



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CÂMPUS DE ARAGUAÍNA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

ANDRESSA DA LUZ SILVA

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO:
JOGOS DIGITAIS COMO POSSIBILIDADES DE ANÁLISE GEOGRÁFICA

Araguaína/TO
2023

ANDRESSA DA LUZ SILVA

**TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO:
JOGOS DIGITAIS COMO POSSIBILIDADES DE ANÁLISE GEOGRÁFICA**

A monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína, Curso de Geografia para obtenção do título de graduado e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Orientadora: Dr. Antônia Márcia Duarte Queiroz

Araguaína/TO
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

S586t Silva, Andressa da Luz.
Tecnologias na educação: jogos digitais como possibilidades de análise geográfica. / Andressa da Luz Silva. – Araguaína, TO, 2023.
40 f.
Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína - Curso de Geografia, 2023.
Orientador: Antônia Márcia Duarte Queiroz
1. Tecnologias educacionais. 2. Formação continuada. 3. TIC. 4. Ensino de geografia. I. Título

CDD 910

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

FOLHA DE APROVAÇÃO

ANDRESSA DA LUZ SILVA

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: JOGOS DIGITAIS COMO POSSIBILIDADES DE ANÁLISE GEOGRÁFICA

A monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína, Curso de Geografia para obtenção do título de graduação aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 07/12/2023

Banca Examinadora

Profa. Dra. (Vanessa Lessio Diniz), UFNT, avaliadora

Profa. Dra. (Antônia Márcia Duarte Queiroz), UFNT, orientadora

Araguaína/TO
2023

*À minha querida mãe, que sempre esteve ao meu lado,
me apoiando, incentivando e acreditando em mim. Sua força,
amor incondicional e exemplo de determinação foram a luz que
me guiou ao longo desta jornada acadêmica.*

AGRADECIMENTOS

A Deus pela minha vida, e por me dar forças para ultrapassar todos os obstáculos que surgiram ao longo do curso.

A minha mãe, Maria Gomes pela força, apoio e encorajamento constante durante toda a minha trajetória, agradeço o suporte e amor dedicado. Seu apoio emocional foi crucial para que eu pudesse superar os desafios e obstáculos ao longo dessa jornada.

Ao meu namorado, Eduardo Libanio pela dedicação oferecida, pelos momentos de companheirismo e por sempre me apoiar nos meus objetivos.

A minha orientadora, Profa. Dra. Antônia Márcia pela orientação cuidadosa, valiosas sugestões e constante encorajamento ao longo deste processo. Sua orientação foi fundamental para o desenvolvimento deste trabalho e para o meu crescimento acadêmico.

Por fim, agradeço a todos os professores do colegiado de Geografia, pois foram fundamentais nessa trajetória.

RESUMO

A pesquisa visa identificar práticas didático-pedagógicas relacionadas ao uso de tecnologias educacionais, especificamente jogos digitais, na formação de professores. O objetivo é analisar como essas tecnologias são integradas na formação docente, proporcionando oportunidades inclusivas de ensino/aprendizagem com o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Durante o período de pesquisa foi possível a realização de levantamentos bibliográficos a partir da leitura de autores que trabalham a temática e a partir daí colocar as informações coletadas em formas de resumos e resenhas para que assim possa-se conseguir um maior arcabouço teórico, além da aplicação de questionário para levantamento de dados para identificar como as TIC estão sendo disponibilizadas e como são usadas pelos professores da educação básica e como os jogos digitais estão sendo utilizados como ferramenta didática. A partir dos resultados foi possível identificar que o uso das tecnologias educacionais não é tão presente na rotina de alguns professores, uma vez que as escolas sofrem com falta de recursos tecnológicos e de internet de qualidade, a formação continuada também é algo que deixa a desejar dentro das instituições de ensino, pois é algo muito superficial voltado apenas para a teoria podendo então investir na prática de oficinas e sugestões de como inserir as tecnologias educacionais e jogos digitais no cotidiano escolar, sendo de suma importância a inclusão de formação continuada mais elaborada unindo a teoria e prática, uma vez que a partir disso os professores consigam ampliar seus conhecimentos e trazer para sua prática pedagógica e acompanhem as mudanças que vêm ocorrendo no mundo da informação e de jogos digitais que utilizados como ferramenta de análise geográfica proporcionam uma abordagem interativa e envolvente, simulando ambientes geográficos que permitam que os estudantes explorem e compreendam conceitos de forma prática.

Palavras-chaves: Tecnologias educacionais; Formação continuada, TIC.

ABSTRACT

The research aims to identify didactic-pedagogical practices related to the use of educational technologies, specifically digital games, in teacher training. The goal is to analyze how these technologies are integrated into teacher education, providing inclusive teaching/learning opportunities through the use of Information and Communication Technologies (ICT). During the research period, bibliographical surveys were conducted through the reading of authors who work on the subject. From there, the collected information was summarized and reviewed to build a more extensive theoretical framework. Additionally, a questionnaire was administered to gather data to identify how ICT is made available and used by teachers in basic education, as well as how digital games are employed as a didactic tool. The results revealed that the use of educational technologies is not as prevalent in the routine of some teachers. This is attributed to schools facing a lack of technological resources and quality internet. Continuous training is also lacking within educational institutions, often being superficial and focused solely on theory. It is suggested that more comprehensive ongoing training is crucial, incorporating theory and practical elements. Workshops and suggestions on how to integrate educational technologies and digital games into daily school life should be included. This becomes particularly important in bridging the gap between theory and practice, allowing teachers to expand their knowledge and adapt to the changes occurring in the world of information. Digital games, used as a tool for geographical analysis, offer an interactive and engaging approach by simulating geographical environments. This enables students to explore and understand concepts in a practical manner.

Key-words: Educational Technologies; Continuing Education, ICT.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Mapa de localização das escolas Estaduais de ensino médio	24
Figura 2: Centro de Ensino Médio Benjamim José de Almeida	25
Figura 3: Centro de Ensino Médio Castelo Branco	26
Figura 4: Centro de Ensino Médio Paulo Freire	27
Figura 5: CMTO- Dr José Aluísio da Silva Luz	28
Figura 6: Colégio Estadual Rui Barbosa	29
Figura 7: Rede de ensino	30
Figura 8: Participação em formação continuada	31
Figura 9: Tempo de carreira	32

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
CEM	Centro de Ensino Médio
CPM	Colégio da Polícia Militar
CMTO	Colégio Militar do Tocantins
ICE	Instituto de Corresponsabilidade pela Educação
SEDUC	Secretaria de Estado da Educação
CEE	Conselho Estadual de Educação
DOE	Diário Oficial do Estado

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS LÚDICAS DE ENSINO E PESQUISA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA	17
APRENDER E ENSINAR UTILIZANDO RECURSOS TECNOLÓGICOS	22
CARACTERIZAÇÃO DAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO DE ARAGUAÍNA-TO	24
FORMAÇÃO DOCENTE E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICE- Formulário de pesquisa	38

INTRODUÇÃO

Os jogos têm sido utilizados na educação como um recurso para tornar o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e interessantes aos estudantes. Dessa forma, com a disseminação dos computadores e aparelhos celulares, surgiu um maior apelo por parte dos alunos para que essas ferramentas sejam utilizadas como facilitadoras em sala de aula. Essa utilização, porém, configura-se, de modo geral, em um desafio para o professor que enfrenta, muitas vezes, a falta de formação adequada e de recursos materiais e humanos para utilizá-las com frequência em seu planejamento.

