

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

PAULO DANUBIO SILVA MORAES

Jogos online e o ensino remoto

Dom Pedrito

2023

PAULO DANUBIO SILVA MORAES

Jogos online e o ensino remoto

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Ciências da Natureza - Licenciatura da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Ciências da Natureza

Orientadora: Prof. Dra Sandra Maders

Dom Pedrito

2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

M195j Moraes, Paulo Danubio Silva
Jogos online e o ensino remoto / Paulo Danubio Silva Moraes.
36 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Universidade Federal do Pampa, CIÊNCIAS DA NATUREZA, 2023.
"Orientação: Sandra Maders".

1. Jogos online. 2. Ensino Aprendizagem. 3. Ensino Remoto. 4. Pesquisa. 5. Ensino de Ciências. I. Título.

PAULO DANUBIO SILVA MORAES

Jogos online e o ensino remoto

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Ciências da Natureza Licenciatura da Universidade Federal do Pampa como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Ciências da Natureza.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 12 de julho de 2023.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Sandra Maders

Orientadora

Unipampa - Campus Dom Pedrito

Profa. Dra. Crisna Daniela Krause Bierhalz

Unipampa – Campus Dom Pedrito

Profa. Dra. Franciele Braz de Oliveira Coelho

Unipampa – Campus Dom Pedrito

Dedico este trabalho à minha família, em especial à minha esposa Giovana e à minha mãe Maria Tereza, pelo apoio e por sempre me incentivarem nos momentos mais difíceis.

AGRADECIMENTO

Agradeço em especial a minha esposa Giovana que sempre me apoiou desde o início do curso até aqui e pela compreensão dos momentos que me ausentei em busca da realização desse sonho e devemos ter a certeza de que quando buscamos nossos objetivos com fé, foco e humildade nossa caminhada se torna possível.

O meu agradecimento especial à minha orientadora Profa. Dra. Sandra Maders por ter aceito esse desafio, pela sua dedicação, carinho e principalmente paciência, tendo disponibilizado seu tempo e confiança para orientação do trabalho. Essa vitória também é sua.

O meu agradecimento aos professores do curso que sempre estiveram dispostos a auxiliar para um melhor aprendizado.

Aos colegas Aline, Carla, Marina e Rosana pelo apoio e companheirismo de todas as horas.

“Quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender”.

Paulo Freire

RESUMO

Durante o período da pandemia provocada pelo Sars-Covid 2019, os docentes, em um contexto de extrema urgência, tiveram que passar a organizar aulas remotas, atividades de ensino mediadas pela tecnologia, orientadas pelos princípios da educação presencial, necessitando adquirir habilidades em relação às ferramentas voltadas para o manejo tecnológico, como, por exemplo: *Google Meet*, Plataforma *Moodle*, *Chats* e *Live* (Transmissão ao vivo). O ensino *on-line* possibilitou o acesso à educação durante a pandemia. As escolas precisaram se adaptar a essas inovações de forma a fornecer aos professores novas estratégias de ensino, usando as plataformas digitais, e os alunos também necessitam dessa adaptação. A utilização dos Jogos *on-line* proporcionou aos alunos um melhor aprendizado do conteúdo. Desse modo, devido às restrições provocadas pelo distanciamento social durante a pandemia provocada pelo coronavírus SARS-COVID 2019, buscaram-se alternativas para melhor atender a demanda de conteúdo com o elo dos recursos tecnológicos, ou seja, ferramentas para despertar o interesse dos alunos pelo conteúdo desenvolvido. Neste sentido, através da realização como bolsista do Programa Residência Pedagógica Módulos I e II, sentiu-se a necessidade de aprofundar os conhecimentos relacionados à utilização de jogos on-line durante este processo de aprendizagem. A pesquisa teve como objetivo geral: Investigar a relação entre jogos online e o processo de ensino aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental durante o período da pandemia. Para atingir a este objetivo geral propomos os seguintes Objetivos Específicos: a) Elencar os tipos jogos online que foram utilizados para o processo de ensino aprendizagem durante a pandemia; b) Averiguar a contribuição dos jogos online para as aulas de ciências no período remoto e c) Contribuir com subsídios teóricos para a formação de professores em geral. A abordagem geral da pesquisa é qualitativa. Em relação aos objetivos é de caráter exploratório. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário semi-estruturado e para a análise dos resultados optamos pela abordagem qualitativa. Após a realização deste trabalho de conclusão de curso, pude perceber o esforço dos docentes para ministrarem as aulas no ensino remoto, tendo que se adequarem conforme a realidade da escola que, muitas vezes, não possuem acesso a internet e quando possuem é de baixa qualidade e sem o apoio pedagógico necessário para utilização do jogo. Embora todos entrevistados afirmem que a tecnologia contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem, foram poucos que utilizaram desse recurso.

Palavras-Chave: Jogos online, Ensino aprendizagem, Educação Básica, Ensino Fundamental, Pesquisa, Ensino de Ciências.

ABSTRACT

the principles of face-to-face education, needing to acquire skills in relation to tools aimed at technological management, such as: Google Meet, Moodle Platform, Chats and Live (Live broadcast). Online teaching made access to education possible during the pandemic. Schools needed to adapt to these innovations in order to provide teachers with new teaching strategies, using digital platforms, and students also need this adaptation. Using online games provided students with better learning of the content. Thus, due to the restrictions caused by social distancing during the pandemic caused by the SARS-COVID 2019 coronavirus, alternatives were sought to better meet the demand for content with the link of technological resources, that is, tools to awaken students' interest in the developed content. In this sense, through being a scholarship holder in the Pedagogical Residency Program Modules I and II, the need was felt to deepen knowledge related to the use of online games during this learning process. The research had the general objective: Investigate the relationship between online games and the teaching-learning process in the final years of elementary school during the pandemic period. To achieve this general objective, we propose the following Specific Objectives: a) List the types of online games that were used for the teaching-learning process during the pandemic; b) Investigate the contribution of online games to science classes during the remote period and c) Contribute with theoretical subsidies for teacher training in general. The general research approach is qualitative. In relation to the objectives, it is exploratory in nature. A semi-structured questionnaire was used to collect data and to analyze the results we opted for a qualitative approach. After completing this course completion work, I was able to see the efforts made by teachers to teach classes remotely, having to adapt according to the reality of the school, which often does not have access to the internet and when it does, it is of low quality. and without the necessary pedagogical support to use the game. Although everyone interviewed stated that technology contributed to the teaching and learning process, few used this resource.

