



# EDUCAÇÃO: ASPECTOS GERAIS

**Volume 1**

**Organizador  
Daniel Luís Viana Cruz**



# EDUCAÇÃO: ASPECTOS GERAIS

**Volume 1**

**Organizador  
Daniel Luís Viana Cruz**

Editora Omnis Scientia  
EDUCAÇÃO: ASPECTOS GERAIS

Volume 1

1ª Edição

TRIUNFO – PE

2021

**Editor-Chefe**

Me. Daniel Luís Viana Cruz

**Organizador (a)**

Me. Daniel Luís Viana Cruz

**Conselho Editorial**

Dra. Pauliana Valéria Machado Galvão

Dr. Wendel José Teles Pontes

Dr. Walter Santos Evangelista Júnior

Dr. Cássio Brancaleone

Dr. Plínio Pereira Gomes Júnior

**Editores de Área – Ciências Humanas**

Dr. Cássio Brancaleone

Dr. José Edvânio da Silva

**Assistentes Editoriais**

Thialla Larangeira Amorim

Andrea Telino Gomes

**Imagem de Capa**

Freepik

**Edição de Arte**

Leandro José Dionísio

**Revisão**

Os autores



**Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons – Atribuição-  
NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.**

**O conteúdo abordado nos artigos, seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de  
responsabilidade exclusiva dos autores.**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

E24 Educação [livro eletrônico] : aspectos gerais / Organizador Daniel Luís Viana Cruz. – Triunfo, PE: Omnis Scientia, 2021.  
68 p.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-88958-16-2

DOI 10.47094/978-65-88958-16-2

1. Educação. 2. Avaliação educacional. I. Cruz, Daniel Luís Viana.

CDD 370

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

**Editora Omnis Scientia**

Triunfo – Pernambuco – Brasil

Telefone: +55 (87) 99656-3565

[editoraomnisscientia.com.br](http://editoraomnisscientia.com.br)

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



## PREFÁCIO

A educação é o pilar central das civilizações, pois se caracteriza pela transmissão de conhecimento formal e tradicional. Nada é mais transformador para um povo ou uma nação do que um sistema educacional equânime e de qualidade. Embora não seja valorizado pela sociedade como deveria, representa a pedra angular para geração de riqueza, renda e melhoria de qualidade de vida em todos os sentidos. Mas por ser um elemento chave, os governantes a conduz conforme seus interesses e programas de governo, fazendo com que ela se mostre ineficaz e incipiente aos olhos dos contribuintes. Nessa perspectiva os educadores e professores, assim como todos os profissionais que direta ou indiretamente atuam na educação, sofrem com a desvalorização e indiferença da população no momento em que reivindicam melhores condições de trabalho. Apesar de tudo, ainda existem profissionais que não desistem dessa tarefa hercúlea, permanecendo com o ideal de ter uma educação realmente inclusiva e de qualidade para todos, independentemente de raça, religião, gênero, opção sexual ou limitações cognitivas e motoras. Há muito o que se fazer, mas os autores desta obra mostram que estão no caminho certo.

Em nossos livros selecionamos um dos capítulos para premiação como forma de incentivo para os autores, e entre os excelentes trabalhos selecionados para compor este livro, o premiado foi o capítulo 3, intitulado “OBSTÁCULOS NO ACESSO À CIDADANIA DE HOMENS TRANS EM INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR DO BAIXO AMAZONAS, PARÁ”.

# SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....10

FORMAÇÃO DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO ESPECIAL: DISCUSSÕES SOBRE  
PROFISSIONALIZAÇÃO E PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA

Luciana de Jesus Botelho Sodr  dos Santos

DOI: 10.47094/978-65-88958-16-2/10-21

CAPÍTULO 2.....22

HIGIENE INFANTO-JUVENIL: SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE E SUA  
RELAÇÃO COM A VULNERABILIDADE SOCIAL

Emily Fa  Ginelli

Gustavo Alberto Briske Klug

Julia Villa Coutinho Ferreira

Ana Carolyna Teodoro Gomes de Lima

Ana Beatriz Teixeira Rodrigues

Adriane Vianna Carbone

Francine Alves Gratival Raposo

DOI:10.47094/978-65-88958-16-2/22-30

CAPÍTULO 3.....31

OBSTÁCULOS NO ACESSO À CIDADANIA DE HOMENS TRANS EM INSTI-TUIÇÕES DE  
ENSINO SUPERIOR DO BAIXO AMAZONAS, PARÁ

Sabrina de Oliveira Gama

L is Gabrielle Cardoso de Oliveira

Rui Massato Harayama

DOI: 10.47094/978-65-88958-16-2/31-36

CAPÍTULO 4.....37

A INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA POR MEIO DOS ESPAÇOS ESCOLARES

