

# EDUCAÇÃO DILEMAS CONTEMPORÂNEOS

*Volume VIII*



Pantanal Editora

2021

**Lucas Rodrigues Oliveira**  
Organizador

**EDUCAÇÃO**  
**DILEMAS CONTEMPORÂNEOS**  
**VOLUME VIII**



Pantanal Editora

2021

Copyright© Pantanal Editora

**Editor Chefe:** Prof. Dr. Alan Mario Zuffo

**Editores Executivos:** Prof. Dr. Jorge González Aguilera e Prof. Dr. Bruno Rodrigues de Oliveira

**Diagramação:** A editora. **Diagramação e Arte:** A editora. **Imagens de capa e contracapa:** Canva.com. **Revisão:** O(s) autor(es), organizador(es) e a editora.

### Conselho Editorial

Grau acadêmico e Nome	Instituição
Prof. Dr. Adayson Wagner Sousa de Vasconcelos	OAB/PB
Profa. Msc. Adriana Flávia Neu	Mun. Faxinal Soturno e Tupanciretã
Profa. Dra. Albys Ferrer Dubois	UO (Cuba)
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior	IF SUDESTE MG
Profa. Msc. Aris Verdecia Peña	Facultad de Medicina (Cuba)
Profa. Arisleidis Chapman Verdecia	ISCM (Cuba)
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva	UFESSPA
Prof. Dr. Bruno Gomes de Araújo	UEA
Prof. Dr. Caio Cesar Enside de Abreu	UNEMAT
Prof. Dr. Carlos Nick	UFV
Prof. Dr. Claudio Silveira Maia	AJES
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos	UFGD
Prof. Dr. Cristiano Pereira da Silva	UEMS
Profa. Ma. Dayse Rodrigues dos Santos	IFPA
Prof. Msc. David Chacon Alvarez	UNICENTRO
Prof. Dr. Denis Silva Nogueira	IFMT
Profa. Dra. Denise Silva Nogueira	UFMG
Profa. Dra. Dennyura Oliveira Galvão	URCA
Prof. Dr. Elias Rocha Gonçalves	ISEPAM-FAETEC
Prof. Me. Ernane Rosa Martins	IFG
Prof. Dr. Fábio Steiner	UEMS
Prof. Dr. Fabiano dos Santos Souza	UFF
Prof. Dr. Gabriel Andres Tafur Gomez	(Colômbia)
Prof. Dr. Hebert Hernán Soto Gonzáles	UNAM (Peru)
Prof. Dr. Hudson do Vale de Oliveira	IFRR
Prof. Msc. Javier Revilla Armesto	UCG (México)
Prof. Msc. João Camilo Sevilla	Mun. Rio de Janeiro
Prof. Dr. José Luis Soto Gonzales	UNMSM (Peru)
Prof. Dr. Julio Cezar Uzinski	UFMT
Prof. Msc. Lucas R. Oliveira	Mun. de Chap. do Sul
Profa. Dra. Keyla Christina Almeida Portela	IFPR
Prof. Dr. Leandris Argentele-Martínez	Tec-NM (México)
Profa. Msc. Lidiene Jaqueline de Souza Costa Marchesan	Consultório em Santa Maria
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann	UFJF
Prof. Msc. Marcos Pisarski Júnior	UEG
Prof. Dr. Marcos Pereira dos Santos	FAQ
Prof. Dr. Mario Rodrigo Esparza Mantilla	UNAM (Peru)
Profa. Msc. Mary Jose Almeida Pereira	SEDUC/PA
Profa. Msc. Nila Luciana Vilhena Madureira	IFPA
Profa. Dra. Patrícia Maurer	UNIPAMPA
Profa. Msc. Queila Pahim da Silva	IFB
Prof. Dr. Rafael Chapman Auty	UO (Cuba)
Prof. Dr. Rafael Felipe Ratke	UFMS
Prof. Dr. Raphael Reis da Silva	UFPI
Prof. Dr. Ricardo Alves de Araújo	UEMA
Prof. Dr. Wéverson Lima Fonseca	UFPI
Prof. Msc. Wesclen Vilar Nogueira	FURG
Profa. Dra. Yilan Fung Boix	UO (Cuba)
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme	UFT

Conselho Técnico Científico

- Esp. Joacir Mário Zuffo Júnior
- Esp. Maurício Amormino Júnior
- Esp. Tayronne de Almeida Rodrigues
- Lda. Rosalina Eufrausino Lustosa Zuffo

Ficha Catalográfica

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)</b> <b>(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
E24	Educação [livro eletrônico] : dilemas contemporâneos: volume VIII / Organizador Lucas Rodrigues Oliveira. – Nova Xavantina, MT: Pantanal, 2021. 54p.  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web ISBN 978-65-88319-85-7 DOI <a href="https://doi.org/10.46420/9786588319857">https://doi.org/10.46420/9786588319857</a>  1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Gestão escolar. I. Oliveira, Lucas Rodrigues.  CDD 370.1
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	



**Pantanal Editora**

Nossos e-books são de acesso público e gratuito e seu download e compartilhamento são permitidos, mas solicitamos que sejam dados os devidos créditos à Pantanal Editora e também aos organizadores e autores. Entretanto, não é permitida a utilização dos e-books para fins comerciais, exceto com autorização expressa dos autores com a concordância da Pantanal Editora.

