



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO-PROEG
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA À DISTÂNCIA**

JUDSON KELL LEITE PESSOA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS ONLINE
COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM
DE GEOGRAFIA**

**CAMPINA GRANDE
2022**

JUDSON KELL LEITE PESSOA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS ONLINE
COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM
DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Pró-Reitoria de Ensino e Graduação do Curso de Licenciatura em Geografia à distância da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Profa. Dra. Suellen Silva Pereira.

CAMPINA GRANDE

2022

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

P475i Pessoa, Judson Kell Leite.
A importância dos jogos pedagógicos online como ferramenta de motivação no ensino-aprendizagem de geografia [manuscrito] / Judson Kell Leite Pessoa. - 2022.
39 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Suellen Pereira Silva, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância. "

1. Ensino de geografia. 2. Ensino remoto. 3. Jogos online.

I. Título

21. ed. CDD 372.891

JUDSON KELL LEITE PESSOA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS ONLINE
COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM
DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Pró-Reitoria de Ensino e Graduação do Curso de Licenciatura em Geografia à distância da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Profa. Dra. Suellen Silva Pereira.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Suellen Silva Pereira

Profa. Dra. Suellen Pereira Silva (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Jordânia Aline Santos Marques

Profa. Ms. Jordânia Aline Santos Marques
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Caline Mendes de Araújo

Profa. Dra. Caline Mendes de Araújo
Universidade Federal do Agreste de Pernambuco (UFAPE)

Dedico este trabalho aos meus avós (*in memoriam*), que foi a base de toda minha família e cujo exemplo de honestidade, respeito e amor serviu para formar a pessoa que hoje sou. Não estás mais ao meu lado para conversar me abraçar e sorrir, mas as lembranças do amor incondicional de todos estará comigo enquanto eu viver.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus em primeiro lugar por ter me dado vida, saúde, força e coragem para chegar até aqui.

Gostaria de agradecer a minha família e amigos. Especialmente aos meus queridos pais José Pedro e Zeneide, a minha esposa Carla e ao meu filho Arthur pelo apoio e confiança que depositaram em mim, a minha irmã Mabelly, aos meus sobrinhos Luís e Laura e a e todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização desse trabalho.

A professora Suellen, que me orientou de forma adequada para que eu pudesse me qualificar melhor. O meu muito obrigado.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: Município de Frei Martinho – PB | 19 |
| Figura 2: Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de Araújo Silva.. | 20 |
| Figura 3: Acesso à internet nas residências dos alunos durante as aulas remotas.... | 23 |
| Figura 4: Alunos alvos da pesquisa | 24 |
| Figura 5: Jogo sobre desertos | 26 |
| Figura 6: Jogo sobre o tempo e clima | 26 |
| Figura 7: Jogo a cordilheira do Himalaia | 27 |
| Figura 8: Jogo sobre os polos da terra | 27 |
| Figura 9: Jogo conjunto de montanhas | 28 |
| Figura 10: Jogo as maiores ilhas do mundo | 28 |
| Figura 11: Jogo clima do mundo | 30 |
| Figura 12: Jogo regiões fitogeográficas | 30 |
| Figura 13: Opinião dos alunos sobre a aplicação dos jogos eletrônicos dos conteúdos estudados nas aulas de Geografia | 31 |
| Figura 14: Dificuldades encontradas pelos alunos nos jogos pedagógicos online | 32 |
| Figura 15: Opinião sobre a utilização dos jogos como ferramenta metodológica..... | 33 |
| Figura 16: Opinião sobre a utilização e a facilidade com os conteúdos da disciplina..... | 34 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1: Questionário avaliativo aplicado com os alunos participantes da pesquisa..... | 21 |
| Quadro 2: Jogos pedagógicos online utilizados nas aulas remotas de Geografia..... | 25 |

SUMÁRIO

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 REFERENCIAL TEÓRICO | 13 |
| 2.1 O ensino remoto: desafios e possibilidades para o ensino de Geografia | 13 |
| 2.2 A utilização do lúdico no processo educacional: a relação entre brincar e jogar..... | 15 |
| 2.3 A utilização de jogos pedagógicos online como recurso metodológico nas aulas de Geografia..... | 17 |
| 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 19 |
| 3.1 Localização geográfica do município | 19 |
| 3.2 Caracterização da escola | 19 |
| 3.3 Caracterização da pesquisa | 20 |
| 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES | 22 |
| 4.1 A turma alvo da pesquisa | 22 |
| 4.2 Escolha e aplicação dos jogos | 24 |
| 4.3. Sobre a aplicação dos jogos e a participação dos alunos | 31 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 35 |
| REFERÊNCIAS | 36 |

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS ONLINE COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA

PESSOA, Judson Kell Leite¹
PEREIRA, Suellen Silva²

RESUMO

Diante dos desafios enfrentados pela pandemia do Covid-19, o processo educacional se reinventou e passou a utilizar o Ensino emergencial remoto como forma de continuidade do ensino-aprendizagem. Deste modo, com a disciplina de geografia não seria diferente, no que tange a busca por novas ferramentas que facilitam o ensino e a aprendizagem dos alunos. Diante desse cenário, os jogos pedagógicos online surgem como uma alternativa de assimilação dos conteúdos da Geografia, explanados nas aulas, de maneira fácil e prazerosa. Nesse contexto, esse trabalho tem como objetivo demonstrar a importância da utilização dos jogos pedagógicos online no ensino e aprendizagem da Geografia, visando proporcionar aos alunos a assimilação do conteúdo de forma didática e avaliar quais são os impactos dos jogos inseridos nas aulas. A pesquisa foi realizada com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Eliete Souza de Araújo Silva, localizada na cidade de Frei Martinho-PB, entre os meses de abril a junho de 2021, durante o período de regência no Estágio Supervisionado III. Para a aplicação dos jogos foram utilizados o blog Fórmula Geo que dispõem de jogos eletrônicos sobre os conteúdos da disciplina de Geografia. A pesquisa teve carácter qualitativo e quantitativo. Na avaliação sobre o grau de satisfação dos alunos foram aplicados um questionário contendo 04 perguntas fechadas. Evidenciou-se que o acesso à internet não é uma realidade de todos os estudantes da escola pública durante o período das aulas remotas. Quanto a utilização dos jogos, observou-se a boa aceitabilidade destes como ferramenta auxiliar facilitadora dos conhecimentos da Geografia. Os alunos que participaram da pesquisa não tiveram dificuldades durante a aplicação dos jogos no site, demonstraram-se bastante motivados. O professor teve um papel fundamental no ensino e aprendizagem durante a aplicação dos mesmos, desenvolvendo a visão crítica, estimulando o conhecimento e despertando a imaginação dos alunos sobre os conteúdos da disciplina de Geografia. Portanto, conclui-se que os jogos pedagógicos online proporcionaram aos alunos a assimilação dos conteúdos da Geografia de forma lúdica, criativa e interativa demonstrando-se uma ferramenta importante na construção do saber e impactando positivamente o ensino-aprendizagem da disciplina em foco.

Palavras-chave: Ensino Remoto, Ensino de Geografia, Jogos online.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba na modalidade de Educação a Distância. E-mail: judson.pessoa@aluno.uepb.edu.br

² Licenciada em Geografia/UEPB. Mestra em Desenvolvimento e Meio Ambiente UFPB/UEPB. Doutora e Pós-Doutora em Recursos Naturais/UFCG. E-mail: suellensp@hotmail.com

ABSTRACT

Faced with the challenges faced by the Covid-19 pandemic, the educational process reinvented itself and began to use Remote Emergency Teaching as a way of continuing teaching-learning. In this way, with the discipline of geography it would not be different, regarding the search for new tools that facilitate the teaching and the learning of the students. Given this scenario, online pedagogical games emerge as an alternative for assimilating the contents of Geography, explained in class, in an easy and pleasant way. In this context, this work aims to demonstrate the importance of using online pedagogical games in the teaching and learning of Geography, aiming to provide students with the assimilation of content in a didactic way and to assess the impacts of games inserted in classes. The research was carried out with students of the 6th year of Elementary School at the Eliete Souza de Araújo Silva Municipal School, located in the city of Frei Martinho-PB, between April and June 2021, during the period of regency in the Supervised Internship III. For the application of the games, the Formula Geo blog was used, which has electronic games on the contents of the discipline of Geography. The research was qualitative and quantitative. In the evaluation of the degree of satisfaction of the students, a questionnaire containing 04 closed questions was applied. It was evident that internet access is not a reality for all public school students during the period of remote classes. As for the use of games, it was observed their good acceptability as an auxiliary tool facilitating knowledge of Geography. The students who participated in the research had no difficulties when applying the games on the site, they were very motivated. The teacher played a fundamental role in teaching and learning during their application, developing a critical view, stimulating knowledge and awakening the students' imagination about the contents of the subject of Geography. Therefore, it is concluded that online pedagogical games provided students with the assimilation of Geography content in a playful, creative and interactive way, proving to be an important tool in the construction of knowledge and positively impacting the teaching-learning of the discipline in focus.

Keywords: Remote Learning, Geography, Online Games.

1 INTRODUÇÃO

No Brasil, em virtude da pandemia da Covid-19 deflagrada em março de 2020, algumas medidas de segurança e saúde, baseadas nas recomendações feitas pela Organização Mundial da Saúde, foram tomadas pelo Governo Federal para garantir a sobrevivência humana em todo país, por meio da Lei Federal nº 13.979 que dispõem sobre as medidas de isolamento social e o enfrentamento da crise sanitária causada pela Covid-19 (BRASIL, 2020) os estados e municípios seguiam essas recomendações.