Keywords: Online games, Teaching learning, Basic Education, Elementary Education, Research, Science Teaching.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –Respostas da questão 9.....	30
Tabela 2 –Respostas da questão 10.....	31

LISTA DE SIGLAS

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

OMS - Organização Mundial da Saúde

OPAS - Organização Pan-Americana de Saúde

PRP - Programa Residência Pedagógica

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

TDIC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UNIPAMPA - Universidade Federal do Pampa

Sumário

1 - Introdução	13
2 - Conceitos Gerais e Revisão de Literatura.....	13
2.1- Adaptações Escolares em Tempo de Pandemia.....	13
2.2- Limites e Potencialidades dos Jogos Online.....	17
2.3- Jogos Online e o Processo de Ensino Aprendizagem.....	18
3 - Metodologia	20
3.1- Caracterização da Pesquisa.....	21
3.2 - Sujeito da Pesquisa	21
3.3 - Coleta de Dados.....	21
3.4- Análise dos Dados.....	22
4 – Apresentação da pesquisa e Análise dos Resultados.....	22
4.1- Perfil Profissional.....	22
4.2 - Formação Pedagógica.....	23
5- Considerações Finais.....	30
Referências.....	31
Anexos.....	34

1 INTRODUÇÃO

Durante o ano de 2019 a humanidade foi surpreendida pela contaminação do SARS COVID -19. Segundo o histórico apresentado pela Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS) em 31 de dezembro de 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS) foi alertada sobre vários casos de pneumonia na cidade de Wuhan, província de Hubei, na República Popular da China. Tratava-se de uma nova cepa (tipo) de coronavírus que não havia sido identificada antes em seres humanos. Uma semana depois, em 7 de janeiro de 2020, as autoridades chinesas confirmaram que haviam identificado um novo tipo de coronavírus. Diante das notícias e dos rumos da pandemia causada pelo novo coronavírus a população teve que entrar em isolamento social. As instituições e empresas tiveram que criar novas formas de se adaptarem ao trabalho remoto. Com a continuidade da pandemia COVID-19, as escolas tiveram que buscar adaptações para o desenvolvimento das aulas no modelo de ensino remoto emergencial. O uso das tecnologias digitais foi fundamental para a execução das mesmas, ficando evidente a dificuldade enfrentada pelos professores e alunos neste contexto. Moran (2013) ressalta que:

É muito difícil determinar um rumo para a educação, diante de tantas mudanças, tantas possibilidades, tantos desafios. Quando o uso da internet disseminou, imaginávamos que o seu impacto seria muito forte nos primeiros anos, que teríamos metodologias muito diferentes, mais participativas e adaptadas a cada aluno. Isso vem acontecendo, mas num ritmo muito mais lento do que se esperava. O avanço do mundo digital traz inúmeras possibilidades, ao mesmo tempo em que deixa perplexas as instituições sobre o que manter, o que alterar, o que adotar. Não temos certeza de que o uso intensivo de tecnologias digitais se traduza em resultados muito expressivos. Vemos escolas com poucos recursos tecnológicos e bons resultados, assim como outras que utilizam mais tecnologias. E o contrário também acontece. Não são os recursos que definem a aprendizagem, são as pessoas, o projeto pedagógico, as interações, a gestão. (MORAN, 2013, p. 11).

A proposta de pesquisa desenvolvida teve influência direta através da minha participação como bolsista no Programa Residência Pedagógica (PRP). O Programa de Residência Pedagógica (PRP) do curso de Ciências da Natureza Licenciatura da Universidade Federal do Pampa – Unipampa, *Campus* Dom Pedrito/RS, desenvolve atividades por módulos, conforme previsto edital 01/2020 Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com 138 horas cada módulo. Cada módulo contempla 86 horas de preparação da equipe, estudo sobre os conteúdos da área e sobre metodologias de ensino, familiarização com a atividade docente por meio da ambientação na escola e da observação semiestruturada em sala de aula, elaboração de relatório do residente juntamente com o preceptor e o docente orientador, avaliação da

experiência, entre outras atividades; 12 horas de elaboração de planos de aula e 40 horas de regência com acompanhamento do preceptor e orientador.

Neste sentido, através da realização como bolsista do PRP Módulos I e II, sentiu-se a necessidade de aprofundar os conhecimentos relacionados à utilização de jogos on-line durante este processo de aprendizagem. A pesquisa teve como objetivo geral: Investigar a relação entre jogos *on-line* e o processo de ensino aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental durante o período da pandemia. Para atingir a este objetivo geral propomos os seguintes Objetivos Específicos: a) Elencar os tipos jogos *on-line* que foram utilizados para o processo de ensino aprendizagem durante a pandemia; b) Averiguar a contribuição dos jogos *on-line* para as aulas de ciências no período remoto e c) Contribuir com subsídios teóricos para a formação de professores em geral. A abordagem geral da pesquisa é qualitativa. Em relação aos objetivos é de caráter exploratório. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário semi-estruturado e para a análise dos resultados optamos pela abordagem qualitativa que no entendimento de Gaskell (2002): “A abordagem de pesquisa qualitativa tem como pressuposto a ideia de que o mundo social não é um dado natural, mas algo construído pelas pessoas em suas vidas cotidianas em condições estabelecidas pelo contexto.

Diante do exposto, esta pesquisa **se justificou** pela necessidade de se investigar a influência dos jogos on-line como ferramentas facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem dentro dos espaços escolares.

2 CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA

Esta revisão de literatura abordará o percurso teórico para a elaboração deste trabalho, no intuito de facilitar a compreensão dos tópicos que norteiam a estrutura desta pesquisa. A revisão da literatura está organizada em três tópicos: Adaptações escolares em tempo de Pandemia; Limites e potencialidades dos Jogos Online; Jogos online e o processo de ensino e aprendizagem.

2.1 Adaptações escolares em tempo de Pandemia

Com o advento da pandemia que provocou a substituição do ensino presencial pelo ensino remoto, surge um novo tempo na educação, onde é possível aprender a qualquer hora e em qualquer lugar, sendo assim, escola e os professores assumiram novos desafios, sendo os professores convocados para implantar esse novo processo de ensino e aprendizagem com o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na educação básica. Conforme o Parecer nº 5/2020 divulgado pelo Conselho Nacional de Educação: “É necessário considerar propostas que não aumentem a desigualdade ao mesmo tempo em que utilizem a oportunidade trazida por novas tecnologias digitais de informação e comunicação para criar formas de diminuição das desigualdades de aprendizado” (BRASIL, 2020, p. 3).

Diante de todas as catástrofes ocasionadas pela pandemia, a área educacional sofreu consequências, a paralisação do ensino presencial em todas as escolas, tanto públicas como privadas, atingiu pais, alunos, professores e toda a comunidade escolar, em todos os níveis de ensino. Situação que interfere na aprendizagem, desejos, sonhos e perspectivas de muitos discentes, provocando um sentimento de adiamento de todos os planos no contexto educacional. Vale destacar que essa mudança gerou uma interferência na vida familiar de todos os parentes, variações de rotinas de trabalho e ocupações (MÉDICI; TATTO; LEO, 2020). A proposta de educação ofertada por meios tecnológicos sempre trouxe alguns obstáculos, principalmente, pela falta de preparo/capacitação dos professores no manuseio de suportes tecnológicos (ROSA, 2020).

Dando sequência ao que foi desenvolvido no Módulo I do PRP, devido ao distanciamento social, o papel do residente foi de buscar alternativas para conseguir

desenvolver o trabalho de regência, sempre buscando obter uma forma que facilitasse o acesso do aluno à escola-campo. O ensino *on-line* possibilita esse acesso à Educação, em que as escolas precisam se adaptar a estas inovações de forma a fornecerem aos professores novas estratégias de ensino mediadas pelas plataformas digitais, e com os alunos, também enfrentando essa necessidade de adaptação.

A utilização de jogos didáticos *on-line* proporciona aos alunos uma maneira melhor para aprender o conteúdo. Desse modo, devido às restrições provocadas pelo distanciamento social, buscaram-se alternativas para melhor atender a demanda de conteúdo com o elo dos recursos tecnológicos, ou seja, ferramentas para despertar o interesse dos alunos pelo conteúdo desenvolvido. Torna-se necessário através da criatividade utilizar recursos simples, tornando o processo mais efetivo de forma prazerosa contribuindo para a construção do conhecimento e despertando maior interesse pelo ensino.