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000.  
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil.  
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp).  
<https://www.editorapantanal.com.br>  
[contato@editorapantanal.com.br](mailto:contato@editorapantanal.com.br)

## **APRESENTAÇÃO**

A presente obra, como seu título sugere, objetiva refletir sobre os dilemas da educação brasileira contemporaneamente. Não há dúvidas de que, nesse contexto, há muitos temas para serem enfocados, por isso, os textos aqui agrupados perpassam por distintas temáticas educacionais.

O primeiro capítulo irá abordar os problemas e desafios oriundos da utilização do método científico na perspectiva da produção do conhecimento. Em seguida, o segundo capítulo irá tratar da Língua Portuguesa sendo ensinada como uma segunda língua para as comunidades indígenas.

O terceiro capítulo dessa obra abordará algumas questões acerca do ensino superior brasileiro, propondo discussões sobre os muitos desafios encontrados nesse nível de ensino. Por fim, o quarto capítulo trará uma reflexão sobre a educação inclusiva; assim, serão abordadas a inclusão e a acessibilidade na educação, com o foco nas reflexões de uma experiência de interação interinstitucional no Distrito Federal.

Com a oitava edição da obra “Educação: dilemas contemporâneos”, debatendo e refletindo sobre questões que são muito importantes para a educação de nosso país – que passa por uma situação anormal, devido à pandemia – esperamos contribuir com estudantes e profissionais da área da educação, a fim de que os debates propostos aqui sirvam para a formação de discussões e referenciais sobre a educação.

**Lucas Rodrigues Oliveira**

## SUMÁRIO

<b>Apresentação</b> .....	4
<b>Capítulo I</b> .....	6
O método científico na produção do conhecimento: problemas e desafios .....	6
<b>Capítulo II</b> .....	19
A Língua Portuguesa na Perspectiva de Ensino Enquanto Segunda Língua em Comunidades Indígenas.....	19
<b>Capítulo III</b> .....	30
Reflexões sobre os Dilemas da Educação Superior Contemporânea .....	30
<b>Capítulo IV</b> .....	42
Inclusão e acessibilidade na educação: uma experiência de interação interinstitucional no DF.....	42
<b>Índice Remissivo</b> .....	53
<b>Sobre o organizador</b> .....	54

## Reflexões sobre os Dilemas da Educação Superior Contemporânea

Recebido em: 15/07/2021

Aceito em: 20/07/2021

 10.46420/9786588319857cap3

Elis Milena Ferreira Carmo Ramos<sup>1</sup> 

Juliana Miranda de Oliveira Carvalho<sup>2</sup> 

Kátia Regina Gomes Bruno<sup>3</sup> 

Tainná Silvério de Oliveira<sup>4</sup> 

Silvia Sidnéia da Silva<sup>5</sup> 

Edilson Carlos Caritá<sup>6</sup> 

### INTRODUÇÃO

A educação superior expandiu-se consideravelmente nas últimas décadas, vários foram os movimentos e as ações que contribuíram para essa pluralização, como por exemplo, alterações nos processos regulatórios, programas governamentais, avanços tecnológicos, implantação da modalidade de educação a distância, entre outros. Entretanto, os docentes de Instituições de Ensino Superior (IES) públicas e privadas vivenciam dificuldades com os estudantes quanto ao processo ensino-aprendizagem, o que impacta na formação dos mesmos, principalmente no que se refere à aquisição de habilidades e competências.

A docência, seja no ensino básico ou no superior, pode ser classificada como uma atividade que se revela uma prática indiscutivelmente cansativa, tanto física quanto mentalmente. Quando se pensa no ensino superior esses desgastes chegam a ser ainda maiores, mais complexos, uma vez que se exige uma prática ainda mais pontual, considerando que estão se compondo futuros profissionais que logo estarão inseridos no mercado de trabalho (Pacheco et al., 2020).

Buss et al. (2017) citam que é comum percebermos professores exaustos e sem ânimo, é possível identificar em seus diálogos e gestos uma aguda carga de pessimismo e elevado estresse que terminam por afetar significativamente sua saúde, sua personalidade e sua prática. Concomitantemente, os estudantes não aprendem e observam-se, raramente, turmas motivadas e interessadas em participar ativamente do processo ensino-aprendizagem. Enquanto isso, a sociedade também se manifesta insatisfeita, pois constata

<sup>1</sup> Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

<sup>2</sup> Universidade de Ribeirão Preto - UNAERP.

<sup>3</sup> Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

<sup>4</sup> Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

<sup>5</sup> Universidade de Ribeirão Preto - UNAERP.

<sup>6</sup> Universidade de Ribeirão Preto - UNAERP.

\* Autor correspondente: ecarita@unaerp.br

que o egresso da educação básica não está preparado para o mercado de trabalho, para a continuidade dos estudos e para atividades criativas e empreendedoras – competências essenciais para os profissionais do século XXI.