Novas estratégias e metodologias fazem-se necessárias, nesse contexto, para solucionar defasagens de aprendizagem e suprir essas carências humanas e materiais anteriormente citadas, assim como o desinteresse dos alunos, pois, em geral Rosing (2009, p.129) aponta: “constata-se reduzido interesse dos jovens pela escola, cujas preferências estão centralizadas em seus distintos grupos de relacionamento, seja em meio real ou em meio virtual, às ofertas da escola”. Logo, novas formas de atuação do professor como um mediador entre aluno e informação gerando conhecimento faz-se necessária. Porém quando inserida essas ferramentas digitais no processo de ensino os estudantes apresentam interesse e interação durante as aulas.

Essas novas estratégias, indo ao encontro do anseio dos estudantes, passam, inevitavelmente, pelo uso das novas tecnologias. Considera-se situações nas quais haja o aproveitamento da internet em benefício do ensino, assim como, confronta-se esses possíveis benefícios com as limitações desse recurso no contexto atual da escola pública brasileira.

Segundo Moran (2000, p. 8), para desenvolver atividades pedagógicas considera-se que ensinar utilizando a internet “exige uma forte dose de atenção, bom senso, gosto estético e intuição” de modo que a atividade deve ser planejada e ter objetivos claros para ser satisfatória. Baseando-se então na premissa de que o uso de uma prática pedagógica inovadora possa abrir espaço para uma maior interação entre professor x aluno, aluno x aluno e destes sujeitos com os saberes, aborda-se a importância dessa metodologia inovadora, tomando-se o conceito de aprendizagem como um processo contínuo, no qual professor e aluno estão inseridos no mesmo objetivo de aprendizagem e permeados pelas tecnologias para construir novos saberes interativos e dinâmicos.

Assim, a escola como um ambiente adequado à apropriação do saber e do legado cultural da humanidade deve comprometer-se a incentivar a curiosidade pelo aprender, e, para tanto, pode fazer uso das novas tecnologias que tanto cativam crianças e adolescentes. Alguns

alunos apresentam-se cansados, dispersos, estressados e/ou com alguma dificuldade para concentrarem-se nos assuntos que deveriam ser abordados pelo professor responsável. Este, por sua vez, tenta inserir os discentes dentro do contexto da aula, porém, às vezes, não conseguindo.

O contexto no qual o professor está inserido também é muitas vezes desgastante, com muitas aulas para lecionar durante os dias escolares, além do período fora da sala de aula, com material a preparar, correção de atividades, provas, dentre outros. E, também se encontra exaurido ao fim da semana. Alguns discentes, inclusive, trabalham à noite; portanto, havia outros fatores além da escola que levavam os alunos à baixa participação nas aulas. Posto isso, Bottentuit Junior (2017) afirma que o uso das chamadas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) trouxe à sociedade mudanças radicais, sobretudo pelo acesso à informação e pelas formas de comunicação cada vez mais rápidas atualmente, com mudanças inseridas a todo instante.

Além do espaço virtual propiciado pela internet, na perspectiva de Valente (2014) às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação -TDIC estão cada vez mais direcionadas ao ensino. De acordo com Santos (2017) a introdução do computador e os avanços impulsionados pelo meio técnico científico e informacional (Santos, 2017) foram, obviamente, decisivos para que todas essas mudanças ocorressem.

Para além do computador e da Internet, os dispositivos móveis (celulares, tablets, notebook, netbook e outros.) tornaram o acesso à internet cada vez mais fácil, possibilitando simultaneamente o fluxo de informações. Trouxeram ainda possibilidades infinitas aos seus usuários, sendo uma delas a aprendizagem móvel (ou mobile learning), que corresponde ao aprendizado em qualquer lugar e espaço, indo além dos muros da sala de aula, tornando mais rápido o acesso aos professores e conteúdo. Reforçando assim o processo de aprendizagem trazendo flexibilidade e diversidade no ensino podendo se tornar uma metodologia a ser utilizada pelo professor, surgindo como facilitadora aos estudantes que podem ter acesso aos conteúdos em qualquer momento e lugar.

Nesse processo de evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação-TIC, os aplicativos de games surgem como fortes aliados, pois a partir destes, tanto o professor como o aluno ganham uma fonte inesgotável de informações, que podem ser rapidamente acessadas e, principalmente, utilizadas na própria sala de aula. Consideramos que o jogo digital, uma plataforma online para elaboração de perguntas e respostas de meio interativo (por meio de

um “quiz”) se enquadra dentro desta perspectiva, possibilitando, de forma dinâmica, a revisão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Segundo Castellar (2011), temos vivido nos últimos anos uma alta variação nos materiais à disposição dos professores de geografia. É nas aulas desta disciplina que podemos utilizar variados mecanismos para se abordar diversos temas: jornais, literatura, texto científico, audiovisual e a educação cartográfica são algumas das ferramentas que os professores podem utilizar a seu serviço de modo a dinamizar sua aula, influenciando na dinâmica da escola e, assim, da sala de aula, impondo outras perspectivas no que tange ao papel da escola e do professor.

Consideramos que o Kahoot! Está inserido dentre essas ferramentas que o professor pode usar na sala de aula, de modo a propiciar outras formas de aprendizagem aos alunos, através de questionários em grupo ou individualmente, possibilitando maior dinamismo na sala de aula. Ademais, é possível que no jogo, alunos que se sintam mais retraídos ao participarem através da fala na sala de aula, se sintam encorajados a entrar na dinâmica do aplicativo.

Ainda de acordo com Carlos (2018) o aplicativo (app) Kahoot contém três atividades possíveis: Quiz - que utilizamos em sala de aula e no qual focaremos neste trabalho, Discussion e Survey. O aplicativo é principalmente indicado para uso educativo. De utilização intuitiva, seu acesso se dá através do link <https://kahoot.com/> onde os usuários podem se registrar para criar perguntas e atividades, bem como os alunos podem ter acesso às atividades criadas por seus professores. Ademais, não carece de qualquer instalação prévia, nem por parte dos professores, nem por parte dos alunos, sendo necessário, apenas, estar conectado à internet. Bottentuit Junior (2017, p. 1595) infere que na lógica do aplicativo, as perguntas são projetadas no quadro e os alunos recebem na tela dos seus celulares/tablets/monitores apenas as opções de resposta, através de símbolos correspondentes. Ainda segundo o autor, este método é deliberado para que os alunos possam prestar atenção no que se passa durante as perguntas e utilize seus dispositivos apenas para dar a resposta escolhida.