Dessa forma, os jogos, quando bem explorados, não só em relação à sua aplicação em sala de aula, mas condizente com vários aspectos relevantes às individualidades ou a determinados grupos de alunos, é que efetivamente sua utilização surtirá o efeito desejado ajudando-os na assimilação das informações através de atividade lúdica.

No momento de pandemia, os docentes, num contexto de extrema urgência, tiveram que passar a organizar aulas remotas, atividades de ensino mediadas pela tecnologia, mas que se orientam pelos princípios da educação presencial (ROSA, 2020), necessitando possuir habilidades com várias ferramentas voltadas para o manejo tecnológico, como, por exemplo: *Google Meet*, Plataforma *Moodle*, *Chats* e *Live* (Transmissão ao vivo).

Com o uso do recurso didático dos jogos *on-line* tivemos que desenvolver aulas com criatividade para chamar a atenção da turma. O uso da tecnologia, como o celular, foi essencial para o desenvolvimento das atividades dos alunos que tinham o acesso à *internet*, estes até demonstraram um pouco mais de interesse, visto nos retornos que obtivemos. Nesse mesmo cenário, tínhamos que pensar nos alunos que não tinham este acesso, e desenvolver o mesmo jogo para o material impresso, para ser retirado na escola.

2.2 Limites e potencialidades dos Jogos Online

De acordo com Cruz Júnior (2017), cada jogo põe à disposição do aluno arranjos que os mesmos precisam se apropriar, executar ou mesmo reinventar. Contudo, pouco tem sido discutido sobre o potencial pedagógico que estes artefatos culturais apresentam sob a ótica dos profissionais da educação: os professores. A partir de uma vivência prática, os mesmos podem apresentar posicionamentos críticos sobre possíveis aprendizagens que seus estudantes podem desenvolver ao interagirem com jogos digitais online. De acordo com Paula e Valente (2016, p. 25):

[...] os jogos digitais possuem um potencial para realmente modificar as abordagens utilizadas no processo educacional, especialmente favorecendo o desenvolvimento de uma visão de mundo mais complexa, que articula saberes de diferentes áreas, e a construção do conhecimento ativa por parte do educando.

A prática de ensinar não pode se reduzir à transmissão de informações de um professor para os seus estudantes, principalmente quando consideramos que estamos inseridos em uma cultura digital (PÉREZ-GÓMEZ, 2015). Na cultura digital, a linguagem, o processamento de informações e as práticas de ensino e aprendizagem mudam. É neste universo que se inserem os jogos digitais, ou como o autor prefere referenciar, os games/videojogos.

Os jogos digitais não devem ser considerados os “salvadores” dos problemas de ensino e aprendizagem, mas não podemos desconsiderar o seu potencial pedagógico no processo de ensino sem querer transformar a escola numa lan house (ALVES, 2005). Neste sentido, é significativo que os professores estejam imersos no universo destes artefatos culturais para selecionar e adequar os conteúdos que os mesmos trazem àqueles propostos em seus planos de aulas (PÉREZ-GÓMEZ, 2015). O método a ser desenvolvido com os jogos em sala de aula ou fora dela também assume importância única, uma vez que os jogos online possibilitam interações ocorrendo para além dos muros escolares ou mesmo dentro da escola, se a mesma possuir conexão com a internet (COUTINHO et al, 2016).

Os alunos que utilizam jogos digitais adquirem o desenvolvimento cognitivo, sendo este aspecto relevante, para os mesmos, que precisam desenvolver habilidades cognitivas ou mesmo aprimorá-las.

Segundo Lalueza e Camps (2010), há diferentes formas de processamento cognitivo a partir da interação com jogos digitais: grandes volumes de informação, atenção em paralelo, deslocamento das funções do texto para imagem, não linearidade no acesso à informação e busca de retroalimentação imediata para corrigir ou modificar a ação. Estes aspectos entram em conflito em relação ao modo tradicional de ensino apresentado nas escolas.

De acordo com Freire (1996, p. 21): “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. O professor propõe ao aluno, atividades baseadas na transmissão do conhecimento, através da estruturação pedagógica e tecnológica da escola, promovendo o desenvolvimento de uma inteligência linear. Para Moita (2007), um conflito cognitivo se instala neste contexto: os estudantes, em espaços extra-escolares, interagem com jogos digitais e outras tecnologias, aprendem uma linguagem própria dentro destes “micro-universos” da cultura digital e frustram-se ao se deparar com o modo “linear” de leitura do mundo proposto pela escola.

Isto reafirma um dos pressupostos mais conhecidos e defendidos no processo de ensino: aprende-se quando se constrói e produz, quando o estudante passa a ser o centro do processo pedagógico. Os professores assumem papel fundamental numa proposta de atividade pedagógica baseada no uso de jogos digitais *on-line*.

2.3 Jogos online e o processo de ensino e aprendizagem

Quando falamos em jogos, o pensamento nos remete à infância, onde os jogos são mais significativos, pois a criança se relaciona com o mundo em que vive através do jogo, Na sociedade em que vivemos cada vez mais temos contatos com jogos com as mais diferentes propostas de entretenimento e finalidades (jogos comerciais e educacionais), se tornando presente no cotidiano das crianças em idade escolar. Pensando assim, a educação não pode ficar alheia a essa realidade e sim deve utilizar esta ferramenta no processo de ensino aprendizagem tornando assim as aulas mais atrativas e interessantes e mais próximas da realidade vivida pelos alunos. O papel do professor será de perceber que a prática pedagógica deve atender às necessidades do aluno e ao mesmo tempo pode contribuir para a construção do conhecimento.

A utilização do jogo online no ambiente escolar proporciona ao aluno a motivação e persistência para desenvolver os desafios e as tarefas designadas, além disso o pensamento é estimulado pelo jogo e ainda ajuda a desenvolver habilidades como coordenação, responsabilidade e iniciativa. Para o aluno o jogo se constitui na maneira mais divertida e mais interessante de aprender e para o professor a oportunidade de observar e analisar a forma como o aluno aprende. Para Moran,

“ Uma educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base: o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima e do autoconhecimento (valorização de todos); a formação de alunos empreendedores (criativos, com iniciativa) e a construção de alunos-cidadãos (com valores individuais e sociais). São pilares, que com o apoio de tecnologias móveis, poderão tornar o processo de ensino-aprendizagem muito mais flexível, integrado, empreendedor e inovador.” (MORAN, 2013, p.11).

Segundo Alvares (2004) os jogos educacionais são criados com a dupla finalidade de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Esses jogos são elaborados para divertir e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo.

Ao usar um jogo em sala de aula, temos um recurso didático com características que usado de forma adequada trará benefícios para as práticas de ensino aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo será apresentado o tipo de pesquisa realizado e os métodos e procedimentos adotados para o desenvolvimento do trabalho.

3.1 Caracterização da Pesquisa

A presente pesquisa se caracteriza como pesquisa – qualitativa - se encaixa como exploratória, pois ela não comporta hipóteses, embora algumas possam surgir durante o percurso. A pesquisas de caráter qualitativo segundo Goldenberg (1997):

[...não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria...](GOLDENBERG, 1997, p. 34).

No que diz respeito aos meios de investigação, optamos pela pesquisa de campo, que, de acordo com Vergara, é: “investigação empírica realizada no local onde ocorre um fenômeno ou que dispõe de elementos para explicá-lo. Pode incluir entrevistas, aplicação de questionários, testes e observação participante ou não” (VERGARA, 2009, p. 43).

O pesquisador deve ir ao local onde se encontra o entrevistado para conduzir a pesquisa, permitindo envolvimento do pesquisador nas experiências dos participantes ou entrevistados, pois segundo Creswell (2007, p.184 e 188), os procedimentos qualitativos, “se baseiam em dados de texto e imagem, têm passos únicos na análise de dados e usam estratégias diversas de investigação”. Para Ventura:

a pesquisa de campo deve merecer grande atenção, pois devem ser indicados os critérios de escolha da amostragem (das pessoas que serão escolhidas como exemplares de certa situação), a forma pela qual serão coletados os dados e os critérios de análise dos dados obtidos. (VENTURA, 2002, p. 79)

3.2 Coleta de dados

A coleta de dados teve como instrumento um questionário (em anexo) semi estruturado, com perguntas abertas e fechadas. Esse questionário teve como o objetivo explorar os temas referentes aos processos de ensino aprendizagem e, também, averiguar os tipos de jogos online que foram utilizados no decorrer do período do ensino remoto provocado pela pandemia. Em relação aos questionários segundo Gil (1999):

“Pode ser definido como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc...”(GIL, 1999, p. 128).

Foram convidados a participar da pesquisa quinze professores (conforme anexo 01) , ao todo foram respondidos um total de dez. Os questionários foram entregues de forma impressa e recolhidos uma semana depois.

3.3 Sujeitos da pesquisa

Os participantes da pesquisa foram os professores da rede municipal de ensino de duas escolas de ensino fundamental anos finais do município de Dom Pedrito RS.

3.4 Quanto a apresentação dos resultados

A análise dos dados, considerando os objetivos propostos, se deu de forma qualitativa. Ou seja, após a coleta dos dados, através dos instrumentos escolhidos, o pesquisador precisa se organizar para analisá-los. Porém, afinal, o que é analisar dados em pesquisa qualitativa?

Segundo André e Lüdke (1986),

Analisar os dados qualitativos significa “trabalhar” todo o material obtido durante a pesquisa, ou seja, os relatos das observações, as transcrições de entrevistas, as análises de documentos e as demais informações disponíveis (p.45).

Pesquisar qualitativamente é analisar, observar, descrever e realizar práticas interpretativas de um fenômeno a fim de compreender seu significado. Mayring (2002) delinea a pesquisa qualitativa como um processo adaptado, não padronizado ao objeto

de estudo, que possui caráter comunicativo e está inserida no contexto de métodos e técnicas que respaldam um caráter processual e reflexivo.

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta seção são apresentados os resultados desta pesquisa. A mesma foi realizada em duas Escolas Municipais de Ensino Fundamental anos finais, localizadas no município de Dom Pedrito, RS. Foram coletados os dados através de um questionário impresso contendo 10 questões semi estruturadas fechadas e abertas. Ao todo foram entregues 15 cópias, das quais obteve-se o retorno de 10. O questionário não solicitava a identificação dos entrevistados, com isto garantimos o anonimato dos participantes.

4.1 Perfil Profissional dos Participantes

A primeira pergunta tinha por objetivo identificar a área de formação dos docentes, conforme figura 01.

Área de Formação

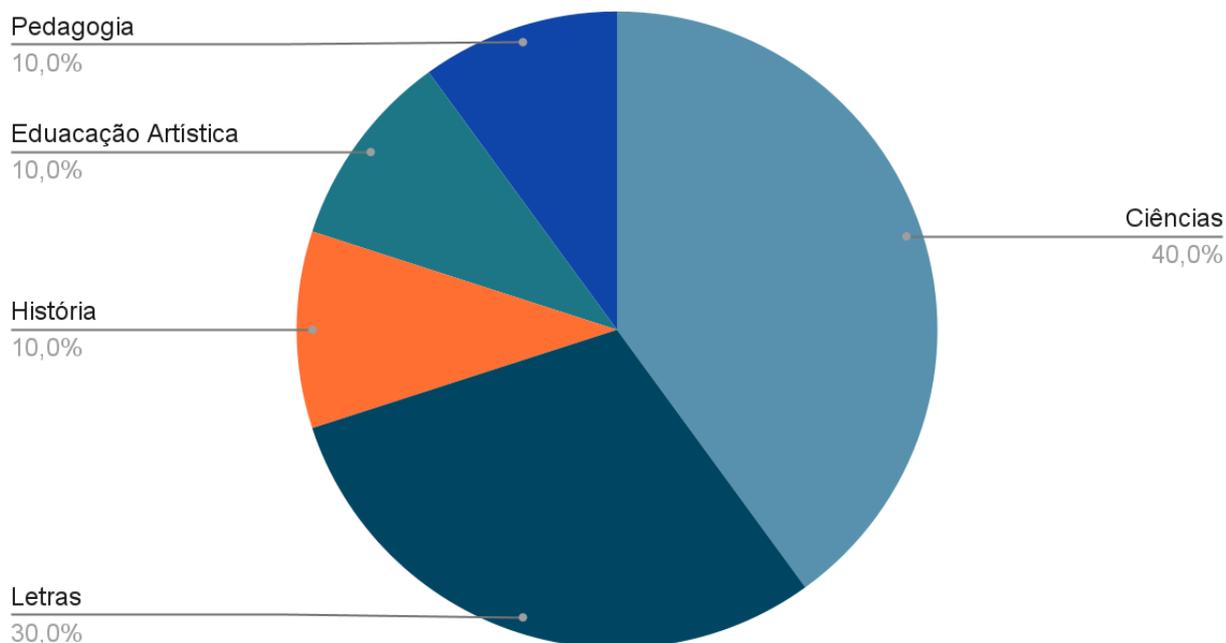


Figura 01- Perfil Profissional/Formação

Fonte: Autor (2023).

Analisando a figura 01 podemos identificar que a maioria dos docentes, 40% , que participaram da pesquisa tem sua formação em ciências.

O objetivo da segunda pergunta era descobrir em qual área atua, como mostra a figura de número 2.

Área de Atuação

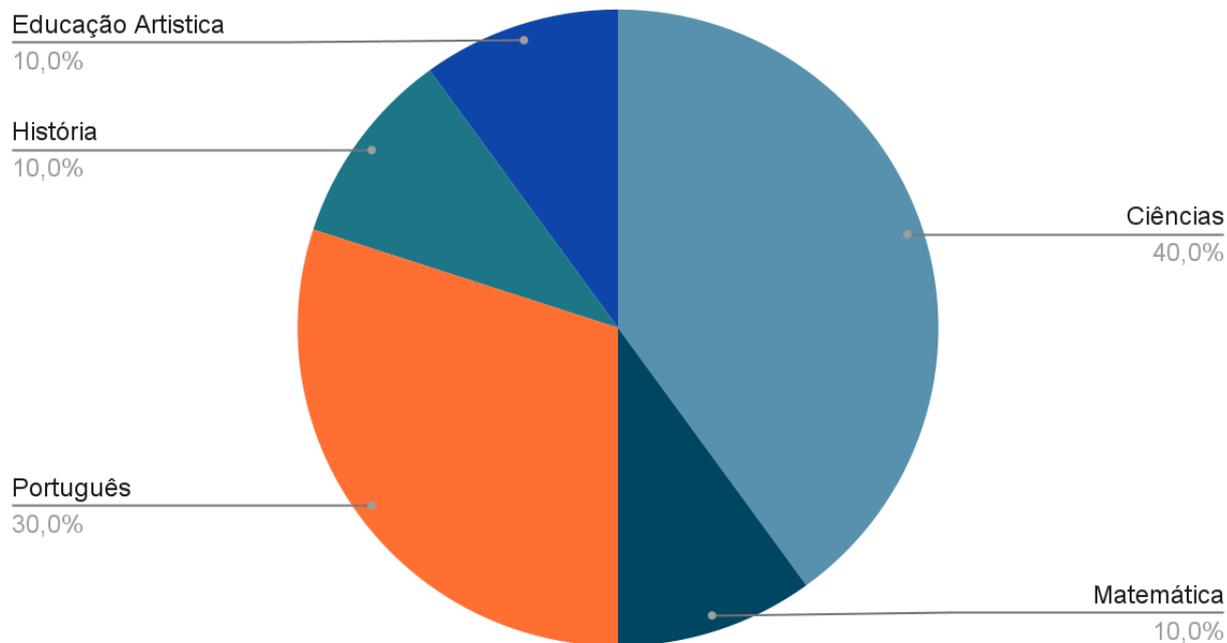


Figura 02- Área de Atuação

Fonte: Autor (2023).

Percebeu-se na figura 02 que a maioria dos docentes atua na sua área de formação.

O objetivo da terceira pergunta era descobrir em quais ano da educação básica atua, como mostra a figura de número 03.

Anos da Educação Básica que atua

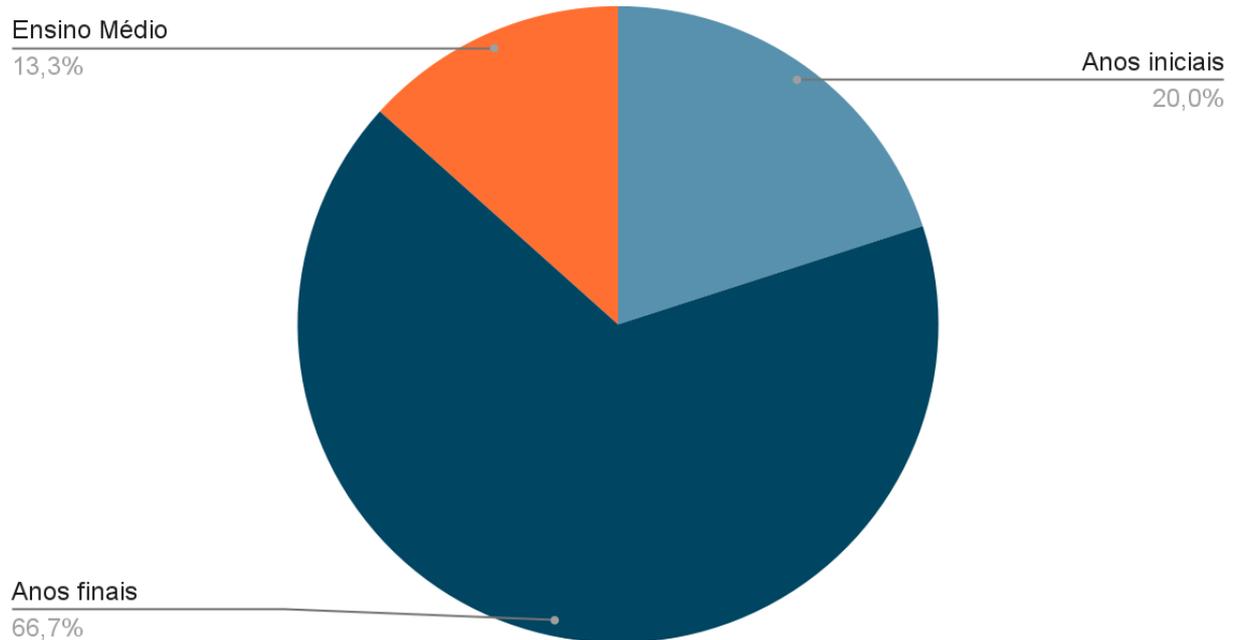


Figura 03- Anos da Educação Básica que atua

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se um número maior de resposta em virtude dos docentes entrevistados trabalharem em duas escolas.

O objetivo da quarta pergunta era saber se trabalhava em outra escola no turno inverso.

Trabalha em outra escola

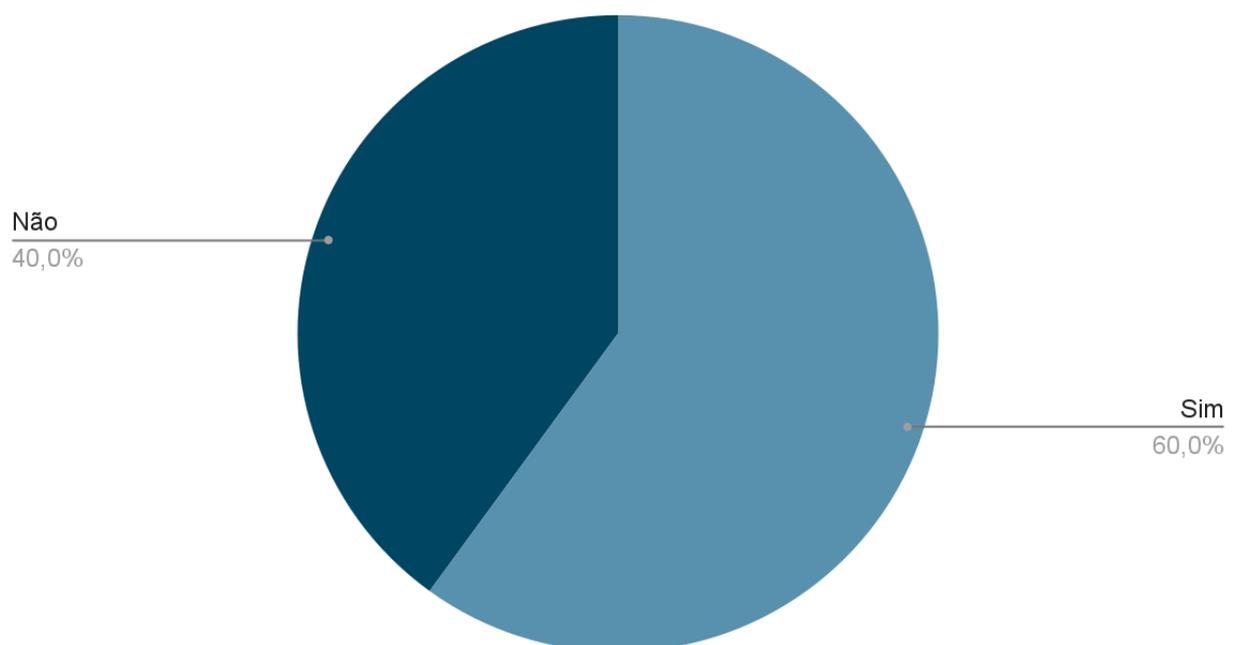


Figura 04- Trabalha em outra escola

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se na figura 04 que 60% dos docentes trabalham em outra escola no turno inverso.

O objetivo da quinta pergunta é saber o tempo de atuação como docente, como mostra a figura 05.

Tempo de Atuação na Educação Básica

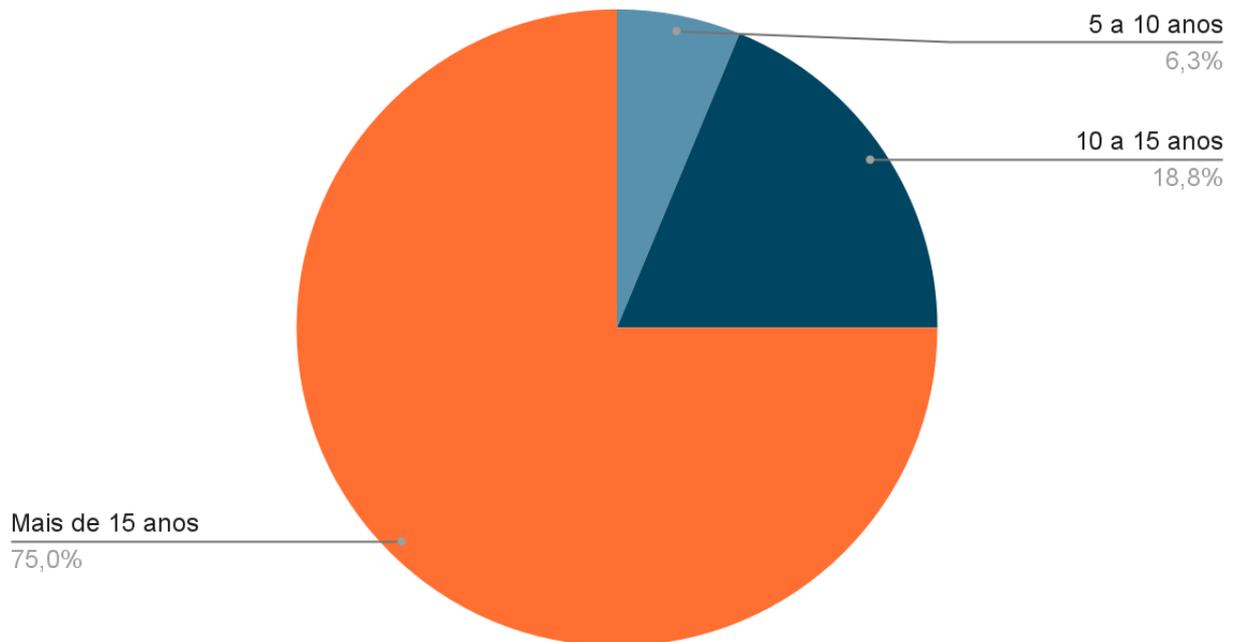


Figura 05- Tempo de Atuação

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se na figura 05 que o tempo de atuação dos docentes concentrou-se na maioria 75% com mais de 15 anos de trabalho.

O objetivo da sexta pergunta é saber se utilizou algum tipo de jogo online durante a pandemia e saber quais foram.

Utilização de Jogos Online durante a pandemia

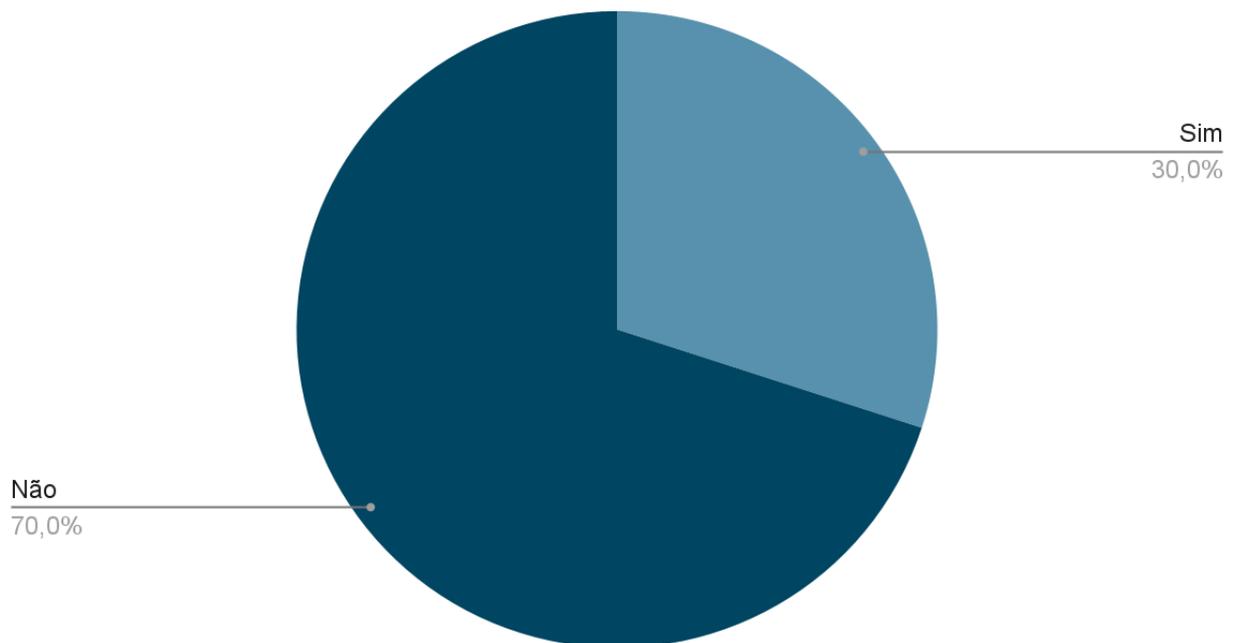


Figura 06- Utilização de Jogos Online durante a pandemia

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se que a maioria 70% não utilizou desse recurso, e que os 30% que utilizaram a resposta foi unânime em relatar que foi utilizada a ferramenta wordwall (uma Plataforma que apresenta uma lista de modelos de atividades interativas ou impressas, disponível para o professor criar as próprias atividades de acordo com o conteúdo estudado.)

O objetivo da sétima pergunta era saber se foi utilizado para o ensino de ciências algum jogo *online* durante a pandemia, e saber quais foram.