Autores como Cecy et al. (2010) contextualizam que invariavelmente, os docentes referem que os estudantes estão despreparados para frequentar um curso superior ou são imaturos para tal. Mas, após uma avaliação crítica, pode-se afirmar que apenas são diferentes, pois tais educandos possuem culturas distintas das gerações de mestres. Os alunos contemporâneos vivem numa sociedade imediatista, dinâmica e apoiada demasiadamente em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

Oliveira (2020) afirma que na atualidade os jovens estão sendo inseridos num mercado competitivo, em que habilidades e problemas reais devem ser solucionados com rapidez e precisão. Para tanto, o aprendizado em sala de aula deve ser pautado em desafios reais, principalmente quando essas atividades envolvem a tecnologia, tendo em vista que o mercado de trabalho no século XXI requer profissionais com a habilidade para resolver problemas.

Não somente pelos motivos supracitados, no ensino superior, diversos são os desafios encontrados para o alcance do aprendizado de qualidade, de modo que cada acadêmico adquira competências inerentes à profissão almejada, são dilemas que vêm de um passado e ainda desafiam educadores e educandos.

O objetivo deste estudo é refletir sobre os contextos dubitativos presentes na educação superior contemporânea brasileira.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Trata-se de estudo exploratório-descritivo, realizado com abordagem metodológica qualitativa realizado por meio de grupo focal.

O grupo focal é um método de entrevistas com grupos, baseado na comunicação e na interação. Seu principal objetivo é reunir informações detalhadas sobre um tópico específico (sugerido por um pesquisador, coordenador ou moderador do grupo), a partir de um grupo de participantes selecionados. Por meio dele busca-se coletar informações que possam proporcionar a compreensão de percepções, crenças, atitudes sobre um tema, produto ou serviços (Kitzinger, 2000).

A metodologia de grupo focal foi utilizada porque propicia a interação entre os sujeitos e o pesquisador e, assim, se torna facilitada a formulação das categorias de análise.

O grupo focal foi constituído por uma amostra intencional, composto por 05 docentes do ensino superior, sendo 04 da área da saúde e 01 de exatas, atuantes nas regiões Sudeste e Norte do país.

As reuniões ocorreram por videoconferência com a ferramenta Google Meet e foram gravadas no Google Drive, com autorização dos presentes.

Para a análise do conteúdo das gravações utilizou-se a metodologia descrita por Freire (1990), que se insere no conjunto das abordagens qualitativas. “A investigação qualitativa requer como atitudes fundamentais a abertura, a flexibilidade, a capacidade de observação e de interação com o grupo de investigadores e com os atores sociais envolvidos” (Minayo, 1998, p. 101).

Minayo (1998), afirma que

por meio de uma temática verifica-se o universo vocabular dos sujeitos, a forma como vivem suas experiências, os hábitos e costumes, favorecendo dessa forma a compreensão de suas realidades. A participação ativa no processo de investigação, favorece análise do material.

O tópico discutido na primeira reunião foi o perfil comportamental dos estudantes do ensino superior contemporâneo e suas dificuldades no processo ensino-aprendizagem. No início deste encontro, o mediador esclareceu aos participantes que não existiriam questões norteadoras, os mesmos deveriam discorrer sobre o perfil dos estudantes do ensino superior e as dificuldades experienciadas por eles, na formação de seus alunos. Os relatos tiveram o objetivo de descrever as percepções dos participantes sobre os contextos citados.

De acordo com os contextos suscitados na primeira reunião, no segundo encontro os participantes expuseram ferramentas e metodologias de ensino que podem contribuir para atenuar os contextos dubitativos evidenciados, uma nuvem de palavras foi gerada a partir das discussões e, por fim, buscou-se contextualizar algumas das ferramentas e metodologias explicitadas na segunda reunião, pautando-se na literatura científica.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como conteúdo dos encontros, suscitou-se que atualmente os educandos utilizam “pouco as mãos”, a tecnologia trouxe rapidez e tudo ficou acelerado, minimizando discussões colaborativas e explicações minuciosas; observa-se que muitas vezes os alunos tiram foto da lousa preenchida pelos docentes ao invés de copiarem ou escreverem em blocos de anotações e cadernos, além de comumente usarem aplicativos. Porém, essas atitudes não favorecem ao exercício dos diferentes estilos de aprendizagem como, por exemplo, ouvir, interpretar e escrever.

Emergiu entre os presentes que os métodos tradicionais de ensino-aprendizagem não contribuem para a formação, principalmente, nos níveis fundamental e médio, promovem turmas passivas que aguardam o material pronto e acreditam que o conhecimento está a um “clique” na Internet.

A utilização errônea das TIC está contribuindo para o *déficit* de aprendizagem de literatura e de cálculos aritméticos, as gerações contemporâneas que ocupam os bancos escolares nos diversos níveis, em sua maioria, possuem pouca autonomia de tomada de decisão – atitude não exercitada ao longo da infância e adolescência, pois são superprotegidos pelos pais, e mesmo cursando ensino superior, reiteradamente, apresentam-se dependentes.

Outro dilema explicitado é que as crianças e os jovens contemporâneos têm dificuldades de seguir processos, são imediatistas, acreditam que apertando-se botões o conhecimento e a aquisição das habilidades e competências ocorrerão instantaneamente, não valorizam os saberes implícitos dos docentes - construídos ao longo de um percurso teórico e prático, individualizado.

