



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CENTRO DE EDUCAÇÃO ABERTA E A DISTÂNCIA
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA



O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem

Igor Emanuel Almeida Lima

Ouro Preto – MG

2024

IGOR EMANUEL ALMEIDA LIMA

O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito básico para a Conclusão do Curso de Licenciatura em Geografia.

Orientador (a)

Prof. Dr. William Fortes Rodrigues

Ouro Preto- MG

2024



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
CENTRO DE EDUCACAO ABERTA E A DISTANCIA - CEAD
COLEGIADO DO CURSO DE GEOGRAFIA - MODALIDADE
A DISTANCIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

Igor Emanuel Almeida Lima

O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem

Monografia apresentada ao Curso de Geografia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Geografia

Aprovada em 06 de dezembro de 2024

Membros da banca

Prof. Dr. William Fortes Rodrigues - orientador - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Jacks Richard de Paulo - Universidade Federal de Ouro Preto

Dra. Marta Bertin, Coordenadora do Curso, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 10/12/2024



Documento assinado eletronicamente por **Marta Bertin, COORDENADOR(A) DO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**, em 10/12/2024, às 10:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0825287** e o código CRC **8099304E**.

RESUMO

O presente trabalho aborda a importância do uso de jogos e recursos digitais como ferramenta lúdica de aprendizagem. Os jogos na educação representam uma ferramenta que pode contribuir para o desenvolvimento social e desenvolvimento cognitivo dos estudantes. O uso de mídias digitais consiste em utilizar recursos familiar da cultura da nova geração, uma geração que já nasce conectada. Diante disso, o uso de tecnologia proporciona uma aula mais interessante para os estudantes. Essa pesquisa possui o objetivo de analisar o uso de jogos, de brincadeiras e recursos digitais que podem ser utilizados na metodologia de ensino de Geografia como ferramenta que auxilia na construção da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades geográficas. O método utilizado da pesquisa foi uma revisão bibliográfica sobre o tema em questão. Os dados dos pesquisadores comprovaram a veracidade que o uso de brincadeiras, de jogos e de mídias digitais pode proporcionar uma aula mais agradável para os estudantes.

Palavras chaves: Jogos educativos. Ferramentas lúdicas. Educação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. DESENVOLVIMENTO	8
3. CONCLUSÃO	11
4. REFERÊNCIAS	12

INTRODUÇÃO

O presente trabalho possui o intuito de apresentar o uso de recursos digitais no ensino de Geografia. O objetivo da pesquisa consiste em analisar o uso de jogos, de brincadeiras e recursos digitais que podem ser utilizados no ensino de Geografia como ferramenta de construção de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades geográficas. Também, examinar os obstáculos que dificultam a aplicação dos recursos digitais nas aulas de Geografia e analisar a importância de utilizar os recursos digitais como fonte enriquecedora e lúdica de aprendizagem.

A metodologia utilizada nessa pesquisa consiste em uma pesquisa bibliográfica. A coleta de dados e informações foi por intermédio de buscas em sites de fontes científicas com publicações de temas sobre: O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem.

É indubitável que a geração atual, já nasce praticamente letrada com a tecnologia, o mundo já faz parte da cultura da nova geração. Diante desse cenário, como a escola representa o principal ambiente onde esses jovens e futuros cidadãos convivem é fundamental que a escola agregue essas ferramentas no cotidiano escolar. Segundo, Souza et. al. (2024) os recursos tecnológicos são fundamentais na educação, pois contribui com o desenvolvimento social entre alunos, construindo um ambiente de colaboração e conhecimento.

Nesse trabalho foram utilizados variados trabalhos e artigos de diferentes pesquisadores sobre a temática do uso de brincadeiras, de jogos e tecnologia no ensino de Geografia e as informações dessas pesquisas científicas foram utilizadas para a construção desse trabalho de revisão bibliográfica. Dessa forma, as informações e dados apresentados comprovam a autenticidade que o uso dessas ferramentas lúdicas podem contribuir para construção do conhecimento e de habilidades na disciplina de Geografia.