Por exemplo o Kahoot, quando aplicado como ferramenta de avaliação, poderá favorecer tanto aos discentes, pois podem se sentir mais entusiasmados com o jogo, quanto facilitar a atividade do docente, pois, ao final das questões, ele obtém um relatório eletrônico com as notas de cada aluno, bem como o desempenho geral da turma. “Isso permite um retorno instantâneo acerca do processo de ensino e aprendizagem e intervenção imediata

sobre a turma ou grupo de alunos que tenham obtido resultados insatisfatórios” (Junior, 2017, p. 1598).

O problema da pesquisa girou em torno do avanço das novas tecnologias. E, com as possibilidades de uso surgiu um questionamento, de como tem sido trabalhado dentro do ambiente escolar no processo de ensino e aprendizagem. O cenário das escolas muitas vezes, de estudantes desinteressados, dispersos e o uso excessivo de celulares sem finalidade pedagógica se torna um desafio para os professores que já contam com uma gama de problemas que dificultam este processo como a falta de tempo e recursos para o preparo das aulas, falta de formação continuada e de reconhecimento por parte da sociedade, ou seja, inúmeros entraves que dificultam o processo de ensino e aprendizagem. Embora alguns professores se posicionem de forma crítica quanto ao uso de celulares dentro da sala de aula por acharem que contribui para os comportamentos citados anteriormente, porém ignorar os recursos e as possibilidades encontradas neles mostra uma superficialidade seguida de um acesso seletivo, com isso é fundamental compreender o uso dessas novas tecnologias.

Justifica-se este trabalho à medida que os jogos digitais têm sido utilizados na educação como recursos para tornar o ensino e a aprendizagem cada vez mais dinâmicos. Com o avanço da tecnologia, surgiu uma necessidade para que as ferramentas digitais sejam utilizadas como mediadoras em sala de aula. Porém a utilização dessas novas ferramentas se torna um desafio para o professor que por muitas vezes sofrem com a falta de recursos materiais e humanos para utilizá-las em seu planejamento e em sala de aula junto aos estudantes. Pensar novas estratégias e metodologias fazem-se necessárias diante desse contexto, para solucionar defasagens de aprendizagem e suprir essas carências humanas e materiais anteriormente citadas, assim como o desinteresse dos alunos. Logo, pensar novas formas de atuação do professor como um mediador entre aluno e informação gerando conhecimento faz-se necessária. Essas novas estratégias, indo de encontro ao anseio dos estudantes, passam, inevitavelmente, pelo uso das novas tecnologias. Considera-se situações nas quais haja o aproveitamento da internet em benefício do ensino, assim como, confronta-se esses possíveis benefícios com as limitações desse recurso no contexto atual da escola pública brasileira.

O objetivo geral deste trabalho foi identificar experiências e práticas didático-pedagógicas com as tecnologias na formação de professores a partir do uso de jogos digitais na educação básica. Em específico, verificar como os jogos digitais estão postos aos estudantes da educação básica; analisar como as tecnologias educacionais podem contribuir

para o processo de ensino e aprendizagem, além de identificar como as tecnologias educacionais estão inseridas no processo de formação docente.

A metodologia apresenta, uma abordagem qualitativa, levantamentos bibliográficos a partir de leituras de pesquisas e autores que trabalham os temas propostos e que carregam informações no suporte teórico, colocando essas informações em resumos e resenhas, para se conseguir um maior número de fundamentação possível. Entrevista semi-estruturada e questionário para coleta de dados qualitativos e quantitativos, buscando informações que permeiam o tema, possibilitando reconhecer as mudanças voltadas às práticas pedagógicas com o uso das TIC. Os procedimentos metodológicos possuem caráter interpretativo e qualitativo. Serviremos de aporte teórico obras que direcionam e embasam o tema, trazendo possibilidades para a realização de uma discussão entre a teoria, análise documental e trabalho de campo para a observação da prática pedagógica.

Este trabalho está dividido em três seções. A primeira seção traz o referencial teórico, junto a discussão de autores que trabalham com a temática abordada, sobre como as tecnologias educacionais e jogos digitais podem facilitar no processo de ensino e aprendizagem e as possibilidades de trabalhar em sala de aula e a caracterização das escolas que serviram como objeto de estudo. A segunda apresenta os resultados e análise da pesquisa desenvolvida, de forma que foi possível apresentar os resultados alcançados de forma clara e objetiva. Para finalizar, nas considerações finais discute-se a problemática, os desafios enfrentados e algumas sugestões para solucionar o problema.

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS LÚDICAS DE ENSINO E PESQUISA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA

Com o avanço da tecnologia e o aumento no uso de celulares e computadores, surgiu uma necessidade maior do uso dos mesmos dentro da sala de aula não apenas como recurso didático, mas como facilitadores em sala de aula. Porém junto ao avanço da tecnologia surge um desafio quanto a formação de professores, o uso e o acesso dos discentes a essas novas tecnologias. Pensando sobre as TIC, para Queiroz e Queiroz (2022) as Tecnologias de Informação e Comunicação se desenvolvem e criam possibilidades para novas pesquisas, que viabilizem sua formulação na perspectiva da educação.

Vale citar ainda que nos últimos anos os estudantes têm apresentado um desinteresse pelo ambiente escolar, o que dificulta o trabalho do professor enquanto mediador. “O grande desafio se refere a incorporação das tecnologias digitais, para desenvolver aulas criativas e dinâmicas visando a construção de conhecimento” Oliveira e Santos (2019, p.201) Pensando o contexto em que se insere o professor e a rotina escolar, Aquino; Freitas; Sobral e Santos (2020, p.22) nos mostra que:

Se faz necessário encontrar o equilíbrio e a seriedade das funções pedagógicas centradas no ensinar conteúdos e no aprender desses estudantes, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, trazendo outras formas e atitudes em relação ao conhecimento do mundo, do outro, e de si mesmo para construção do ser humano autônomo, criativo e com implicações para o sucesso escolar.

É importante frisar que com a evolução dessas novas tecnologias surge ainda a evolução das TIC, onde os aplicativos de games se tornam aliados de docentes e discentes pois neles estão inseridas várias fontes de comunicação que podem ser acessadas de forma rápida dentro mesmo da sala de aula. Exemplo disso são os jogos digitais que podem ser utilizados para elaboração de QUIZ de perguntas e respostas, podendo ser usado durante a dinâmica da aula ou em forma de revisão de conteúdo.