Deste modo, no Estado da Paraíba o regime emergencial de enfrentamento a Covid-19 teve início do dia 13 de março. Por meio do Decreto Estadual nº 40.128/2020 as instituições de ensino públicas e privadas param todas as suas atividades presenciais. Contudo, com o aumento do número de mortes causadas pela Covid-19 a retomada das aulas na modalidade presencial

ficou insustentável. Portanto, a Secretaria do Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba SEECT/PB publicou a Portaria nº. 481, de 11 de maio de 2020 que dispõem a retomada do ensino remoto, em regime emergencial, propondo as seguintes estratégias: na Educação Infantil as escolas enviam propostas lúdicas para as crianças; no Ensino Fundamental anos iniciais a escola envia roteiros de estudos produzidos pelos professores; e para o Ensino Fundamental anos finais e Ensino Médio aulas online em plataformas digitais. Os alunos que não dispõem de internet e acesso a plataformas digitais poderiam retirar o material impresso produzido pelos professores e pela equipe pedagógica na própria escola.

É notório o impacto que a educação sofreu com as medidas de isolamento social ocorrido no país, a maneira de ensinar sofreu grandes alterações no seu processo educacional e passou do ensino presencial, constituído por um ambiente escolar para o ensino remoto emergencial em salas virtuais.

A utilização da internet e dos recursos digitais foi de suma importância nesse cenário, possibilitando assim, a continuidade do ensino e aprendizagem durante esse período pandêmico para parte dos estudantes. A internet vem ganhando espaço cada vez maior na área da educação como uma fonte de saber sendo utilizada como uma ferramenta na prática do ensino e aprendizagem por meio de programas educacionais, vídeos, aplicativos e plataformas de ensino onde o aluno aprende através do computador, notebook, tablet ou celular onde estiver desde que esteja conectado.

Deste modo, com a chegada do ensino remoto, de forma emergencial, os professores tiveram que reinventar a maneira de ensinar e passaram a utilizar plataformas digitais, tais como, o Google Meet, salas virtuais e aplicativos de celular para manter a relação aluno-professor, em suas casas, e em todas as mais diversas disciplinas, mesmo sem experiência no manuseio de ferramentas digitais e no mundo digital. Contudo, o acesso à internet foi de suma importância na construção do ensino remoto emergencial, pois através de estratégias, voltadas ao meio eletrônico digital, elaboradas pelas equipes pedagógicas e profissionais da área de educação o acesso à internet permitiu que a educação não fosse tão prejudicada.

Com a ciência da Geográfica não seria diferente, pensar no ensino da Geografia não significa apenas o seu papel como disciplina escolar mas, também implica a influência social da Geografia na compreensão da realidade espacial.

Com a chegada do ensino remoto é evidente que dentro da sala de aula virtual haja o desinteresse por parte dos alunos frente à nova prática de ensino. Os professores de Geografia comprometidos com um ensino significativo da disciplina buscam por alternativas de ensino fornecendo aos alunos ferramentas que possibilitam a desenvolverem a visão crítica, imaginação,

pensamentos, construção de ideias que contribuir para crescimento pessoal do indivíduo em um ambiente virtual.

Vale ressaltar que, o uso do ensino lúdico tem sido uma base as metodologias ativas, o uso da gamificação e dos jogos online facilita a compreensão e entendimento do aluno sobre os conteúdos geográficos. A utilização de ferramentas digitais surge como uma revolução nas metodologias ativas inseridas no planejamento por parte dos professores (SILVA et al., 2021). Deste modo, a utilização de ferramentas digitais, tais como, jogos pedagógicos online surge como uma proposta inovadora, auxiliando o docente na fixação do conhecimento de Geografia de maneira leve, prazerosa e motivacional nas aulas virtuais, buscando o interesse do aluno por meio de novas tecnologias que contribuir como facilitadores do conhecimento, melhorando assim, o desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Pelo exposto, tornam-se necessário investigar a utilização dos jogos pedagógicos online no Ensino de Geografia, em um ambiente virtual, sobre os impactos educacionais causados na vida dos alunos como ferramenta de construção de conhecimento do ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia e o papel do professor com mediador desse processo.

Nesse contexto, esse trabalho tem como objetivo demonstrar a importância da utilização dos jogos pedagógicos online no Ensino de Geografia, tendo como público alvo o 6º Ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Eliete Souza de Araújo Silva, como ferramenta de aprendizagem motivacional, proporcionando aos alunos a assimilação do conteúdo de forma didática e dinâmica. Avaliar quais os impactos que jogos educacionais inseridos nas aulas virtuais trazem na vida dos estudantes, os pontos positivos e negativos na utilização deste, se é uma ferramenta de fácil compreensão e acessível para todos, associando os jogos a visão crítica dentro do contexto e realidade dos alunos.

A pesquisa foi realizada com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Eliete Souza de Araújo Silva, localizada na cidade de Frei Martinho-PB, entre os meses de abril a junho de 2021, durante o período de regência no Estágio Supervisionado III. Para a aplicação dos jogos foram utilizados o *blog* Fórmula Geo que dispõem de jogos eletrônicos sobre os conteúdos explanados na disciplina de Geografia, tais como: conteúdo sobre desertos, tempo e clima, os polos da terra, montanhas, regiões fitogeográficas e etc. A pesquisa teve carácter qualitativo e quantitativo. Sobre a avaliação do grau de satisfação dos alunos foram aplicados um questionário contendo 04 perguntas fechadas.

Com a implementação da metodologia ora proposta, evidenciou-se que o acesso à internet não é uma realidade de todos os estudantes da escola pública durante o período das aulas remotas. Quanto a utilização dos jogos, observou-se a boa aceitabilidade destes como ferramenta

auxiliar facilitadora dos conhecimentos da Geografia.

Cabe destacar que os alunos que participaram da pesquisa não tiveram dificuldades durante a aplicação dos jogos no site, demonstrando-se bastante motivados ao longo das atividades proposta, o que favoreceu não só uma maior participação e interação dos discentes em sala de aula, mas, também, o processo de ensino-aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ensino remoto: desafios e possibilidades para o ensino de Geografia

Devido a pandemia do covid-19 as instituições de ensino tiveram que se adequar a uma nova rotina de ensino. A pandemia trouxe uma nova modalidade para as aulas que antes eram presencial e passaram a ser virtuais. Por mais que seja algo novo na vida dos educadores é também algo promissor no âmbito educacional pois o uso das tecnologias para a realização de aulas foi algo de suma importância no processo de desenvolvimento (CAVALCANTE, et al. 2020).

No Estado da Paraíba o regime emergencial de enfrentamento a Covid-19 teve início do dia 13 de março, através do Decreto Estadual nº 40.128/2020 as instituições de ensino públicas e privadas param todas as suas atividades presenciais. No entanto, com o avanço do número de morte e casos da Covid-19, a Secretaria do Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba SEECT/PB publicou a Portaria nº. 481, de 11 de maio de 2020 que dispõem a retomada do ensino remoto, em regime emergencial em toda a rede de ensino.

Deste modo, a Portaria nº. 481 de 11/05/2020 propôs diretrizes e estratégias para execução do novo regime de ensino conforme a seguir: a Educação Infantil as escolas enviam propostas interacionais e lúdicas para as crianças; no Ensino Fundamental anos iniciais ficou determinado que a escola envia roteiros de estudos produzidos pelos professores e pela equipe pedagógica; e para o Ensino Fundamental anos finais e Ensino Médio ficou estabelecido que roteiros de estudos disponibilizados em plataformas de salas virtuais com atividades síncronas e/ou assíncronas, cadeia de rádio e televisão, aplicativos de mensagens e/ou documentos impressos (PARAÍBA, 2020, art. 3º).

Por outro lado, os alunos que não dispõem de acesso à internet, recursos e a plataformas digitais poderiam retirar o material impresso produzido pelos professores e pela equipe pedagógica na própria escola.

O município paraibano Frei Martinho seguiu todas as recomendações de enfrentamento da Covid-19 propostas pelo Governo Federal e Estadual e através da Secretaria de Educação do

Município de Frei Martinho publicou a Resolução nº. 120 de 7/04/2020 do Conselho Estadual de Ensino da Paraíba – CEE/PB que estabeleceu o regime especial de ensino, com caráter complementar, com início previsto para o dia 20 de abril do corrente ano. No entanto, após a aprovação do Parecer n. 5 do CNE, de 28 de abril de 2020 a Resolução n. 120/2020 do CEE/PB foi alterada para se adequar à orientação federal.

Com as medidas de isolamento social ficou impossível realizar encontros presenciais entre professores e alunos, portanto, as aulas virtuais se mostrou ser uma alternativa para diminuir o impacto negativo no processo de aprendizagem. Devido à suspensão das aulas, muitas escolas, tiveram que passar do ensino presencial para aulas virtuais sem muito tempo de preparação, o que é um grande desafio para todos, principalmente para os professores.

Mesmo diante dos desafios e o pouco espaço de tempo de aprendizagem, com o apoio de recursos técnicos, vídeos e mini cursos explicativos em diferentes formatos de conteúdo sobre ambientes virtuais de aprendizagem os professores seguiram buscando informações e formas de ensinar no ambiente virtual para diversificar e otimizar a experiência dos alunos.

Diante de tantas incertezas, as salas de aulas virtuais, assim como o ensino à distância já existente, têm potencial para proporcionar uma aprendizagem eficiente e rotinas estáveis (MIRANDA et al. 2020). As ferramentas e plataformas para isso são abundantes, o uso da tecnologia e da internet facilita a interação entre os alunos.

