



**DEBATES  
EM EDUCAÇÃO**

Programa de  
Pós-graduação  
em Educação (PPGE)



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE ALAGOAS**

ISSN Eletrônico 2175-6600

**Vol. 12 | Nº. 27 | Maio/Ago. | 2020**

**Lynn Rosalina Gama Alves**



Universidade Federal da Bahia (UFBA)

[lynnalves@gmail.com](mailto:lynnalves@gmail.com)

**William de Souza Santos**



Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

[william.tenor@gmail.com](mailto:william.tenor@gmail.com)

## **APRESENTAÇÃO – DOSSIÊ "SÉRIES TELEVISIVAS, GAMES E APLICATIVOS: ENTRETENIMENTO E CENÁRIOS DE APRENDIZAGENS"**

O Dossiê "Games, aplicativos e séries televisivas: entretenimento e cenários de aprendizagens" se constitui em uma produção acadêmica e reúne os resultados de investigações de pesquisadores nacionais e internacionais que, imersos no universo do digital, constroem sentidos para as narrativas produzidas com a mediação dos jogos digitais, séries televisivas, animes e aplicativos com e sem a tecnologia da Realidade Aumentada.

Publicado em: 22/06/2020



<http://dx.doi.org/10.28998/2175-6600.2020v12n27pvii-xi>



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons  
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

## APRESENTAÇÃO – DOSSIÊ "SÉRIES TELEVISIVAS, GAMES E APLICATIVOS: ENTRETENIMENTO E CENÁRIOS DE APRENDIZAGENS"

*Dra. Lynn Rosalina Gama Alves (UFBA, Brasil)*

*Dr. William de Souza Santos (IFPB, Brasil)*

O Dossiê "**Games, aplicativos e séries televisivas: entretenimento e cenários de aprendizagens**" se constitui em uma produção acadêmica e reúne os resultados de investigações de pesquisadores nacionais e internacionais que, imersos no universo do digital, constroem sentidos para as narrativas produzidas com a mediação dos jogos digitais, séries televisivas, animes e aplicativos com e sem a tecnologia da Realidade Aumentada.

Estes discursos investigativos socializam pesquisas realizadas com distintas gerações, desconstruindo a dicotomia nativos e imigrantes digitais. Na verdade, podemos concluir que somos todos estrangeiros quando se refere à interação com as tecnologias digitais. Estrangeiros porque, frente a uma nova cultura, temos que imergir, interagir e atribuir sentidos, nos apropriando de diferentes formas do uso e significado.

Os artigos aqui apresentados transitam entre a instrumentalidade e mediação que possibilita a construção de novas trilhas cognitivas, sociais, afetivas, motoras, entre outras. Assim, as narrativas investigativas, aqui apresentadas, apontam que as tecnologias digitais podem se constituir em espaços de aprendizagem para diferentes faixas etárias. Aprendizagem aqui compreendida para além da perspectiva escolar, mas sem, contudo, preteri-la.

A obra aqui apresentada está dividida em duas partes. Na primeira parte denominada **jogos, cognição e ludicidade** estão os artigos que discutem a presença e contribuição dos jogos para a aprendizagem e cognição humana.

O primeiro artigo é denominado "**Estimulação neuropsicológica com games: intervenção em grupo com crianças e adolescentes com rebaixamento cognitivo**" das autoras Elizabeth Braga Dias, Ana Maria Amorim Assis de Melo, Camila Barreto Bonfim que aborda a efetividade de um programa de estimulação neuropsicológica em grupo, por meio do uso de games, com crianças e adolescentes com rebaixamento cognitivo.

Nessa mesma perspectiva, o segundo artigo intitulado de "**Jogos digitais e gamificação: intervenção para o aprimoramento das funções executivas**" das autoras Daniela Karine Ramos, Clarissa Venturiei, Naomi Stange, Bruna Santana Anastácio avalia as contribuições de intervenções com jogos digitais para a estimulação das funções executivas em crianças.

No artigo "**Headshot: o ensino da arte com jogos digitais violentos**", a autora Ana Beatriz Bahia discute cenas de violência explícita nos games para entretenimento, no ensino da arte.

Já o autor Fernando Silvio Cavalcante Pimentel em seu artigo "**Sobre games e violência, o que pensam os adolescentes**" discute a opinião dos adolescentes sobre a violência presente nos games e como eles se relacionam com os mesmos, inclusive quando identificam-nos como violentos.

Os autores Adilson Rocha Ferreira, Deise Juliana Francisco em seu artigo, "**Exergames como forma de cuidado no âmbito da Saúde Mental: estado da arte e perspectivas futuras**" buscaram mapear a produção acadêmica acerca da utilização dos *exergames* como forma de cuidado no âmbito da saúde mental.

No artigo intitulado "**Ensino para o Antropoceno: Uma proposta de sequência didática para o ensino de redes ecológicas através do jogo Rain World**" os autores Emanuele Suzart, Victor Montalvão, William Souza propõem uma sequência didática que evidencia a utilização do jogo Rain World discutindo problemas relevantes que envolvem redes biológicas.

Já os autores Débora Nice Barbosa, João Mossmann, Bernardo Cerqueira e Paulo Santos, em seu artigo, "**Conscientização ambiental em construtos digitais de aprendizagem: a experiência do jogo Guardiões das Águas**" apresentam as experiências com o desenvolvimento e a aplicação de um jogo digital multimodal e multiplataformas (Tablets e Kinect) chamado "Guardiões das Águas" com o intuito de promover a conscientização acerca do saneamento ambiental em alunos da Educação Básica.

