título**

ENSINO HÍBRIDO NA EDUCAÇÃO BÁSICA PÚBLICA: REFLEXÕES

**Número**

332994

**Data de Submissão**

18 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Os dispositivos digitais, imersivos e híbridos e os diferentes contextos na formação de professores.

**Autores**

Fernando Venâncio da Costa

**Resumo**

Este resumo tem por objetivo geral refletir, brevemente, sobre o entendimento de ensino híbrido de professores e equipe gestora de uma escola da rede estadual de Minas Gerais, situada no sul do Estado, a partir de uma orientação da Secretaria de Estado de Educação. É objetivo específico trazer alguns conceitos de ensino híbrido com embasamento na literatura para contrastar com a concepção destes professores e equipe gestora. Os autores utilizados nesta discussão são: Maron (2021) e Bacich (2020). A seguir, faço uma contextualização do ambiente-objeto em questão. Com a Pandemia fomos obrigados a trabalhar de forma remota, tudo aconteceu muito rápido. Em Minas Gerais tivemos apenas uma semana de aula presencial em 2020 em decorrência da greve de professores. Ficamos aproximadamente dois meses sem atividades esperando uma posição da Secretaria de Estado de Educação (SEE/MG) e em maio de 2020 a SEE/MG divulgou como seriam as atividades. O conteúdo foi padronizado para todo o Estado, por meio de material produzido pela própria SEE/MG. Nós, professores, ficamos responsáveis por aplicar os PETs (Plano de Estudo Tutorado), conforme organização da escola, de forma virtual por meio do Google Classroom e, principalmente, pelo WhatsApp. Em setembro a Secretaria de Estado publicou uma Resolução definindo normas para o retorno presencial das atividades escolares de forma híbrida e no Capítulo I Art. 2º define ensino híbrido como: “[...]modelo educacional constituído por mais de uma estratégia de acesso às aulas, em que o processo de ensino e aprendizagem ocorre em formato presencial e virtual[...].” (MINAS GERAIS,

2020, resolução nº 4. 423). Diante desta definição, o entendimento da escola em que trabalho foi: “vamos ter que começar a trabalhar de forma híbrida e no escalonamento, os alunos que estiverem em casa farão as atividades pelo computador (internet)”. Mas o que é ensino híbrido? Seria ensino híbrido apenas uma mesclagem do presencial com o virtual? Uma das definições de Maron (2021) é a “possibilidade de combinar atividades em sala de aula com atividades em espaços digitais”. Ainda, de acordo com o autor, no ensino híbrido o professor sai um pouco de cena e o aluno torna-se protagonista da própria construção do conhecimento. Neste viés, o professor "despende menos tempo no seu planejamento, aproveita mais a sua experiência em sala de aula, sai menos cansado. Os alunos ficam mais interessados, se envolvem mais; o tempo passa mais rápido porque é mais produtivo" (BACICH, 2020). A autora define, então, o ensino híbrido como "uma abordagem que envolve a conexão entre aquilo que o aluno faz online ou mesmo off-line, mas com o uso de recursos digitais, e aquilo que ele faz presencialmente numa sala de aula física. Quando você combina essas duas experiências de aprendizagem e tem como foco a personalização, aí você está realizando o ensino híbrido com essa proposta de um estudante mais ativo, no centro do processo e de uma avaliação formativa" (BACICH, 2020). Por tanto, é preciso cuidado para não banalizar o termo ensino híbrido. Mais do que isso, é preciso que o Estado crie estratégias de formações eficazes e eficientes para gestores e professores da rede a fim de que esta forma de ensino seja, de fato, um mecanismo de ensino-aprendizagem levando em conta toda heterogeneidade das escolas do Estado, para que os resultados sejam concretos e reais e não apenas estatísticas manipuladas para serem mostradas à mídia.

## Referências

BACICH, L. No ensino híbrido, o on-line potencializa o momento presencial. [S.l.]: Instituto Unibanco, 2020. Disponível em: <<https://www.institutounibanco.org.br/conteudo/no-ensino-hibrido-o-on-line-potencializa-o-momento-presencial-explica-lilian-bacich/>>. Acesso em: 05 mar. 2021.

MARON, J. Avanços e desafios na educação híbrida. [S.l.]: Educação Transformadora, 2021. Disponível em: <<https://moran10.blogspot.com/2021/01/avancos-e-desafios-na-educacao-hibrida.html>> Acesso em: 05 mar. 2021.

MINAS GERAIS. Resolução SEE nº 4.423 de 30 de setembro de 2020, dispõe sobre a retomada das atividades presenciais nas Escolas da rede Estadual de Ensino de Minas Gerais e processos avaliativos para o ano letivo de 2020,

institui o ensino híbrido como modelo educacional para os períodos letivos de 2020/2021 e altera a resolução SEE nº 4.310/2020. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Educação, 2020. Disponível em: <<https://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/RESOLUC%CC%A7A%CC%83O%20SEE%20N%C2%BA%204.423%20DE%2030%20DE%20SETEMBRO%20DE%202020%20Retomada%20das%20atividades%20presenciais%20e%20Institui%20o%20ensino%20hi%CC%81brido.pdf>> Acesso em: 05 mar. 2021.

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/ENSINO-HBRIDO-NA-EDUCAO-BSICA-PBLICA-REFLEXES-e13dip7>

**Título**

A PRÁTICA PEDAGÓGICA DA DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA CENTRADA NUMA PERSPECTIVA DE LETRAMENTO DIGITAL E CURADORIA DO CONHECIMENTO

**Número**

333153

**Data de Submissão**

18 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos.

**Autores**

Wilzelaine Aparecida Hanke, Jociana Maria Bill Kaelle

**Palavras-Chave**

Letramento digital. Curadoria do conhecimento. Educação. Novos Letramentos. Docência.

**Resumo**

Em decorrência das novas tecnologias, a sociedade contemporânea vivencia mudanças significativas nos mais diversos núcleos sociais, impulsionando os sujeitos a novos desafios e exigências que adentram sem pedir licença aos espaços escolares. Nesse sentido, o professor torna-se peça-chave no processo de recondução da prática pedagógica e, dentre inúmeras reflexões, deparamo-nos com a indagação: Como o professor pode aliar o Letramento Digital e a adoção da curadoria do conhecimento para configurar sua prática pedagógica no cenário contemporâneo? Assim, numa perspectiva metodológica qualitativa, propõem-se correlacionar a apropriação dos recursos tecnológicos a curadoria do conhecimento como ampliação de habilidades reflexivas, críticas e dialógicas entre os sujeitos educativos; promovendo-lhes não apenas o protagonismo, como também, a agência numa conciliação entre prática-teoria-prática. Para alcançar tais objetivos é preciso compreender uma relação simbiótica que tem se fixado entre educação e o mundo digital, sendo necessário um movimento coletivo de letramento digital. Lévy (1999) não traz explícito o termo em sua obra, contudo, há uma estreita relação dessa concepção com sua reflexão. Assim, o letramento digital na visão do pesquisador refere-se a um conjunto

complexo que engloba: técnicas, práticas, atitudes, pensamentos e valores materiais e intelectuais incorporados conjuntamente no ciberespaço para o desenvolvimento das pessoas e das sociedades. Buzato (2006) endossa essa concepção ao expor que as práticas sociais de letramentos são alicerçadas, enovelam-se e apropriam-se, mútua e continuamente, “por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente” (BUZATO, 2006, p.9). A Base Nacional Comum Curricular, documento oficial norteador da Educação Básica brasileira, solicita que a escola e, por conseguinte, o professor, contemple as novas tecnologias, bem como o surgimento de outras práticas sociais. Nesse cenário, ao docente ficou a incumbência de contribuir para o aprimoramento do uso das tecnologias digitais pelos estudantes. Contudo, primeiramente, há que apropriar-se dos aparatos tecnológicos do qual lançará mão. Esse profissional atuará como mediador dos processos e curador do conhecimento para si e seus discentes. Segundo os estudos de Bhargava (2011), curadoria do conhecimento é o “ato de encontrar, agrupar, organizar ou compartilhar o conteúdo melhor e mais relevante sobre um problema específico”, ou seja, servirá como uma forma de auxiliar os indivíduos na escolha dos recursos que lhes possam ser mais proveitosos na realização de suas tarefas e alcance dos objetivos no contexto do qual fazem parte. Nessa relação entre letramento digital e curadoria do conhecimento, educadores e educandos atuam colaborativamente. Dessa forma, segundo Hanke e Kaelle (2021), é possível perceber que ambas as concepções estão relacionadas a um profissional agente na busca pela organização e compartilhamento de diversos materiais e conteúdos levando em consideração o que é mais relevante para determinada área. Não sendo possível, sob a percepção das pesquisadoras, que as interações ocorridas em uma diversidade identitária dos sujeitos elenquem um discurso de generalização e homogeneização o exercício de letramentos e multiletramentos, sobretudo, no que tange ao letramento digital. As interfaces que, atualmente, organizam boa parte da estrutura social, exigem indivíduos inovadores, críticos e transformadores que viabilizem comunicações eficientes e seguras, e promovam uma curadoria do conhecimento, capaz de subsidiar educadores e educandos a tornarem-se cada vez mais cidadãos e menos assujeitados.

## Referências

BHARGAVA, R. Os cinco modelos de curadoria de conteúdo. Disponível em: <https://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

BRASIL. Base Nacional Curricular – BNCC. Ministério da Educação (MEC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 20 nov. 2020.

BUZATO, M. E. K. Letramentos Digitais e Formação de Professores. EducaRede, p. 1-14, 2006.

HANKE, W. A; KAELLE, J.M.B. Letramento digital e curadoria do conhecimento: uma nova perspectiva para a prática pedagógica da docência na Educação Básica. In.: Dos letramentos aos multiletramentos: percurso histórico e práticas escolares na cultura digital. FOFONCA, E; CAMAS, N.P.V. (orgs). Rio de Janeiro: BG Business Graphic Editora, 2021.

LÉVY, P. Cibercultura. 34ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

**Título**

REPERCUSSÕES DA CIBERCULTURA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DOS OBJETOS EDUCACIONAIS AO LETRAMENTO DIGITAL

**Número**

333231

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Os dispositivos digitais, imersivos e híbridos e os diferentes contextos na formação de professores.

**Autores**

Gilso Rodinei Souza de Lima, Kellen Mendes Freitas, Eduardo Fofonca

**Palavras-Chave**

Cibercultura. Ensino. Letramento Digital. Objetos Digitais.