Ao realizar atividades em pares ou grupos, a internet permite que todos expressem seus conhecimentos e expressem suas opiniões, o que traz à tona a experiência anterior dos alunos e os estimula a se motivar mais porque eles se julgam ativos no processo de aprendizagem, e uma parte importante (CAMARGO, et al. 2019). Sobre esse pensamento, Ferreira e Tonin (2020, p. 29) afirmam que: [...] “Há um simplismo tanto nas possibilidades que cada escola tem para disponibilizar este tipo de ensino, como das diferenças internas existentes nas condições de aprendizagem dos estudantes que já são desafios cotidianos na forma presencial”.

Os principais desafios enfrentados nesse contexto de Ensino da Geografia estão na questão dos alunos menos motivados para realização das atividades em casa, dificuldades da rotina de aprendizagem em casa, outro motivo é justamente a dificuldade de acesso aos recursos tecnológicos tais como, computadores, celulares e uma internet que supra a necessidade dos alunos pois muitos não têm acesso a esses equipamentos e todos esses fatores podem ocasionar o abandono desses estudantes (SILVA, et al. 2021).

Sobre conhecimento geográfico é permitir ao aluno a compreensão da dinâmica de tudo o que está acontecendo no mundo, partindo do entendimento da realidade local até a global. Este período pandêmico também tem revelado problemas, tais como, a falta de motivação por parte

dos alunos diante a metodologia existente, há muitos anos enfatizados pela Geografia, seja nas universidades ou seja na própria escola (ARAÚJO; LEAL; EVANGELISTA, 2014).

Os docentes constantemente se deparam com desafios na área da educação. A motivação das crianças e jovens é tida como um desses desafios encontrados pelos docentes em meio a um mundo tecnológico cheio de atrações interessantes, quando comparado com a metodologia de ensino tradicional nas escolas, considerada pelos alunos como menos atrativo gerando desinteresse e falta de motivação (CAMARGO, et al. 2019).

O ensino remoto, dentro do contexto pandêmico vivido, mostra-se uma opção extremamente importante para a continuação das aulas. Porém, não existia uma preparação para maior parte dos professores, tendo estes que modificar suas metodologias de ensino para se adaptar a presente virtualidade e ao novo formato de aulas.

As escolas, de maneira geral, têm desenvolvido um importante papel para realização nas aulas que estão sendo desenvolvidas para que esses alunos possam assimilar esse conteúdo da melhor maneira possível. As aulas remotas são uma forma de continuar como aulas, tomando por base as diretrizes da Base Curricular Comum Nacional (BNCC) apresentam ideias que os alunos podem compreender, desenvolver e aprendem a olhar para o espaço em que estão e vivem e capturam uma variedade de informações por meio de paisagens e lugares que viajam por meio, especialmente, o ensino baseado na educação ética (ROSA, 2020).

Em suma, o ensino remoto emergencial foi uma alternativa de continuação da educação no ano letivo, no entanto, muitas são as dificuldades encontradas nesse processo, seja pelas dificuldades no uso das novas tecnologias, pela falta de equipamentos adequados para assistir às aulas ou pelos alunos que vivenciam uma realidade de desigualdades sociais dentro da escola pública.

2.2 A utilização do lúdico no processo educacional: a relação entre brincar e jogar

Segundo Almeida (1994), o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. Se o significado do lúdico estivesse preso à sua origem, o termo “lúdico” estaria se referindo a jogar, a brincar, ao movimento espontâneo, o que o torna mais complexo que somente o jogo em si.

“Os jogos educativos são tidos como recursos lúdicos, que podem favorecer o processo de ensino e aprendizagem, auxiliando as crianças, os jovens e adultos a construírem conhecimentos, desenvolverem habilidades e atitudes éticas a partir da brincadeira.” (SCHWARZ, 2006, p.27).

De acordo com o pensamento de Piaget, quando a criança brinca, ela assimila o mundo do

seu jeito. A interação com o objeto independe da natureza deste, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo no ato de brincar. Deste modo, o jogo educativo evoluir para o estágio da representação de papéis, até chegar aos jogos de regras. O brinquedo e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento. Piaget ainda sugere que a brincadeira livre possui regras que conduzem o comportamento das crianças em dados momentos (PIAGET, 1978 *apud* COTONHOTO, et al. 2019)

Alguns jogos têm o objetivo de auxiliar o aluno na construção da aprendizagem, do raciocínio matemático e dos conhecimentos linguísticos. Em outros momentos, os jogos auxiliam no desenvolvimento afetivo, físico-motor e social, fortalecendo as relações pessoais entre os colegas. No entanto, o professor possui papel principal no desenvolvimento dos jogos, sempre respeitando o processo de aprendizado cada um, para que o jogo não se torne um momento obrigatório e sim que seja um momento prazeroso e com significado para o aluno, ou seja, quando o professor desperta o interesse dos alunos por pesquisas, desenvolvimento de trabalhos em grupo, pela busca por respostas por meio do lúdico, o aluno estará aprendendo de uma forma prazerosa e conseqüentemente terá uma aprendizagem significativa (COTONHOTO, et al. 2019).

Para Moyles (2002), dos filósofos antigos aos teóricos mais recentes, há um consenso: Brincar ajuda no processo de aprendizagem não importa por séculos indivíduos que se prepararam para a guerra no passado ou hoje para atingir a taxa de alfabetização desejada, o ato de jogar desempenha um papel importante, Moyles (2002, p.13) apontou:

[...] Por que brincar? É que ele garante que o cérebro – e nas crianças quase sempre o corpo – fique estimulado e ativo. Isso por sua vez, motiva e desafia o participante tanto a dominar o que é familiar, quanto a responder ao desconhecido em termos de obter informações, conhecimentos, habilidades e entendimentos. O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades.

Segundo Oliveira (2000), brincar não significa apenas não ter uma diversão básica, mas também o motivo é considerado uma das maneiras mais importantes de as crianças se comunicarem a comunicação consigo mesmo e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento será pela comunicação durante sua vida, um arranjo experimental mútuo foi estabelecido.

Portanto, por meio da brincadeira, as pessoas podem desenvolver habilidades importantes, como atenção, memória, imitação, imaginação, etc., proporcionam desenvolvimento para as crianças certos aspectos da personalidade, a saber: emoções, habilidades motoras, inteligência, habilidades sociais e criatividade.

Froebel é outro teórico que acredita que brincar é uma atividade importante da infância do desenvolvimento humana e traz benefícios morais, intelectuais e físicos. A falta de liberdade e a

supressão impactam negativamente os estímulos da atividade espontânea, que são as características básicas do desenvolvimento. (FROEBEL, 1917; OLIVEIRA, 2000; SALES, 2020).

2.3 A utilização de jogos pedagógicos online como recurso metodológico nas aulas de Geografia

A aplicação de jogos baseados nos conteúdos da disciplina de Geografia surge como uma ferramenta positiva e empolgante que permite aos alunos assimilarem os conteúdos expostos na aula teórica de maneira divertida e prazerosa. Segundo Freitas e Salvi (1999):

[...] A utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação (FREITAS; SALVI, 1999, p.8).

Os jogos eletrônicos em Geografia levam o aluno a entender sua realidade como cidadão envolvido com os valores culturais e sociais, os aspectos tecnológicos cada dia permeiam mais a vida dos alunos e isso está diretamente relacionado ao ensino aprendizagem em Geografia, através de inúmeras possibilidades virtuais buscando fazer uma ligação entre o cotidiano e sua realidade (VIEIRA; SÁ, 2007).

Hoje se verifica a necessidade de incorporar recursos tecnológicos no Ensino de Geografia, como os da mídia, tornando as aulas ao mesmo tempo mais dinâmica e produtiva (VIEIRA; SÁ, 2007). Essas tecnologias não vieram para ocupar o lugar do professor no processo de ensino aprendizagem, mas sim para contribuir no auxílio para um ensino eficaz, dinâmico e diferenciado do que costumamos ver em muitas escolas do ensino público.

O processo digital é fundamental, pois aproximar os jovens das diferentes questões e realidades do mundo geográfico, sendo o jogo eletrônico um recurso importante em sala de aula, pois mostra os diferentes povos, costumes, climas, relevos tudo isso através das lentes de computadores, celulares, tablet, tornando as aulas de Geografia mais importantes para compreender a espacialidade contemporânea e para o aprendizado da cidadania (PEREIRA, 2012).

Sousa, Almeida e Melo (2018) defendem que o professor deve fazer a utilização de novas metodologias, recursos didáticos e tecnológicos, proporcionando aos alunos diferentes formas de aprender os conteúdos geográficos, possibilitando um ambiente escolar muito mais atraente aos

discentes.

No atual momento das inovações tecnológicas, Pereira (2012) diz que os professores de Geografia, mesmo que de forma incipiente, estão empenhados na melhoria de suas aulas utilizando as tecnologias. Dentre elas, destacamos o computador e equipamentos de sensoriamento remoto, tais como imagens de satélites digitais, programas que simulam cenários de eventos meteorológicos, desastres naturais e GPS.

Os jogos educativos como ferramenta de estratégica para a disciplina de Geografia tornou-se um método de ensino na construção de um conhecimento voltado para os interesses dos alunos, o jogo educativo como ferramenta estratégica para a disciplina de Geografia tornou-se uma realidade, uma ferramenta de ensino útil na construção do conhecimento, com foco nos interesses dos alunos.

Vale ressaltar que atualmente os jogos eletrônicos digitais são comuns entre a maioria dos jovens, fazem parte de reuniões familiares e encontros entre grupos de amigos, sendo utilizado com ferramenta de socialização entre eles e, além disso, notamos que existe um crescente interesse de vários pesquisadores em trabalhar os games como ferramenta metodológica no auxílio do processo ensino- aprendizagem por se tratar de algo divertido e prazeroso entre a geração atual. (VERRI, 2009; SILVA, et al. 2021).