Os participantes citaram as dificuldades vivenciadas com os estudantes do ensino superior quanto a leitura, interpretação, escrita e realização de cálculos aritméticos; inferiram que não sabem resolver problemas, pois no decorrer do ensino fundamental e médio há, primordialmente, o exercício de memorização e não do raciocínio crítico, lógico e cognitivo.

Ainda em relação ao ensino fundamental e médio registrou-se o amparo da progressão automática ou quase automática (Conselho de classe), condição em que mesmo sem possuir os conhecimentos, as habilidades e competências o estudante vai progredindo ao longo do seu processo ensino-aprendizagem, criando-se o preceito de que se ficarem sentadas e passivas estão aprendendo e que, dessa forma, se adquire conhecimentos.

Ao final do primeiro encontro, os participantes do grupo focal evidenciaram que os principais dilemas vivenciados por eles, na educação superior contemporânea, são a passividade dos estudantes, o imediatismo – provocado principalmente pelo uso excessivo da TIC, e dificuldades na compreensão de texto e resolução de problemas.

No segundo encontro do grupo focal, os participantes debateram sobre ferramentas e metodologias que poderiam abrandar as dificuldades apresentadas na reunião anterior.

Na Figura 1 apresenta-se uma nuvem de palavras que foi gerada a partir da discussão e interação promovidas no grupo focal, podendo-se observar que prevaleceram como ferramentas e metodologias para apoiar o processo ensino-aprendizagem com estudantes do nível superior, o uso da Tecnologia da Informação e Comunicação, de Metodologias Ativas, da Problematização, da Gamificação, de Rubricas e da Aprendizagem Baseada em Desafios, sendo utilizadas as Taxonomias para o planejamento e avaliação, principalmente, a Taxonomia de Bloom e as Rubricas.



**Figura 1.** Nuvem de palavras gerada a partir das discussões do segundo encontro do grupo focal. Fonte: Autoria Própria.

Iniciamos a busca na literatura com a contextualização de metodologias ativas, citando a metodologia da problematização, vastamente utilizada na formação de profissionais da área da saúde e a aprendizagem baseada em desafios, mais comumente usada na formação de profissionais da área de Exatas, tendo como ferramentas as Tecnologias da Informação e Comunicação e a Gamificação.

De acordo com Cecy et al. (2010), pode-se definir metodologias ativas como:

processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema, caso, construir e executar um projeto. O professor atua como facilitador ou orientador para que o estudante faça pesquisas, reflita e decida por ele mesmo, o que fazer para atingir um objetivo. É um processo que estimula a autoprofundização e facilita a educação continuada porque desperta a curiosidade do aprendiz e, ao mesmo tempo oferece meios para que possa desenvolver capacidade de análise de situações e apresentar soluções.

Destaca-se que a metodologia problematizadora fundamenta-se no referencial teórico de Paulo Freire, cuja concepção é baseada em uma educação libertadora, dialógica, conscientizadora, transformadora e crítica, em que os problemas partem de uma realidade (Macedo et al., 2018).

Estas propostas fazem com que os acadêmicos se tornem mais participativos, e a partir da contextualização assumam o protagonismo como construtores dos saberes, fazendo com que o professor - que antes era o detentor do conhecimento, passe a ser o mediador na relação docente e discente. Segundo Lino et al. (2017), a educação problematizadora serve à libertação, se funda na criatividade e estimula a reflexão e a ação verdadeira dos homens sobre a realidade.

Assim, na Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), o docente apresenta uma simulação realística elaborada por profissionais na área do conhecimento, com temas fundamentais que oportunizam o preparo do estudante para atuar na vida profissional. Os temas relacionados ao problema são estudados individual ou coletivamente e são discutidos no grupo (Macedo et al., 2018).

Desse modo, o docente despertará no estudante o sentimento de que ele é capaz de resolver as questões, a partir da pesquisa. Com isto, a proposta proporciona que o estudante empregue os conhecimentos adquiridos de forma ampliada, minimizando a ocorrência de uma educação fragmentada.

Porém, devido a escassas publicações sobre metodologia da problematização para planejar a ação pedagógica e o uso excessivo de outras técnicas que não caracterizam o método, há necessidade de estudos que qualifiquem o docente no emprego das metodologias ativas (Macedo et al., 2018).

Para Leal et al. (2018), as metodologias ativas surgem como abordagem transformadora, configurando-se como desafio na reorganização dos Projetos Políticos Pedagógicos dos cursos, das diferentes áreas do saber, tendo em vista que no Brasil as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) sinalizam para maior comprometimento com a realidade social concreta, como objeto essencial da formação na graduação.

Um método para se implementar a problematização é o uso do Arco de Charles de Maguerez, pois apresenta-se relevante para despertar a curiosidade dos estudantes. A Metodologia da Problematização por meio do Arco de Maguerez pauta-se no esquema do arco elaborado por Charles Maguerez (1970), à época, estruturado para a alfabetização de adultos (Colombo et al., 2007).