Isadora Oliveira Gondim

Ana Paula de Lima Bezerra

Fernanda Gonçalves de Souza

Amanda Menezes Oliveira

Saraid da Costa Figueiredo

Stéphane Bruna Barbosa

DOI:10.47094/978-65-88958-16-2/37-51

CAPÍTULO 5.....52

OS IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA SOCIEDADE E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA.

Viviane Teles Vidal Dalanesi

Ana Paula Costa Gimenez

Andréa Rizzo dos Santos

DOI: 10.47094/978-65-88958-16-2/52-59

CAPÍTULO 6.....60

EDUCAÇÃO EM SAÚDE NA INFÂNCIA: DESAFIOS E INTERVENÇÕES

Ana Luiza Rabelo Saldanha

Ana Beatriz Menezes Teixeira

Antônio Eusébio Diógenes Teixeira

Carola Braz de Lavor

Chendda Aikaa Feitosa Fontenele

Daniele Guedes Jucá

Danilo Gomes Rocha

Gabriel Gurgel Silva Fernandes

Manoel Cícero Viana de Lima

Maria Rita Máximo Julião

Victória Gentil Leite de Araújo

Jocileide Sales Campos

DOI: 10.47094/978-65-88958-16-2/60-65

### OS IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA SOCIEDADE E NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA.

**Viviane Teles Vidal Dalanesi<sup>1</sup>**

Universidade Estadual Paulista – Unesp, Bauru, São Paulo.

Link Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3052971675470624>

**Ana Paula Costa Gimenez<sup>2</sup>**

Universidade Estadual Paulista – Unesp, Bauru, São Paulo.

Link Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1963179617571641>

**Andréa Rizzo dos Santos<sup>3</sup>**

Universidade Estadual Paulista – Unesp, Marília, São Paulo.

Link Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9804407412975062>

**RESUMO:** Ao longo das últimas décadas, as tecnologias digitais de informação e comunicação - TDIC, provocaram intensas mudanças no cotidiano e no comportamento das pessoas, interferindo em suas formações e conseqüentemente, em seus modos de vida. Dentro desta perspectiva de inovação, as TDIC chegam as escolas modificando as formas de aprender, pensar, sentir e agir dos nativos digitais. Esta pesquisa teve por objetivo trazer um breve panorama histórico sobre a presença das tecnologias digitais de informação e comunicação na sociedade, e seus impactos na educação. A coleta de dados se deu por meio de uma pesquisa documental, enquanto método de investigação da realidade social, buscando marcos históricos das TDIC, utilizando-se de apoio teóricos que trazem também contribuições sobre as novas perspectivas socioeducacionais frente a educação para o futuro. O artigo aponta necessidades de mudanças destacadas pela revisão teórica, e apresenta possibilidades para um novo ensino baseado na inclusão das tecnologias digitais de informação e comunicação nas práticas educativas, destacando- se também a inclusão dos games como mediadores de aprendizagem para os nativos digitais e como essa influência pode e deve ser trabalhada com objetivos de aprendizagens claros diante da era digital. Aponta-se também, que novas referências para Educação Básica podem ser planejadas e executadas, contribuindo para uma prática educacional mais eficiente e inovadora.

**PALAVRAS-CHAVES:** Tecnologias. Educação. Games.

## TECHNOLOGIES ON SOCIETY AND CONTEMPORARY EDUCATION.

**ABSTRACT:** Over the past few decades, digital information and communication technologies -TDIC, have caused intense changes in people's daily lives and behavior, interfering in their training and, consequently, in their ways of life. Within this perspective of innovation, DICTs reach schools by modifying the ways of learning, thinking, feeling and acting by digital natives. This research aimed to provide a brief historical overview of the presence of digital information and communication technologies in society, and their impacts on education. Data collection took place through documentary research, as a method of investigating social reality, seeking historical landmarks of TDIC, using support from theorists who also bring contributions on the new socio-educational perspectives regarding education for the future. The article points out the need for changes highlighted by the theoretical review, and presents possibilities for a new teaching based on the inclusion of digital information and communication technologies in educational practices, highlighting also the inclusion of games as learning mediators for digital natives and as this influence can and must be worked with clear learning objectives in the face of the digital age. It is also pointed out that new references for Basic Education can be planned and executed, contributing to a more efficient and innovative educational practice.