A introdução de ferramentas eletrônicas vem sendo utilizadas de forma diária, a utilização de celulares computadores, tablets tornaram fundamental no processo de ensino aprendizagem. Uma forma interessante de prender a atenção e fomentar aulas mais dinâmica de Geografia é a utilização de jogos eletrônicos, a maioria dos estudantes apresenta dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados à Geografia, isso talvez seja atribuído ao sistema educacional que ainda apresenta fragmentos do modelo tradicional, em que o aluno não é estimulado a pensar, mas apenas em absorver os conteúdos expostos (PEREIRA, et al. 2011).

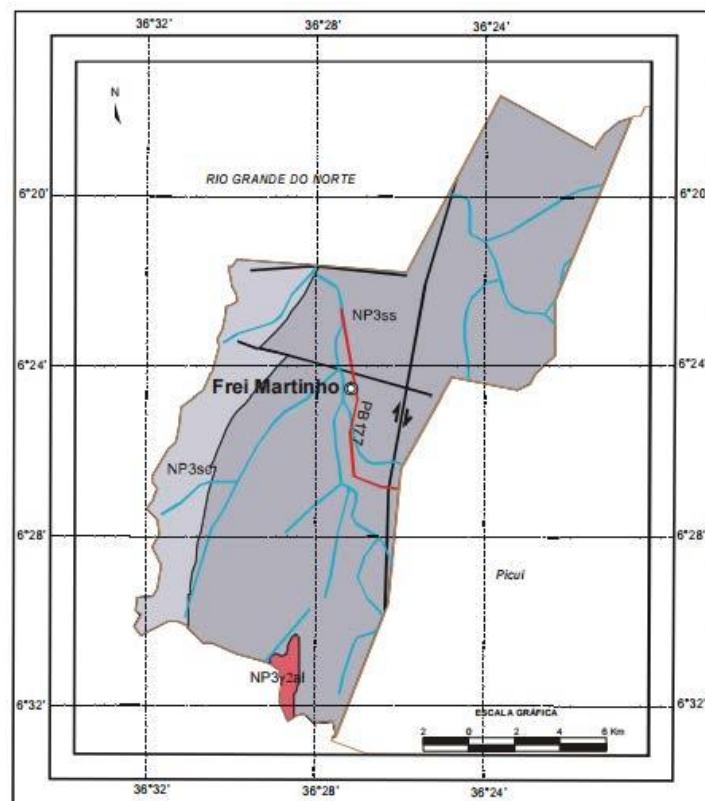
A utilização de jogos eletrônicos pode promover estímulos tanto para a melhor compreensão do assunto, quanto para o crescimento e o desenvolvimento da inteligência, mas, também, é necessário que seja levado em consideração o argumento de Verri (2009, p. 4), em que ressalta que "o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo". Os jogos apenas têm o papel de auxiliar o educador no processo de ensino.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Localização geográfica do município

O Estágio Supervisionado III foi realizado no município de Frei Martinho no Estado da Paraíba, a 246,8 km da capital João Pessoa. O município está localizado Mesorregião da Borborema na Microrregião do Seridó Oriental Paraibano (Figura 1).

Figura 1: Município de Frei Martinho – PB.



Fonte: <https://www.freimartinho.pb.gov.br/a-cidade/aspectos-gerais>. Acesso em: 27/04/2021.

Conforme pesquisa realizada no site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2021) com base no último Censo Demográfico, realizado no ano de 2010, estimasse que a população em 2021 é aproximadamente 2.989 habitantes e possui área territorial de 238,658 km².

3.2. Caracterização da escola

A pesquisa foi realizada durante o processo de regência do Estágio Supervisionado III, na disciplina de Geografia, realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de

Araújo Silva, Figura 2, localizada na Rua Honorato Antônio Dantas, 39, Centro na cidade de Frei Martinho no Estado da Paraíba, durante o período entre abril e junho de 2021 com as turmas do 6º Ano A e B do Ensino Fundamental II.

Figura 2: Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de Araújo Silva



Fonte: Google Earth, acesso em 23/04/2021.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de Araújo Silva foi fundada por meio do Decreto Lei N° 004/93 de 07 de maio de 1993, corresponde ao Código INEP 25041207, dispõem do 1º ao 9º Ano do Ensino Fundamental nos turnos matutino e vespertino. Conforme dados coletados na Escola, durante o ano de 2021 foram matriculados 342 alunos. Atualmente, a escola é composta por 33 funcionários, entre professores, diretores e a equipe de apoio. A infraestrutura da escola é composta por: 01 mureta com guarita, 08 salas de aula, 01 sala dos professores com banheiro, 01 sala da direção, 01 laboratório de informática, 01 sala de leitura, 01 cozinha, 01 dispensa, 01 área de serviço, 02 almoxarifados, 01 pátio coberto, 01 banheiro masculino para funcionários, 02 banheiros masculino para alunos com 02 Box e 01 chuveiro, 01 banheiro feminino com 05 Box e 02 chuveiros para alunos. Quanto ao equipamento e mobiliário, a escola dispõe de carteiras, cadeiras, birôs, armários, arquivos, datashow, computadores e etc.

3.3 Caracterização da Pesquisa

Para o desenvolvimento da presente pesquisa, foram realizadas pesquisas bibliográficas e documentais, que de acordo com Gil (2007), a principal diferença entre ambas as pesquisas

citadas, está na natureza das fontes utilizadas, enquanto a bibliografia faz uso da contribuição de diversos autores sobre determinado tema, a pesquisa documental utiliza materiais que não receberam um tratamento analítico.

Outro procedimento adotado concerne ao desenvolvimento de uma pesquisa-ação, que de acordo com Thiollent (1986) constitui um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e ao mesmo tempo desenvolvida com uma ação na qual os pesquisadores e participantes do estudo estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

A pesquisa ainda possui uma abordagem quantitativa, no que concerne aos instrumentos de coleta de dados, ao final da aplicação dos jogos na plataforma foi realizado um questionário individual avaliativo com o intuito de saber o grau de satisfação e motivação que esses alunos obtiveram em realizar essas atividades. O questionário apresentava as seguintes perguntas, conforme demonstrado no Quadro 1.

Quadro 1: Questionário avaliativo aplicado com os alunos participantes da pesquisa.

| Nº | PERGUNTAS | RESPOSTAS |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1. | Você gostou da aplicação dos jogos eletrônicos sobre conteúdo estudado nas aulas da Geografia? | () Sim () Não |
| 2. | Você sentiu dificuldades ao utilizar os jogos pedagógicos online? | () Sim () Não |
| 3. | Você acredita que deveria ser utilizado mais vezes esses jogos na sala de aula? | () Sim () Não |
| 4. | Com aplicação dos jogos você acredita que ficou mais fácil para assimilar o conteúdo da disciplina? | () Sim () Não |

Fonte: Organização do autor. 2021.

Quanto a análise dos dados, registra-se que a pesquisa tem caráter qualitativo e para tratamento dos dados quantitativos foram produzidos gráficos através do programa Microsoft Excel 2010 com base nas respostas dadas pelos alunos no questionário avaliativo. Tais informações possibilitaram uma análise qualitativa da proposta implementada, observando a aceitabilidade, as dificuldades e/ou limitações apresentadas pelos alunos com a introdução de jogos online em sala de aula.

Levando em consideração a ética na pesquisa, destaca-se que os alunos terão suas identidades preservadas, não sendo divulgados nomes nem imagens, de modo a resguardar a integridade dos estudantes, o que também se estende ao professor titular da turma em análise.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 A turma alvo da pesquisa

Com o início do ano letivo em 2020, na modalidade presencial, foram matriculados 41 alunos no 6º Ano do Ensino fundamental na Escola Municipal Eliete Souza Silva, sendo 20 alunos na turma 6º A e 21 alunos no 6º B. Contudo, com a suspensão das aulas presenciais devido o avanço da pandemia da Covid-19. A retomada do ensino no município de Frei Martinho ocorreu no mês de maio de 2020, seguindo o regime emergencial educacional determinado pela Secretaria Estadual de Educação. Deste modo, as aulas passaram a ser online, por meio de salas de aulas virtuais.

As aulas as eram simultâneas para ambas a turma, ou seja, os alunos da turma do 6º A assistiam aula junto da turma do 6º Ano B e cada aula expositiva tinha duração de quarenta minutos. Os encontros aconteciam na segunda-feira, no período matutino, e eram baseados no plano de aula proposto no planejamento realizado pela equipe pedagógica junto com o professor titular da disciplina de Geografia responsável pelas turmas.

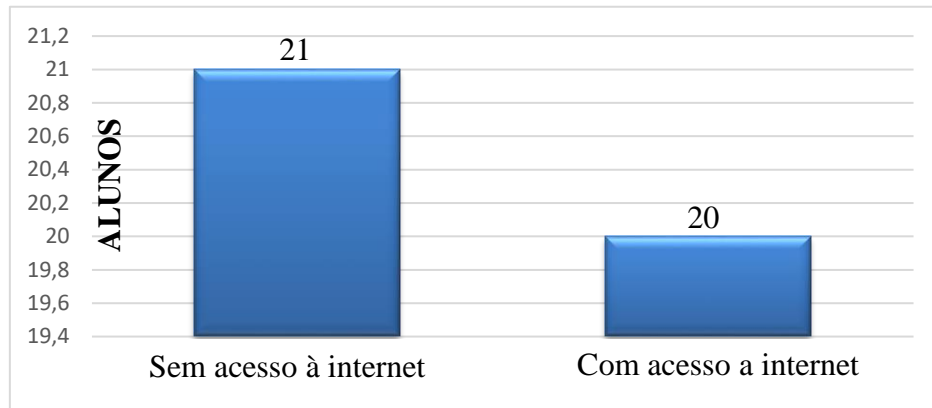
A regência no Estágio Supervisionado III e, conseqüentemente, a pesquisa ora apresentada, ocorreu de forma online através da internet, tendo como suporte a plataforma Google Meet, haja visto que devido à pandemia do Covid-19 as aulas presenciais foram suspensas tendo a continuidade do ensino de forma remota.