Bessa et al. (2017) citam que a metodologia da problematização com o Arco de Maguerez pode ir além de uma metodologia ativa, pode ser considerada uma alternativa de ensino reflexivo e construtivo, apresentando um referencial teórico-metodológico que pode ajudar o professor no seu trabalho com o conhecimento teórico-prático, que se complementa com a transformação da realidade.

Bordenave et al. (1982) *apud* Soares (2021), explicam que o Arco de Maguerez contempla cinco etapas, sendo: I) Observação da realidade (identifica o recorte da realidade a ser observada, elege a forma de observação, realiza a observação e registra as observações, por fim analisa seu conteúdo problematizando); II) Pontos-chave (identifica possíveis fatores e possível determinantes relacionados aos problemas e redige uma reflexão, analisa a reflexão captando os vários aspectos envolvidos no problema); III) Teorização (elege a forma de estudar cada ponto chave, prepara os instrumentos de coleta de informação e testa os instrumentos, conclui a função do problema); IV) Hipótese de Solução (elabora as hipóteses de soluções para o problema, com base na teorização e etapas anteriores, usa criatividade para encontrar novas ações) e V) Aplicação à realidade (analisa a aplicabilidade das hipóteses, planeja as execuções de ações pelas quais promete e coloca em prática, registra todo o processo, analisando os resultados, quando possível).

A segunda metodologia ativa apresentada neste estudo é a Aprendizagem Baseada em Desafios, originalmente *Challenger Based Learning* (CBL), é um método ou abordagem em que o centro da atividade é o aluno, caracterizando-se, portanto, como ator principal da atividade proposta. Nessa abordagem o discente fica exposto a resolver um problema, ele é quem potencialmente identifica o problema e escolhe a forma de resolver tal desafio; seja de forma individual ou grupal. Nessa metodologia ativa as vertentes do aprender passeiam por três traços: o que o aluno quer aprender, o conteúdo proposto e o necessário para aprender (Santos, 2016).

Para melhor compreensão do que seja essa abordagem, Santos (2016) traz uma demonstração discorrendo de forma histórica, como essa abordagem se operacionaliza na prática. O autor inicia contextualizando as primeiras experiências de introdução desta metodologia no ano de 2008, com o *Apple Classrooms of Tomorrow*, que a partir desse momento, traz outros elementos que exemplificam tal abordagem, como observados no Quadro 1.

Para o autor, essa abordagem se encaixa no modelo da escola do século XXI, uma vez que os acadêmicos devem ser estimulados a uma forma de aprendizado que requer raciocínio crítico, criatividade, envolvimento e traga arcabouços que contemplem a disponibilidades das novas tecnologias e, ao mesmo

tempo, promova o engajamento com atividade aplicada, surgindo assim um aprendizado que se fixa, não apenas memorização.

**Quadro 1.** Elementos da abordagem da Aprendizagem Baseada em Desafios. Fonte: Santos (2016).

Princípio	Descrição
Entender as habilidades do século 21	Estabelece uma linha base onde educadores, estudantes e comunidade devem ser ensinados sobre as habilidades do século 21 que os estudantes precisam adquirir para ter sucesso.
Currículo aplicado	Oferece uma visão inovadora sobre o tipo de ambiente de aprendizado que deve ser proporcionado para esta geração de estudantes. Onde estudantes precisam ser engajados em contextos relevantes de abordagem baseada em problemas e abordagem baseadas em projetos.
Avaliação informativa	Identifica novos tipos de sistemas para avaliação devido a um papel de independência que os estudantes tem que tomar e em como monitorar e ajustar o aprendizado.
Cultura de inovação	Criar uma cultura que suporta e reforça o uso de inovação para o aprendizado dos estudantes.
Conexão social e emocional	Prover um reconhecimento apropriado de forma pessoal e profissional, onde cada estudante deve ter uma conexão clara com propósito com o ambiente da escola.
Acesso a tecnologia	Prover acesso 24 por 7 aos ambientes de aprendizado, informação, recursos e tecnologias necessárias para o engajamento e apropriação da pesquisa e resultados a serem obtidos e publicados.

A Aprendizagem Baseada em Desafios é uma abordagem multidisciplinar de ensinagem, em que os educandos utilizam tecnologias cotidianas como métodos e instrumentos para resolver problemas reais. Com foco no enfrentamento de desafios locais e globais, o contexto permite que os envolvidos adquiram conhecimentos de diferentes áreas, desenvolvendo, assim, um processo de aprendizado multidisciplinar que será permanente na vida profissional (Nichols et al., 2016).

Caritá et al. (2020) afirmam que o uso de metodologias ativas favorece o aprendizado do aluno ao incentivá-lo a participar do processo ensino-aprendizagem, de forma autônoma e ativa, condições que o coloca na posição de responsável pela construção de conhecimentos, portanto, a Aprendizagem Baseada em Desafios é uma ferramenta relevante neste processo, pois contribui na efetivação de competências essenciais ao futuro profissional.

Impossível negar que a TIC foi inserida de modo definitivo em todos os aspectos da vida do ser humano, alterando a forma de ser, estar, sentir e pensar sobre o mundo. A tecnologia tornou-se um elemento central da atividade humana, atravessando todas as dimensões do homem.