DESENVOLVIMENTO

A aplicação de recursos digitais no ensino de Geografia

Desde a terceira Revolução Industrial o mundo a cada tempo está mais tecnológico, o homem sempre está em constante busca de automatizar processos. A geração atual já nasce em um ambiente com características tecnológicas. Dessa forma, a forma como aprendem e processam as informações são diferentes das gerações passadas (Prensky, 2010, apud Kampf, 2011)

Nesse contexto, um dos maiores desafios do uso de recursos digitais nas metodologias das aulas em geral consiste na falta de habilidades da maioria dos professores em utilizar ferramentas tecnológicas. “A maioria dos cursos de Licenciatura não possuem na grade matérias que apresentam mídias digitais que possam ser utilizadas no ensino do conteúdo escolar”. (Schuhmacher; Filho; Schuhmacher, 2017, p. 2)

Segundo Vasconcelos e Novikooff (2020), é fundamental capacitar os docentes para saberem utilizar os recursos tecnológicos, a ausência de habilidades com a tecnologia contribui na insistência de utilizar metodologias arcaicas e desinteressantes para a atual geração. Diante disso, é fundamental que o professor se modernize e adote metodologias atrativas para a geração familiarizada com o mundo digital.

Segundo (Spurio et al., 2020 apud Faria; Bianchini e Bianchini, p. 4), os recursos digitais tem contribuído de forma positiva na aprendizagem e ensino da geração digital contribuindo com oportunidades de novas visões de mundo.

No contexto Geográfico um recurso digital que pode ser trabalhado é alfabetização cartográfica. A maioria das pessoas utilizam variadas ferramentas de localização, mapas, entre outras, mas não conseguem relacionar o recurso com a disciplina. As tecnologias estão presentes em todos os lugares e em todas as disciplinas do ensino regular, e no documento escolar brasileiro estão descritas as habilidades e as competências relacionadas ao uso dos recursos digitais. Segundo a competência 5 da Base Nacional Comum Curricular diz:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir

conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, online apud Faria; Bianchini e Bianchini, p. 7).

A utilização das ferramentas tecnológicas contribuem no progresso do conhecimento, ajuda na construção de habilidades críticas e reflexivas e ajuda a solução da vida cotidiana de uma maneira mais simples e dinâmica.

Nesse contexto, ao utilizar o GPS como uma ferramenta digital de aprendizagem o professor amplia a visão dos alunos permitindo que eles adquiram habilidades e aprendam a conhecer o espaço geográfico, a ler e interpretar os mapas. Essa ferramenta permite que o professor associe o conteúdo de sala com uma ferramenta comum do cotidiano dos estudantes.

É indubitável que é fundamental o uso de ferramentas tecnológicas nas metodologias do ensino. Além da falta de habilidades de alguns professores outro problema maior é a falta de recursos financeiros suficientes para ser implantados em todas as escolas. Diante desse cenário, ainda persiste a forma tradicional de ensinar. Segundo Bezerra (2014), a revolução digital e tecnológica da informação, originária dos processos constantes de modernidade e melhorias de processos e vivida por proporcionar conforto e comodidade para os cidadãos, infelizmente esse bem estar proporcionado é desigual. Isso reflete na educação, nem todas as escolas são beneficiadas por recursos digitais, por isso que algumas escolas não conseguem acompanhar a exigência do mundo moderno.

O uso de jogos como ferramenta de aprendizagem

É inegável que o uso de ferramentas lúdicas no processo de aprendizagem consiste em uma forma positiva na construção do conhecimento. Segundo Oliveira e Lopes (2015) o uso de jogos nas aulas de Geografia ajuda os alunos a desenvolverem habilidades Geográficas e aperfeiçoar o conhecimento.

Dentro dessa mesma perspectiva as autoras desenvolvem as ideias e articula sobre o papel dos jogos como ferramenta de reforçar a aprendizagem; por exemplo, o *Kahoot* consiste em uma forma de aprendizagem por meio de testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e que pode ser acessados por computadores e dispositivos móveis. Os alunos interagem, revisam o conteúdo e aprendem brincando. O professor poderá realizar essa

dinâmica todo final de bimestre, e utilizar critérios de avaliação dos alunos, como participação, quantidade de acertos das perguntas, entre outros. Além de proporcionar uma forma de aprender jogando, as metodologias lúdicas são positivas para fixar a teoria estudada na lousa. Segundo Souza e Silva (2023)