Utilizou algum jogo online durante a pandemia para o ensino de ciências

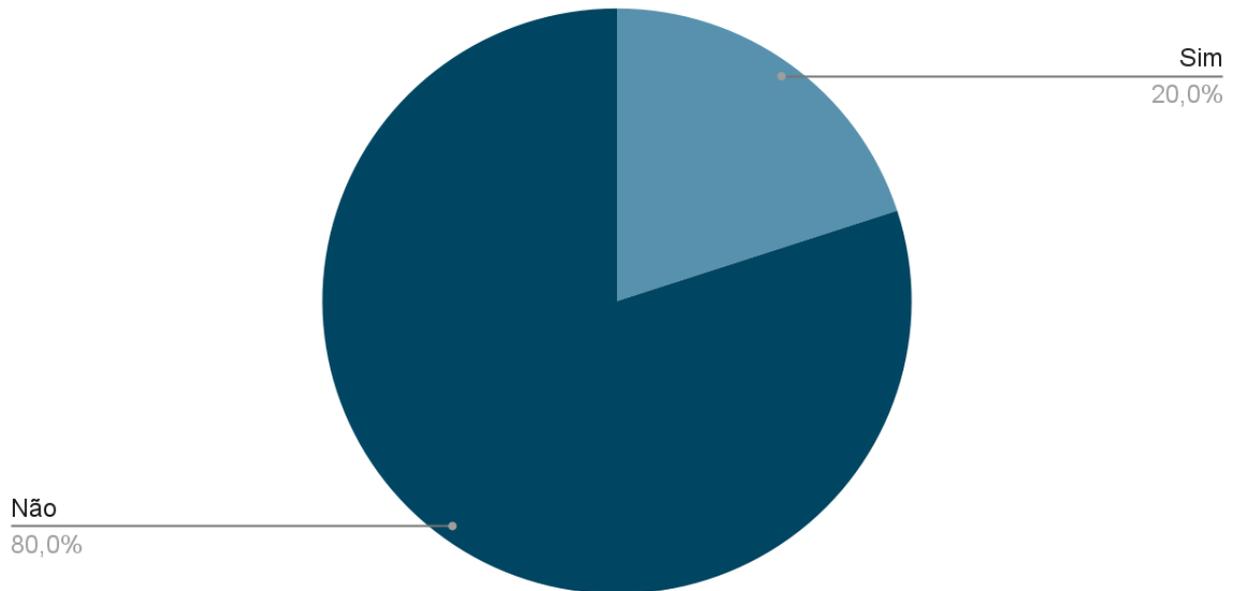


Figura 07- Utilização de jogo online durante a pandemia para o ensino de ciências

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se que 20% utilizaram a resposta sim e a ferramenta utilizada foi wordwall, com o jogo abre a caixa, onde foi desenvolvido o conteúdo sobre o ciclo da água.

O objetivo da oitava pergunta era saber se recebeu algum apoio pedagógico para utilização de jogos *on-line*.

Recebeu apoio pedagógico sobre jogos online

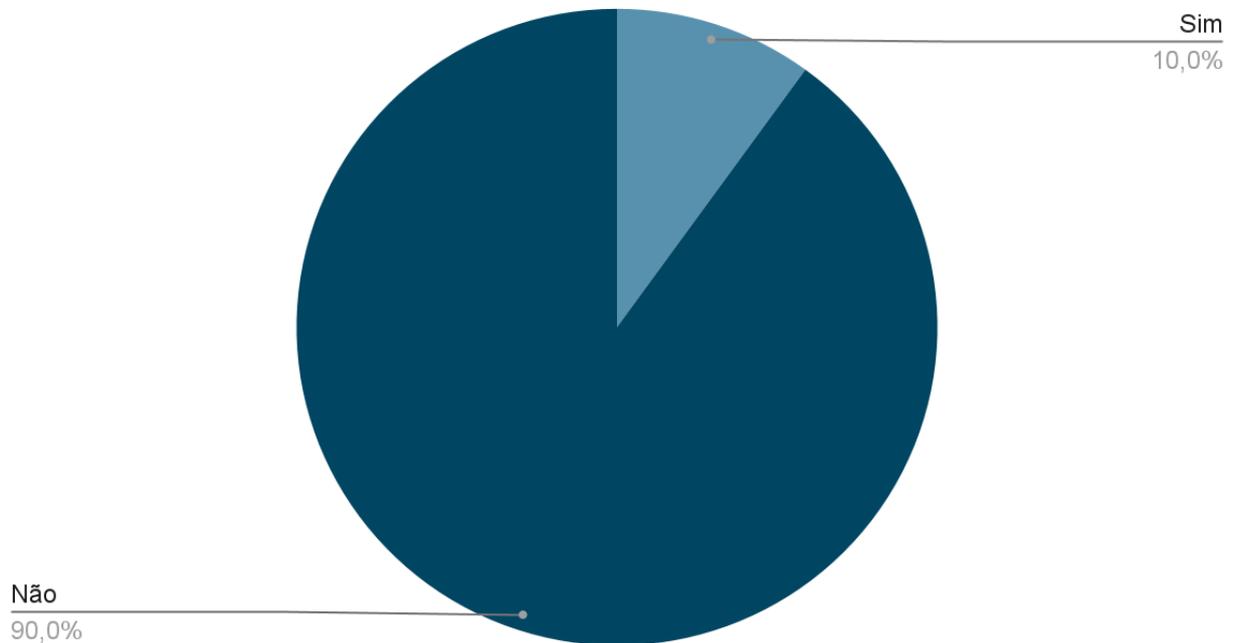


Figura 08- Recebeu apoio pedagógico sobre jogos *on-line*

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se que 90% não receberam nenhum apoio pedagógico para utilização de jogos *onl-ine*.

O objetivo da décima pergunta era saber se utilizou algum jogo online e como foi a experiência.

Como foi a experiência da utilização do jogo online

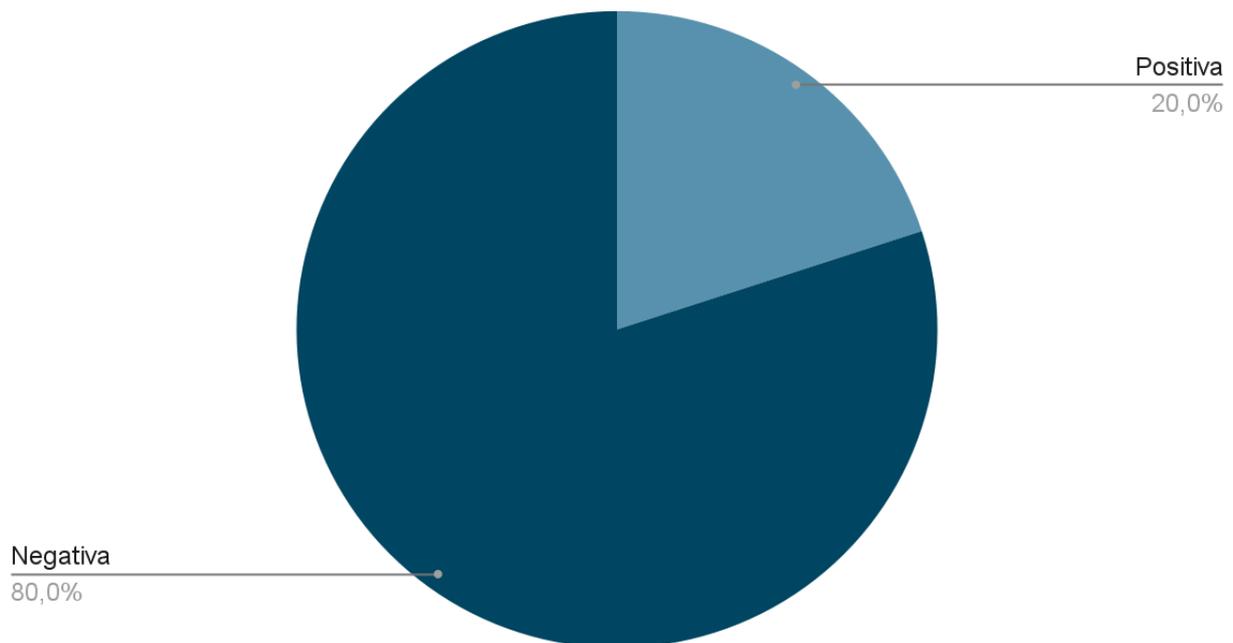


Figura 10 - Como foi a experiência da utilização do jogo online

Fonte: Autor (2023)

Percebeu-se que 80% dos docentes tiveram experiência negativa, pelo motivo não utilizarem nenhum tipo de jogo online, por conta que a maioria dos alunos não possuem acesso à internet, abaixo destaco três respostas sobre de como foi a experiência:

Tabela 2- Respostas da questão 10.