Souza (2016) afirma que a TIC é um conjunto de atividades e soluções providas por recursos de computação que objetivam o acesso e ao uso das informações para auxiliar a tomada de decisões. Para que haja sucesso no uso do recurso é necessário utilizá-lo de maneira adequada, tornando essas informações um diferencial.

Ferreira et al. (2018) apontam que nativo digital é o rótulo utilizado para categorizar a geração nascida na virada do milênio e criada com a presença de habilidades inatas no domínio das TIC. Com o avanço da tecnologia, as máquinas que antes eram gigantes tornam-se computadores cada vez menores, mais poderosos e confiáveis; sendo que esse avanço que permitiu a popularização de larga escala e o uso mais acessível de crianças e jovens.

Em função desse encontro, as TIC na educação estão sendo cada vez mais cotidianas e vem sendo utilizadas como recursos complementares e/ou principais.

As TIC são ferramentas relevantes que podem ser associadas ao processo ensino-aprendizagem, pois ampliam as possibilidades pedagógicas e facilitam o armazenamento, a distribuição e o acesso às informações que independem do local onde o professor e o aluno se encontram. Contudo, isso não significa que o docente precisa abandonar as metodologias tradicionais, mas sim incorporar essas novas ferramentas que facilitam e enriquecem o aprendizado. Neste século, o perfil do aluno e as demandas do mercado de trabalho estão mudando diariamente (Souza, 2016).

Na mesma direção, Miranda (2016) afirma que a introdução de novos meios tecnológicos no ensino produz efeitos positivos na aprendizagem, uma vez que os novos recursos podem modificar o modo com os quais os professores estão habituados a ensinar e a forma que os alunos estão acostumados a aprender. “Considera-se também que novos programas, métodos e currículos são a senha que garante uma melhor aprendizagem” (Miranda, 2016).

Martins (2017) cita que a inserção de recursos tecnológicos na educação impõe mudanças nos métodos de trabalho dos professores, que gera alterações no funcionamento das instituições educativas e no próprio sistema educacional. Portanto, para o docente é fundamental a inclusão das TIC no processo ensino-aprendizagem, com seu uso de forma responsável, planejado e estrategicamente adequado aos objetivos que o educador deseja alcançar com os seus alunos.

O professor pode continuar interagindo com o aluno, por meio de texto para leituras complementares ou até mesmo por exercícios, só que com o auxílio da Internet, contribuindo com a motivação dos alunos por meio das tecnologias de aprendizagem (Souza, 2016).

Martins (2017) destaca ainda que o docente precisa ter consciência que é a educação que deve ditar as regras, a tecnologia é apenas o meio e a ferramenta da prática pedagógica, não devendo constituir-se o centro das atenções. As práticas docentes devem valorizar os processos de interação, cooperação e colaboração, delimitando nitidamente o papel do aluno e do professor na sala de aula.

O uso da TIC como um instrumento didático, contribui para auxiliar professores a transmitir o conhecimento e adquirir uma nova maneira de ensinar de forma criativa e dinâmica, favorecendo que os alunos façam novas descobertas e investigações, promovendo o diálogo; enquanto o aluno pode se sentir mais motivado com sua aprendizagem (Martins, 2017).

Como já citado, atualmente, o docente vem sendo desafiado a se (re)inventar diariamente em suas atividades, particularmente, devido as chamadas “Geração Z” - aquelas pessoas nascidas entre 1995 e 2010, e “Geração Alpha” - nascidas a partir de 2010, não se satisfazerem em apenas receber conhecimento, mas precisam vivenciar e experimentar Rifkin (2010) *apud* Tolomei (2017). Para isso, esses jovens utilizam de tecnologias, como computador, videogames e *tablet*. Os nativos digitais compõem uma geração que cresceu juntamente com a revolução digital e os jogos eletrônicos, utilizados como lazer, e são parte integrante da construção de sua cultura (Tolomei, 2017).

Assim, surge a necessidade que novas metodologias sejam adotadas com o propósito de cativar os jovens, colocando-os como protagonistas no processo ensino-aprendizagem; fazendo com que os estudantes participem ativamente de sua jornada educativa e, um desses caminhos, é a gamificação.

A literatura aponta que os jogos incentivam o desempenho ativo dos alunos no processo ensino-aprendizagem, apoiando a aprendizagem ativa, a aprendizagem experiencial e a aprendizagem baseada em problemas (Oblinger, 2004). Entretanto, o termo gamificação não está relacionado ao ato de jogar. O principal ponto é atingir o objetivo usando lições aprendidas, a partir dos jogos e não os jogando propriamente (Raguze et al., 2016).

A gamificação pode ser aplicada a qualquer atividade em que é necessário estimular o comportamento do indivíduo, pode ser utilizada para motivar e engajar o aluno a ser mais participativo e aumentar sua relação com seus pares. Ao trabalhar com pontuações e níveis de experiência, o usuário é instigado a buscar atividades a fim de cumprir metas e atingir objetivos. Esses fatores dialogam entre si, aumentando o senso de socialização e colaboração, sem contar o aumento de *feedback* contínuo, proporcionando a noção do progresso em uma atividade realizada durante o processo ensino-aprendizagem Klock et al. (2014) *apud* Tolomei (2017).