**KEY WORDS:** Technologies. Education. Games.

### INTRODUÇÃO

Desde a chegada das tecnologias com a guerra fria, o mundo tem passado por transformações tecnológicas, que tornaram a atual era digital um processo natural. Ao longo das últimas décadas, as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), provocaram intensas mudanças no cotidiano e no comportamento das pessoas, interferindo em suas formações e conseqüentemente, em seus modos de vida (SOLA, 2019).

Dentro desta perspectiva de inovação e necessidade de apropriação intelectual, a tecnologia chega as escolas, por modos formais ou informais, modificando as formas de aprender, pensar, sentir e agir da geração contemporânea.

Pesquisas apontam que as TDIC podem ser potencializadoras dos processos de ensino e aprendizagem, desde que mediadas por educadores críticos e reflexivos, podendo ser uma fonte inesgotável de conhecimento, se utilizada com objetivos bem planejados.

Desta forma, este artigo teve como objetivo trazer um breve panorama histórico sobre a presença das tecnologias digitais de informação e comunicação na sociedade, e seus impactos na educação, e apresenta uma perspectiva fundamentada teoricamente de como as tecnologias quando bem planejadas e compreendidas, podem e devem ser utilizadas pedagogicamente promovendo um aprender em rede e permitindo a construção de uma condição de ensino aprendizagem emancipadora.

## **METODOLOGIA**

A coleta de dados se deu por meio de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza básica e procedimento documental, enquanto método de investigação da realidade social, buscando marcos históricos das TDIC.

A pesquisa documental, enquanto método de investigação da realidade social, não traz uma única concepção filosófica de pesquisa, pode ser utilizada tanto nas abordagens da natureza positivista como também naquelas de caráter compreensivo, com enfoque mais crítico. Essa característica toma corpo de acordo com o referencial teórico que nutre o pensamento do pesquisador, pois não só os documentos escolhidos, mas a análise deles deve responder às questões da pesquisa, exigindo do pesquisador uma capacidade reflexiva e criativa não só na forma como compreende o problema, mas nas relações que consegue estabelecer entre este e o seu contexto, de modo como elabora suas conclusões e como as comunica (SILVA; ALMEIDA e GUINDANI, 2009, p 3).

Para tanto, buscou-se aportes teóricos que possibilitaram a análise do cenário histórico sobre a presença das tecnologias digitais de informação e comunicação na sociedade, e seus impactos na educação, através de artigos científicos, livros, dissertações, teses e a Base Nacional Curricular que abarcam o tema pesquisado. Autores como Gómez (2014) que aborda a educação em meio a era digital, também Coll e Monereo (2010) que referem as TDIC como novas ferramentas de aprendizagens no século XXI, e Levy que apresenta as transformações que as tecnologias trouxeram à sociedade e conseqüentemente à educação, entre outros autores que subsidiaram esta pesquisa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Atualmente, é inegável a presença e a importância das tecnologias digitais de informação e comunicação em nossa sociedade abrangendo também o ambiente escolar, como refere Gómez (2014), as TDIC se tornaram um meio de participação social na era digital, além de se constituírem em atrativos para o público infantil, podendo contribuir como um importante recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias digitais de informação e comunicação estão causando um grande impacto na sociedade contemporânea, e conseqüentemente refletem no campo educacional (COLL; MONEREO, 2010). Nos dias atuais, em meio à pandemia do novo Coronavírus, COVID-19, as TDIC têm se mostrado ferramentas essenciais tanto para o mundo do trabalho como para a educação. O ensino tem suas bases apoiadas sob às tecnologias digitais de informação e comunicação neste cenário, onde em nenhum outro momento histórico da humanidade se vivenciou situação parecida. Entretanto, de acordo com Rossato (2014), mesmo havendo o aumento crescente de acesso às TDIC, ainda não atende a maioria da população, acarretando na exclusão digital, o que ficou evidente no atual cenário

da educação pública.

De acordo com Coll e Monereo (2010) o que estamos vivenciando há algumas décadas é o surgimento da sociedade da informação (SI), sob uma nova organização econômica, social, política e cultural, que transformou as formas de trabalho, comunicação, relacionamentos, aprendizagem, pensamentos e da vida de um modo geral.