A nova geração de alunos lida com equipamentos eletrônicos com muita facilidade. Essa familiaridade com a tecnologia estimula a curiosidade. A importância dos jogos eletrônicos na educação está justamente em utilizar esse interesse como aliado no ensino-aprendizagem dos alunos (Souza e Silva, 2023, p. 31)

Nesse contexto, a geração atual espera uma aula mais dinâmica e prática e que relaciona aspectos do seu cotidiano. Segundo Tomistas (2006)

[...]a defasagem e a fragilidade na metodologia acabam provocando, no aluno, sentimento de desprezo, tédio e antipatia pela disciplina, pela aula e pelo professor, fazendo-o perder o entusiasmo, não reconhecendo o verdadeiro sentido da função do processo de ensino aprendizagem, no qual poderia haver mais compreensão e o despertar do verdadeiro sentido do ensino de Geografia (Tomista 2006. p. 34, apud Souza e Silva, p. 31-32)

Nesse contexto, a tecnologia faz parte do cotidiano de todos e no contexto escolar não é diferente. Diante disso, cabe ao professor utilizar os recursos tecnológicos e lúdicos em suas metodologias e ensinamentos no dia a dia da escola, mas sempre relacionando com os conteúdos ministrados na sala de aula.

Outrossim, a ludicidade ajuda na construção de habilidades motoras, cognitivas e socioafetivas dos alunos da educação infantil. Em todas as fases colabora no desenvolvimento do coletivismo e construção de habilidades sociais, em todas as fases da educação, promove a construção de um perfil altruísta; futuros adultos protagonistas e engajados nas questões sociais e bem estar da comunidade. Segundo Garcia *et al.* (2023):

O lúdico no processo ensino aprendizagem promove o favorecimento no desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um aprendizado real nesse processo. Na educação infantil a ludicidade torna-se importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente pois faz com que a criança brinque socialmente (Garcia *et al.* p. 3, 2023)

Diante disso, as ferramentas lúdicas são fundamentais na construção do conhecimento e desenvolvimento de habilidades de aprendizagem em todas as fases da educação regular, da educação infantil ao ensino médio.

Nesse contexto, no ensino fundamental I, o professor regente ao trabalhar o conteúdo de Geografia é fundamental utilizar as metodologias lúdicas, por exemplo: Desenhar um mapa de busca de um tesouro dentro do próprio escolar. Essa atividade, parece ser simples, mas pode ser aplicado conceitos iniciais de coordenadas geográficas. Diante disso, é fundamental que o docente explique para os alunos que os jogos e as brincadeiras no contexto

escolar fazem parte da aprendizagem e será avaliado como uma prova ou trabalhos tradicionais. Segundo Luckesi (2007):

A ludicidade não pode ser confundida como divertimento apenas, o lúdico é algo que desperta na criança elementos que a ajudam a entender o mundo real por meio das representações desse mundo inseridas em zonas de desenvolvimento oportunizadas durante o processo de ensino aprendizagem. Utilizando-se do lúdico na prática pedagógica promove-se desenvolvimento da criança de forma mais ampla. Desse modo é importante entender que nos primeiros anos de vida a criança que brinca tende a desenvolver a inteligência progressivamente, e representar significativamente a sua realidade (Luckesi, 2007, apud Garcia et al. p. 41).

Diante disso, é fundamental o professor sempre utilizar da ludicidade para ajudar no desenvolvimento de habilidades, vários artigos e pesquisas comprovam que essa ferramenta é positiva na construção de inúmeras habilidades.

Contudo, a nova geração cresce e desenvolve com familiaridade com recursos digitais. Nesse contexto, aulas de tecnologia faz parte da grade curricular do ensino básico no Brasil; as metodologias lúdicas são fundamentais na construção de habilidades nos discentes. Além de promover habilidades de conhecimento, essas metodologias colabora no desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e socioafetivas na educação infantil. também contribui positivamente ao desenvolvimento de habilidades sociais aos alunos tímidos. Diante disso, é fundamental que as instituições de ensino promovam e incentivem aos professores a utilizarem as ludicidades em suas aulas.

