

**AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA
EDUCAÇÃO: REFLEXÕES NO ENSINO DE GEOGRAFIA E HISTÓRIA**

**DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN
EDUCATION: REFLECTIONS IN THE TEACHING OF GEOGRAPHY AND
HISTORY**

Ronaldo Rodrigues da Silva¹
Marcos Vinícius Guimarães de Paula²

Resumo: Neste presente estudo, abordaremos o uso das tecnologias digitais na educação com foco no ensino de Geografia e História. Destacaremos as vantagens em se usar as tecnologias digitais em favor da educação em um mundo globalizado e informatizado. O presente trabalho apresenta a importância de se trabalhar o lúdico na educação, fator esse que atrai a atenção das crianças e desenvolve um aprendizado mais significativo. O intuito da pesquisa é explorar os limites e as maneiras promissoras do uso das tecnologias digitais na área educacional, elucidando como será abordado esse modelo de ensino na sala de aula. **Objetivo.** Os objetivos que pretendemos alcançar com a pesquisa é um avanço na discussão sobre as tecnologias digitais na educação, analisando as vantagens de seu uso nas escolas. **Problemática.** Quais as possíveis contribuições do uso dos jogos eletrônicos para o processo de ensino e aprendizagem nas disciplinas de Geografia e de História nos anos finais do ensino fundamental? **Metodologia.** utilizou-se o método da pesquisa bibliográfica por meio do SCIELO (*Scientific Electronic Library Online*), utilizando os seguintes descritores de pesquisa: TDICs, Os Jogos Digitais no Ensino de História e Geografia, Tecnologias Digitais. **Resultados esperados.** Pode se esperar um salto qualitativo na produção de conhecimento. É importante mencionar e problematizar os impactos que essas mudanças metodológicas acarretarão ao atual modelo pedagógico, tanto positivo como também os pontos negativos. **Considerações finais.** As Tecnologias Digitais tem muito a contribuir com a educação em se

¹ Graduando em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal Goiano – Câmpus Avançado de Hidrolândia.

² Doutorando em Educação pela Universidade Brasília (PPGE/UnB). Mestre em Educação, Linguagem e Tecnologias pela Universidade Estadual de Goiás (PPGIELT/UEG). Professor da Secretaria de Educação de Anápolis-GO. Orientador pela Capes do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade a Distância do IFGoiano. E-mail: guimaraesdepaulamarcos@gmail.com

tratando de instrumentos pedagógicos. Os jogos digitais podem e devem ser explorados no contexto educacional para um ensino lúdico em que a fantasia e o imaginário dos alunos sejam tocados, florescendo um ensino significativo. As Tecnologias Digitais podem ser introduzidas no ensino de Geografia e História, elevando a interação e o aprendizado dos discentes, fazendo com que estimulem a sua atenção e desenvolvam um senso crítico de sua realidade, do seu espaço e da sua história.

Palavras-chave: Educação digital. TDICs. Lúdico.

Abstract: In this present study, we will approach the use of digital technologies in education with a focus on the teaching of Geography and History. We will highlight the advantages of using digital technologies in favor of education in a globalized and computerized world. The present work presents the importance of working with playfulness in education, a factor that attracts children's attention and develops a more significant learning. The purpose of the research is to explore the limits and promising ways of using digital technologies in the educational area, elucidating how this teaching model will be approached in the classroom.

Objective. The objectives that we intend to achieve with the research are an advance in the discussion about digital technologies in education, analyzing the advantages of their use in schools. **Problematic.** What are the possible contributions of the use of electronic games to the teaching and learning process in the subjects of Geography and History in the final years of elementary school? **Methodology.** the method of bibliographic research was used through SCIELO (Scientific Electronic Library Online), using the following research descriptors: TDICs, Digital Games in History and Geography Teaching, Digital Technologies. **Expected results.** A qualitative leap in knowledge production can be expected. It is important to mention and discuss the impacts that these methodological changes will bring to the current pedagogical model, both positive and negative. **Final considerations.** Digital Technologies have a lot to contribute to education when it comes to pedagogical tools. Digital games can and should be explored in the educational context for a playful teaching in which students' fantasy and imagination are touched, flourishing a meaningful teaching. Digital Technologies can be introduced in the teaching of Geography and History, increasing the interaction and learning of students, causing them to stimulate their attention and develop a critical sense of their reality, their space and their history.

Keywords: Digital education. TDICs. Ludic.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa bibliográfica busca analisar o funcionamento das tecnologias digitais na educação, além de verificar possíveis avanços em se tratando de modernização das tecnologias e principalmente nos resultados dos níveis de aprendizado na educação. Iremos problematizar sobre a cibercultura (cultura digital) que avança a longos passos em todos os níveis da sociedade, influenciando os modos de vida, de consumo e de comunicação entre as pessoas.

Os principais objetivos dessa pesquisa são problematizar o uso e o funcionamento das tecnologias digitais em favor da educação, discutiremos o aumento de interesse dos alunos ao se utilizar as tecnologias digitais nas aulas de História e Geografia e discutir como foi o avanço dos instrumentos tecnológicos em prol da educação. No início falaremos a respeito das TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) na sociedade, continuando revelaremos as transformações ocorridas nas tecnologias educacionais em que o ensino está experimentando lentamente e em seguida apresentaremos os desafios para uma efetivação desse novo modelo no meio educacional. Analisaremos as vantagens em se utilizar as TDICs no ensino de Geografia e História por meio de jogos conhecidos pelos ciberculturas como exemplo podemos citar o jogo *Civilization* e *Age of Empires* em prol de contribuir dos processos formativos, proporcionando um ensino lúdico e motivador. O nosso intuito com essa pesquisa bibliográfica é discutir que podemos utilizar as Tecnologias Digitais para desenvolver uma educação de qualidade para todos, e em muitos lugares em que a distância é um empecilho, rompendo barreiras que antes seriam intransponíveis sem esses novos instrumentos tecnológicos.