Já o autor Marcio Roberto de Lima, em seu artigo intitulado "**Percepções discentes sobre o uso pedagógico de exergames: significados, motivações e limitações de sua incorporação na educação física escolar**", investigou o uso pedagógico dos *exergames* nas aulas de Educação Física Escolar.

O artigo intitulado de "**Gamificação e tecnologias digitais: inovando as aulas de língua portuguesa**" dos autores Sandra Virgínia Correia de Andrade Santos, Gilson Pereira dos Santos Júnior, Simone Lucena, Rafaela Virgínia Correia da Silva Costa tem como objetivo compreender as contribuições da gamificação para o desenvolvimento da produção textual dos alunos.

Já o artigo "**Jogos educativos para o ensino de química: adultos podem aprender jogando?**", dos autores Ana Flávia Souza Miranda, Márlon Herbert Flora Barbosa Soares, socializa e discute o potencial dos jogos para a aprendizagem de jovens e adultos. Na literatura, a mediação destes artefatos para essa modalidade de ensino ainda é tímida.

Os autores Renan Santos Furtado, Carlos Nazareno Ferreira Borges, em seu artigo "**O trato com o conteúdo jogo no ensino médio: perspectivas, conteúdos, metodologias e práticas de avaliação**", têm como objetivo discutir as perspectivas, as metodologias, os possíveis conteúdos e as práticas de avaliação que podem contribuir para o delineamento de estratégias pedagógicas com estas tecnologias no Ensino Médio.

Na segunda parte, denominada de **narrativas e ambientes interativos**, estão os artigos que abordam a contribuição das séries televisivas, aplicativos e softwares no processo de ensino e aprendizagem.

Iniciando esta seção, temos o artigo "**Potencialidades da Série de Tv Zoo para o Ensino de Biologia**" em que os autores David Lopes e Lynn Alves analisam como uma narrativa seriada pode contribuir para a elaboração de sequências didáticas nos conteúdos curriculares da Biologia.

Já as autoras Dulce Cruz e Taynara Campos buscam, em seu artigo intitulado de "**Análise dos conceitos científicos presentes no anime *Hataraku Saibou* visando o ensino de ciências**", descrever e analisar a representação que o anime traz de conceitos científicos, desde elementos estéticos como o cenário e o *design* de personagens até os narrativos.

Já o artigo "**Aprendizagem baseada em jogos de realidade e literatura infantil: oportunidades oferecidas pela realidade aumentada na educação infantil**", as autoras Maria Esther del-Moral e María del Rosario Neira-Piñeiro investigam as potencialidades da aprendizagem mediada por jogos, através da realidade aumentada e literatura na educação infantil.

No Artigo "**O software Gcompris e os multiletramentos no cenário escolar infantil**", os autores Filomena Moita, Maria Flôr e Lucas Viana analisam as contribuições do software educacional GCompris no processo de multiletramentos no cenário escolar de crianças em uma escola municipal da cidade de Campina Grande-PB.

Já no artigo "**Transpondo saberes para um *app* de educação ambiental baseada no lugar em realidade aumentada**", os autores Frederico Coelho Krause e Gilberto Lacerda Santos avaliam a usabilidade do aplicativo O Ribeirão e a Escola, desenvolvido para aprendizagem na área de educação ambiental. A avaliação foi realizada com seis turmas de ensino fundamental da Escola Classe 05 de Sobradinho, Distrito Federal.

O artigo intitulado "**A educação online e os desenhos didáticos com interfaces móveis: autorias em ambientes virtuais de aprendizagem web e aplicativos**", das autoras Vivian Martins, Edméa Santos e Érika Ferreira Duarte da Silva, discute a autoria que pode emergir nos ambientes virtuais de aprendizagem web e interfaces móveis.

Os autores Marco Antônio Sandini Trentin, Larissa Brandão Pasinato, Johannes dos Reis, Maria Eduarda Bondezan Barandas e Eduarda Cristina Pissolato, em seu artigo "**Robótica *on-the-fly*: aprendendo e ensinando**" avaliam a apropriação da robótica educativa no espaço da sala de aula, por parte dos professores e estudantes.

Já o artigo "**Avaliação do uso dos dispositivos móveis no ensino de química por meio da adaptação dos modelos de aceitação e ajuste**", das autoras Lediane Pereira Cardoso e Maria das Graças Cleophas, propõe e avalia uma Sequência Didática proposta para uma aula de Química, com a perspectiva BYOD - (Traga seu próprio dispositivo).

Os autores Elisângela Oliveira Santos e Ivanderson Pereira da Silva, em seu artigo **"Revisão acerca do tema simulações computacionais no ensino de química (2008-2017)"** apresentam a produção científica acerca do uso de simulações computacionais para o ensino de Química.

No artigo **"Implicações textual-discursivas na composição do gênero meme: uma análise de sua constituição na virtualidade"**, os autores Neide Silva Cardoso, Ricardo Jorge de Sousa Cavalcanti e Flávia Karolina Lima Duarte, discutem o uso dos memes nas redes sociais, configurando práticas diferenciadas de comunicação na atualidade que são construídas coletivamente em espaços virtuais de interação social.

Convidamos a todos a imergirem nas narrativas apresentadas nesse Dossiê, construindo um olhar e sentido diferenciados para os jogos digitais, os aplicativos, as séries de tv, entre outros artefatos culturais aqui discutidos.