A proposta do ensino remoto como continuidade da educação nos tempos de pandemia trouxe desafios positivos e negativos para a vida dos educandos da escola pública. Observou-se que o acesso à internet não é uma realidade de todos os alunos. Com base no Censo Escolar 2021 realizado em fevereiro de 2021 pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) constatou-se o percentual de 6,3% das escolas da rede municipal de ensino possuir acesso gratuito ou subsidiário à internet no domicílio para a realização das atividades escolares durante o ano letivo de 2021, a pesquisa considerou apenas escolas que adotaram o ensino remoto ou híbrido durante o ano de 2021 (INEP, 2022).

Diante dos 41 alunos, matriculados no 6º Ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de Araújo Silva e todos residentes na zona urbana do município de Frei Martinho, apenas 20 alunos tinham acesso a plataforma digital em suas residências. Os outros 21 alunos que não tinham acesso à internet recebiam o material elaborado pelo professor e impresso na própria escola (Figura 3). É notório grande prejuízo sofrido pelos alunos que não dispõem do acesso à internet, pois estes não recebiam as explicações elucidadas

pelo professor nas aulas virtuais. Essa falta de acesso à internet está diretamente relacionada a poucas condições financeiras de seus responsáveis.

Figura 3: Acesso à internet nas residências dos alunos durante as aulas remotas.



Fonte: Autoria própria, 2022.

Consequentemente, devido à falta de acesso à internet 21 alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Eliete Souza de Araújo Silva, não participaram da pesquisa por tratar-se da aplicação de jogos pedagógicos virtuais sobre conteúdos da Geografia.

O acesso à internet no processo educacional tornou-se útil, rápido e muito utilizado, no entanto, não é uma realidade de todos. Vale ressaltar que diferentes estudos indicam que as desigualdades digitais apresentam forte correlação com critérios de renda e marcadores sociais da diferença, como raça, gênero e idade dos brasileiros (RIBEIRO et al., 2013; PARREIRAS, MACEDO, 2020).

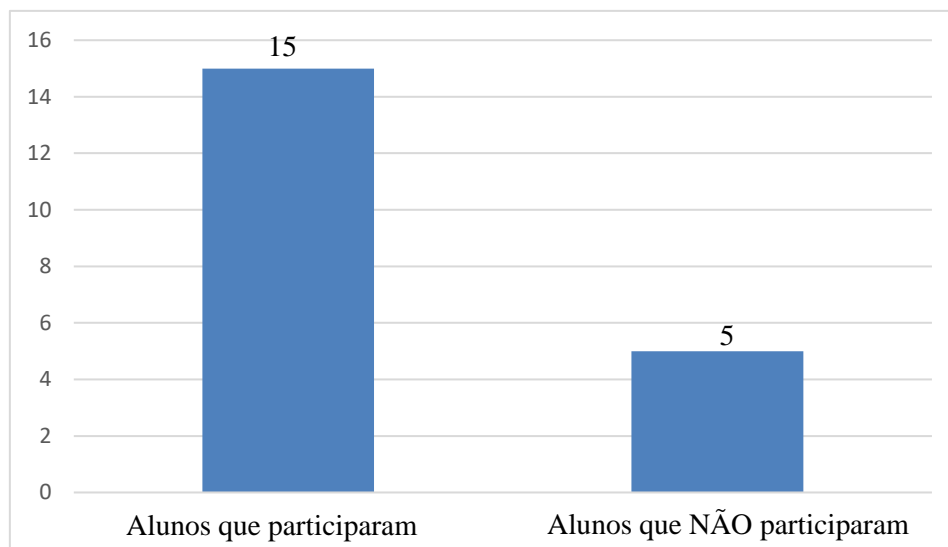
Ressaltando as palavras de Macedo (2021) em seu trabalho sobre direito ou privilégio? desigualdades digitais, pandemia e os desafios de uma escola pública, o autor afirma que a desigualdade digital é um problema enfrentado por estudantes brasileiros durante a pandemia da Covid-19, os prejuízos causados impactaram diretamente a educação, principalmente as famílias de baixa renda. Macedo (2021) afirmou ainda que:

[...] Dados da pesquisa TIC Domicílios de 2019 apontaram que 20 milhões de domicílios brasileiros não possuíam internet (28% da quantidade total). Ao fazermos a intersecção com classe, apareciam desigualdades muito expressivas: enquanto nas classes econômicas A e B a presença da internet beirava os 100% em 2019, nas classes D e E, o acesso caía para 50%. Em relação à posse de equipamentos, as desigualdades também eram grandes: enquanto nas classes A e B a posse de computador era um item frequente (95 e 85%, respectivamente), nas classes D e E, a presença do computador caía para 14%. Além do acesso à internet e da posse de equipamentos digitais adequados, o chamado letramento digital também é desigual na sociedade brasileira, de modo que nem

todos os usuários têm intimidade com as novas tecnologias para saber manejá-las corretamente (MACEDO, 2021, p.265).

Diante do exposto, observou-se que menos da metade da totalidade dos alunos alvos da pesquisa possui acesso à internet, entretanto, dentre os 20 alunos que possui o acesso à internet em suas casas apenas 15 alunos concordaram em participar da pesquisa, conforme é mostrado na Figura 4.

Figura 4: Alunos alvos da pesquisa.



Fonte: Autoria própria, 2021.

Os dados apresentados na Figura 4 só reforçam as dificuldades e/ou limitações que foram encontradas no processo de implementação do ensino remoto, principalmente quando analisada as disparidades socioeconômicas, o que exigiu, por parte da gestão escolar, a adoção de estratégias múltiplas de modo a contemplar as diversas realidades identificadas, como forma de não excluir o discente do processo de ensino-aprendizagem.

4.2 Escolha e aplicação dos jogos

Os jogos pedagógicos utilizados foram desenvolvidos pelo blog Fórmula Geo³, um site que disponibiliza a aplicação de jogos pedagógicos online sobre os mais variados conteúdos da Geografia, tais como, Espaço Geográfico, Floresta Amazônica, Geografia Rural, Países e entre

³ <https://formulageo.blogspot.com/>

outros.

Informa-se que os temas escolhidos dos jogos no blog Fórmula Geo utilizados na pesquisa foram: desertos; tempo e clima; cordilheira do Himalaia; os polos da terra; conjunto de montanhas; maiores ilhas do mundo; climas do mundo; e regiões fitogeográficas. Para acessá-los os alunos tinham que realizar um cadastro simples no blog. O endereço disponível para cada jogo e o seu respectivo tema foram disponibilizados sempre no final de cada aula e está disponível no Quadro 2.

Quadro 2: Jogos pedagógicos online utilizados nas aulas remotas de Geografia.

| Jogos | Site disponibilizado |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desertos | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-ajuste-o-texto-sobre-os.html |
| Tempo e clima | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-verdadeiro-ou-falso-sobre_94.html |
| Cordilheira do Himalaia | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-anagrama-sobre_52.html |
| Os polos da terra | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-anagrama-sobre-os-polos.html |
| Conjunto de montanhas | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-localize-conjunto-de.html |
| Maiores ilhas do mundo | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-localize-as-maiores-ilhas.html |
| Climas do mundo | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-mapa-de-clima-pelo-mundo.html |
| Regiões fitogeográficas | https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-regioes-fitogeograficos.html |

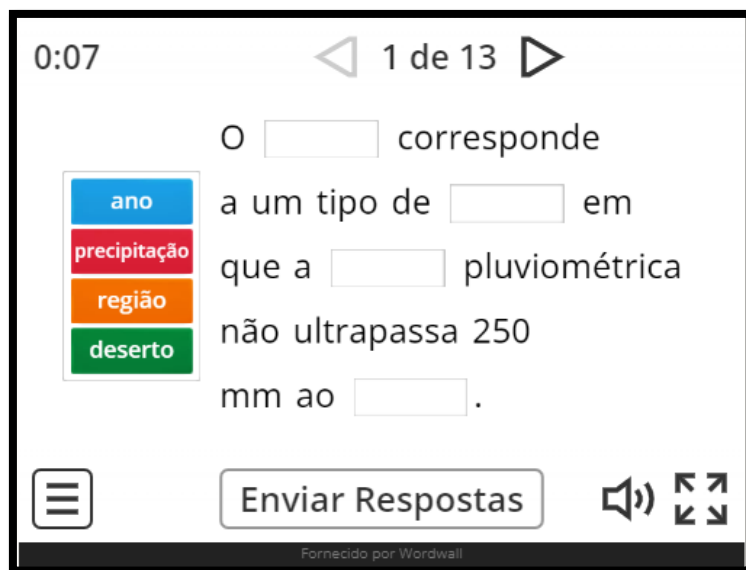
Fonte: Organização do autor. 2021.

Vale ressaltar que as escolhas dos temas dos jogos foram baseadas no livro Expedições Geográficas 6, 3ª edição, dos autores Melhem Adas e Sérgio Adas (2018), utilizado pelo professor no planejamento das suas aulas expositivas.

A aplicação dos jogos ocorreu no dia 08/06/2020, durante o período de regência no Estágio Supervisionado III na disciplina de Geografia, com alunos do 6º Ano, foi realizado no final de aula na plataforma Google Meet. A aplicação dos jogos foi de forma de estratégia dinâmica, lúdica e de verificação da aprendizagem dos alunos. O contato com os alunos se deu por meio da plataforma e do aplicativo WhatsApp, onde foram criados grupos exclusivamente para tratar dúvidas e esclarecer os assuntos referentes à disciplina.

No jogo sobre desertos (Figura 5) os alunos responderam a 13 questões contendo frases relacionadas ao tema em questão, cada questão apresentava 04 ou 03 opções de palavras para o preenchimento das lacunas. Ao término, foram demonstrados a pontuação e o tempo de duração que o aluno utilizou para concluir o jogo.

Figura 5: Jogo sobre desertos.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-ajuste-o-texto-sobre-os.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Por outro lado, no jogo correspondente ao tempo e clima (Figura 6) era constituído por questões de verdadeiro ou falso onde os alunos tinham que obter o maior número de acertos de questões durante o tempo de 02:20 (dois minutos e 20 segundos), ao final eram descritos a sua pontuação.

Figura 6: Jogo sobre o tempo e clima.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-verdadeiro-ou-falso-sobre-94.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Os jogos sobre a cordilheira do Himalaia (Figura 7) e os polos da terra (Figura 8) apresentavam uma dinâmica diferente dos jogos anteriormente mencionados, pois os alunos tinham que preencher as lacunas das 10 questões colocando a palavra que estava embaralhada na ordem correta. Ao final do jogo o blog emitia a pontuação de acertos e o tempo de duração que o aluno utilizou para concluir o jogo.

Figura 7: Jogo a cordilheira do Himalaia.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-anagrama-sobre-52.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Figura 8: Jogo sobre os polos da terra.

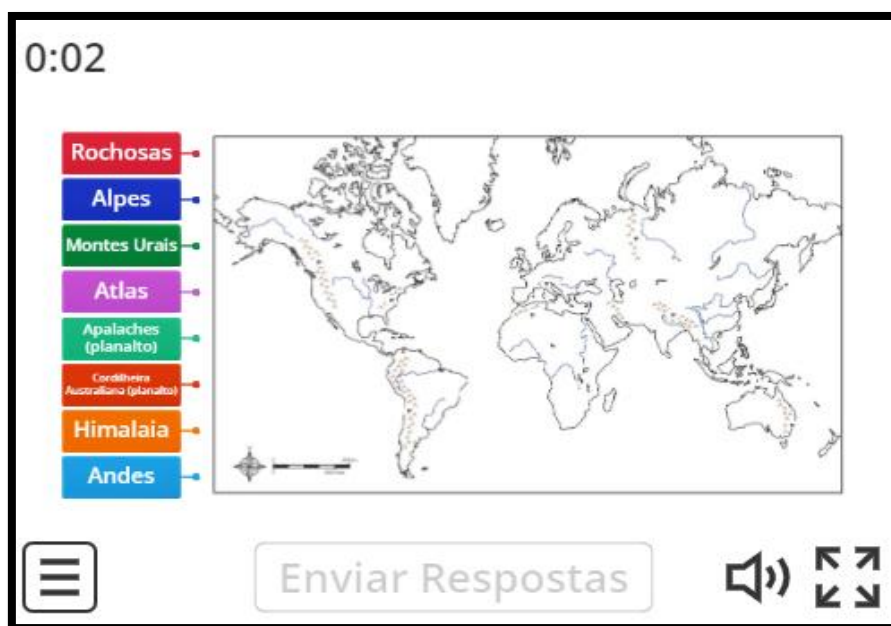


Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-anagrama-sobre-os-polos.html>. Acesso em 27/04/2021.

Os jogos sobre o conjunto de montanhas (Figura 9) e jogo correspondente as maiores ilhas do mundo (Figura 10) apresentava a mesma dinâmica. No jogo sobre o conjunto de montanhas demonstra o mapa mundo contendo os oito tipos de conjuntos de montanhas onde os alunos

tinham que marcaram no mapa à localização de cada tipo de montanha. Ao término do jogo foram apresentados os acertos e o tempo gasto para resolver essa problemática. O jogo correspondente a maiores ilhas do mundo é semelhante ao anterior, contudo, apenas 06 opções de ilhas foram marcadas no mapa mundo.

Figura 9: Jogo conjunto de montanhas.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-localize-conjunto-de.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Figura 10: Jogo as maiores ilhas do mundo.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-localize-as-maiores-ilhas.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Os jogos a respeito do clima do mundo (Figura 11) e regiões fitogeográficas (Figura 12) apresentam a mesmo formato, no entanto o jogo sobre o clima do mundo contém 08 opções de climas existentes no planeta terra onde os alunos tinham que marcar no mapa mundo onde cada clima era encontrado. Ao enviarem as respostas o blog automaticamente apresentava o tempo de duração e a pontuação realizada pelo aluno durante o jogo. Assim como demonstrado no jogo anterior, os jogos sobre as regiões fitogeográficas seguiam a mesma dinâmica apresentando 06 opções de regiões a serem ligadas no mapa mundo.

Figura 11: Jogo clima do mundo.



Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-mapa-de-clima-pelo-mundo.html>. Acesso em: 27/04/2021.

Figura 12: Jogo regiões fitogeográficas.



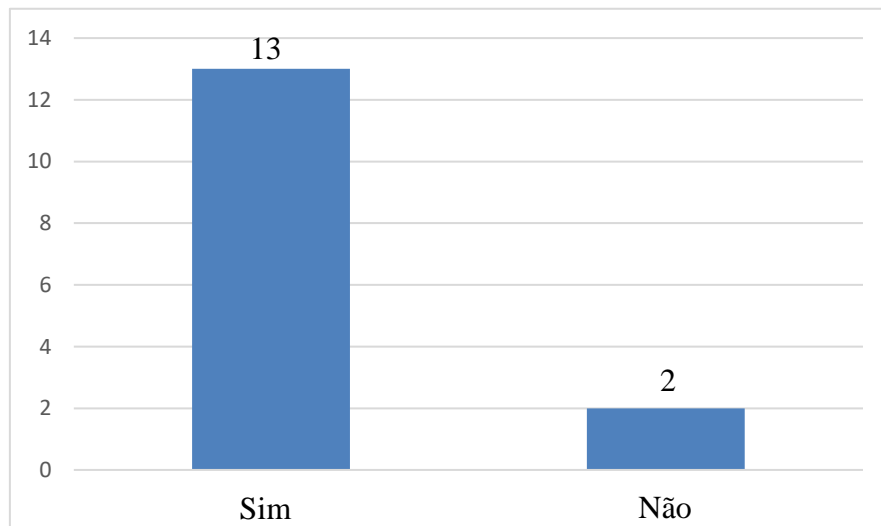
Fonte: <https://formulageo.blogspot.com/2020/10/jogue-on-line-regioes-fitogeograficos.html>. Acesso em: 27/04/2021

Vale ressaltar que todos os jogos utilizados no período de regência do Estágio Supervisionado III na turma alvo da pesquisa eram coloridos, de fácil compreensão e apresentavam música relaxante, além disso, os jogos apresentavam sonoridade diante um acerto ou um erro durante a execução e após o término.

4.3. Sobre a aplicação dos jogos e a participação dos alunos

Após a encerramento do período de estágio e, por conseguinte, finalização das abordagens dos conteúdos, foi aplicado um questionário diagnóstico como forma de levantar informações sobre a metodologia aplicada e o interesse dos alunos diante da mesma. Com isso, perguntou-se aos alunos se estes gostaram ou não da aplicação dos jogos eletrônicos, no blog Formula Geo, tendo como referência os conteúdos estudados nas aulas da Geografia. Diante das respostas obtidas, verificou-se um bom índice de aceitação por parte dos alunos conforme é demonstrado na Figura 13, a seguir.

Figura 13: Opinião dos alunos sobre a aplicação dos jogos eletrônicos dos conteúdos estudados nas aulas de Geografia.



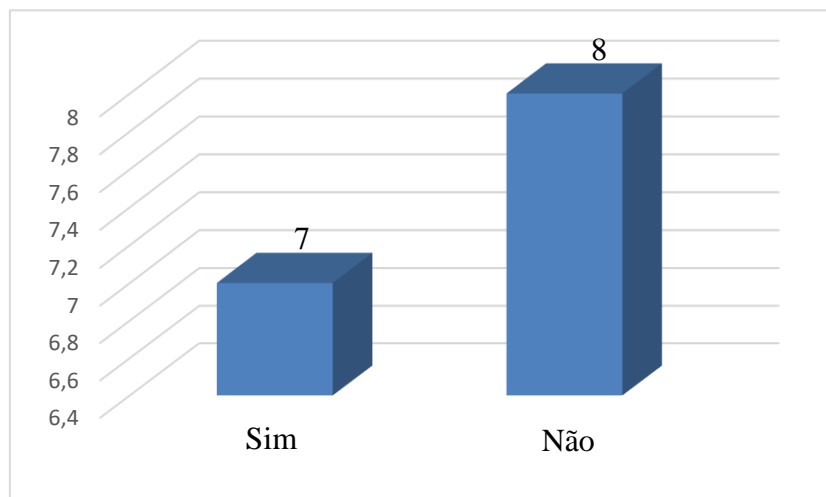
Fonte: Autoria própria. 2022.

De acordo com as respostas obtidas no questionário (item 1) 12 alunos afirmaram que sim, ou seja, na opinião dos alunos os jogos apresentam relação com os conteúdos vistos por ele na sala de aula virtual da disciplina de Geografia. Por outro lado, 2 alunos responderam que não, os jogos não apresentam relação com os conteúdos estudados por eles nas aulas de Geografia.