Os autores salientam que a partir da segunda metade do século XX passamos a vivenciar o “paradigma tecnológico”, que se norteia em torno das TDIC. Nesse paradigma a internet é um complexo espaço global para ações nos mais diversos âmbitos da sociedade, inclusive na ação educacional. Moran (1995) descreve na década de 90, uma mudança de organização política e econômica que transitava da visão de nação para a globalização, além disso, enfatiza que não são as tecnologias que modificam a sociedade, mas a forma como são utilizadas dentro do modelo de produção capitalista, pois para o autor, os mecanismos de crescimento do capitalismo aceleram a disseminação das tecnologias atingindo um número maior de pessoas com potencial econômico para consumir e, conseqüentemente, gerar mais lucros.

As TDIC provocaram intensas mudanças em todas as dimensões da nossa vida e do mundo, Gómez (2014) cita quatro grandes períodos de desenvolvimento da história da humanidade: a idade da pedra, onde as principais atividades estavam relacionadas a caça, a pesca e a conservação de alimentos; o surgimento da agricultura, da pecuária e do intercâmbio comercial de, aproximadamente, 6.000 a.C. até o século XVIII; no século XVIII a era industrial e na década de 70 do século XX a era da informação, na qual estamos inseridos.

Nessa nova configuração da sociedade da informação, as pessoas não precisam estar necessariamente face a face ao mesmo tempo, para trabalhar, produzir conteúdo, materiais e oferecer serviços (COLL; MONEREO, 2010). Corroborando com essas ideias, Moran (1995) enfatiza que as tecnologias possibilitam novas formas produtivas, como o teletrabalho, por exemplo, onde pessoas em qualquer lugar do mundo podem estar conectadas numa mesma “sala de reunião”, além de diversas atividades e serviços que podem ser desempenhados através das TDIC, desde transações bancárias, compras em supermercados ou qualquer outro tipo de comércio, trabalhar, estudar, se divertir, ouvir música, assistir vídeos e filmes, acessar uma quantidade incrível de conteúdos para todos os gostos, necessidades e públicos.

Na sociedade da informação, segundo Gómez (2014), há uma mudança do eixo econômico, político e social da gestão da matéria prima para o gerenciamento das informações. As mudanças nas relações de poder e produção geraram profundas transformações na vida dos cidadãos.

A atual geração, em especial os jovens, imersos na era digital, é mediada pelas redes sociais e outras mídias digitais, assim, requerem novos modos de pensamentos, de processamento da informação, de expressão e ações (GÓMEZ, 2014).

Para o autor a dinâmica de produção de novas informações, consumo e atualização das mesmas, geram novas práticas de leitura, escrita, aprendizagem e pensamento, neste sentido Coscarelli

(2009) afirma que esta mudança não substitui as habilidades leitoras necessárias para lidar com texto impresso, ao contrário, elas promovem a ampliação de tais habilidades.

Sacristán (2000) salienta que devemos utilizar as novas tecnologias e oportunidades como somativos ao processo educativo, de tal maneira que a apropriação de novo modo de ensino e aprendizagem não seja inadequadamente resumido a uma opção em substituição a escola.

Gómez (2014) ressalta que no âmbito educacional, um dos grandes desafios contemporâneos é a transformação da enorme quantidade de informações desconstruídas e fragmentadas em conhecimento. Sola (2019), refere que a mediação do professor no uso das TDIC durante o processo de ensino e aprendizagem, pode estimular o interesse, entusiasmo, engajamento, envolvimento e motivação, onde ao ensinar o educador se torna também aprendiz desse processo.

E para a eficácia deste novo contexto educacional, é essencial a reformulação de currículos e dos processos de ensino aprendizagem, e claro, que os educadores passem a enxergar a relevância dessa nova forma de ver o ensino (GÓMEZ, 2014).

Desta forma, muitos estudos e discussões foram levantados, por exemplo, a nova BNCC (2017) teve como base uma lista de competências que são esperadas em fase escolar, dentre as quais é possível encontrar o uso das TDIC em:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BRASIL, 2017).

A escola não pode desconsiderar, nos dias de hoje, o acesso às informações e ao conhecimento disponível, sem a presença das TDIC, e o aumento da utilização dessas tecnologias dentro e fora das escolas vai mudar a definição de sala de aula, tal qual a conhecemos, também, altera o conceito de currículo, além da interação entre os educandos com o conhecimento e com seus educadores (GÓMEZ, 2014).