Tourinho Filho (2020) cita que para o processo de gamificação ter sucesso são necessários três pilares - aprender com o erro, protagonismo e engajamento:

- Aprender com o erro: o jogador não deve ser punido por não conseguir acertar de primeira. O erro deve ser visto como uma oportunidade de aprendizado. Ao invés de perguntar: “Você sabe a resposta certa?”, devemos perguntar: “Você consegue encontrar uma maneira de solucionar este problema?”.
- Protagonismo: é a sensação percebida pelo jogador de que as suas ações influenciam diretamente no resultado final, ou seja, entender que ele está no controle e é capaz de alterar o rumo de sua vida futura, mudar seus hábitos e decisões atuais.
- Engajamento: é a não obrigatoriedade na participação de um processo, base da espontaneidade de engajamento em qualquer atividade. Nenhum processo gamificado alcançará o sucesso se os jogadores não quiserem realizar voluntariamente.

Um dos pontos importantes da gamificação no processo ensino-aprendizagem é o seu benefício para a motivação, engajamento e participação dos alunos em atividades. Por meio da gamificação, os indivíduos são mais facilmente engajados, sociabilizados, motivados e tornam-se mais abertos à aprendizagem de um modo mais eficiente (Vianna et al., 2013).

Os aspectos dos jogos são significantes para a aprendizagem. Aspectos como a repetição de experimentos, ciclos rápidos de resposta, níveis de dificuldade crescente, possibilidades de caminhos e recompensa desempenham importantes papéis na aprendizagem (Li et al., 2012).

Existem, ainda, outros princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem como a identidade, interação, produção, riscos, problemas, desafios e consolidação (Gee, 2009). Liu et al. (2011) apud Orlandi et al. (2018) sinalizam que a gamificação incentiva o aluno a ter comportamentos de jogador: foco nas tarefas em mãos, realização de várias tarefas sob pressão, trabalhar mais sem descontentamento e sempre poder tentar novamente quando falhar.

Mesmo que o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da Educação e necessite de mais estudos, essa nova ferramenta pode se tornar grande aliada no engajamento e na motivação dos alunos de cursos mediados por tecnologias e presenciais.

Os jovens estão conectados ao meio digital e os profissionais da educação precisam utilizar ferramentas virtuais para motivá-los em relação a ensinagem e promover a inclusão dos mesmos neste processo. Nesse sentido, a gamificação não é uma solução fácil e absoluta para resolver todos os problemas, mas pode ser uma aliada no processo (Raguze et al., 2016).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As mudanças ocorridas na educação nas últimas décadas ainda não foram suficientes para mitigar dilemas históricos, as dificuldades são as mesmas de norte a sul do país, o progresso contínuo durante o ensino fundamental e médio, as metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem, a ausência de autonomia e o uso incorreto da TIC fazem que os estudantes cheguem ao ensino superior com diferentes conflitos em relação ao processo ensino-aprendizagem, o que propicia desgastes de docentes e discentes na formação de profissionais qualificados para o mercado de trabalho.

Como estratégias para atenuar os dilemas evidenciados entende-se que as instituições de ensino superior e os docentes desse nível educacional devem utilizar metodologias e recursos didático-pedagógicos que estimulem o aluno a aprender a aprender, especialmente, com o uso de metodologias ativas, a saber: a problematização, a aprendizagem baseada em desafio e ferramentas educacionais digitais, as TIC, tal como objetos de aprendizagem e a gamificação.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Bessa S et al. (2017). Metodologia da Problematização no curso de pedagogia: um relato de experiência. *Revista Profissão Docente*, 17(37): 102-114.
- Buss CS et al. (2017). O ensino através de projetos como metodologia ativa de ensino e de aprendizagem. *Revista Thema*, 14(3): 122-131.
- Caritá EC et al. (2020). Aprendizagem Baseada em Desafios aplicada em um curso de Engenharia de Computação. XLVIII Congresso Brasileiro em Engenharia e III Simpósio Internacional de Educação em Engenharia da ABENGE.
- Cecy C et al. (2010). Metodologias Ativas: aplicações e vivências em educação farmacêutica. Brasília: Associação Brasileira de Ensino Farmacêutico e Bioquímico.
- Colombo AA et al. (2007). A metodologia da problematização com o Arco de Maguerez e sua relação com os saberes de professores. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 28(2):121-146.
- Freire P (1990). Criando métodos de pesquisa alternativa: aprendendo a fazê-la melhor através da ação. Brandão CR (org.). *Pesquisa participante*. São Paulo: Brasiliense. 34-37p.
- Ferreira GMS et al. (2018). TIC na educação: ambientes pessoais de aprendizagem nas perspectivas e práticas de jovens. *Educação e Pesquisa*, 44: e153673.
- Gee JP (2009). Bons videogames e boa aprendizagem. *Revista Perspectiva: Dossiê - Educação, comunicação e tecnologia*, 27(1): 167-178.
- Kitzinger J (2000). Focus groups with users and providers of health care. Pope C, Mays N (org.). *Qualitative research in health care*. 2. ed. London: BMJ Books.
- Leal LB et al. (2018). Método ativo problematizador como estratégia para formação em saúde. *Revista de Enfermagem UFPE On Line*, 12(4): 1139-1143.
- Grossman T et al. (2012). Gamicad: a gamified tutorial system for first time autocad users. *ACM Symposium on User Interface Software & Technology*. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2380116.2380131>>. Acesso em: 08/06/2021.
- Lino MM et al. (2017). Educação problematizadora em um espaço corporativo: possibilidades desenvolvidas por uma equipe de saúde e segurança do trabalho. *Texto & Contexto Enfermagem*, 26(3): e0820016.
- Macedo KDS et al. (2018). Metodologias ativas de aprendizagem: caminhos possíveis para inovação no ensino em saúde. *Escola Anna Nery*, 22(3): e20170435.
- Martins VL (2017). Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) e Educação. *Revista Intraciência*, 13(1): 1-11.
- Miranda GL (2016). Limites e possibilidades das TIC na educação. *Sísifo / Revista de Ciências da Educação*, 3:41-50.