Segundo Moreira e seus colaboradores (2009), no Ensino de Geografia o uso de jogos vem sendo aplicados na sala de aula como atividade lúdica, despertando nos alunos o interesse pelo estudo de seus conteúdos na disciplina, novas ideias, senso crítico, desenvolvimento social e de propriedade intelectual: “[...] A aprendizagem significativa processa-se quando o material novo, ideais e formações que apresentam uma estrutura lógica interagem com conceitos relevantes na estruturacognitiva, sendo por eles assimilados, contribuindo para sua diferenciação” (MOREIRA et al. 2009, p.14).

A Figura 14 sintetiza os índices de dificuldades encontradas pelos alunos na aplicação dos jogos pedagógicos online. Esses resultados encontrados podem estar relacionados as experiências novas enfrentadas pelos alunos diante da necessidade do mundo digital, o que antes se limitava ao livro, papel e caneta, hoje os alunos enfrentam uma realidade totalmente diferente entre telas, sites, plataformas digitais, programas de edição de texto e etc. uma adaptação inovadora em um curto espaço de tempo, proporcionando um amadurecimento rápido do conhecimento frente a novas tecnologias.

Figura 14: Dificuldades encontradas pelos alunos nos jogos pedagógicos online.

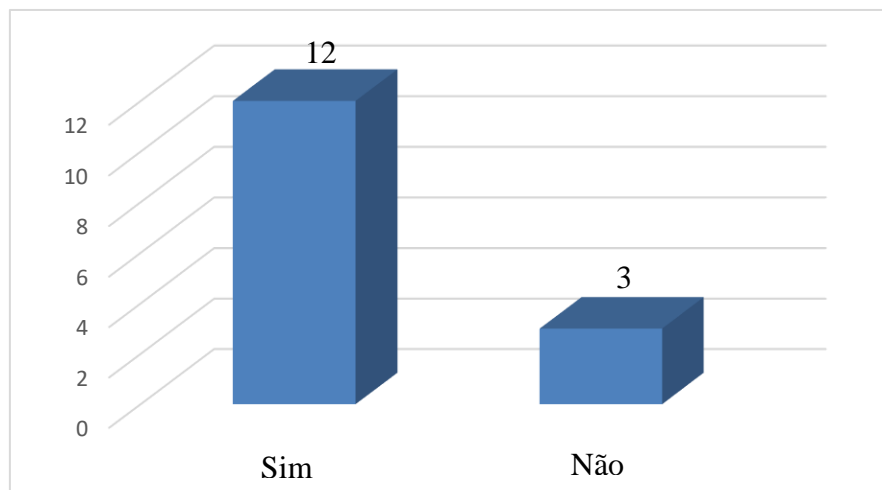


Fonte: Autoria própria. 2022.

Na revisão bibliográfica produzida por Pereira et al (2011) sobre as novas formas de ensinar e aprender Geografia, os jogos eletrônicos propõem uma ferramenta de fácil compreensão e prazerosa, tendo em vista que a tecnologia está presente na vida dos alunos desde cedo: [...] percebe-se que os jogos eletrônicos chamam a atenção das pessoas, sejam elas crianças, adolescentes ou adultos, e a aplicação dessa metodologia nas aulas de Geografia é uma forma de levar o educando a estudar de maneira prazerosa (PEREIRA et al. 2011).

Sobre a utilização da metodologia ora apresentada, foi perguntado aos alunos se deveria ser utilizado mais vezes esses jogos eletrônicos na sala de aula, os resultados são encontrados no Figura 15, abaixo.

Figura 15: Opinião dos alunos sobre a utilização dos jogos como ferramenta metodológica.



Fonte: Autoria própria, 2022.

Observou-se que 12 alunos responderam que sim, os jogos eletrônicos deveriam ser utilizados mais vezes pelo professor nas aulas de Geografia. Por outro lado, apenas 3 alunos responderam que não deveriam. Esses resultados sugerem que a frequência da utilização de ferramentas como jogos eletrônicos no Ensino de Geografia deixa a aula mais proveitosa e atrativa, podendo vir a explorado pelo docente com mais frequência.

No que tange a utilização da metodologia em tela, corroboramos com as colocações de Sousa et al. (2016) em seu trabalho sobre jogos no Ensino de Geografia: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem, o qual reforça a importância que os jogos eletrônicos contribuem na educação dos alunos como uma ferramenta alternativa provedora do conhecimento:

[...] A utilização dos jogos digitais no ensino possibilita o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e interativas, uma vez que a tecnologia está presente no cotidiano dos alunos e, por este motivo, se faz pertinente levá-la para sala de aula, contribuindo também para a prática do professor, que precisa sempre renovar suas estratégias, objetivando contribuir positivamente para o processo de ensino e aprendizagem. (SOUSA et al., 2016, p. 243).

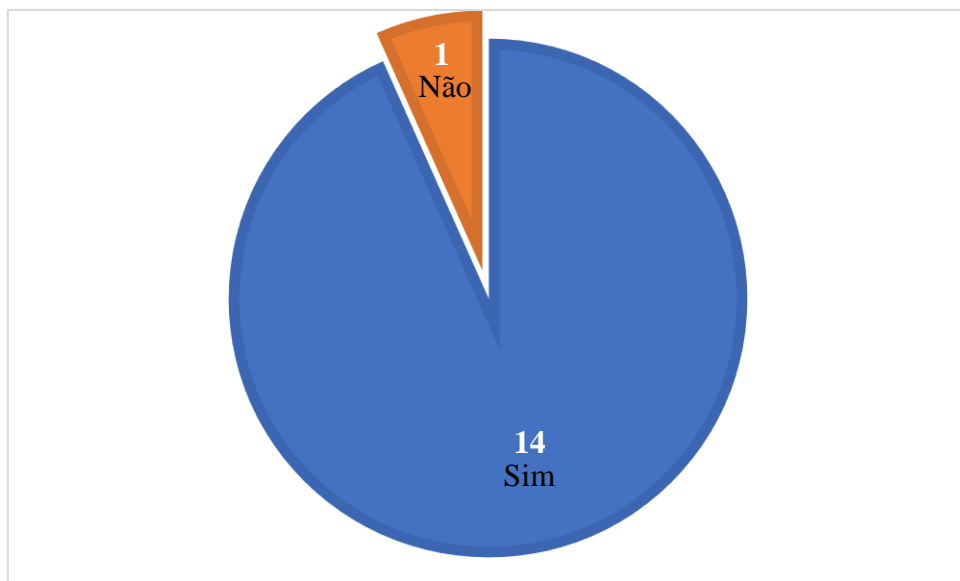
Resultados semelhantes foram encontrados no trabalho desenvolvido por Hernandes (2015) sobre jogos eletrônicos: seus encantos e colaborações para o Programa Mais Educação. O estudo realizado pelo autor demonstrou o reconhecimento por parte dos alunos na aplicação dessa

ferramenta:

[...] Os jovens reconhecem que os jogos eletrônicos têm potencial para ensinar algo. A prática dos jogos eletrônicos é presente na vida dos jovens que frequenta a escola. Que eles reconhecem que aprendem enquanto jogam e que em algumas situações estes aprendizados os ajudam em aspectos de suas vidas, incluindo aqui, a escola (HERNANDES, 2015, p. 16).

Como forma de ressaltar a importância da metodologia aplicada, a Figura 16 sintetiza a opinião dos alunos sobre a utilização dos jogos e a facilidade que os alunos obtiveram na assimilação da proposta dos jogos pedagógicos online com os conteúdos da Geografia explanados na aula. Os índices foram bastantes positivos e animadores, observou-se que 14 alunos responderam sim e apenas 1 aluno respondeu não. Esse resultado positivo encontrado demonstra a percepção que os alunos tiveram em reconhecer que os conteúdos abordados na disciplina estiveram presentes no jogo facilitando assim a sua aprendizagem por meio de uma ferramenta pedagógica.

Figura 16: Opinião sobre a aplicação dos jogos e a facilidade com os conteúdos da disciplina.



Fonte: Autoria própria, 2022.

Vilarinho e Leite (2015) no seu trabalho sobre a avaliação de jogos eletrônicos para o uso na prática pedagógica encontram resultados semelhantes onde o professor tem um papel fundamental na facilitação e escolha dos temas dos jogos:

[...] Sob a égide da aceitação / valorização do jogo no contexto escolar, o desafio parece estar na formação do professor para trabalhar com os jogos eletrônicos que, de um modo geral, são rapidamente dominados pelos alunos. Esta formação passa necessariamente pela capacidade de o docente saber escolher, de forma crítica, os jogos que pode usar em

sua(s) disciplina(s) e com o perfil de seus alunos. No caso do docente, mais importante que saber jogar, é saber escolher o jogo a ser utilizado sabiamente (VILARINHO, LEITE, 2015, p.9).

Salienta-se, com isso, a importância que os jogos eletrônicos contribuem na educação dos alunos como uma ferramenta alternativa provedora do conhecimento (SOUSA et al., 2016). Esse instrumento motivacional proporciona ao aluno uma leveza no processo de ensino e aprendizagem em Geografia, estimulando o estudante a criatividade e capacidade de superar os desafios, despertando o prazer pela Geografia.