Lévy (1996) defende a desterritorialização dos espaços formais de educação indicando o uso de jogos como forma de permitir que a educação ocorra independente dos espaços físicos disponíveis, podendo acontecer a metros de distância ou até mesmo em qualquer lugar do mundo de modo simultâneo.

Mattar (2010) revela uma nova dinâmica de aprendizagem na era digital, enfatizando a importância da motivação para que haja envolvimento no aprendizado escolar. Assim, o autor defende o uso de games como ferramentas tecnológicas para o processo de ensino aprendizagem dos nativos digitais. Para Lévy (1999), por meio dos jogos, há a composição de um conhecimento desenvolvido na cibercultura que promove a ampliação da capacidade de imaginação e permite o compartilhamento.

Segundo Mattar (2010), os games não permitem a passividade dos educandos, ao contrário, exige a interação ativa e estratégica, estimulando habilidades como a criatividade, a capacidade de análise, busca de soluções, motivação para novos desafios, além de trabalho em equipe em jogos com multiusuários. Os games são mais que atividades lúdicas, podendo ser utilizados como recursos didáticos em prol da educação.

Santaella (2013) afirma que um game pode ser considerado mídia, arte e principalmente uma nova possibilidade de aprendizagem, o que deixa claro que sua influência e relevância é evidente para a contemporaneidade, porém um game para ser considerado objeto de aprendizagem precisa ter objetivos bem definidos que permitam a ampliação das capacidades cognitivas e intelectuais do aluno.

Para Mattar (2010) é essencial levar em consideração como ocorre a aprendizagem dos nativos digitais, e da educação abarcar os games como uma forma divertida e eficaz de proporcionar aprendizagem aos educandos.

Tiellet et al (2010, p. 4) concluem que:

“Os jogos educativos digitais apresentam um conteúdo a ser aprendido e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. São atrativos e podem ser muito divertidos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico [...] além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos e de emoção.”

Assim, o uso de games como facilitador da aprendizagem não só é um atrativo para os nativos digitais como também, se bem planejado, torna-se uma nova possibilidade para o ensino contemporâneo, permitindo que os professores incentivem a autonomia do estudante sem deixarem de ser mediadores da aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), fazem parte do cotidiano da sociedade contemporânea como meios de compartilhamento de conhecimento em rede facilitando o acesso a bens, serviços e também à educação.

Embora as TDIC ainda enfrentem grandes barreiras no âmbito educacional, a promoção da inclusão digital, desde que de modo crítico e reflexivo, é uma maneira de permitir que a escola amplie o repertório do aluno que se encontra inserido nesta nova realidade e já possui a autonomia para sua utilização, além de levar o educador a refletir que o uso das tecnologias como ferramentas de apoio são recursos de grande relevância para uma aprendizagem significativa para a geração contemporânea.

Deste modo, cabe a toda comunidade escolar a mediação de uma prática pedagógica para o uso racional e inclusivo das TDIC, que seja um somativo ao processo de ensino aprendizagem e não um substituto a ele. Dentro dessa perspectiva, é possível evidenciar que o uso de games, desde que com objetivos bem planejados, pode e deve ser uma alternativa lúdica e motivadora na quebra dos paradigmas que envolvem o uso da tecnologia no ambiente escolar.

Desta maneira, mudam-se os modos de ensinar, mas não se perde seu propósito de participação social crítica. Logo, o que se busca é uma apropriação correta, uma mediação eficiente e uma consequente revolução nos modos arcaicos de ensinar que desmotivam e enfraquecem o sistema educacional.

Portanto, o papel relevante dos estudos na área fica perceptível diante da necessidade de provocar reflexões, oferecer estrutura e incentivar mudanças curriculares, para que assim efetivamente os alunos sejam protagonistas e construtores do seu processo de ensino aprendizagem.

## DECLARAÇÃO DE INTERESSES

Nós, autores deste artigo, declaramos que não possuímos conflitos de interesses de ordem financeira, comercial, político, acadêmico e pessoal.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>. Acesso em: 7 dez. 20.

COLL, C. MONEREO, C. **Educação e aprendizagem no século XXI. Novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades**. Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, p. (15 – 46), 2010.

COSCARELLI, C. V. Textos e hipertextos: procurando o equilíbrio. **Ling. (des) curso**, Tubarão, v. 9, n. 3, p. 549-564, dezembro de 2009. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1518-76322009000300006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-76322009000300006&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 7 de dez. 20.

GÓMEZ, A. I. P. **Educação na era digital: a escola educativa**. Porto Alegre: Penso, 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 1 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. **O que é o virtual?.** São Paulo: 34, 1996.