**Resumo**

A temática que nos propomos a apresentar desenvolve algumas possibilidades de ensino na Educação Básica, especialmente, no contexto da Cibercultura. Para tanto, desenvolve-se uma perspectiva metodológica qualitativa e vem a tecer algumas considerações em torno das relações presentes no letramento digital por meio de objetos digitais. Essa perspectiva compreende a necessidade dos letramentos digitais imersivos nas práticas docentes e na adoção dos objetos digitais (OD), assim ambos são transformadores, intencionalmente, em disparadores pedagógicos, que de acordo com Fofonca (2019) são estabelecidas na educação para a criação de novas condições e inúmeras estratégias para integrar de maneira eficaz as tecnologias digitais da informação e da comunicação. Nesse caminho, o letramento digital, revela-se como fundamental na produção das práticas educativas, pois possibilitam novas sociabilidades, novas práticas pedagógicas ao refletir em novas formas de aprendizagens, assim, segundo Camas (2012), há destaque para ao menos cinco letramentos distintos que são eles, letramento informática, midiático, digital, científico e o da informação. Cada um deles com suas especificidades, abrem-se pré-requisitos para metodologias inovadoras num campo tecnológico. Para

tanto, sua concretização define-se proporcionar cursos de capacitação continuada para docentes da Educação Básica. Por esse ângulo, o letramento digital prepara o docente para o trabalho pedagógico com os objetos digitais de aprendizagem. Na ótica de Fofonca e Lima (2020), cada tipo de objeto digital, há inúmeros software e plataformas disponíveis na Internet onde é possível criar, cocriar, editar e compartilhar as suas produções. Essa maneira, vem a exemplificar alguns O.D. como: podcast; mapas mentais; mural virtual, história em quadrinhos e etc. Torna-se importante destacar que há uma quantidade imensurável, visto que o mundo tecnológico se apresenta em constante transformação, logo, as tecnologias digitais devem ser vinculadas à práxis docente para que a aprendizagem seja dialógica, crítica, reflexiva, participativa, significativa e que contribua para a autonomia e para a humanização de todos os envolvidos nesse processo.

### Referências

CAMAS, N. P. V. A literacia da informação na formação de professores. In: TONUS, M.; CAMAS, N. P. V. (Org.). Tecendo fios na educação: da informação nas redes à construção do conhecimento mediada pelo professor. Curitiba, 2012.

FOFONCA, E.; LIMA, G. R. S. de; A aprendizagem ubíqua e os desafios interpostos à educação básica: notas sobre a cultura digital e a ubiquidade tecnológica na educação. In.: FREITAS, Patrícia Gonçalves de; MELLO, Roger Goulart (org.). Educação em Foco: tecnologias digitais e inovação em práticas de ensino. Rio de Janeiro: E-Publicar, 2020. p. 13-26. Disponível em: <https://storage.googleapis.com/production-hostgator-brasil-v1-0-2/102/248102/ZJ2LQxgL/690e324806d5426f8f7e8a5bc4ff5a37?fileName=LIVRO%20-%20EDU%20TECNOLOGIA%20.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2020.

FOFONCA, E. A Cultura Digital e seus Multiletramentos: repercussões na educação contemporânea. 1. ed. Curitiba: Editora Appris, 2019. v. 2. 139 p.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LIMA, G. R. S. de; FOFONCA, E.; Multiletramentos da Cibercultura: objetos de aprendizagens como disparadores de novos letramentos. In.: FOFONCA, E.; CAMAS, P. V.. (Org.) Dos letramentos aos multiletramentos: percursos históricos e práticas escolares na cultura digital. Rio de Janeiro, BG Business Graphics Editora, 2021. XAVIER, A. C. S. Letramento digital e ensino. In

SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Orgs.). Alfabetização e Letramento: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p.133-148.

**Título**

O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO PERÍODO ONLINE: UM OLHAR ESPECÍFICO PARA A APRENDIZAGEM COOPERATIVA

**Número**

333359

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Metodologias ativas ou inovadoras

**Autores**

Talyta Sampaio Figueiredo, Bruno Serafim de Souza, Mônica Vieira Novais

**Palavras-Chave**

Aprendizagem Cooperativa. Ensino. Metodologias Ativas.

**Resumo**

O presente trabalho é fruto de uma aplicação do minicurso “O uso de Metodologias Ativas em Sala de Aula”, que foi disponibilizado através da plataforma virtual convida do Núcleo de Educação a Distância (NEAD). O público alvo foram os discentes das licenciaturas, como também professores em efetiva regência tanto da Educação Básica, como do Ensino Superior, totalizando um número de quarenta vagas. Devido ao atual cenário educacional, sobretudo, desde o mês Março de 2020, o mundo encontra-se acometido por uma grave pandemia ocasionada pelo vírus Sars-cov2 (COVID-19), o sistema educacional necessitou se reinventar mais uma vez, principalmente na relação professor-aluno. O sujeito, professor, obrigou-se a buscar novas metodologias de ensino visando diminuir a assimetria dos saberes escolares, bem como se apropriador definitivamente das ferramentas tecnológicas digitais a fim de permitir a continuidade do processo de ensino e aprendizagem. Com base nesse pressuposto, os bolsistas do Programa de Aprendizagem Cooperativa em Células Estudantis (PACCE), desenvolveram o minicurso acima aludido, partindo da convicção de que os professores/as e alunos/as participantes pudessem se aprimorar das metodologias ativas como suporte de desenvolvimento do fazer docente, profissional e pessoal. Desse modo, esse estudo apresentou como objetivos, descrever e apresentar as metodologias ativas que podem ser

utilizadas em sala de aula para enriquecer as estratégias de ensino do professor. A metodologia do curso foi dividida em quatro momentos, o primeiro trouxe inicialmente a apresentação do processo e ensino de aprendizagem, abordando a visão de alguns autores que contribuíram de forma significativa nesse campo de conhecimento. O segundo módulo teve sua temática direcionada ao planejamento e avaliação que são realizados em sala de aula. Os módulos finais foram destinados para as metodologias ativas, sendo o terceiro sobre o método de aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em problemas, sala de aula invertida e aprendizagem em pares. No quarto e último módulo, destacamos com mais precisão a aprendizagem cooperativa, área de pesquisa do PACCE. Essa aprendizagem ocorre de forma cooperativa e para a consolidação do trabalho em equipe, faz-se necessário abranger os cinco pilares essenciais presentes nesta metodologia, por meio de células que são grupos formados por até seis integrantes, com a ausência dessa formação é impossível o grupo atingir os resultados. Vale salientar que, está proposta enriquece a interação dos alunos para com o professor, pois é possível aumentar a eficácia da aprendizagem de modo geral. Firmiano destaca que nos últimos anos, inúmeras pesquisas em aprendizagem cooperativa realizadas em universidades dos Estados Unidos e Europa vêm demonstrando resultados significativos no aumento do rendimento escolar e na aquisição de habilidades sociais (FIRMIANO, 2011, p.06). Além disso, conforme Magalhães, “dominar os elementos básicos de cooperação permitirá que os professores consigam estruturar as aulas e o currículo de forma cooperativa, orientadas para as necessidades de instrução” (MAGALHÃES, 2014, p. 22). Portanto, com a aplicação da pesquisa de satisfação ao final, os inscitos relataram que o curso teve uma grande significância, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e aprendizado, atingindo assim, os objetivos propostos.

REFERÊNCIAS FIRMIANO, Ednaldo Pereira. Aprendizagem Cooperativa na sala de aula. Programa de Educação em Células Cooperativas, 2011. Acesso em 24 jul. 2020. MAGALHÃES, A. M. C. (2014). A aprendizagem cooperativa enquanto estratégia para a promoção da atenção dos alunos: o caso de uma turma do 10º ano na disciplina de Economia (Doctoral dissertation). TIJIBOY, Ana Vilma, et al. Aprendizagem cooperativa em ambientes telemáticos. Informática na Educação: teoria & prática, 1998, 1.2.

**Título**

A PRÁTICA PEDAGÓGICA DA DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA CENTRADA NUMA PERSPECTIVA DE LETRAMENTO DIGITAL E CURADORIA DO CONHECIMENTO

**Número**

333361

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos.

**Autores**

Wilzelaine Aparecida Hanke, Jociana Maia Bill Kaelle

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/A-PRATICA-PEDAGGICA-DA-DOCNCIA-NA-EDUCAO-BSICA-CENTRADA-NUMA-PERSPECTIVA-DE-LETRAMENTO-DIGITAL-E-CURADORIA-DO-CONHECIMENTO-e13dir1>

**Título**

A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE A INSERÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA

**Número**

333416

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Janaina Maria da Silva

**Palavras-Chave**

Professores. jogos digitais. cultura digital

**Resumo**

O mundo da educação encara o desafio constante de buscar práticas pedagógicas que acompanhem os processos de evolução humana, inclusive no atual contexto da cultura digital. Neste contexto, os jogos digitais estão inseridos no dia a dia de crianças e jovens de modo que se constituem como parte da realidade destes. Segundo Silva et. al. (2019) o jogo sempre se tratou de uma atividade social e continuará dessa forma, porque mesmo que tenhamos diversos recursos como computadores ou smartphones, internet e rede social o que conta é a relação com o outro em uma troca onde é possível obter do outro o que sozinhos não podemos ter ou obter. Esta realidade impulsiona a reflexão acerca não só da utilização de jogos digitais, mas também sobre a percepção dos professores em relação à sua inserção nos contextos de ensino-aprendizagem. Os jogos digitais no contexto educacional têm sido considerados em várias pesquisas (SILVA; COSTA, 2017; SILVA, 2016); da mesma forma existem estudos que demonstram preocupação em relação a formação dos professores para a utilização de jogos digitais e suas contribuições (RAMOS, 2018), afirmando que tais artefatos podem contribuir para os processos de ensino e aprendizagem. Mas, ainda é possível notar que poucos estudos articulam questões de percepção dos professores em relação a inserção dos jogos digitais nos processos de ensino-aprendizagem. A partir destes pressupostos, levanta-se a seguinte questão de investigação: qual é a percepção de professores dos

anos iniciais da educação básica acerca da inserção dos jogos digitais nos processos de ensino-aprendizagem? Na busca de uma resposta pertinente, o presente estudo baseia-se na hipótese de que conhecer as percepções dos professores pode contribuir para a elaboração de propostas de formação docente. Sendo assim, este estudo tem como objetivo analisar a percepção de professores dos anos iniciais da educação básica acerca da inserção de jogos digitais nos processos de ensino-aprendizagem. Constituindo-se como work in progress, a investigação é de abordagem qualitativa de cunho descritivo e será desenvolvida a partir dos procedimentos da pesquisa experiencial (KOLB, 2014). A escolha desta justifica-se pela possibilidade de construir, tratar e interpretar os dados de maneira profunda. Os sujeitos participantes serão professores dos anos iniciais da educação básica, sob autorização expressa do Comitê de Ética. Como instrumentos de coleta de dados são propostas a aplicação de questionário e entrevista. O questionário contará com questões fechadas e será formulado com base nos pressupostos teóricos. Terá como objetivo verificar a disponibilidade dos professores para participação na pesquisa e fazer um levantamento prévio que dará embasamento para a entrevista. Em seguida, as respostas serão analisadas e utilizadas para estruturar a entrevista. Dessa forma buscamos impactar positivamente na prática pedagógica e, por meio do estudo realizado, contribuir com o campo da formação docente promovendo o despertar para práticas e processos de ensino-aprendizagem onde os jogos digitais possam ser inseridos.