A partir daí surgiu a necessidade na criação de estratégias e metodologias para a solução de tais desafios, facilitando assim o trabalho do professor e uma melhor compreensão do estudante dos conteúdos propostos em sala de aula. Queiroz e Queiroz (2022) afirma que o domínio dessas tecnologias intelectuais dá uma vantagem considerável aos grupos e contextos humanos que as utilizam de maneira adequada. Além disso, há o favorecimento, o desenvolvimento e a manutenção de processos de inteligência coletiva que as tornam públicas e disponíveis. Podendo assim serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem como

instrumento de em sua prática e uma forma de contribuir para o processo de formação do estudante.

Segundo Oliveira (2018, p. 16):

O lúdico, mais especificamente o jogo, pode ser utilizado como uma linguagem atrativa nesse processo educacional visto que é capaz de contribuir de forma divertida e prazerosa para a diversificação das linguagens em sala de aula, sem perder o caráter essencial da aprendizagem escolar: o desenvolvimento intelectual do aluno.

Pensar os desafios enfrentados pelos docentes ao longo de sua formação e durante a sua carreira como professor é fundamental, pois nos faz refletir em como as políticas públicas estão direcionadas para incentivar e motivar o uso das TIC dentro do contexto da formação docente. Queiroz (2020) nos mostra que o novo desafio que se apresenta na educação geográfica é de como o docente vai orientar o estudante de forma a intermediar seu conhecimento e, principalmente, como fazer para que ele saiba aplicar esse conhecimento de forma independente.

Cabe ainda discutir a importância da didática a partir da prática pedagógica, sendo ela parte da ciência pedagógica e a responsável pelo processo de aprendizagem e ensino. De acordo com Libâneo (2013, p. 25) “a didática é um campo que investiga os fundamentos, condições e modos de realização da instrução e do ensino”. A partir daí a inserção das TIC dentro do contexto escolar e da formação docente está relacionada com a didática.

Ensinar geografia às vezes pode parecer um tanto complexa uma vez que é necessário promover uma reflexão crítica sobre os fenômenos que ocorrem em seu objeto de estudo, com isso surge a necessidade de novos caminhos para que assim consiga despertar no estudante o interesse por essa discussão dentro da sala de aula. Sousa et al (2018) afirma que o uso da tecnologia digital representa uma possibilidade que o professor tem de chamar a atenção do aluno para conteúdos pouco atraentes em relação aos seus aparelhos celulares, podendo até gerar aulas mais dinâmicas e participativas.

As TIC estão presentes no nosso dia a dia em todos os momentos, exemplo disso são os computadores, notebooks e celulares, podendo assim serem utilizadas a nosso favor, a partir do planejamento de aulas diferenciado ao estudante. Existem vários aplicativos de jogos digitais e até mesmo de ensino que podem ser aliados dos professores, um dos mais populares é o Kahoot, criado em 2013 o Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada na criação de jogos que podem ser utilizados tanto na educação básica como no ensino superior.

APRENDER E ENSINAR UTILIZANDO RECURSOS TECNOLÓGICOS

O ensino a partir da utilização de recursos tecnológicos tem se tornado cada vez mais relevantes, uma vez que a tecnologia oferece diversas abordagens e ferramentas que podem melhorar a qualidade da educação fazendo que seja mais flexível criando assim experiências mais envolventes entre professor e aluno. Porém é importante problematizar como esses recursos estão postos aos estudantes da rede básica de ensino e até onde se pode avançar com a utilização de recursos tecnológicos.

Refletir como os estudantes estão tendo acesso a esses recursos tecnológicos é fundamental uma vez que não são todos os estudantes que têm acesso a esses recursos em casa e até mesmo no ambiente escolar, pensar o contexto do estudante nos faz reformular rota para que ele esteja inserido nesse processo de ensino e aprendizado. O planejamento deve ser feito de forma cuidadosa para atender aos objetivos de aprendizado e garantir que os estudantes tenham acesso adequado à tecnologia e suporte técnico quando necessário.

Para Queiroz (2021), o acesso às TIC faz parte de processos excludentes de grande parte da população brasileira, e por outro lado há iniciativas de políticas públicas de inserção às TIC, por meio das instituições públicas de educação no Brasil. Mas para Martins (1997) não existe exclusão, o que chamam de exclusão é aquilo que constitui o conjunto das dificuldades, dos modos e dos problemas de uma inclusão precária e instável, marginal.

A utilização de recursos tecnológicos no ensino de geografia pode ser muito eficaz e envolvente, permitindo assim que os estudantes explorem conceitos geográficos de maneira interativa e prática. Compreender as formas de acesso a esses recursos e as possibilidades encontradas a partir da utilização e inserção desses recursos nas aulas é um ponto de partida para a presente pesquisa, uma vez que contribui para o ensino-aprendizagem dentro do ambiente escolar, podendo facilitar e tornar dinâmica a aula e atividades proposta.

Ensinar com recursos tecnológicos nos traz diversas possibilidades como por exemplo a utilização de jogos digitais, mapas interativos, sites e blogs além de ensinar de forma virtual, mas como seria ensinar geografia de forma virtual? Queiroz (2021) afirma que espaço virtual é um lugar imaterial abundante de mensagens e códigos, onde as pessoas e objetos técnicos se conectam e potencializam a construção de conhecimentos. Enquanto para Lévy (1996), o virtual é um espaço real e nossa própria experiência do cotidiano no uso destas ferramentas comprova isso. Afirmamos então que o espaço virtual se trata de um ambiente que está em conexão com o espaço físico que ocupamos, propiciando então acesso e exploração da tecnologia.

A partir dessas discussões e da necessidade de compreender o acesso a essas tecnologias, direcionamos a investigação a professores de geografia da educação básica, de escolas estaduais que ofertam apenas o ensino médio na cidade de Araguaína-TO. O novo ensino médio trata-se de uma das reformas da educação básica, com o objetivo de tornar o ensino médio mais flexível preparando os estudantes para o mercado de trabalho e foi implementado no Brasil baseado na lei de reforma do ensino médio (Lei 13.415/2017). Diante da implementação desse novo ensino médio há uma preocupação para a geografia uma vez que sofre redução de carga horária.

Ao que está previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio, é preciso que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre o uso do espaço em diferentes situações geográficas regidas por normas e leis historicamente instituídas, considerando o espaço virtual proporcionado pela rede mundial de computadores.

Segundo a BNCC (2018) do ensino médio, é importante que os estudantes elaborem hipóteses e argumentos com base na seleção e na sistematização de dados, obtidos em fontes confiáveis e sólidas. Nesse sentido ela prevê que no ensino médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o outro e com as novas tecnologias. Considerando que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo.