MATTAR, J. **Games em educação: como nativos digitais aprendem**. 1.ed. São Paulo. Editora Pearson, 2010.

- MORAN, J. Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo. **Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro. v. 23, n.126, p 24-26, set/out. 1995.
- ROSSATO, M. A aprendizagem dos nativos digitais. Em A. Mitjás Martínez, & P. Álvarez (Orgs.), **O sujeito que aprende: diálogo entre a psicanálise e o enfoque histórico-cultural**. Brasília: Liber Livro. p. 151- 178. 2014.
- SACRISTÁN, J. G. A educação que temos, a educação que queremos. In: IMBERNÓN. F. (org.). **A educação no século XXI: os desafios do futuro imediato**. Trad. Ernani Rosa. 2ª. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. p. 37-61.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. 1ª. ed. São Paulo: Paulus (Coleção comunicação), 2013.
- SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas**. Rev. Bras. de História & Ciências Sociais. n. I, p. 1-15, jul., 2009.
- SOLA, R. A. P. **Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento**. 2019.157 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Faculdade de Ciências, Bauru.
- TIELLET, C. A. et. al. Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. 9 p. **Revista Renote Novas Tecnologias na Educação**. Santa Maria, RS, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14152/8087>. Acesso em 7 dez. 20.

# ÍNDICE REMISSIVO

## A

acesso à educação 37, 39  
acidentes 61, 63, 64  
alimentação 25, 64  
alteração do nome 31  
autonomia 14, 17, 23, 27, 28, 29, 57

## B

barreiras físicas 38, 47, 48  
bullying 61, 63, 64

## C

características sexuais 31, 34  
cenário escolar 14, 37  
Cidadania 38  
cidadão 37, 39  
comportamento das pessoas 52, 53  
comunicação 19, 47, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59  
constrangimentos no ambiente acadêmico 31  
convivência 31, 34  
creche 61, 62, 63  
crianças 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 46, 49, 61, 62, 63, 64  
cuidados de saúde e higiene 61

## D

Deficiências 38, 40  
déficits de saúde 23  
dificuldades burocráticas 31, 34  
direito desrespeitado 31

## E

Educação 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 30, 32, 36, 38, 40, 48, 51, 52, 58, 59, 61, 63  
educação em saúde 23, 24, 25, 26, 29, 30, 61, 63, 64  
Educação Especial 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21  
educação igualitária 38, 47  
educação inclusiva 16, 17, 18, 37, 39, 47, 48  
Educação Inclusiva 10, 12, 48  
Educação superior 32  
empoderamento 23, 27, 28, 29  
era digital 52, 53, 54, 55, 56, 58  
escassez de políticas públicas 23  
exposição a verminoses 61  
exposições 18, 31, 34

## F

formação de professores 10, 15, 20

formas de aprender 52

## G

Games 52, 53, 58

## H

hábitos de higiene 23, 24, 25, 26, 27, 28

## I

identidade sexual 31

impactos da vulnerabilidade social 23

impactos na educação 52, 53, 54

inclusão das pessoas com deficiência 37, 39

inclusão das tecnologias digitais 52

inclusão de transexuais 31, 35

inclusão dos games 52

Inclusão Escolar 10

infância 25, 26, 61, 62, 63, 64

informação 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58

inovação 17, 52, 53

## L

lavagem das mãos 61

lavagem de alimentos 61

limitações sociais 38

## M

má alimentação 61

má higiene 61

mediadores de aprendizagem 52

medidas socioeducativas 23, 24

Minorias sexuais e de gênero 32

modos de vida 52, 53

mudanças no cotidiano 52, 53

## N

nativos digitais 52, 56, 57, 58, 59

negação de direitos básicos 32, 35

nome civil 31

nome social 31, 33, 34, 35

## O

obstáculos 27, 31, 32, 34, 35

## P

parasitoses intestinais 61, 63

pesquisa-ação 63, 64

Pessoa com deficiência 38  
Pessoas transgênero 32  
políticas de formação 10, 15, 18  
políticas educacionais 16, 17, 37, 39, 40, 47  
Políticas Públicas 38, 40  
população trans 32, 34, 35  
prática pedagógica inclusiva 10, 12, 13  
práticas educativas 12, 52, 62  
práticas pedagógicas 10, 13, 15, 16, 17, 18, 29, 64  
presença das tecnologias 52, 53, 54  
processo educacional 23  
professores da Educação Especial 10, 19  
profissionalização 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21  
público infantil 54, 63  
público jovem 23