CONCLUSÃO

Contudo, esse trabalho de pesquisa e revisão bibliográfica teve o objetivo de analisar o uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem. Diante das informações apresentadas e analisadas, é indubitável que o uso de brincadeiras, de jogos, de tecnologia deixa a aula mais atrativa. No entanto, nem todos os docentes possuem habilidades tecnológicas. Por esse motivo, insistem em utilizar métodos arcaicos no ensino da sala de aula. Diante dessa problemática, é fundamental que o Ministério da Educação desenvolva cursos presenciais em diversas Superintendências Regionais de Ensino para capacitar e habilitar os docentes no uso de ferramentas digitais.

O uso de jogos e brincadeiras não é necessário o uso de recurso tecnológico. A criatividade do professor em saber relacionar o brincar e o conteúdo a ser aprendido é fundamental.

A Geografia está presente em todos os lugares e está relacionada a variadas atividades do cotidiano; o mundo está conectado e está em contante transformação. Essa pesquisa comprova que os recursos tecnológicos nem sempre estão presentes na metodologia de ensino de alguns professores. Essa pesquisa buscou abordar a dificuldade em utilizar as ferramentas digitais. Além disso, a ludicidade no brincar promove inclusão e desenvolvimento de habilidades sociais nos alunos.

A escola representa uma das principais instituições que contribuem no desenvolvimento de variadas habilidades sócio-afetivas nos alunos que serão fundamentais no futuro.

REFERÊNCIAS

BANHARA, Geraldo Donizete. **A Utilização das novas tecnologias no ensino de Geografia.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2125-8.pdf>>. Acesso em 04 de maio de 2024

BEZERRA, Maria do Socorro. **O Uso das técnicas digitais como recurso no ensino de Geografia.** Disponível em: <<https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5367/1/PDF%2020MARIA%20DO%20SOCORRO%20BEZERRA.pdf>>. Acesso em 03 de novembro de 2024

FARIA, Amanda Rafaela; BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; BIANCHINI, Anna Carolyne Batistella. **Recursos digitais na alfabetização cartográfica e no ensino de Geografia.** Disponível em: <<https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rifp/article/download/818/395/2980>>. Acesso em 03 de novembro de 2024

FILHO, Vera Rejane Nledersberg. **As barreiras da prática docente no uso das tecnologias de informação e comunicação.** Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/CQDVRhwxNPYtWzyzSTk4XFf/?format=pdf>>. Acesso em 28 de novembro de 2024

GARCIA, Mayara Oliveira *et al.* **A Ludicidade como ferramenta didática no processo ensino aprendizagem na educação infantil.** Disponível em: <<https://atenaeditora.com.br/catalogo/download-post/84363#:~:text=A%20ludicidade%20%C3%A9%20uma%20importante,sejam%20capazes%20de%20constituir%20conhecimento>>. Acesso em 18 de julho de 2024

KAMPF, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento.** Disponível em: <https://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=pt>. Acesso em 28 de novembro de 2024

OLIVEIRA, Tais Pires de; LOPES, Claudivan Sanches. **O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica.** Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/atelie/article/download/55143/34202/271231#:~:text=Os%20jogos%20no%20ensino%20de%20Geografia&text=%C3%89%2C%20portanto%20uma%20mat%C3%A9ria%20curricular,a%20espacialidade%20dos%20fen%C3%B4menos%20sociais>>. Acesso em 27 de Junho de 2024

SOUZA, Bianca da Silva; SILVA, Maria Patricia da. **As tecnologias digitais na ludicidade do ensino de Geografia.** Disponível em: <<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/11650/1/As%20tecnologias%20digitais%20na%20ludicidade%20do%20ensino%20de%20geografia.pdf>>. Acesso em 04 de maio de 2024

SOUZA, Genaldo Odorico de Souza et. al.. **Mídias digitais para a educação do século XXI: interações de ensino e aprendizagem.** Disponível em:

<<https://revistaft.com.br/midias-digitais-para-a-educacao-do-seculo-xxi-interacoes-de-ensino-e-aprendizagem/>>. Acesso em 28 de novembro de 2024

VASCONCELOS, Alexandre Charles de; NOVIKOFF, Cristina. **Os desafios dos professores no uso das tecnologias educacionais na aprendizagem baseada em projetos**. Disponível em: <<https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/download/901/780/2647>>. Acesso em 03 de novembro de 2024

WIKIPÉDIA. **Kahoot!**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>>. Acesso em 28 de junho