É necessário que a área de ciências humanas e sociais aplicadas favoreçam o protagonismo juvenil, investindo para que os estudantes sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens, dentre elas a tecnologia e digital.

CARACTERIZAÇÃO DAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO DE ARAGUAÍNA-TO

O mapa abaixo representa a localização dessas escolas.

Figura 1. Localização das escolas



Fonte: Elaboração própria

Centro de Ensino Médio Benjamim José de Almeida, Criado através da Lei 9.977, de 14 de janeiro de 1986, publicada no Diário Oficial nº 14.905, de 21 de janeiro de 1986, foi cientificada a criação da Escola Estadual Engenheiro Benjamim José de Almeida. A partir do ano de 1987, a escola passou a ser chamada Colégio Estadual Engenheiro Benjamim José de Almeida, com atendimento exclusivo aos alunos do ensino médio. Em 2017 a escola passou a integrar o Programa Escola Jovem em Ação, oferecendo o ensino médio integral, uma experiência inovadora e desafiante para a UE. O Centro de Ensino Médio Benjamim José de Almeida, situado na Quadra 02 Comercial, Conjunto Urbanístico Araguaína-TO, CNPJ: 01.136.023/0001-90 oferece hoje o Ensino Médio Em Tempo Integral. A Unidade Escolar atende uma clientela composta por estudantes dos bairros circunvizinhos, bem como, alunos oriundos de zona periférica e rural. Oferece um atendimento nos turnos matutino e vespertino, modalidade de ensino integral, totalizando atualmente 281 estudantes.

Figura 2: Centro de Ensino Médio Benjamim José de Almeida



Fonte: Registro de campo

Centro de Ensino Médio Castelo Branco foi fundado em 1971 com o objetivo de proporcionar aos estudantes a aquisição dos conhecimentos básicos que constituem o patrimônio histórico, científico e cultural da humanidade; o pleno desenvolvimento de suas capacidades físicas, intelectuais e relacionais; bem como a inserção deles na sociedade, com competências que lhes permitam atender. Está localizado à rua: Rua 06 (Seis), S/N – Bairro: Vila Aliança, CEP: 77813-790, Araguaína/Tocantins, que a partir da Resolução N° 027, DE 16 DE MAIO DE 2019; autorizou o Funcionamento do Programa Pedagógico de Educação Básica “Escola Jovem em Ação”, para oferta do Ensino Médio, Curso Médio básico, na forma presencial em Regime de Tempo Integral.

Figura 3: Centro de Ensino Médio Castelo Branco



Fonte: Registro de campo

O Centro de Ensino Médio Paulo Freire foi fundado no ano de 1993, Lei de Criação nº 862 de 22/08/1996, recebeu esse nome em homenagem ao educador brasileiro Paulo Freire, a partir dessa data de autorização de funcionamento a Unidade Escolar passou a desenvolver suas atividades educacionais na Rua Sadoc Correia, nº 488, Centro, na cidade de Araguaína. Atualmente oferta o Ensino Médio Regular em tempo Integral. A escola possui 246 estudantes, 127 do gênero masculino e 119 do gênero feminino.

No Centro de Ensino Médio Paulo Freire o corpo docente é composto, na sua maioria, por jovens professores, porém com experiência na docência. Os professores desta U.E. têm iniciativa para o planejamento de aulas inovando na prática pedagógica de maneira que através da prática educativa fortalecem os eixos formativos na aprendizagem dos estudantes. Todos os professores regentes têm ensino superior no componente curricular que ministra, a maioria possui especialização, um docente possui mestrado na área de formação. A escola está localizada na região central da cidade, localização privilegiada, próximo a hospitais, pontos de ônibus e posto policial. Atende estudantes de todos os setores e bairros e de cidades circunvizinhas.

Figura 4: Centro de Ensino Médio Paulo Freire



Fonte: Registro de campo

CMTO- Dr José Aluísio da Silva Luz está situado à Avenida Goiás S/N no Setor Coimbra Araguaína - TO, foi inaugurado no dia 21 de março de 1998, mediante a lei de criação nº 61 de novembro de 1997, atendendo no seu início a média de 06 (seis) setores circunvizinhos, o qual passou a atender crianças, jovens e adultos com o ensino fundamental. Com o reordenamento do Ensino Médio, em 1997, este estabelecimento de ensino passou a atender, a partir de 2001, apenas o Ensino Médio, contemplando jovens de aproximadamente 15 setores, o que trouxe satisfação a toda comunidade por atender jovens e adultos que frequentavam escolas longe de casa, atendendo nos três turnos: matutino, vespertino e noturno os alunos dos bairros circunvizinhos da escola. Em 2016 o CEM Dr. José Aluísio da Silva Luz passa a denominar-se Colégio da Polícia Militar – Unidade III através do Termo de Cooperação Técnica nº 008/2015, entre SEDUC e Polícia Militar do Estado do Tocantins. O Colégio da Polícia Militar - CPM III - surge do anseio da comunidade local por uma escola pública que atendesse não apenas às questões pedagógicas, mas também disciplinares, em um contexto em que a educação tem sido desacreditada como instrumento de transformação e inclusão social.

Figura 5: CMTO- Dr José Aluísio da Silva Luz



Fonte: Registro de campo

O Colégio Estadual Rui Barbosa oferta o Ensino Médio Seriado (3 anos) na modalidade de Ensino em Tempo Integral, no modelo Escola da Escolha, também denominada Escola Jovem em Ação, cujo modelo pedagógico está fundamentado pelo Instituto de Corresponsabilidade pela Educação (ICE).

A escola durante sua trajetória atendeu estudantes nos três níveis de ensino: Fundamental I (séries iniciais), Fundamental II (séries finais) e Ensino Médio Regular. Porém, para cumprir a adequação das responsabilidades entre as esferas de governo e os níveis de ensino, a partir do ano de 2013 a escola continuou atendendo normalmente na 2ª fase do Ensino Fundamental e Ensino Médio, mas foi gradativamente deixando de atender nas séries iniciais do Ensino Fundamental onde em 2014 disponibilizou turmas do 2º ao 5º ano, em 2015 somente do 3º ao 5º ano, e em 2016 somente 4º e 5º ano, sendo portanto este o último ano de oferta do Ensino Fundamental I nesta Unidade de Ensino. No ano de 2017, por seleção da SEDUC/TO, a escola passa por reformulação na sua prática pedagógica e nos níveis e modalidades que atende, aderindo ao Programa do Instituto de Corresponsabilidade pela Educação – ICE em parceria com o Ministério da Educação e Cultura – MEC denominado ‘Escola da Escolha’, que no estado do Tocantins recebeu o nome de “Escola Jovem em Ação”. A partir de 2019, o CEE/TO, no uso das atribuições a ele conferidas pelo inciso V do art. 10 da Lei Federal nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996; pela alínea “b” do inciso XIV do art. 33 do seu regimento; com fulcro na Resolução nº 030/2017; e tendo em vista o Parecer nº