**Título**

A utilização de exergames nas aulas educação física escolar

**Número**

333424

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Emerson Michael Pereira da Silva, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

**Palavras-Chave**

Educação. Jogos Digitais. Exergames.

**Resumo**

A utilização de exergames nas aulas educação física escolar O jogo é um dos principais conteúdos utilizados nas aulas de educação física sendo praticados pelos alunos durante as aulas, intervalos e fora da escola. O jogo é uma atividade voluntária que possui regras devidamente estabelecidas, o ambiente criado proporciona aos jogadores sentimentos e emoções, em uma tentativa de fugir da realidade do cotidiano imergindo em uma realidade temporária (HUIZINGA, 2014). É notável o desenvolvimento tecnológico nesses últimos 15 anos modificando todo nosso cotidiano, essas mudanças de hábitos e estilos proporcionados pelo avanço das tecnologias também impactaram os jogos, fazendo com que emergissem na cultura digital, jogos que antes necessitavam de um grande espaço ou só podiam ser realizados em um local específico hoje necessitam apenas de um dispositivo digital (FERREIRA; PIMENTEL, 2018; PIMENTEL, 2015; PRENSKY, 2013). Os exergames podem ser definidos como os jogos digitais onde o jogador realiza movimentos corporais, esses gestos motores são transformados em ações no jogo através de um sensor de movimento (YANG; OH, 2010). Quando o aluno joga ele procura criar estratégias e utiliza os recursos das tecnologias digitais para solucionar o problema, essas características presentes no jogar torna a aprendizagem baseada no uso do jogo digital como uma metodologia ativa, onde o aluno está no centro de todo o processo de aprendizagem (FERREIRA; PIMENTEL, 2018; PRENSKY, 2013).

Constituindo-se como work in progress, a pergunta que norteará essa pesquisa é: as aulas com exergames promovem aprendizagem significativa dos conteúdos de educação física em comparação as aulas convencionais? Tendo como objetivo geral comparar a utilização dos exergames como ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem nas aulas de educação física em relação a aulas de educação física convencionais. Autores como Matar (2020) e Presnky (2012) relatam que ocorre uma aprendizagem mais significativas quando os jogos digitais então inseridos no processo de aprendizagem. Acredita-se que aulas de educação física que utilizarem os exergames irão provocar um engajamento; envolvimento e interação maior nos estudantes, O projeto ainda está na fase de desenvolvimento, a pesquisa irá possuir uma natureza quantitativa (SAMPLERI; COLLADO; LUCIO, 2013), com uma abordagem quase-experimental, que permite que o pesquisador manipule uma ou mais variáveis para controlar o aumento ou diminuição da variável (dependente). A produção e análise de dados será subdividida em duas fases: Fase One - será feita uma visita a escola para devida apresentação do projeto para equipe pedagógica. O grupo estudado será composto por duas turmas (grupo experimental e controle) dos anos iniciais do ensino fundamental. A amostra será feita por conveniência e a variável independente serão os exergames que serão utilizados nas aulas de educação física para analisar a variável dependente (aprendizagem dos conteúdos). Será aplicado um questionário (pré-teste) com base nos conteúdos descritos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Two Fase - como no jogo, a hora mais esperada é a ação, o jogar. Nesta última e mais longa etapa será feito todo processo de intervenções, ambas as turmas (grupo experimental e controle) irão assistir ao mesmo número de aulas durante as semanas e os mesmos conteúdos (dança e esporte de aventura). Ao final do processo de intervenção será reaplicado o questionário para avaliar o desempenho das turmas. Para analisar os dados será utilizada estatística descritiva (SAMPLERI; COLLADO; LUCIO, 2013). Os dados serão analisados com o auxílio do software estatístico SPSS e serão apresentados através de gráficos e tabelas.

### **Referências**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

FERREIRA, J. R. L.; PIMENTEL, F. S. C. E-Sports na escola: desafios e possibilidade para a Educação Física na cultura digital. Revista EDaPECI, v. 18, n. 1, p. 61–70, 2018.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. MATTAR, J. Relatos De Pesquisas Em Aprendizagem Baseada Em Games. Relatos De Pesquisas Em Aprendizagem Baseada Em Games, 2020. PIMENTEL, F. S. C. A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA CULTURA DIGITAL. 2015. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Maceió, AL, 2015.

PRENSKY, M. aprendizagem baseada em jogos digitais. 1º ed. São Paulo: Senac, 2012. SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. D. P. B. Metodologia de Pesquisa 5a Edição, 2013.

**Podcast:**<https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/A-utilizao-de-exergames-nas-aulas-educao-fsica-escolar-e13dj2c>

**Título**

A INTEGRAÇÃO DO LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA: CONSIDERAÇÕES SOBRE A BNCC (2018)

**Número**

333521

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos.

**Autores**

Jociana Maria Bill Kaelle, Marcelo Luiz Vergilio Ferreira, Caroline Silva Borba, Eduardo Fofonca

**Palavras-Chave**

Cultura Digital. Educação. Letramento Digital. Multiletramentos.

**Resumo**

A temática da qual nos propomos a apresentar debruça-se sobre o documento norteador da Educação Básica, especialmente, no que se refere à Cultura Digital, bem como o que se entende como letramento digital em seu escopo teórico. Para tanto, desenvolve-se uma perspectiva metodológica qualitativa e vem a tecer algumas considerações em torno da integração do Letramento Digital na Educação Básica sob a perspectiva da BNCC. Essa perspectiva compreende a necessidade do letramento digital, uma vez que o mundo contemporâneo se encontra debruçado em dispositivos tecnológicos. Desta forma, a BNCC, tem sido uma aliada para repensar os planejamentos no atual contexto educativo. Assim, entende-se que a educação, tida como tradicional, não abarca as realidades existentes na sociedade atual contemporânea, tal qual refletem (KAELLE; FOFONCA, 2021) sobre a escola na sociedade atual, afirmando a mudança de contexto no qual está inserida. Por essa ótica, Freire (2005), pondera que a educação bancária imobiliza o educando, que o torna um indivíduo acostumado a não questionar, a não dizer a sua palavra, a não argumentar. Para o autor, o estudante acaba, sem sua capacidade crítica, sendo um agente passivo num movimento unilateral. É preciso que essa realidade escolar seja superada para que se dê espaço às novas metodologias. Por isso, os debates sobre as transformações das práticas e das possibilidades metodológicas têm se

intensificado dia após dia. Kaelle e Fofonca (2021, p. 17,) destacam que a BNCC possui seu foco no desenvolvimento de competências e, a partir delas, as decisões pedagógicas são orientadas. Segundo os autores, essas competências são um agrupamento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores (sociais, históricos, culturais e políticos). A habilidade que diz respeito à Cultura Digital e às práticas de linguagem oriundas do universo digital é considerada pela BNCC a partir das dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para que se possa expandir as formas de “produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva” (BRASIL, 2018, p. 489). Isto implica o letramento digital de todos os envolvidos nos processos de ensino e aprendizagem, não somente dos discentes. Para tanto, torna-se relevante destacar que, segundo Ferreira e Fofonca (2021, p. 114), enquanto docentes, tentávamos internalizar e nos apropriar do mundo digital, atualmente vivemos tais concepções na prática e na sua grande maioria, sobretudo, aquelas que dizem respeito à cultura digital e aos novos letramentos, ganharam destaque e são integradas às dez Competências Gerais da BNCC. Por fim, é importante destacar que se faz necessário que propostas como esta ultrapassem o campo das ideias e, num movimento dialógico, passem à ação.

### Referências

BRASIL. (2018) Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em 15 mar. 2021.

FERREIRA, M. L. V.; FOFONCA, E. Multiletramentos e a BNCC: perspectivas contemporâneas de documentos norteadores. In.: FOFONCA, E.; CAMAS, N. P. V. (org). Dos Letramentos aos Multiletramentos: Percursos históricos e práticas escolares na cultura digital. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021, 162 p.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

KAELLE, J. M. B.; FOFONCA, E. A apropriação dos multiletramentos pela BNCC: perspectivas para uma educação do século XXI. In: FOFONCA, E.; CAMAS, N. P. V. (org). Dos Letramentos aos Multiletramentos: Percursos históricos e práticas escolares na cultura digital. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021, 162 p.

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/A-INTEGRAO-DO-LETRAMENTO-DIGITAL-NA-EDUCAO-BSICA-CONSIDERAES-SOBRE-A-BNCC-2018-e13divf>

**Título**

ENTRE NOVOS PARADIGMAS NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO PROFISSIONAL DOCENTE NO BRASIL

**Número**

333593

**Data de Submissão**

19 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Os novos paradigmas nos contextos da Educação escolar.