## Q

qualidade de vida 6, 23, 65

## R

realidade social 52, 54

## S

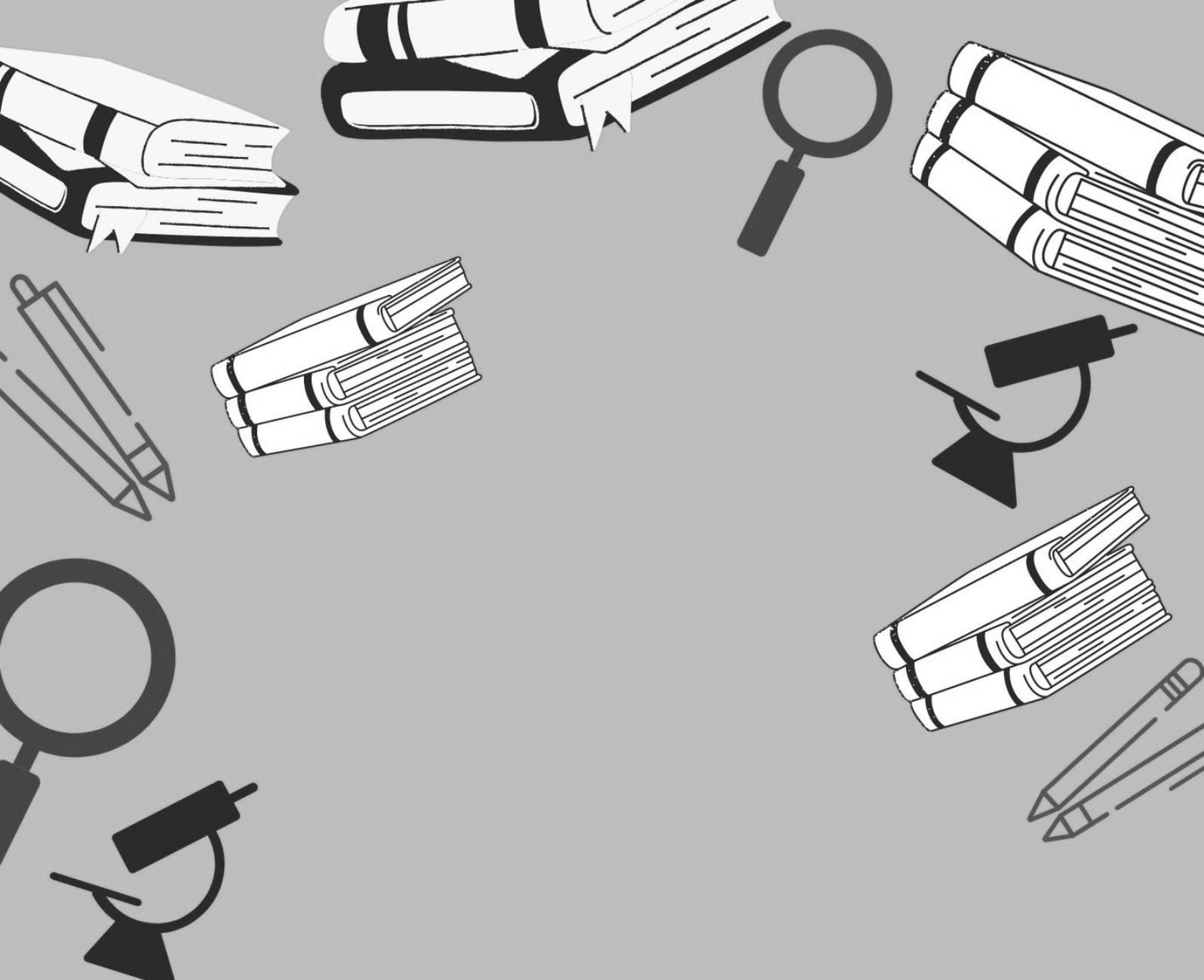
saúde coletiva 23, 27, 50  
saúde das crianças 61, 62, 64  
saúde e educação 23, 29, 64  
socialização 19, 33, 38

## T

Tecnologias 52, 59  
tecnologias digitais 52, 53, 54, 56, 57  
transexuais nos ambientes acadêmicos 31, 33  
transexual 31, 32, 33  
transexualidade 31, 33, 36  
tripé formação, participação e experiência 10