052/2019, exarado no Processo nº 2019/27000/000776. Resolve: Art. 1º Autorizar, no período de cinco anos, o funcionamento do Programa Pedagógico de Educação Básica “Escola Jovem em Ação”, para a oferta do Ensino Médio – Curso Médio Básico, na forma presencial em Regime de Tempo Integral, proposto pela SEDUC/TO. Conforme resolução nº 027 artigo 1º de 16 de maio de 2019, publicado no DOE/TO nº 5.423 de 20 de agosto de 2019. O Colégio Estadual Rui Barbosa localiza-se em área afastada da região Central da cidade, recebe alunos de diversos locais, como Bairro JK, Setor Nova Araguaína, Setor Oeste, Setor São Miguel, Setor Cruzeiro, Povoado Pontes, Setor Jardim das Palmeiras, Setor Monte Sinai, Setor Vila Azul e Lago Azul I, III e IV.

Essa escola atende também alunos residentes na zona rural, assentamentos e fazendas da região, onde os mesmos residem e trabalham auxiliando seus pais. Em muitos casos, a distância geográfica e a falta de transporte são um dos fatores que dificultam o efetivo acompanhamento dos pais na vida escolar dos filhos. A Unidade Escolar conta com o apreço da comunidade local, e é referência de qualidade na educação em sua região, conforme retorno dos pais e comunidade. Possui uma equipe de profissionais coesa, comprometida com o modelo Escola Jovem em Ação. Todos os professores são graduados e a maioria tem especialização/pós-graduação na sua área de atuação. A escola é considerada de tradição, contendo em seu quadro de seus servidores ex-estudantes e filhos de ex-alunos.

Figura 6: Colégio Estadual Rui Barbosa



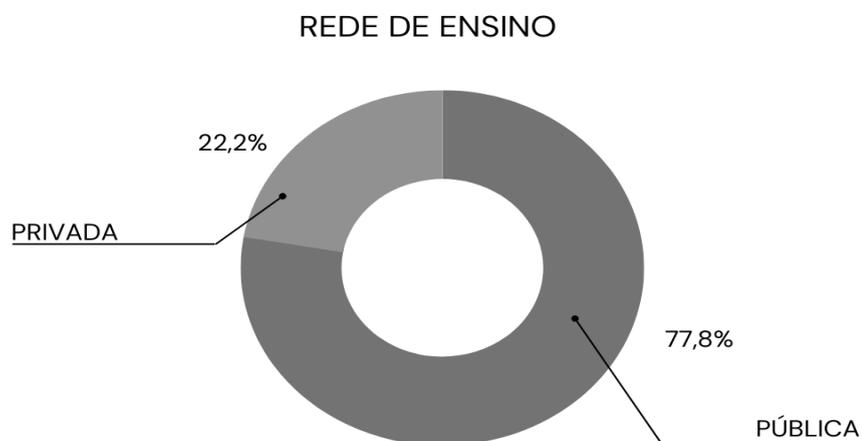
Fonte: Registro de campo

Diante da realização do trabalho de campo foi percebido que a estrutura das escolas são bem antigas o que acaba influenciando também no processo de ensino e aprendizagem uma vez que uma estrutura adequada possibilita aos estudantes conforto durante os estudos além de despertar um interesse maior. Outro detalhe a ser destacado é que as salas destinadas a serem laboratórios de informática servem de depósito para armazenarem os computadores que não servem mais para uso.

FORMAÇÃO DOCENTE E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O uso das tecnologias educacionais e de jogos digitais por parte dos professores é muito recente, uma vez que a maioria começou a explorar essas novas tecnologias no surgimento da pandemia da COVID-19 no ano de 2020. Diante disso, a pesquisa por meio de formulário foi dividida em dois momentos no primeiro momento fez-se um apanhado geral com as escolas da rede pública e privada e o segundo momento reduziu-se apenas as escolas públicas de ensino médio, alcançou nove professores com tempo de carreira entre dois e 20 anos sendo de rede pública e privada das seguintes escola: Centro de Ensino Médio Castelo Branco, Centro de Ensino Médio Paulo Freire, Centro de Ensino Médio Benjamim, Colégio Militar do Estado do Tocantins Dr. José Aluísio, Colégio Estadual Rui Barbosa, Colégio Estadual Jardim Paulista, Colégio Militar do Estado do Tocantins Jorge Humberto Camargo e Escola SESI - Marlei Maria Moreira, buscou-se identificar, a partir dos jogos digitais como as tecnologias estão postas a cada um, seja por meio de formação continuada ou por sua prática dentro da sala de aula além de identificar os limites e possibilidades com o uso dentro da rotina escolar. Conforme o percentual no gráfico.

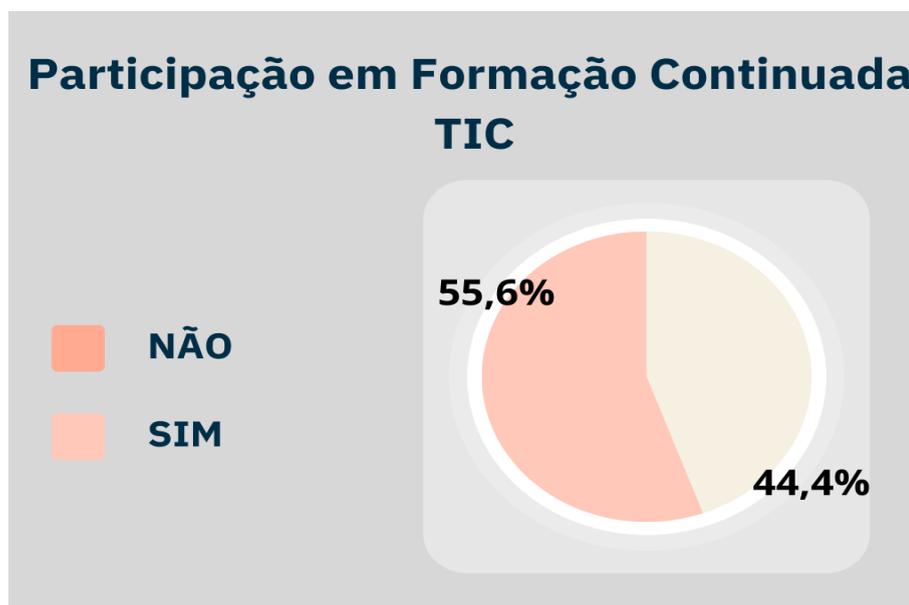
Figura 7: Rede de ensino



Fonte: Elaboração própria

Foi identificado que 44,4% dos professores de geografia alcançados na pesquisa nunca tiveram uma formação continuada voltada para utilização da Tecnologia da Informação e Comunicação- TIC para uso na sala de aula, enquanto os outros 56,6% tiveram, sim, a formação, mas não com uma boa experiência. As respostas da questão 5- Você já participou de alguma formação continuada para utilizar a Tecnologia da Informação e Comunicação- TIC dentro da sala de aula? Se sim, qual a sua experiência? revela que para os professores, a formação em TIC foi algo que ficou apenas no campo teórico, sem práticas, como oficinas e cursos que seria o momento ideal para que pudessem de fato desenvolver suas habilidades didáticas para a prática docente.