- Minayo CS (1998). O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 5. ed. São Paulo-Rio de Janeiro: Hucitec-Abrasco.
- Nichols M et al. (2016). Challenge Based Learner: user guide. Redwood City, CA. Disponível em: <[https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL\\_Guide2016.pdf](https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf)>. Acesso em: 30/06/2021.
- Oblinger DG (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8: 1-18.
- Oliveira HB (2020). Um método para gestão ágil do aprendizado baseado em Scrum: um estudo de caso em um contexto CBL. Atena repositório digital da UFPE. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40111>>. Acesso em: 17/06/2021.
- Orlandi TRC et al. (2018). Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios*, 70: 17-30.
- Pacheco CJ et al. (2020). Conhecimento e aprendizagem na educação superior: desafios curriculares e pedagógicos no século XXI. *Revista Diálogo Educacional*, 20(65): 528-557.
- Raguze T et al. (2016). Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. *Gamepad – Seminário de Games e Tecnologia*. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/Gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20Aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 08/06/2021.
- Santos AR (2016). Um método de aprendizagem baseada em desafios: um estudo de caso em ambientes de desenvolvimento de aplicativos. Faculdade de Informática Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Tese), Porto Alegre. 179p.
- Soares RG (2021). Formação profissional docente e metodologia ativas: uma pesquisa-ação com base na problematização. Universidade Federal do Pampa (Dissertação), Uruguaiana. 116p.
- Souza LC (2016). A TIC na Educação: uma grande aliada no aumento da aprendizagem no Brasil. *Revista Eixo*, 5(1):19-25.
- Tolomei BV (2017). A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. *Ead em Foco: Revista Científica de Educação a Distância*, 7(2): 145-156.
- Tourinho Filho H (2020). Gamificação no ensino superior: o erro como ferramenta de aprendizado. *Jornal da USP*. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/artigos/gamificacao-no-ensino-superior-o-erro-como-ferramenta-de-aprendizado/>>. Acesso em: 10/06/2021.
- Vianna Y et al. (2013). *Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: Mjv Press. 118 p.

**ÍNDICE REMISSIVO**

**A**

acessibilidade, 4, 42, 46

**C**

conhecimento, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15,  
16, 17, 19, 21, 23, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 38,  
41, 48

**D**

Diretrizes de Bases da Educação Nacional, 22,  
28

**E**

educação, 4, 8, 14, 18, 20, 21, 22, 23, 28, 30, 31,  
33, 34, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48,  
51, 52

**G**

Gamificação, 33, 34, 41

**I**

ideologia, 16  
inclusão, 4, 37, 39, 42, 44, 45, 46, 47, 51, 52  
investigação, 7, 8, 10, 17, 32

**L**

Língua de Aquisição, 19

**M**

método, 4, 6, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 31, 34, 35,  
41, 52  
Metodologias Ativas, 33, 40  
monolíngues, 23

**P**

processo ensino-aprendizagem, 30, 32, 33, 36,  
37, 38, 39

**S**

segunda língua, 4, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29

**T**

Tecnologia da Informação e Comunicação, 31,  
33

**V**

variantes linguísticas, 21

## SOBRE O ORGANIZADOR

  **LUCAS RODRIGUES OLIVEIRA**



Mestre em Educação pela UEMS, Especialista em Literatura Brasileira. Graduado em Letras - Habilitação Português/Inglês pela UEMS. Atuou nos projetos de pesquisa: Imagens indígenas pelo “outro” na música brasileira, Ficção e História em Avante, soldados: para trás, e ENEM, Livro Didático e Legislação Educacional: A Questão da Literatura. Diretor das Escolas Municipais do Campo (2017-2018). Coordenador pedagógico do Projeto Música e Arte (2019). Atualmente é professor de Língua Portuguesa no município de Chapadão do Sul. Contato: [lucasrodrigues\\_oliveira@hotmail.com](mailto:lucasrodrigues_oliveira@hotmail.com).



**Pantanal Editora**

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000

Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil

Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp)

<https://www.editorapantanal.com.br>

[contato@editorapantanal.com.br](mailto:contato@editorapantanal.com.br)