A prática dos jogos eletrônicos é presente na vida dos jovens que frequenta a escola (HERNANDES, 2015). Durante o estudo em foco, é notório que os estudantes reconhecem que os jogos eletrônicos têm um grande potencial para transmitir conhecimento pedagógico utilizando-se de uma linguagem acessível e de fácil compreensão por todos. Além disso, eles atestam que aprendem enquanto jogam e que em algumas situações estes aprendizados contribuem com a melhoria no contexto escolar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta inovadora de continuidade do processo educacional partindo da utilização de recursos tecnológicos, plataformas digitais e da internet como ferramenta provedora do ensino aprendizagem trouxe pontos positivos e negativos para a educação. Vale ressaltar que o acesso à internet não é uma realidade de todos os estudantes da escola pública durante as aulas remotas, principalmente aos alunos que dispõem de poucos recursos financeiros. Apesar das dificuldades encontradas pelos estudantes na manutenção do ensino remoto, durante a pandemia do Covid-19, observou-se que a internet tem um papel fundamental na reinvenção do ensino, em especial na disciplina de Geografia. Os alunos que dispõem desse recurso passaram a utilizar de maneira objetiva de modo que a internet contribuiu efetivamente nos estudos, nas pesquisas, na comunicação e na relação aluno-professor.

A inserção dos jogos pedagógicos online no Ensino da Geografia promoveu aos alunos a facilitação da aprendizagem dos conceitos explanados nas aulas online, promovendo uma educação efetiva, prazerosa e motivadora, despertando o interesse pelo estudo, pensamentos, formação de novas ideias, o desenvolvendo social e a construção do senso crítico.

O professor teve um papel fundamental no ensino aprendizagem durante a aplicação dos jogos, promovendo a facilitação do conhecimento, desenvolvendo a visão crítica dos alunos,

estimulando o conhecimento através de ferramentas simples e de fácil execução, despertando a sensibilidade, emoção e a imaginação dos alunos no Ensino da Geografia.

Diante do exposto, concluímos que o uso de jogos pedagógicos online, utilizados com recurso lúdico aplicados nas aulas remotas da disciplina de Geografia, proporcionou aos alunos a assimilação dos conteúdos de forma didática, demonstrando-se uma ferramenta importante na construção do saber e impactando o ensino-aprendizagem da Geografia.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ARAUJO, T. H.; LEAL, J. M.; EVANGELISTA, A. M. **A utilização de jogos eletrônicos no ensino da geografia no contexto da tecnologia educacional**. VII Congresso Brasileiro de Geógrafos. Anais do VII CBG: ISBN: 978-85-98539-04-1. 2014.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP nº 5**, 28 abr. 2020.

BRASIL. **Lei n. 13.979**, 6 fev. 2020. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2006.

CAMARGO, C. A. C. M.; CAMARGO, M. A. F.; SOUZA, V. de O. A importância da motivação no processo ensino-aprendizagem. **Revista Thema**.v.16, n.3. 2019 p.598-606. 2019.

CAVALCANTE, A. S. P.; MACHADO, L. D. S.; FARIAS, Q. L. T.; PEREIRA, W. M. G.; DA SILVA, M. R. F. **Educação superior em saúde: a educação à distância em meio à crise do novo coronavírus no Brasil**. Avances en Enfermería, v. 38, n.1., 2020. Disponível em: <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/avenferm/article/view/86229>>. Acesso: 07 ago. 2021.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D.A. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Constr. psicopedag. v27, n.28, São Paulo. 2019.

SALES, Flavia. **O papel das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem**. Disponível em:<<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-papel-das-atividades-ludicas-no-processo-desenvolvimento-.htm>>. Acesso em 03 dez. 2020.

FIRMINO, Anaisa Moreira. Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental comos jogos educativos. **Dissertação Mestrado**. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010.

FREITAS, E. S. de; SALVI, R. F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2004. Disponível em:<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2012.

FROEBEL, F. **Pedagogics of the kindergarten** Translated by Josephine Jarvis. New York: Appleton, 1917.

FORMULA GEO. Disponível em: <<http://formulageo.blogspot.com/>>. Acesso em: 27 abr. 2021.

GOOGLE. Google Earth. 2021. Disponível em: <<http://earth.google.com/>> Acesso: 27 abr.2021.

HERNANDES, M. P. **Jogos eletrônicos: seus encantos e colaborações para o programa mais educação**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Curso de Especialização em Educação Integral na Escola Contemporânea: Ênfase na Abordagem Teórica Metodológica, Trajetórias Criativas. 2015. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/122037?msclid=771d909eba6711ec9b9be9c523a64651>>. Acesso em: 12 fev. 2021.

INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Pesquisa Resposta Educacional à Pandemia de COVID-19**. Disponível em: https://download.inep.gov.br/censo_escolar/resultados/2021/apresentacao_pesquisa_covid19_censo_escolar_2021.pdf>. Acesso em: 24 de abril. 2022.

MACEDO. R. M. **Direito ou privilégio? Desigualdades digitais, pandemia e os desafios de uma escola pública**. Estudos Históricos Rio de Janeiro, vol 34, nº 73, p.262-280, Maio-Agosto. 2021.

MIRANDA, K. C. de O.; LIMA, A. da S.; OLIVEIRA, V. C. M de; TELLES, C. B. da S. **Aulas remotas em tempo de pandemia: desafios e percepções de professores e alunos**. CONEDU VII. Congresso Nacional de Educação. Maceió-AL. 2020.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. São Paulo: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, V. Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PARAÍBA. Conselho Estadual de Educação. **Resolução n. 120**, 7 abr. 2020. João Pessoa/PB. 2020.

PARAÍBA. **Decreto n. 40.128**, 17 mar. 2020. João Pessoa/PB. 2020.

PARAÍBA. Secretaria de Estado de Educação da Ciência e da Tecnologia. **Portaria n. 481**, 11 mai. 2020. João Pessoa/PB. 2020.

Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental- Geografia. Disponível em: <ftp://ftp.fn.de.gov.br/web/pcn/05_08_geografia.pdf> Acesso em: 01 de fev. de 2021.

PARREIRAS, C.; MACEDO, R M. **Desigualdades digitais e educação: breves inquietações pandêmicas**. In: TONIOL R.; GROSSI, M. (orgs.). Cientistas sociais e o coronavírus. Florianópolis: Tribo da Ilha Editora, p. 485-491. 2020.

PEREIRA, F. L. F.; ARAÚJO, S. de L.; HOLANDA, V. C. C. de. **As novas formas de ensinar e aprender geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de geografia** (New ways of teaching and learning to Geography: electronic games as a tool in teaching methodology in Geography) Geosaberes, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 34-47, jan. / jul. 2011.

PEREIRA, F. L. F. **O ensino de geografia e as novas tecnologias: as perspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico.** Revista Brasileira de Educação Geográfica, Campinas, v. 2, n. 4, p. 173-191, jul./dez., 2012. Disponível em: <<http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/88>>. Acesso em: 30 dez 2021.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

RIBEIRO, L. C. Q. et al. **Desigualdades digitais: acesso e uso da internet, posição socioeconômica e segmentação espacial nas metrópoles brasileiras.** Análise Social, v. 207, n. XLVIII (2º), 288-320, 2013.

ROSA, R. T. N. **Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus COVID-19.** Rev. Cient. Schola Colégio Militar de Santa Maria Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil V.e VI, n.1, Julho 2020. ISSN 2594-7672. 2020.

SCHWARZ, V. R. K. **Contribuição dos Jogos Educativos na Qualificação do Trabalho Docente.** Dissertação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. PUC-RS. Porto Alegre/RS, 2006. Disponível em: <<https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/3514>>. Acesso em: 18 set. 2017.

SILVA, V. C. da; SILVA, Y. C. B. da; MOTA, J. V. F.; MORAES, F. C. A. de; RAMOS, W. dos S.; NEDER, P. **Desafios da implantação de aulas remotas no curso de medicina no mundo pós-pandemia.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 6, ed.3, v.2, p.45-61. março de 2021. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/mundo-pos-pandemia>>. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/mundo-pos-pandemia.

SILVA, T. D. da.; RODRIGUES, M. A. V.; MENDES, A. **A ludicidade no ensino de Geografia por meio de Ferramentas digitais na educação básica.** In: VIII Congresso do Ensino, Pesquisa e Extensão da UEG. Goiás-GO. 01 a 03 de dez. 2021.

SOUSA, J. M. F.; MELO, J. A. B.; ALMEIDA, J. N. **A utilização de jogos digitais para trabalhar o conceito de sustentabilidade nas aulas de geografia.** Revista Brasileira de Educação em Geografia. Campinas, v. 6, n. 12, p. 234-245, jul./dez., 2016.

SOUSA, J. M. F.; ALMEIDA, J. N.; MELO, J. A. B.. **A utilização da robótica e o ensino de geografia: experiência de intervenção do pibid.** In: KENNEDY, F. et al. (Orgs). A consciência prática e o ensino de geografia: lugares da prática na formação docente – tensões e convergências. Recife, PE: EDUFPE, 2018.

VIEIRA, C. E.; SÁ, M. G. **De recursos didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda?** In: PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. T (Org.). Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado. São Paulo: Contexto, 2007. p.101-115.

VERRI, J. B. **A Importância da Utilização de Jogos Aplicados ao Ensino de Geografia.** Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Geografia/art_geo_jogos.pdf>. Acesso em: 18 set. 2021.

VILARINHO, L. R. G.; LEITE, M. P. **Avaliação de jogos eletrônicos para uso na prática**

pedagógica: ultrapassando a escolha baseada no bom senso. CINTED-UFRGS. Novas Tecnologias na Educação. v. 13 n° 1, p11. julho. 2015.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara. **Froebel.** Junho de 2005. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/froebel.html>>. Acesso em: 15 jan. 2021.

ZILMAR, R. de S. **Jogos no ensino em geografia: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem.** Monografia. UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA. Goiás – GO. 2012.