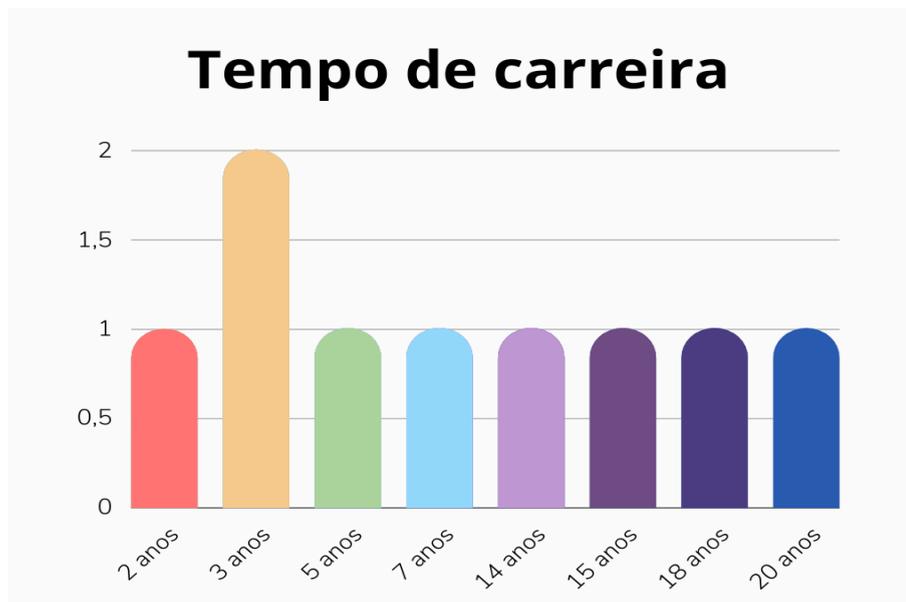
Figura 8: Participação em formação continuada



Fonte: Elaboração própria

O tempo de carreira é altamente relevante podendo desempenhar um papel significativo na vida profissional do docente, fazendo com que obtenha experiência pedagógica podendo aprimorar suas habilidades didática e conhecimento educacional, onde o professor pode identificar e buscar soluções para os desafios percebidos ao longo da carreira. Quando relacionado com a formação continuada aprimora ainda mais a qualidade da educação, pois ao longo de sua carreira o professor pode ou não ter participado de uma formação continuada voltada para o uso das tecnologias. A resposta da questão 4- A quanto tempo atua como professor da educação básica? Junto a resposta da questão 5- Você já participou de alguma formação continuada para utilizar a Tecnologia da Informação e Comunicação- TIC dentro da sala de aula? Se sim, qual a sua experiência? revela que tem professores com mais de cinco anos de carreira que nunca participaram de uma formação continuada e outros que apenas no início da carreira conseguiram acesso a formação continuada. O gráfico abaixo apresenta o tempo de atuação dos professores na educação básica.

Figura 9: Tempo de carreira



Fonte: Elaboração própria

Diante do questionamento sobre a importância de formação voltada para o uso das TIC todos consideram relevante, uma vez que a partir desse processo de formação o professor amplia seus conhecimentos e propicia na prática pedagógica a diversificação de processos do ensino aprendizagem, inclusive na educação à distância com uso de ambientes virtuais. Por outra perspectiva, temos os professores que consideram importante pela necessidade de acompanhar as mudanças que acontecem no mundo da informação.

Quando questionados sobre os desafios enfrentados para incorporarem o uso das TIC o maior deles é a oferta por parte da instituição de ensino uma vez que parte das escolas não possuem equipamentos tecnológicos suficientes para serem explorados e o pouco que tem não atende a demanda do professor. Foi citado ainda o período pandêmico onde tiveram que aprender em tão pouco tempo a utilização de recursos de comunicação não habituais como o Google Meet e o Zoom, após o período pandêmico sentiu-se a necessidade da utilização de sites de Quiz virtual.

Além do uso das TIC, os jogos digitais são de fundamental importância dentro da prática docente, podendo trazer uma série de benefícios educacionais, podendo ser uma ferramenta poderosa para personalizar o aprendizado, desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, e criar experiências de aprendizado mais envolventes e relevantes. Quando questionados sobre as possibilidades de uso dos jogos digitais e se conseguem trabalhar com

jogos digitais, apenas uma professora que atua na educação há 15 anos diz não trabalhar com jogos digitais, pois a falta de equipamentos tecnológicos e formação impede esse trabalho uma vez que há uma demanda insuficiente para atender as necessidades que surgem.

Por outro lado, oito dos professores conseguem trabalhar com jogos digitais apresentando, assim, diversas possibilidades como: construir objetos virtuais, modelar fenômenos em quase todas as áreas de estudo, desenvolver a capacidade de concentração e possibilitar o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento. Um exemplo citado por eles é o uso do Kahoot, com a finalidade de revisar o conteúdo já apresentado.

A formação em tecnologias educacionais é de fundamental importância para professores, especificamente no contexto atual em que a tecnologia desempenha um papel fundamental na educação. Logo, a seleção e avaliação de jogos digitais é uma prática crucial para garantir um ambiente de aprendizagem envolvente.

Quando questionados sobre essa importância e como esse processo de formação pode ajudá-los, muitos sentem a necessidade de uma instrução mais concreta, uma vez que se sentem inseguros com alguns aplicativos de jogos digitais, pelo fato de não terem instruções concretas que potencializam o uso dos jogos digitais.

Sugerir e informar sites com jogos digitais também é uma necessidade identificada, podendo ainda ajudar com o conhecimento prévio para que assim, ao longo do uso possam aprender e explorar os recursos e jogos digitais. Destaca-se que, quando questionados sobre quais recursos ou formações acreditam serem necessários para que os professores possam utilizar jogos digitais com frequência como potenciais instrumentos de práticas pedagógicas, frisaram que internet de qualidade, disponibilidade de recursos tecnológicos, cursos presenciais com profissionais capacitados, oficinas para produção de jogos e o incentivo por parte da equipe gestora para que perceba como método de aprendizagem e não como forma de passar tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da falta de recursos por parte de algumas instituições e a falta de formação continuada, alguns professores necessitam de algumas adaptações para o aproveitamento do vasto potencial das tecnologias educacionais, fazendo assim o uso de vídeos, imagens, áudios e animações, utilização de plataformas de aprendizado online e o uso de gamificação como

metodologia ativa. Um bom exemplo de tecnologias na sala de aula, são criar estratégias para inserir os jogos digitais em sua prática, como trabalho em equipe e o uso do Kahoot como ferramenta de revisão ao final de cada conteúdo.