Resposta 1: Negativa, porque a escola em que trabalha os alunos não possuem acesso à internet, e os jogos precisaram ser impressos em forma de atividades.	Resposta 2: Positiva, pois os alunos aprendem com mais entusiasmo, demonstrando interesse.	Resposta 3: Positiva, Pois proporcionou aos alunos um tipo diferente do modo de aprender.
--	--	---

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização deste trabalho de conclusão de curso, pude perceber o esforço dos docentes para ministrarem as aulas no ensino remoto, tendo que se adequarem conforme a realidade da escola, que muitas vezes não possuem acesso a internet e quando possuem é de baixa qualidade e sem o apoio pedagógico necessário para utilização do jogo, embora todos entrevistados afirmem que a tecnologia contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem, foram poucos que utilizaram desse recurso.

Como resultados podemos destacar que os docentes que utilizaram jogos online, a resposta foi positiva, onde ficou evidente que os alunos aprendem com mais entusiasmo e interesse, dessa forma.

Outro ponto positivo, que podemos destacar em relação às tecnologias nas escolas do município é que após a pandemia, notou-se um investimento significativo em relação ao que tínhamos durante o período pandêmico, onde as escolas receberam telas interativas, melhorias no acesso a internet, assim todos os alunos podem desfrutar da tecnologia no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

- ALVARES, Ana Maria T. Informática na educação: Estudo dos jogos educativos computadorizados (Aspectos técnicos, Educacionais e Valorativos). Dissertação de Mestrado. 2004. Disponível em <http://biblioteca.unisantos.br/tede/tde_arquivos/2/TDE-2006-10-17T082622Z21/Publico/Dissertacao%20-%20Mestrado%20em%20Educacao%20%20Ana%20Maria%20Torres%20Alva....pdf> . Acesso em 15.12.2022.
- ALVES, Lynn. Game over: jogos digitais e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- ALVES, Lynn. Games e educação: a construção de novos significados. Revista Portuguesa de Pedagogia. Ano 42, n.2, p. 225-236, 2008. Disponível em: <<http://iduc.uc.pt/index.php/rppedagogia/article/view/1245>> Acesso em: 12 abr. 2018
- BRASIL. Ministério da Educação. CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Edital 01/2020. Programa de Residência Pedagógica. 2020. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/06012020-edital-1-2020-residencia-pedagogica-pdf>. Acesso em: 15 Jun. 2022.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. PCN- Parâmetros curriculares nacionais : ciências naturais / Secretaria de Educação Fundamental. – lia: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. Decreto-lei nº 2.481, de 3 de outubro de 1988. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, v. 126, n. 190, 4 out. 1988. Seção 1, parte 1, p. 19291-19292.
- CRESWELL, John W. Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto / John W. Creswell ; tradução Luciana de Oliveira da Rocha. -2. ed. - Porto Alegre: Artmed, 2003.
- CRUZ JÚNIOR, Gilson.; CRUZ, Márcia D. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. Revista brasileira de ciências do esporte. v.38, n. 2, p. 179-185, abr./ jun. 2016. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/pt/quando-brincadeira-vira-coisa-seria/articulo/S0101328915000931/>> Acesso em: 05 jun. 2023.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. Paz e Terra, 1996.
- GASKELL, George. (Org.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOLDENBERG, M.A arte de pesquisar. Rio de Janeiro: Record, 1997.

JONACK, Marco Antonio; MURTA, Cristina Duarte. Limite de capacidade e proteção se servidores em redes gigabit. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE REDES DE COMPUTADORES*, 2006, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação, 2006. p. 179-194.

LALUEZA, José L.; CRESPO, Isabel.; CAMPS, Silvia. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. *In: COLL, César.; MONEREO, Carles (orgs.). Psicologia da Educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p.47-65.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MAYRING, Ph. *Einführung in die qualitative Sozialforschung [Introdução à pesquisa social qualitativa]*. Weinheim, DE: Beltz, 2002.

MÉDICI, Monica Strege; TATTO, Everson Rodrigo; LEÃO, Marcelo Franco. Percepções de estudantes do Ensino Médio das redes pública e privada sobre atividades remotas ofertadas em tempos de pandemia do coronavírus. *Revista Thema*, v. 18, n. ESPECIAL, p. 136-155, 2020. Disponível em:<http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/viewFile/1837/1542>. Acesso em: 12 Ago. 2020

MOITA, Filomena. *Game on: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Alínea, 2007.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*/José Manuel Moran, Marcos T. Masseto, Marilda Aparecida Behrens.-21ª ed. rev. e atual.-Campinas, SP: Papirus,2013.-(Coleção Papirus Educação)

PAULA, Bruno H.; VALENTE, José A. Jogos digitais e Educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica. *Revista Iberoamericana de Educación*. v.70, n. 1, p. 9-28, out./jan. 2016. Disponível em: <https://rieoei.org/RIE/article/view/70> Acesso em: 05 jun. 2023.

PÉREZ-GÓMEZ, Ángel. *Educação na era digital: a escola educativa*. Porto Alegre: Penso, 2015.

ROSA, Rosane Terezinha Nascimento. Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus-o COVID-19!. *Rev. Cient. Schola Colégio Militar de Santa Maria Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil* Volume VI, Número 1, Julho 2020. ISSN 2594-7672. Disponível em: Acesso em: 12 Ago. 2020

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica**: guia para eficiência nos estudos. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

SILVA, V. B. *et al.* Possibilidades de atividades colaborativas e cooperativas entre bibliotecários e gestores da informação em práticas profissionais de armazenamento, organização, fluxo e recuperação da informação. *In: ENCONTRO REGIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, CIÊNCIA E GESTÃO DA INFORMAÇÃO – EREBD*, 15., 2012, Juazeiro do Norte. **Anais ...** Juazeiro do Norte, CE, 2012. Disponível em:

<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/moci/article/view/2098/1300>. Acesso em: 17 jul. 2018.

SIMÕES, Carlos. **Curso de direito do serviço social**. São Paulo: Cortez, 2009. 1 CD-ROM.

VENTURA, Deisy. Monografia jurídica. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2002

VERGARA , Sylvia Constant. Projeto e relatórios de pesquisa em administração. 11 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

ANEXOS

Anexo 01- Modelo do questionário



**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA NATUREZA-
LICENCIATURA- Campus Dom Pedrito.**

Pesquisa: Jogos online e o ensino remoto

Pesquisador: Paulo Danúbio Silva Moraes

Orientadora: Dra. Sandra Maders

Este estudo faz parte do TCC II (Trabalho de Conclusão de Curso) do curso de Ciências da Natureza-Licenciatura, o qual busca averiguar os jogos online utilizados no processo de ensino aprendizagem durante o período pandêmico. Sua participação é muito importante para o desenvolvimento desta pesquisa!

Salientamos que as respostas não serão identificadas, para a preservação do anonimato dos participantes. Agradecemos sua colaboração!

Questionário:

1) Qual é sua formação inicial?

2) Em qual área você atua?

3) Em qual (ais) anos você atua?