**Autores**

Luzimar Santos De Lima, Antoniele Silvana de Melo Souza, Fátima Devania de Araújo Januário, Juliana Fachine da Cruz Rodrigues, Maria Mavenier Tavares Maia, Maria Regilene Gonçalves de Alcantara, Soelha Macedo Pita

**Palavras-Chave**

Profissionalização docente. Feminino. avanços tecnológicos. história da educação

**Resumo**

O presente trabalho teve como objetivo refletir o percurso profissional de uma professora, por meio do relato, sobre a percepção de sua atuação na rede pública do ensino médio e superior, numa região cearense interiorana e rural no Brasil. Com o intuito de analisar a trajetória educacional de uma docente com suas experiências e contribuições na educação pública, a sua participação na educação e vincular na incidência do paradigma tradicional do perfil docente desempenhado por mulheres na escola pública diante da sociedade contemporânea. Com o estudo em tela, estivemos a disposição do relato da professora sobre seus enfrentamentos e desafios, como o de educar as atuais e futuras gerações de discentes em face dos paradigmas contemporâneo de cada época. O estudo embasado na abordagem qualitativa (FLICK, 2009), com a análise dos dados coletados por meio de entrevistas realizadas com uma professora com experiência docente no Ensino Médio e no Ensino Superior. Essa forma de escolha para a entrevista, foi crucial para o estudo devido a abrangência que o universo de percepções e reflexões docente feminina, ainda é capaz de proporcionar devido as

mudanças e perpetuações da profissão docente ao longo do tempo. Ao iniciar a entrevista sobre o acesso a escolaridade de suas gerações anteriores e aos paradigmas da época, foi relatado sobre as dificuldades que seus pais tiveram para educar os filhos assim como a preocupação em formá-los, já que eram praticamente analfabetos e tinham poucas condições financeiras. A professora fez ainda uma pequena introdução histórica sobre o acesso à sua educação nas décadas vivenciadas, enfatizou as oportunidades que foram melhorando ao longo das décadas, as melhorias ocorridas após a constituição de 1988, porém de forma ainda muito lenta. Apesar da crise econômica no nosso país há muito tempo, ainda se tem recursos investidos para a Educação, fica óbvio que a qualidade tem se superado a cada dia, mas que precisa existir uma parceria entre escolas, educadores, famílias e instituições governamentais, para que de fato desfrutemos de uma educação de qualidade e que gere bons frutos. Nessa comparação ressaltou as dificuldades da falta de recursos familiar, falta de investimentos na educação em relação aos recursos tecnológicos, transporte, merenda escolar, assim como a distribuição dos livros didáticos. Ao comentar sobre como a tecnologia tem transformado o mundo e as relações sociais através dos recursos digitais a mesma enfatizou como extrema necessidade que o docente continue estudando e evoluindo em seus conhecimentos a fim de acompanhar os avanços tecnológicos, que tem modificado as formas de ensino, preparo e vivência. Na ocasião, a professora entrevistada compartilhou com o grupo experiências vividas em sala de aula e as ações que contribuíram no desenvolvimento da educação do município onde reside, as quais lhe renderam prêmios. A narrativa sempre apresentava uma comparação entre as dificuldades encontradas anteriormente e na atualidade, principalmente com esse tempo de pandemia em que o ensino da escola pública ficou ainda mais frágil; uma vez que nem todos os alunos tem acesso aos meios tecnológicos e internet de qualidade, o que veio comprometer a aprendizagem dos educandos. Os conhecimentos adquiridos nessa atividade nos fazem pensar quão rica e importante têm sido as atividades práticas propostas pelo Curso de Pedagogia, nos proporcionando experiências fundamentais para nossa formação acadêmica e profissional, nos levando a conhecer um pouco mais a realidade da educação pública do nosso país. Compartilhar deste diálogo, com a narrativa sobre a experiência e reflexões da docente, importa para o debate sobre a formação de professores no âmbito educacional ao longo das décadas e que cabe aos profissionais da educação e a sociedade em geral fiscalizar e cobrar dos órgãos responsáveis para que tais estruturas sejam mantidas e asseguradas às próximas gerações com qualidade e acompanhando a modernização com os avanços tecnológicos.

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/ENTRE-NOVOS-PARADIGMAS-NO-CONTEXTO-DA-FORMAO-DE-PROFESSORES-REFLEXES-SOBRE-O-PERCURSO-PROFISSIONAL-DOCENTE-NO-BRASIL-e13dj1a>

**Título**

SOMAZUL: GAME MUSICAL PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

**Número**

333660

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Daniel Augusto Monteiro de Barros, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

**Palavras-Chave**

Jogos Digitais. Transtorno do Espectro Autista. Música. Tecnologias Assistivas.

**Resumo**

As Tecnologias Digitais (TD) estão presentes na contemporaneidade nas mais diversas atividades da vida humana. No âmbito da educação, a adoção desses artefatos não acompanha a velocidade com que estes são aprimorados em suas capacidades produtivas (COLL; MONEREO, 2010), e em relação aos jogos digitais, apesar de diversos estudos apontarem para os possíveis benefícios de sua adoção crítica para os processos de ensino e aprendizagem (RAMOS; CRUZ, 2018), tem-se que a aceitação ainda é tímida, devido a dificuldades variadas como a infraestrutura das escolas, a formação dos professores e a incorporação contextualizada ao currículo. Quanto a inclusão de crianças com condições específicas, apesar das normas legais garantirem seus acessos ao convívio escolar, tal fato não ocorre de maneira simples, demonstrando uma distorção entre teoria e prática na realidade brasileira, o que se torna um campo fértil de discussões. Para mitigar tal distorção, as Tecnologias Assistivas (TA) apresentam-se como ferramentas capazes de promover a inclusão dessas crianças na escola, pois se tratam de recursos que favorecem ou amplificam as habilidades funcionais de pessoas com deficiência, proporcionando autonomia e inclusão desses sujeitos. Ressalta-se que os softwares educativos se incluem como TA e têm sido aliados para a aprendizagem, autonomia e inclusão de crianças com

transtornos do desenvolvimento. Sendo assim, os jogos digitais apresentam-se como softwares educativos que possibilitam suprir as demandas legislativas e sociais de inclusão, autonomia, ensino e aprendizagem para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Neste sentido, esta pesquisa em desenvolvimento (work in progress) tem como foco a construção de um jogo digital como TA, voltado à aprendizagem de crianças com TEA, no que se refere ao ensino de iniciação musical. Com a aplicação deste jogo, busca-se responder ao seguinte questionamento: como um jogo digital musical, para crianças diagnosticadas com TEA, pode contribuir para a musicalização e a interação dessa população com o artefato e com os seus professores auxiliares ou tutores? Para tanto, o objetivo geral é investigar os reflexos da musicalização de crianças diagnosticadas com TEA, a partir do uso do jogo digital SomAzul, além de avaliar a interação dessa população com o artefato e com os seus professores auxiliares ou tutores. Os objetivos específicos são: 1) pesquisar sobre o TEA no que se refere ao tratamento, sintomas e características, além de aprofundar o conhecimento sobre os jogos digitais relacionados à condição, para definir especificações de desenvolvimento do SomAzul; 2) desenvolver o game SomAzul junto a uma equipe interdisciplinar, com base na definição do perfil do usuário, por meio de questionário, junto aos pais e profissionais da equipe terapêutica, visando refinar os requisitos para o desenvolvimento do SomAzul; e 3) utilizar o SomAzul sistematicamente e posteriormente realizar entrevista com integrantes da equipe multiprofissional terapêutica, visando avaliar o artefato em termos de comunicabilidade do sistema, interação e aprendizagem das crianças. O desenho metodológico deste estudo está voltado à natureza empírica, sob a perspectiva de uma pesquisa quase-experimental, visto que permite ao investigador organizar procedimentos e materiais da forma que melhor sirva os objetivos de investigação, mesmo que este não tenha a capacidade de controlar os seus participantes (EUZÉBIO; SOARES; SOARES, 2021). Para obter a avaliação do SomAzul pelos integrantes da equipe multiprofissional terapêutica será realizada entrevista, além do diagnóstico observacional desta equipe em relação as questões de interação e aprendizagem das crianças ao utilizarem o SomAzul. Ressalta-se que esta é uma pesquisa em fase inicial, o que não permite apresentar resultados, momentaneamente. Entretanto, apresenta boas perspectivas de geração de conhecimento e transferência de resultados à sociedade.

## Referências

COLL, C.; MONEREO, C. Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed. 2010.

EUZÉBIO, C.; SOARES, D.; SOARES, T. Reflexão Crítica sobre estudos Quasi-Experimentais. In: Moreira, A.; Sá, P.; Costa, A. P. (Orgs.). Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: métodos. Aveio: UA Editora. p. 81-92. 2021. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10773/30770>>. Acesso em: 02 mar. 2021.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Orgs.). Jogos digitais em contextos educacionais. Curitiba: CRV, 2018.

**Podcast:** <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/SOMAZUL-GAME-MUSICAL-PARA-CRIANAS-COM-TRANSTORNO-DO-ESPECTRO-AUTISTA-TEA-e13dj3f>

**Título**

PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO PANDÊMICO NA ESCOLA SER CRIANÇA – CAMPO LARGO (PR): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ESCOLA PARTICULAR

**Número**

333662

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

s mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Emilene da Conceicao Novak, Diocsianne Correia De Moura

**Palavras-Chave**

mídias digitais. Ensino. Aprendizagem. Escola. Pandemia.

**Resumo**

O atual contexto no qual o mundo encontra-se, diante de uma pandemia mundial de COVID-19 – doença causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2, forçou uma mudança no modelo de ensino e aprendizagem, até então estruturado nos países como praticamente 100% presencial. Em 2020, o mundo assistiu a quebra desse paradigma das aulas ocorrendo em ambientes físicos, exigindo que as instituições de ensino (de todos os níveis) passassem rapidamente a investir no uso intenso de dispositivos digitais e interativos para que o exercício do processo de ensino e aprendizagem pudesse ocorrer de forma significativa. Diante desse cenário, faz-se pertinente refletir e lançar luz sobre o modo como a escola tem acompanhado o movimento das mídias e sua trajetória na busca de integrá-las de forma urgente e emergencial em seu cotidiano, visando ampliar a disseminação do conhecimento também por meio do digital e manter a atenção e interesse dos estudantes. “Um dos aspectos mais significativos da evolução digital foi o rápido desenvolvimento da multimídia, que produziu a convergência de vários campos midiáticos tradicionais”. (SANTAELLA, 2013, p. 190) Assim como a maioria das instituições de ensino, na Escola Ser Criança - Educação Infantil e Ensino Fundamental, do município de Campo