Levando em consideração os aspectos citados, torna-se possível verificar a importância dos jogos digitais na formação de professores de geografia uma vez que é de suma importância, para a sua carreira docente se tornando assim um diferencial além de criar possibilidades de pesquisa ao longo da formação docente. A utilização dessas novas tecnologias vai além do entretenimento, desempenhando um papel fundamental na promoção de experiências de aprendizado envolventes e eficazes.

Ao explorar os jogos digitais como recursos pedagógicos e de pesquisa, os professores podem se beneficiar de uma abordagem inovadora que potencializa o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais. Com a incorporação de jogos digitais, tanto os professores como os estudantes têm a oportunidade de explorar conceitos geográficos de maneira prática e interativa.

Com novas metodologias é possível a inserção do lúdico no que diz respeito à formação de professores, buscando assim se atualizar de acordo com o avanço das novas tecnologias, se tornando um diferencial dentro da sala de aula podendo inserir de forma direta os estudantes na dinâmica da aula, como por exemplo na produção de matérias para serem desenvolvidos no decorrer dessas aulas.

Surge a necessidade de um olhar sensível aos professores e instituição de ensino, uma vez que durante o processo de pesquisa foi possível identificar escolas que não tinham recursos disponíveis para que os professores pudessem utilizá-los de forma eficaz, além de formação continuada para o incentivo da inserção de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem. Fazendo com que o trabalho com jogos digitais seja apenas para revisão das atividades e como uma forma de fixação do conteúdo, uma vez que os recursos tecnológicos são de uso coletivo.

Dessa forma, o jogo digital abordado neste trabalho serve de exemplo, de como o uso das tecnologias educacionais estão sendo utilizadas na docência e como pode ser utilizado como ferramenta de análise geográfica contribuindo para um entendimento mais profundo e contextualizado da disciplina.

REFERÊNCIAS

AQUINO, D. T.; FREITAS, M. B.; SOBRAL, T. S.; SANTOS, J. L. dos. **O lúdico na Geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental.**: Olhares: Revista do Departamento de Educação da Unifesp, Guarulhos – SP, v.8, n. 3, 2020.19–35. Disponível em: <https://doi.org/10.34024/olhares.2020.v8.10779>, acessado em 28 de AGO de 2023.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.. **O aplicativo Kahoot na educação:** verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Disponível em: <http://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf>.. Acesso em abril de 2021.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular BNCC.** Brasília, DF, 2018. n. 600. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 18/10/2022

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

COSTA, T. C. M.; OLIVEIRA, I. P. S.; SANTOS, L. M.. **Uso do aplicativo kahoot: uma ferramenta pedagógica para as aulas de química por intermediação tecnológica.** Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias, Salvador, Bahia, 2019. Disponível em:< <http://revistas.uneb.br/index.php/cintergeo/article/view/6839/4456>>. Acesso: 28 de FEV de 2023

LÉVY, P. **A inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** 2ª Ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2013.

MARTINS, J. de S. 1938 - **Exclusão social e a nova desigualdade** (Coleção temas de atualidade). São Paulo: Paulus, 1997.

OLIVEIRA, T. P. de. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica** - Maringá, PR, 2018.

QUEIROZ, A. M. D.; SANTOS, R. J.. **Produção de conhecimento Geográfico Virtual:** abordagens sobre Tempo/Espaço. Geo UERJ, Rio de Janeiro, n. 26, 2015, p. 152-168.

QUEIROZ, A. M. D. **Formação de professores de geografia na Amazônia: Tic e ensino no norte do Tocantins.** Ciência Geográfica - Bauru - XXIV - Vol. XXIV- (1): Janeiro/Dezembro – 2020.

QUEIROZ, A. M. D.; QUEIROZ, J. D. **Abordagem geográfica sobre educação e tic no contexto regional brasileiro.** Geosul, Florianópolis, v. 37, n. 81, p. 39-63, jan./abr. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2177-5230.2022.e73079> Acesso: 14 de março de 2023.

QUEIROZ, A. M. D., - **Geografia no espaço virtual e pandemia: processos inclusivos e excludentes na formação de professores no Tocantins**. Caminhos de Geografia Uberlândia-MG v. 22, n. 81 jun./2021 p. 196–216.

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

VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior**: a proposta da sala de aula invertida. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 79-97. Editora UFPR.

APÊNDICE- Formulário de pesquisa

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS LÚDICAS DE ENSINO E PESQUISA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA

Esta pesquisa é desenvolvida pela acadêmica Andressa da Luz Silva para o seu trabalho de conclusão de curso-TCC. A pesquisa não tem finalidade econômica e nem política, trata-se apenas de uma pesquisa sem fins lucrativos com o objetivo de levantar dados relacionados a formação de professores de Geografia e identificar as experiências e práticas com o uso da Tecnologia de Informação e Comunicação-TIC, além de entender como as ferramentas digitais estão postas aos estudantes.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Nome? *

3. Cidade/ Estado? *

4. Professor da rede: *

Marcar apenas uma oval.

Privada

Pública

5. A quanto tempo atua como professor da educação básica? *

6. Você já participou de alguma formação continuada para utilizar a Tecnologia da Informação e Comunicação- TIC dentro da sala de aula? Se sim, qual a sua experiência? *

7. Como você avalia a importância da formação continuada no uso das TIC para o desenvolvimento profissional dos professores? *

8. Quais são os principais desafios enfrentados ao incorporar as TIC em suas práticas pedagógicas? *

9. Você sabe trabalhar com jogos digitais em sala de aula? se sim. Quais as possibilidades do uso de jogos digitais em suas práticas pedagógicas? *

10. Como a formação continuada pode ajudar os professores a selecionar e avaliar recursos digitais e jogos educacionais adequados para suas aulas? *

11. Quais são as mudanças ou adaptações que você tem feito em suas aulas para aproveitar ao máximo o potencial das TIC no processo de ensino-aprendizagem? *

12. Quais são as estratégias que você utiliza para integrar os jogos digitais ao conteúdo escolar de forma alinhada aos objetivos educacionais? *

13. Quais são os recursos ou formações que você acredita serem necessários para que os professores possam utilizar jogos digitais como potenciais instrumentos de práticas pedagógicas? *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários