

JOGOS VIRTUAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DAS INTERVENÇÕES REALIZADA PELO PIBID GEOGRAFIA

Mariane Lemos Abreu, Álida Santos de Sousa, Emanuelton Antony Norberto de Queiroz, Maria Eduarda Oliveira Lima, Solleny Ketlen do Nascimento Silva, Alexsandra Maria Vieira Muniz

Com o fechamento das escolas e universidades por conta da pandemia do Novo Coronavírus - SARS COVID-19, houve a necessidade de readaptar as atividades, materiais didáticos e adequar as aulas para o ensino remoto emergencial. Diante desse novo formato encontrar alternativas para envolver, motivar e proporcionar o desenvolvimento dos educandos mesmo à distância se tornou bastante desafiador. O subprojeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Geografia, visando aulas mais atrativas e dinâmicas adotou em suas práticas formativas docentes a utilização Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). O objetivo deste trabalho é apresentar um relato de experiência acerca do uso dos jogos virtuais que foram utilizados nas práticas de intervenções realizadas no PIBID Geografia em uma das escolas contempladas pelo programa a EMTI Professor Álvaro Costa (EMTIPAC) nas turmas do 8º e 9º ano. A metodologia adotada se deu pelo planejamento das intervenções realizadas na EMTIPAC, revisão da literatura, escolha dos materiais didáticos e ferramentas digitais, confecção dos jogos virtuais nas plataformas o Ludo Educativo e Wordwall. As intervenções ocorreram de forma remota. Os alunos jogaram o jogo de forma coletiva no momento da intervenção, entretanto eles tiveram acesso posteriormente de forma individual, através de um link de acesso. Os resultados obtidos foram uma maior participação dos alunos, desenvolvimento do raciocínio lógico, abordagem de novas temáticas e aproximação com a realidade do aluno. Conclui-se que os jogos virtuais contribuem para uma aula mais lúdica, na qual os alunos podem ser avaliados a partir da sua participação e interação com os colegas. Mesmo que esse modelo de ensino venha sendo desafiador, as novas metodologias e ferramentas têm complementado de forma positiva os conteúdos abordados em sala de aula virtual e colaborando no aprendizado de práticas de ensino ativas no processo formativo docente.

Palavras-chave: PIBID. JOGOS VIRTUAIS. TDICS.