Largo (PR), o ano de 2021 começou com um desafio: implantar um trabalho significativo, especialmente no nível de Ensino Fundamental - anos iniciais, usando as mídias digitais. Procurou-se atender à necessidade das crianças, das famílias e, ao mesmo tempo, não ferir o projeto de uma Escola que nasceu para priorizar o protagonismo infantil. A referida escola adotou o Google For Education, um serviço do Google que fornece vários produtos da empresa, de forma personalizada, para cada instituição de ensino. O objetivo de utilizar tal ferramenta é oferecer aos estudantes possibilidades de usos que atendam à necessidade do momento no tocante ao isolamento social, especialmente. Considerou-se na escola o fato de que a maioria dos estudantes está participando das aulas de forma presencial, mas alguns participam de forma on-line. Para melhor compreensão da adoção dessa ferramenta, a seguir algumas práticas vivenciadas no Google Classroom: os professores deixam as propostas que serão desenvolvidas, bem como todo o material (vídeo, texto de apoio ou outros materiais) que as crianças podem “sozinhas” manusear no momento que julgarem mais oportuno e dar seu retorno, via plataforma, por meio de formulários que são preenchidos considerando o estudado; jogos virtuais; músicas; aulas virtuais e links. Vale reiterar que as aulas são transmitidas de forma on-line, via Google Meet, mas o tempo de exposição às telas varia muito de turma para turma. As crianças que participam das aulas presenciais também são orientadas a entrar na plataforma para desenvolver propostas específicas. Para além dessa forma, buscando integrar as crianças “do on-line” com as do “presencial”, há momentos de vivências na Escola, exemplo: passeio na Trilha da Vida (espaço de área verde e nativa que pertence à Escola) que é filmado pela professora e grupo de crianças e depois compartilhado, das mais diversas formas: no Mural do Google Classroom, via WhatsApp, no caderno do cotidiano, em forma de registro do vivido: fotos, desenhos, textos, QRCode - que leva as crianças a assistirem os vídeos, também na exposição de documentações na praça e no quintal da escola, entre outras formas que estão sendo construídas. Enfim, diversas têm sido as formas de atuação da Escola Ser Criança na busca por uma efetiva integração no trabalho com as diversas linguagens e as tecnologias da comunicação e informação disponíveis. É assim que a instituição está enfrentando esse momento ímpar: parcimônia, cuidado e dedicação na busca por soluções que possam atender tanto o caráter emergencial gerado pela condição pandêmica quanto manter a oferta dos muitos benefícios que a tecnologia propicia à educação, cuidando sempre para respeitar a autonomia das crianças e o desejo de aprender.

**Título**

PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO PANDÊMICO NA ESCOLA SER

**Número**

333663

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

s mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Emilene da Conceicao Novak, Diocsianne Correia De Moura

Podcast: <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/PROCESSO-DE-ENSINO-E-DE-APRENDIZAGEM-E-O-USO-DAS-MDIAS-DIGITAIS-NO-CONTEXTO-PANDMICO-NA-ESCOLA-SER-e13dj63>

**Título**

O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO PERÍODO ONLINE: UM OLHAR ESPECÍFICO PARA A APRENDIZAGEM COOPERATIVA

**Número**

333696

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Metodologias ativas ou inovadoras

**Autores**

Talyta Sampaio Figueiredo, Bruno Serafim de Souza, Mônica Vieira Novais

Podcast: <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/O-USO-DE-METODOLOGIAS-ATIVAS-NO-PERODO-ONLINE-UM-OLHAR-ESPECFICO-PARA-A-APRENDIZAGEM-COOPERATIVA-e13dj7a>

**Título**

O CINEMA E AUDIOVISUAL COMO MÍDIA-EDUCAÇÃO: CARTOGRAFANDO APRENDIZADOS COM A SESSÃO CATAVENTO

**Número**

333706

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

As mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Keyme Gomes Lourenço, ROBERTA Paixão Lelis da Silva, Tiago Amaral Sales, Nicole Cristina Machado Borges

**Palavras-Chave**

Cartografia. Cinema-educação. Mídias-educação. Mostra [em]curtas. Disparadores.

**Resumo**

Este trabalho é uma cartografia das produções audiovisuais da Sessão-Catavento da Mostra [em]curtas, que aconteceu no ano de 2020, exibida na plataforma YouTube. Nestes tempos pandêmicos, em meio ao caos que se instaurou globalmente e também em nossos microespaços, vimos o crescente chamado à necessidade e utilização de tecnologias digitais. Apesar de presentes em nossos cotidianos a tempos, agora deparamos com a obrigatoriedade de habitar esse espaço “virtual” para assim termos acesso à lives, cursos, vídeos, filmes e fotografias. A utilização desses recursos também se tornou imprescindíveis para a efetivação de atividades científicas de cunho artístico e cultural, espaços essenciais que possibilitam encontros entre pessoas e culturas diversas gerando possíveis aprendizados. A Mostra Audiovisual [em]curtas realizada junto à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Uberlândia, objetivou promover acesso e divulgação de filmes e produções audiovisuais, além de movimentar pensamentos e ideias com cine-debates, por meio dessas obras-audiovisuais que nos apresentam diferentes realidades, vivências, comunidades, personagens e possibilidades de existências. Quando pensamos as mídias-digitais como disparadoras em práticas-educativas entendemos que ao nos

abrir a atividades permeadas por tecnologias e que tem as mídias como aliadas no processo ensino-aprendizagem e como objetos de análise de múltiplas realidades, possibilita-nos leituras de mundos que, atreladas a reflexões acerca da atividade docente, são capazes de constituir um exercício do ensinar mais afetivo. Na Sessão-Catavento da Mostra foram exibidos cinco curtas-metragens produzidos por professores de todo o Brasil, que seguem a temática da sessão: “Educação, ensino, o aprender e seus personagens”. Nosso trabalho estuda as potências que surgem por viabilizar espaços para professores-produtores compartilharem mídias produzidas a partir, e, com a educação. As discussões-narrativas dialogam com a Filosofia da Diferença de Gilles Deleuze e Félix Guattari, sobretudo com as leituras sobre Cartografia (1995) e Cinema (2007). Somamos leituras à pesquisa-cartográfica como Rolnik (2011) e Oliveira e Paraíso (2012), pensando a pesquisa como uma cartografia dos territórios percorridos. Os encontros com as leituras e as obras nos movimentam a questionar: O que podemos aprender em educação com as mídias? O primeiro filme da sessão: ‘A gente nunca acha que é demais aprender’ (2020), em formato documentário conta a jornada de três idosos estudantes que frequentam as turmas da Educação de Jovens e Adultos e vivem o desafio do acesso à educação no Brasil. A obra mostra o abismo estrutural existente na educação do país e o descaso com os estudantes idosos. O filme discute preconceitos de diversas variáveis, e como a educação despertou nestes estudantes, novos sonhos, possibilidades e oportunidades de vida. Em seguida, o filme ‘A escola do bairro’ (2020), também em formato de documentário, relata o ambiente íntimo de uma escola pública e anônima da periferia no interior do estado de Goiás, Brasil. A obra dá pistas de um processo de criação em trabalho de escuta e observação em caráter experimental, que explora os detalhes deste universo particular, as escolas, com base em diversas memórias e perspectivas, estabelecendo diálogos entre o olhar do espectador com o tema educação. O terceiro filme da sessão é um autorrelato de Ângela, professora de geografia, moradora do vale-do-Reginaldo, grota situada na cidade de Maceió. ‘A aula de hoje’ (2019), acompanha Ângela em suas aulas em que a professora usa o cinema e audiovisual como principal recurso didático. Um relato em mídia de Mídias-educação. O quarto curta-metragem, ‘A forma do saber’ (2020), relata a saga do professor André ao lecionar durante a pandemia que pôs a todos em um isolamento social, e por isso os meios de aprendizagem evoluíram para outro patamar. Mas será que os alunos estão acompanhando esse novo jeito de aprender? A última obra é ‘Os clandestinos’ (2020). Com uma linguagem experimental, a ficção ensaia o futuro das universidades públicas que foram privatizadas, interrompidas e marginalizadas. Portas fechadas pelo governo tentarão ser abertas

novamente. As mídias-educação são potentes recursos para aprender, ensinar e também para aprender sobre o ensino. As mídias atuam como registros que viabilizam momentos de autoconhecimento e autoavaliação, essenciais no processo de formação. Por meio dos encontros que acontecem através das mídias é possível entrar em contato com diversas potências educativas. O audiovisual, permite outros aprenderes a partir da imagem e do som, por meio de suas potências criativas e educativas.

**Título**

Técnica inédita, utilizada como instrumento eficaz, na punção do acesso venoso periférico pelos alunos do 1º módulo do curso técnico de enfermagem

**Número**

333711

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Metodologias ativas ou inovadoras

**Autores**

Martín Rodríguez Maldonado

**Palavras-Chave**

Técnica. Instrumento. Punção venosa Periférica. Alunos. Enfermagem.

**Resumo**

O “Ser” professor não só significa ministrar aulas, com o conteúdo curricular, senão também, tem um símbolo de compromisso e responsabilidade social para levar o aluno ao seu objetivo que é “apreender” e do professor “ensinar”, mesmo que para isso, o professor sempre esteja criando instrumentos e utilizando diversos métodos de ensino e inovações. Um verdadeiro desafio para qualquer docente que zele pelo aprendizado e o processo da educação, na enfermagem não é diferente, ainda mais que pela característica da profissão que lida com seres humanos, cuidando e prestando assistência em todos os níveis e campos da saúde com excelência e humanização, e um dos problemas levantados neste temática é a técnica da punção venosa que requer destreza, conhecimento, habilidade e aptidão, por todos os profissionais de saúde, porém nem todos cumprem este requisito na hora de fazer a punção. O interesse deste estudo, partiu, da minha preocupação como professor em campo de estágio e dentro de sala do laboratório de enfermagem poder minimizar no paciente, o trauma doloroso decorrente de várias tentativas de punção realizada por alguns profissionais de enfermagem. Objetivo Geral: é analisar o uso da técnica inédita utilizada como instrumento eficaz em alunos do 1º módulo do curso técnico de enfermagem. Objetivos Específicos: Identificar, mostrar o impacto direto do seu uso, e demonstrar a importância do conhecimento na punção venosa, e o

uso da técnica inédita utilizada como instrumento eficaz pelos alunos do 1º módulo do curso técnico de enfermagem em sala de aula e comprovada sua eficácia no campo de estágio. Metodologia: Trata-se de uma metodologia mista e intervencionista, com pesquisa de revisão integrativa, com aplicação de um questionário específico, que será aplicado para os 2 grupos escolhidos, alunos serão grupo teste, e os profissionais que já atuam na área será o grupo controle. Cumprindo todas as normas estabelecidas na resolução Nº 466, de 12 de dezembro de 2012, que assegura os direitos e deveres que dizem respeito aos participantes da pesquisa. O levantamento bibliográfico será realizado em fevereiro de 2021 janeiro de 2022. Na Base de Dados da Scientific Electronic Library Online (SciELO). Biblioteca Virtual de Saúde (BIREME). Serão selecionados artigos, preferencialmente com até 5 anos de publicação nacionais e internacionais nos idiomas português, inglês e espanhol, contendo especificidade com o tema abordado. Discussão: Constitui-se um tema altamente relevante e inédito no campo da metodologia intervencionista e com grande potencial, trazendo benefícios incalculáveis para o desenvolvimento dos profissionais da saúde que assim o queiram, no quesito relacionado a técnica de punção venosa periférica, no só aqui, no brasil assim como também no mundo inteiro, e, em todas as áreas da saúde que façam este procedimento podendo consagrar-se assim como um novo instrumento na parte da técnica referida anteriormente.

**Título**

A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA INTERATIVA NA EDUCAÇÃO E APRENDIZADO ACADÊMICO

**Número**

333713

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Adriane Medianeira Toaldo, Caroline Cavalheiro

**Palavras-Chave**

Gamificação. Educação. Aprendizagem. Interação.

**Resumo**

Tema: a gamificação na educação. Problema: como a utilização dos jogos pode motivar o aprendizado dos alunos? Objetivo Geral: entender como a gamificação pode fomentar o aprendizado dos alunos. Objetivos Específicos: conhecer as características da gamificação; relacionar a gamificação com o aprendizado. Metodologia: pesquisa bibliográfica com base no método dedutivo. Fundamentação Teórica: a gamificação consiste na ação de se pensar um jogo, utilizando suas sistemáticas e mecânicas para outros fins, como a educação (ALVES, 2010). É um processo que explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas. As pessoas jogam para obterem o domínio de um assunto, aliviar o stress, como forma de entretenimento e com o objetivo de socialização e interação (FARDO, 2013). No processo educativo, a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante, criando um ambiente diferenciado de aprendizado, com grande eficácia na retenção de atenção do aluno (GEE, 2010). A gamificação permite alinhar os interesses dos educadores com as motivações dos estudantes, pois articula as experiências dos indivíduos com a proposição de novas perspectivas (ALVES, 2010). Os elementos de um jogo podem ser resumidos em personagem, competição e regras do jogo. Toda história envolve um personagem realizando ações em algum lugar, que deve respeitar as regras do ambiente narrativo e da história criada (GEE, 2010). O personagem permite a identificação com o aluno, a

competição favorece o foco e a atenção dos alunos e as regras propiciam um ambiente de imersão favorável ao envolvimento do acadêmico nos contextos de aprendizagem (GEE, 2010). A construção desta narrativa é que possibilita que o educador atinja seus objetivos com a técnica de gamificação (PIACENTINI, 2011). Os mecanismos encontrados nos jogos funcionam como um motor motivacional, contribuindo para o engajamento em ambientes educacionais (FARDO, 2013). Os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem (SANTAELA; FEITOSA, 2009). A utilização de elementos de gamificação na aprendizagem contribui para o despertar das emoções dos sujeitos através da vivência de uma experiência de forma intensificada (flow) (ALVES, 2010). Os ambientes narrativos encontrados nos jogos exploram histórias de experiências e são fundamentais para constituir a memória, a comunicação e o próprio conhecimento dos indivíduos (SANTAELA; FEITOSA, 2009). A gamificação na educação funciona melhor quando a motivação for interna, partindo do próprio indivíduo. Porém, seu desenvolvimento deve ocorrer com base em regras claras e objetivas, devendo-se prever imprevistos para estimular o desenvolvimento do jogador/aluno. Além disso, a gamificação deve promover o aumento progressivo de conhecimento do usuário e as recompensas servem para medir o desempenho (GEE, 2010).

### **Referências**

- ALVES, L. R. G. Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C. Plurais. Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 102-111, 2010.
- FARDO, Marcelo Luiz. A gamificação como método: estudo dos elementos dos games em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
- GEE, James Paul. Bons jogos + boas aprendizagens. Lisboa: FNAC, 2010.
- PIACENTINI, M. T. Jogo eletrônico, flow e cognição. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.
- SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. (Orgs.) Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

**Título**

REINVENTANDO O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA ALUNOS DO SEGMENTO FUNDAMENTAL II NA CIDADE DE PARINTINS-AM

**Número**

333714

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Alex Correa Pontes

**Palavras-Chave**

Educação Física. Ensino. Jogos Digitais.

**Resumo**

O presente estudo aborda o tema dos Jogos Digitais e Gamificação na Educação, o qual gerou questionamento, como é possível aderir estes recursos no ensino da educação física para alunos do segmento fundamental II na cidade de Parintins-AM? Em vista disto, idealizamos este estudo com o objetivo de geral voltado para investigar as possibilidades de ensino desta disciplina em ambientes virtuais. Quanto aos objetivos específicos buscou-se: 1- identificar os aspectos significativos do processo de interação entre professor e aluno, 2- descrevendo os fatores de afetividades e facilidade dos alunos com a utilização dos jogos virtuais. Na metodologia, aderimos a investigação de campo de caráter qualitativo, mediante a técnica de observação não participante, estruturada a partir dos conceitos de LeBaron et al (2008). Deste modo, obtivemos o seguinte resultado: reinventando o ensino dos conteúdos da educação física para alunos do segmento fundamental II. Observamos que o uso do jogo Just Dance desperta os fatores de afetividades por estes recursos, bem como estimulam o protagonismo destes escolares no processo de ensino- aprendizagem acerca dos aspectos de habilidade com a cultura digital. Assim, fundamentamos este resultado acerca das concepções de teóricos contemporâneos, que buscam compreender a relevância dos jogos virtuais para educação básica no Brasil, entre eles, Seibel e Isse (2017, p 14), os quais afirmam que “o uso

das tecnologias digitais deixou as práticas corporais mais atrativas” , propondo uma motivação nas questões de aprendizagem dos conteúdos da disciplina. Além de incentivar a socialização e o trabalho em grupo nas práticas de atletismo, tênis de mesa, dança e ginástica. Em acordo, Oliveira (2020), compreende que os reais ganhos em adotar as tecnologias digitais nas aulas de educação física, é reconhecer a rica possibilidade dos processos de produção de conhecimento, sob um novo olhar, o qual permite a valorização dos jogos eletrônicos enquanto estratégia viável na construção do conhecimento. Nesse sentido, não torna - se significativo problematizar os jogos virtuais em tempos difíceis da educação no contexto de Pandemia de Covid-19, mas sim, ressignificar formação dos nossos professores diante da revolução das tecnologias digitais. Tendo como objetivo uma formação continuada em prol da compreensão dos problemas contemporâneos envolvidos no ensino da educação física escolar. Fato que justifica a relevância deste estudo tanto para o meio social e científico, na intenção de instigar futuras pesquisas sobre o tema de Jogos Digitais e Gamificação na Educação, direcionando o processo de investigação para a educação básica. Em especial, aos professores-pesquisadores, que buscam compreender a ascensão deste fenômeno da cultura digital no processo educativo do estado do Amazonas.

## Referências

- AMAZONAS. Secretaria de Estado de Educação e Desporto- SEDUC. Portaria nº 311, de 20 de março de 2020. Governo do Estado do Amazonas. 2020.
- BARDIN, L. L'analyse de Contenu. França: Presses Universitaires de France, 1977. Disponível em: < endereço do site > Acesso em: 03 março de 2021. Alegre/RS: Ed. UFRGS, Rio Grande do Sul, 2009.
- GIL, A. C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- LEBARON, C. Video-Based methods for research on strategy as practice: Looking at people, places and things. Key Note Presented at the Professional Development Workshop: Strategy as Practice: Methodological Challenges. In: 68th Annual Meeting of the Academy of Management. Anaheim: Academy of Management, 2008. MARCONI, M. A.; L
- AKATOS, E. M. Fundamentos da metodologia científica. 5ª Ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MINAYO, M. C. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 21ª ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SEIBEL, D; ISSE, S. Tecnologias digitais: ferramenta pedagógica para as aulas de educação física. In: Revista Didática Sistemática, v.19, n.1, p.68-82, Rio Grande do Sul, 2017.

OLIVEIRA, F. Tecnologias digitais na educação física: o celular enquanto instrumento de ensino e aprendizagem, 2020. Dissertação. Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF, Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, 2020.

**Título**

PRÁTICAS EDUCATIVAS EM AÇÕES DE REDUÇÃO DE DANOS: POSICIONAMENTO DOS PROFISSIONAIS DE CENTROS DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL DE ÁLCOOL E DROGAS (CAPS AD) DE ALAGOAS

**Número**

333724

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

A Mídia-educação e suas aplicações na educação formal e informal

**Autores**

Marcos Leandro da Silva, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel, Mario Henrique da Mata Martins

**Palavras-Chave**

Práticas educativas. Redução de Danos. Rodas de conversa online.

**Resumo**

Os Centros de Atenção Psicossocial de Álcool e Drogas (CAPS AD) são dispositivos de saúde que atuam com a Política Pública de Redução de Danos. Essa política pública visa atender usuários de drogas que almejam ou não a abstinência de álcool ou outras drogas. Com isso, o profissional de saúde atua através de práticas educativas que buscam contribuir no tratamento dos sujeitos usuários de drogas. Desta forma, essa pesquisa tem como objetivo geral problematizar o posicionamento dos profissionais de CAPS AD sobre suas práticas educativas nas ações de Redução de Danos utilizadas com usuários de drogas. Sua metodologia tratará de uma pesquisa qualitativa, exploratória, que será desenvolvida com os profissionais dos CAPS AD. O campo será realizado através de duas rodas de conversa online. O contato com os profissionais se dará via WhatsApp e e-mail. Usaremos a plataforma Meet, por sua modalidade gratuita e sem limite de tempo. A quantidade de participantes deste estudo será de aproximadamente 50 profissionais. O projeto de pesquisa teve aprovação no comitê de ética dia 26 de novembro de 2020 sob o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de nº 39254620.7.0000.5013. A análise do projeto da pesquisa será a partir do referencial metodológico das Práticas Discursivas e Produção de Sentidos, a qual se baseia no movimento do Construcionismo Social

(SPINK, 2013; GERGEN, 2009). Dessa teoria, utilizaremos os Mapas Dialógicos e os Repertório Linguísticos, os quais nos ajudarão a visualizar os diálogos dos profissionais sobre suas práticas educativas (SPINK, 2013). Já para analisar as práticas discursivas dos falantes, utilizaremos a Teoria do Posicionamento (DAVIES; HARRÉ, 1999). Com isso, esperamos que esta pesquisa contribua para as metodologias de estudo no campo virtual; para novas formas de práticas educativas na educação e na saúde; para o fortalecimento de novas formas de atuação profissional e para a melhoria do tratamento realizado com os usuários de drogas.

**Título**

INTERVENÇÃO ATRAVÉS DE JOGO DIGITAL PARA CRIANÇAS COM TDAH OBJETIVANDO REDUZIR COMPORTAMENTOS DE DESATENÇÃO EM SALA DE AULA

**Número**

333736

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Jogos digitais e gamificação na educação

**Autores**

Luiz Cláudio Ferreira Da Silva Junior, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel, Alan Pedro da Silva

**Palavras-Chave**

Jogo digital. Criança. TDAH. Intervenção. Desatenção.

**Resumo**

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um distúrbio do neurodesenvolvimento definido por níveis prejudiciais de desatenção, desorganização e/ou hiperatividade/impulsividade (APA, 2014). Levantamentos populacionais sugerem que o TDAH ocorre na maioria das culturas em cerca de 5% a 7% das crianças (APA, 2014; BARKLEY, 2002). Contudo, crianças com TDAH podem se concentrar nos jogos digitais. Assim, ao se envolver com jogos digitais, crianças com TDAH podem obter benefícios associados à diminuição de sintomas do transtorno (SHAW et al., 2005). Em um jogo digital, as características, detalhes e desafios de um jogo podem ser tema de conversas de crianças em qualquer parte do mundo, o que condiciona a uma similaridade entre estas crianças e corrobora na sua formação identitária (PIMENTEL, 2017). Assim, surge a seguinte pergunta de pesquisa: como intervenções com jogos digitais em crianças com TDAH reduzem comportamentos de desatenção em sala de aula? Objetiva-se realizar um experimento com quatro crianças com TDAH. 2. Metodologia A investigação partirá de uma amostra não aleatória, por conveniência e deverá passar por aprovação pelo conselho de ética da instituição de origem dos autores deste resumo. O processo passará pelas seguintes etapas: (1)

Triagem: Durante esta etapa (dias -10 a -5), os estudantes serão avaliados para elegibilidade. (2) Linha de base: Na linha de base (dias -5 a -1), serão avaliados, através de observação comportamental e anotações em folha de registro, critérios adicionais de elegibilidade. (3) Avaliação pré-intervenção: Nesta etapa (dia 0), serão utilizados os resultados obtidos pelo Teste de Atenção Concentrada (D2-R) (BRICKENKAMP, 2010). (4) Intervenção: No período de intervenção (dia 1 a 28), durante três dias por semana (segunda, quarta e sexta-feira), através de observação comportamental, usando-se os mesmos critérios adotados durante a de linha de base (2). (5) Avaliação pós-intervenção: A visita pós-intervenção é agendada para o dia 28, onde cada criança será reavaliada através do mesmo instrumento psicométrico usado na etapa 3.

2.1. O jogo digital Durante o estudo, será utilizado o aplicativo Escola do Cérebro, desenvolvido com base em pesquisas no contexto escolar pela Universidade Federal de Santa Catarina e de acesso livre.

2.2. Caracterização dos participantes. Os participantes deverão estar devidamente matriculados em escola da rede municipal de ensino, sendo selecionados 4 crianças de idade dentre 8 e 9 anos, com diagnóstico de TDAH, uma para cada tipo de jogador, segundo modelo de Bartle (1996).

2.3. Delineamento Será empregada a lógica de um delineamento intrassujeito de múltiplas sondas (BARLOW, NOCK e HERSEN, 2009; KAZDIN, 1982) entre comportamentos da classe de desatenção. Haverá uma avaliação das classes de comportamento antes e após o processo de intervenção.

2.4. Folha de registro. Na folha de registro de observação de comportamentos em sala de aula, o observador deverá registrar a quantidade de comportamentos de desatenção durante 1 hora contínua por dia e tal quantidade será registrada em blocos de 5 minutos. Tal registro deverá ser realizado para cada criança durante todos os dias da linha de base (dia -5 a -1) e durante o período de intervenção (dia 1 a 28), 3 dias por semana (segunda, quarta e sexta-feira).

## Referências

- Manual Diagnóstico Estatístico de Transtornos Mentais – DSM-5. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- BARKLEY, R. A. Transtorno de deficit de atenção/hiperactiviade - guia completo para pais, professores e profissionais de saúde. Tradução de Luís Sérgio Roizman. Artemed. Porto Alegre, 2002.
- BARLOW, D., NOCK, M. e HERSEN, M. Single case experimental designs: Strategies for studying behavior for change. 3rd ed, Boston: Pearson Education, 2009.
- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD Research, 1 (1), 1996.

BRICKENKAMP, R. et al. Test d2-Revision: d2-R. Aufmerksamkeits and Konzentrationstest. Gottingen, Germany: Hogrefe, 2010.

PIMENTEL, F. A aprendizagem das crianças na cultura digital. 2ª ed. rev. e ampl. Maceió: Edufal, 2017.

SHAW, R.; GRAYSON, A.; LEWIS, V. Inhibition, ADHD, and Computer Games: The Inhibitory Performance of Children with ADHD on Computerized Tasks and Games. *Journal of Attention Disorders*, v. 8, n. 4, 2005, p. 160–168.

**Título**

REESTRUTURAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO EM UMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL DO CEARÁ

**Número**

333739

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

O trabalho pedagógico com tecnologias digitais ou a cultura digital

**Autores**

Mônica Vieira Novais, Bruno Serafim de Souza, Talyta Sampaio Figueiredo

**Palavras-Chave**

Pedagógico. Ensino Remoto. Tecnologias Digitais.

**Resumo**

Considerando o atual cenário da educação brasileira mediante a necessidade de isolamento social advindo da pandemia da Covid-19, pesquisamos sobre a reestruturação pedagógica através do uso de recursos tecnológicos na Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Professor José Teles de Carvalho da rede estadual do Ceará. No mês de março de 2020, o Ceará ocupou o primeiro lugar em relação ao número de casos confirmados da Covid-19 entre os estados da Região Nordeste. Além disso, nesse mesmo período, passou de quarto para o terceiro lugar entre todos os estados brasileiros pelo mesmo motivo (LIMA; et. al., 2020). Nesse aspecto, o Governo do Estado do Ceará baseado na declaração da Organização Mundial de Saúde (OMS) sobre a pandemia da Covid-19 resolve declarar a situação de emergência em saúde pública com o objetivo de combater e controlar a propagação da doença causada pelo novo coronavírus (CEARÁ, 2020). A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar o trabalho pedagógico desenvolvido na EEMTI Prof. José Teles de Carvalho com as tecnologias digitais em virtude do ensino remoto. E como objetivos específicos: verificar as condições de acessos, bem como, analisar as interações pedagógicas existentes no processo de ensino-aprendizagem durante o ensino remoto; e, por fim, analisar a disponibilidade e uso de ferramentas digitais no processo de ensino dessa escola. A metodologia utilizada foi de cunho quali/quantitativa,

caracterizando-se como uma pesquisa exploratória. Quando se refere à modalidade de ensino remoto pressupõem-se a utilidade de ferramentas tecnológicas de informação e comunicação síncronas entre o transmissor (professor) e receptor (aluno), ou seja, o ensino ocorre em tempo real e instantâneo. Os Estados são responsáveis pelo planejamento, manutenção e determinação das instituições públicas do seu sistema de ensino, ou seja, pelas escolas ou universidades públicas que promovam a Educação: Básica Profissional Técnica de Nível Médio e Superior, conforme (BRASIL, 1996). Além disso, as políticas públicas interligadas tanto as Diretrizes Nacionais de Educação (DCN) quanto aos Planos Nacionais de Educação (PNE) devem ser criadas e praticadas pelos Estados. A partir da análise de dados foi possível perceber o efetivo trabalho de reestruturação pedagógica através do uso das tecnologias educacionais para a promoção do ensino e a aprendizagem na referida escola mediante a pandemia da Covid-19. Os resultados da presente pesquisa, se apresentam respeitando os seguintes aspectos: das condições de acesso à internet e das interações pedagógicas. Verificamos que 370 alunos possuíam internet fixa o que representa uma grande maioria dos alunos da escola, 97 alunos utilizavam a internet dos vizinhos, 55 alunos usavam planos de dados móveis e 22 alunos não possuíam internet no período que foi aplicado o levantamento. Percebemos que 488 alunos usavam celulares e/ou tablets e 40 alunos utilizavam computadores para participar das interações promovidas pela escola. Verificamos também que 16 alunos não dispunham de nenhum equipamento para participar dessas interações, contudo, ressaltamos que a escola fornecia o material impresso para esses alunos. Observamos, contudo, que as interações estavam acontecendo em todas as turmas da escola, porém salientamos apenas o baixo número de alunos que estavam fazendo a devolutiva de atividades na 2ª série “E”. Foram verificadas também as formas de promoção das interações. Constatamos que nas 1ª séries a forma de interação mais utilizada foi o WhatsApp, seguido do Google Sala de Aula. Já nas 2ª e 3ª séries, no entanto, a forma de interação mais usada foi o Google Sala de Aula, seguidas do WhatsApp e do Aluno On-line. Portanto, o presente trabalho se fundamenta como um referencial, indicativo da efetivação do trabalho pedagógico com tecnologias digitais no ensino remoto como uma alternativa construtiva que viabiliza o processo de ensino e aprendizagem por meio da utilização das ferramentas tecnológicas educacionais em face da necessidade de distanciamento social.

## **Referências**

BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF, 1996. CEARÁ.

Governo do Estado. Decreto nº. 33. 510, de 16 de março de 2020. Decreta situação de emergência em saúde e dispõe sobre medidas para enfrentamento e contenção da infecção humana pelo novo coronavírus. Diário Oficial do Estado. Fortaleza, CE, 16 mar. 2020. LIMA, D. L. F. et. al. COVID-19 no estado do Ceará, Brasil: comportamentos e crenças na chegada da pandemia.

**Título**

TUTORIA PRESENCIAL E A DISTÂNCIA: UMA RELAÇÃO INTRÍNSECA DOS CURSOS DA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

**Número**

333751

**Data de Submissão**

20 de mar de 2021

**Modalidade**

Podcast

**Área temática**

Educação a Distância

**Autores**

Bruno Serafim de Souza, Mônica Vieira Novais, José Augusto Pereira Nogueira, Talyta Sampaio Figueiredo

Podcast: <https://anchor.fm/unilogos-university/episodes/TUTORIA-PRESENCIAL-E-A-DISTNCIA-UMA-RELAO-INTRNSECA-DOS-CURSOS-DA-MODALIDADE-DE-EDUCAO-A-DISTNCIA-e13djd5>

**Título**

Perspectivas e desafios didáticos: a Educação em época de pandemia

**Número**

333982

**Data de Submissão**

23 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

Letramento digital e novos letramentos

**Autores**

José Celso de Mello Sampaio Filho, Ernesto Renan Freitas Pinto

**Palavras-Chave**

Didática. Pandemia. Educação. Desafios.

**Resumo**

Em um período histórico das gerações Y, Z e a temos as pessoas que são conhecidas como os “nativos digitais”, de modo muito particular essa nova geração que vem se formando na segunda década do século XXI. Boa parte da escrita do início desde século vinha vangloriando-se do “advento da internet”, que já possuía seus 50 anos. Por isso se faz necessário uma urgente reflexão qual este resumo tem por objetivo a investigação sobre as atitudes gerais de educandos e educadores, frente aos tempos que se apresentam, e como se enfrenta o problema do iletramento de ambos de ante as novas tecnologias, que mediam as interações didático-teóricos. Justifica-se pela urgência dessa reflexão em todas as esferas da educação, básica e/ou superior. O cenário pandêmico em decorrência do novo Corona Vírus (COVID-19) que iniciou no mês de março do ano de 2020, suspendeu por tempo indeterminado as aulas presenciais em todos os segmentos educacionais no Brasil. Em um primeiro momento, o Ministério Público do Amazonas, através de um Documento Oficial, enviou as escolas particulares de Manaus a recomendação nº 001/2020-GT- COVID-19, onde suspendeu as aulas por 15 dias. Posteriormente, tendo em vista o cenário, foi enviado o Decreto Oficial nº 42.061 suspendendo as aulas por tempo indeterminado. Quais os prós e contras do ensino com atividades remotas. O intuito desse relato para as novas metodologias educacionais do século XXI não é só comentar as problemáticas que se apresentam (emergem) neste momento

de modo especial na educação básica, mas também buscar o viés de solução para que essas ferramentas didáticas e de ensino sejam fortalecidas, afinal precisa-se ter cautela, pois a educação da forma como vem acontecendo pode acabar sendo instrumento de opressão simbólica (BOURDIEU, 2015) e muitos outros tipos de opressão. Uma coisa esses modelos tinham em comum: a educação de qualidade era sempre para um grupo específico (ALVES, 2002). Passados mais de 500 anos desde a invasão colonizadora, há problemas que se repetem, se não na mesma proporção agora, talvez mais velado, a seletividade no ensino ainda está presente. Já houve várias tentativas de “arrumar” a educação no Brasil, por exemplo, a assinatura da Medida provisória 746/16 que em 16 de fevereiro de 2017 tornou-se a lei 13.415 o “Novo Ensino Médio”, mas se tratava não somente de uma reforma no EM, mas de toda a educação escolar, que mesmo em tempos tão atuais não se encaram as necessidades de uma educação voltada para os meios tecnológicos. Nesse momento, as escolas brasileiras enfrentaram um impasse: como continuar as atividades remotamente? A solução mais eficaz, especificamente na rede pública e particular da cidade de Manaus, foi continuar o ano letivo remotamente, através de aulas na modalidade EaD através de plataformas digitais como salas de aulas virtuais e até mesmo transmissão de aulas na rede aberta local do Estado do Amazonas. Essa decisão alcançou todos os segmentos da educação básica: Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio. Entretanto, quais são as convergências e dissonâncias entre as experiências desses professores e alunos que foram inseridos na modalidade EaD? Educadores e educandos estão preparados para essa modalidade de ensino da maneira que foi proposta? Eles possuem o suporte estrutural, emocional e formativo para lidar com o ensino remoto? E quais serão os benefícios e as reflexões que teremos a partir dessas experiências enquanto professores da educação básica? Muitos são os desafios didáticos que precisam ser enfrentados por professores, alunos e demais componentes do sistema de ensino atual. A natividade digital dos novos sujeitos do mundo não os garante uma alfabetização, letramento digital, qual possa garantir a ele uma formação sólida para o enfrentamento de atividade em plataforma que até pouquíssimo tempo eram de entretenimento.

**Título**

ENSINO REMOTO E PÚBLICO RURAL: DIFICULDADES E DESAFIOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DO MUNICÍPIO DE PLANALTO, BAHIA

**Número**

334043

**Data de Submissão**

23 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

As mídias e suas implicações para os processos de ensino e de aprendizagem

**Autores**

Jéssica Rocha Ferreira

**Palavras-Chave**

Desigualdades Sociais. Educação. Ensino Remoto. Mídias digitais

**Resumo**

A pandemia do COVID 19 paralisou o mundo. O alto grau de contágio do vírus fez com que o isolamento social fosse a arma mais poderosa para conter a rápida contaminação. As instituições educacionais foram brutalmente afetadas, no entanto com a portaria nº 343 de 17 de março de 2020, o MEC dispôs da substituição de aulas presenciais por aulas remotas. A utilização de tecnologia digital surpreendeu todo o sistema educacional, se tornando um desafio principalmente para professores e alunos que necessitaram se adaptar rapidamente ao novo normal. Essa nova realidade, evidenciou uma grande desigualdade social principalmente em escolas públicas, considerando que o público escolar possui pouco ou nenhum acesso as mídias digitais, revelando um grande desafio para continuidade de atividades remotas. O Município de Planalto localizado na região Sudoeste da Bahia possui um público heterogêneo, com grande extensão rural e um expressivo número de alunos residentes na Zona Rural do município. Tanto o público rural quanto o urbano apresentam dificuldades de acesso a internet, na maioria das vezes por falta de equipamento tecnológicos como celulares e computadores bem como poucos recursos financeiros. Foi realizado um levantamento de dados através de questionário para indagar quais eram os principais desafios no ensino remoto, os questionários foram espalhados em cinco escolas municipais com maior número de alunos

oriundos da zona rural. 85% dos entrevistados, relataram que os filhos não possuem nenhum meio digital para acompanhar as aulas remotas das escolas públicas, 16% responderam que o ensino remoto não tem efeito positivo na aprendizagem, 39% responderam que há efeitos positivos na aprendizagem, 49% responderam que o serviço de internet é caro e não possui condições financeiras para acesso e 62,4% responderam não saber usar as mídias sociais. O ensino remoto, trouxe várias mudanças para o cenário educacional, a princípio é uma ferramenta inovadora e com vários aspectos positivos, porém a realidade de muitas comunidades rurais mostra que nem todos conseguem ter acesso e continuidade no ensino. Este resultado mostra as desigualdades de acesso à tecnologia e comprova a importância de os professores inovarem e buscarem alternativas que alcancem esse público bem como a participação ativa da família no processo educacional.

**Título**

OS DESAFIOS DA METODOLOGIA DE PROJETOS NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Número**

334051

**Data de Submissão**

23 de mar de 2021

**Modalidade**

Resumo

**Área temática**

As mudanças e as inovações curriculares

**Autores**

Bruna Beatriz de Oliveira Cruz

**Palavras-Chave**

Educação Infantil, Pedagogia de Projetos, Habitus, Currículo.

**Resumo**

Analisar o trabalho com a Pedagogia de Projetos na Educação representa fomentar ideias inovadoras que surgem no intuito de estabelecer mudanças nas concepções metodológicas, e principalmente curriculares, embora a ênfase direcionada a esse diálogo ainda ocupe um espaço de pouco destaque. No Brasil seu destaque é proporcionado, em grande maioria, através dos estudos de Miguel Arroyo, contudo, nas universidades ainda é pouco discutida assim como sua aplicação aos conteúdos ministrados pelos professores em sala. O presente estudo se desenvolveu mediante a aplicação de um projeto de aprendizagem na última disciplina ofertada pelo Projeto Oficina de Formação em Serviço – OFS, na modalidade do Curso de Especialização em Gestão de Projetos e Formação Docente da Escola Normal Superior – UEA. A pesquisa teve origem mediante uma coleta de dados em um Centro Municipal de Educação Infantil - CMEI localizado na Zona Norte na cidade de Manaus, onde houve a participação nos planejamentos e desenvolvimento das atividades elaboradas, em conjunto, com a professora em uma turma do 2º período. A metodologia utilizada foi a da Pesquisa-ação, tendo como autores centrais KOHAN (2011) e STEARNS (2006) para pensar as representações que o conceito de infância recebe ao longo da história e como o currículo escolar agrega essas mudanças; e BOURDIEU (2017) no intuito de compreender a realidade social enquanto fator situado e datado

das relações socioculturais e históricas, de forma contextualizada, partindo do conceito de habitus, tornando necessário abordar conceitos específicos, como: o conceito de campo, capital e violência simbólica. O Habitus surge como um conjunto de mecanismos que também desencadeiam a reprodução das estruturas sociais, podendo firmar as relações de poder que são estabelecidas em sociedade proveniente da diferenciação, nos possibilitando desta forma, pensar que a maneira como o currículo escolar é estrutura tem suas fundamentações centrais a partir da narrativa de um pequeno grupo de pessoas a quem é atribuído o poder. Constatou-se que existe uma grande dificuldade nessa escola para a aplicação de aulas embasadas em uma proposta de Projetos, e embora a professora tenha demonstrado conhecimento pela temática e possua um posicionamento crítico em relação à importância de uma Pedagogia na Educação Infantil, esta, elencou vários entraves que dificultam muito a realização de se pensar e realizar uma Educação assim, que vão desde a união do corpo docente e gestão escolar até as próprias demandas que são repassadas pela Secretaria de Educação, como as datas especiais que requerem culminâncias.

SUA E QUI SQUE FORTUNA FABER EST

# I COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS IMERSIVAS

- WWW.COGNITIONISS.ORG -



O ideal da educação não é aprender ao máximo, maximizar os resultados, mas é antes de tudo aprender a aprender, é aprender a se desenvolver e aprender a continuar a se desenvolver depois da escola.

JEAN PIAGET



International Department of  
**ART**  
Logos University International

LOGOS UNIVERSITY INTERNATIONAL  
UNILOGOS