## V

violência 61, 63  
vulnerabilidade 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31  
vulnerabilidade social 23, 24, 26, 27, 28



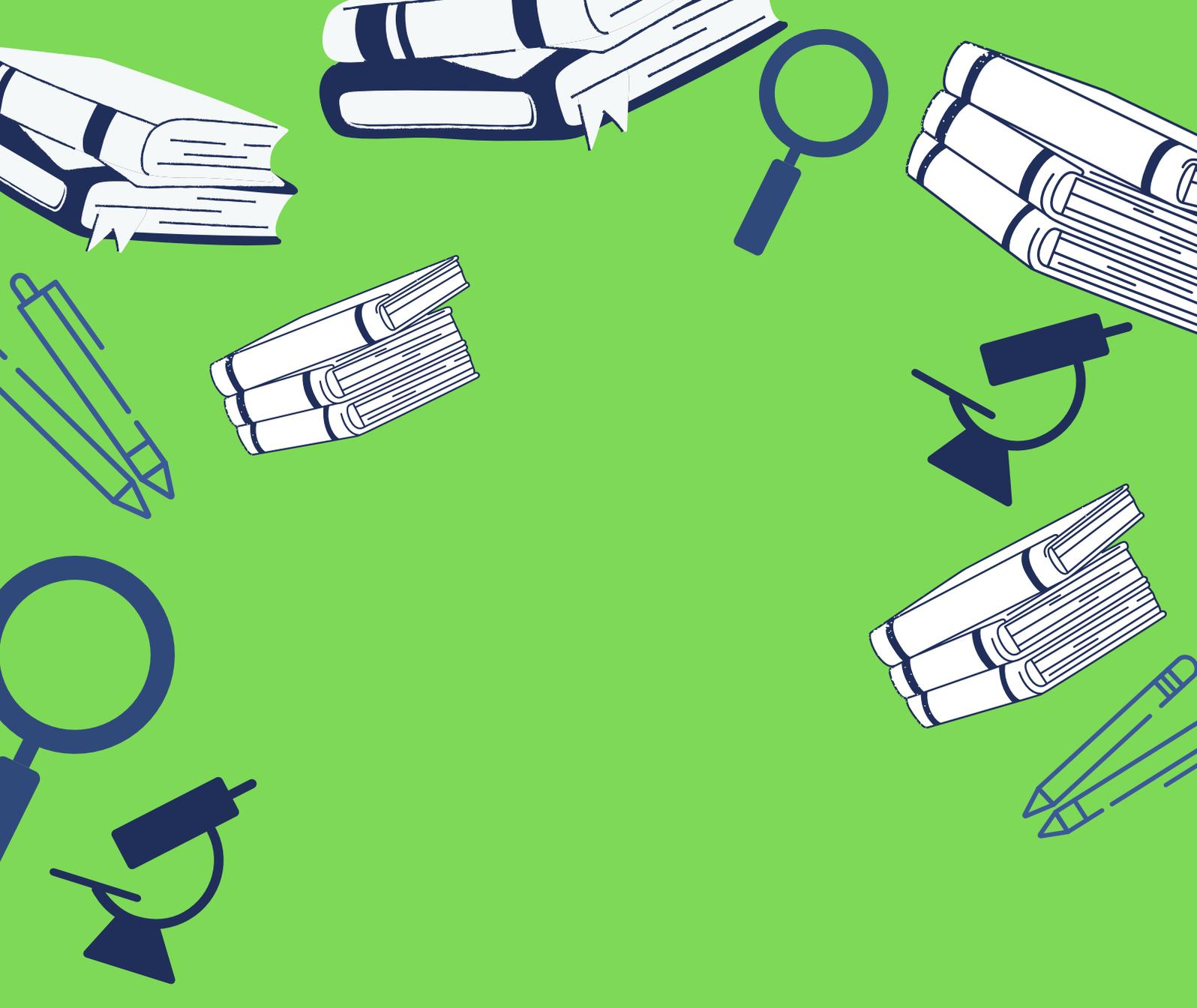
editoraomnisscientia@gmail.com 

<https://editoraomnisscientia.com.br/> 

@editora\_omnis\_scientia 

<https://www.facebook.com/omnis.scientia.9> 

+55 (87) 9656-3565 



editoraomnisscientia@gmail.com 

<https://editoraomnisscientia.com.br/> 

@editora\_omnis\_scientia 

<https://www.facebook.com/omnis.scientia.9> 

+55 (87) 9656-3565 