Os objetivos que pretendemos alcançar com a pesquisa é contribuir na discussão sobre o uso dos jogos eletrônicos nas disciplinas de História e Geografia nos anos finais do ensino fundamental no contexto da cibercultura. As contribuições que as TDICs oferecerão ao ensino e aprendizado dos alunos vai muito além de apenas servir como instrumento educacional.

Pode se esperar um salto qualitativo na produção de conhecimento. É importante mencionar e problematizar os impactos que essas mudanças metodológicas acarretarão ao atual modelo pedagógico, tanto positivo como também os pontos negativos.

As questões de pesquisa que pretendemos investigar com essa pesquisa são: Quais as possíveis contribuições do uso dos jogos eletrônicos para o processo de ensino e aprendizagem nas disciplinas de Geografia e de História nos anos finais do ensino fundamental?

2 METODOLOGIA

A pesquisa tem um foco qualitativo na investigação de trabalhos de outros autores sobre o tema tecnologia e educação. É uma abordagem importante, e se tratando de pesquisa bibliográfica deve se ter um comprometimento ainda maior em buscar informações pertinentes ao tema em fontes como dissertações, teses e periódicos científicos. Godoy (1995, p.63) diz:

Quando o estudo é de caráter descritivo e o que se busca é o entendimento do fenômeno como um todo, na sua complexidade, é possível que uma análise qualitativa seja a mais indicada.

A natureza do projeto será básica. A intenção é avaliar em que circunstâncias outros trabalhos, artigos, livros e outros documentos bibliográficos foram escritos e assim chegar a uma conclusão a respeito dos mesmos. Gouveia (2020) diz:

A pesquisa básica ou fundamental é aquela que busca trazer respostas e perguntas relacionadas a fenômenos diversos que acontecem em determinado meio ou situação, e foi despertada pela curiosidade de quem a observou.

A pesquisa seguirá pelo método bibliográfico. O tema que pretendemos investigar é sobre o uso das tecnologias digitais na educação, buscaremos com esse tema uma discussão propondo meios e fins para que se chegue a uma reflexão a respeito das TDICs. A pesquisa bibliográfica de acordo com Amaral (2007):

[...] é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho. Consistem no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa (AMARAL, 2007, p. 01).

As fontes de dados para construção da pesquisa bibliográfica serão artigos científicos sobre o tema tecnologia e informação da comunicação na educação escolar encontrados principalmente em consultas realizadas em portais de periódicos científicos como Capes, *Scielo* e outros.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Devido às transformações sociais e com o avanço da globalização digital que vem ocorrendo nas últimas décadas, apontaremos a necessidade das escolas se informatizarem para acompanhar o rápido crescimento da internet no mundo, quebrando paradigmas e levando informação e educação onde não havia antes da chegada do computador e da internet. Iniciamos o referencial teórico com a discussão sobre as possibilidades do uso das Tecnologias Digitais na educação. Apresentaremos as vantagens da introdução das TDICs nas salas de aula, como se dá o seu uso, as dificuldades e os desafios de sua implantação. Abordaremos esse tema em três tópicos, no primeiro tópico apresentaremos uma breve discussão da cibercultura e da História dos computadores, em seguida verificaremos o que são as TDICs, falando do seu uso e das possibilidades de melhoria do ensino ao utilizá-las, no terceiro tópico abordaremos as contribuições dos jogos digitais na educação escolar.

3.1 A CIBERCULTURA E A ESCOLA

De acordo com Lévy (1999) os primeiros computadores (calculadoras programáveis capazes de armazenar os programas) surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos, para uso científico na área militar em 1945 e em 1960 seu uso se disseminou pela sociedade civil ocorrendo também um progressivo aumento do desempenho do *hardware*, propiciando um movimento de virtualização da informação e da comunicação, surpreendendo muitos pela rapidez do avanço tecnológico, a não ser poucos visionários que já antevia esse acontecimento. Os computadores eram singelos aparelhos eletrônicos naquela época para atender os interesses dos estados e das empresas com seu uso ainda bem restrito. A virada somente ocorreria mesmo na década de 70 com a chegada do microprocessador (unidade de cálculo aritmético e lógico localizada em pequeno chip eletrônico), aumentando o ganho, rapidez e eficiência em setores econômicos e sociais. Com o rápido avanço das tecnologias da informação nas últimas décadas todos os setores tiveram de se posicionar e preparar para o surgimento de novos *softwares*, dispositivos inteligentes e outros aparatos que surgiram com a chegada do computador e da internet para revolucionar o mundo contemporâneo, trazendo à tona a era digital.

Pretto e Pinto (2006) diz que não localizamos uma pessoa na ponta mais alta de uma pirâmide. Ficou comumente conhecido dizermos às empresas que atuam em vários países, ao sistema financeiro – que passou a ser globalizado –, ao grupo comerciário, aos serviços, sempre numa perspectiva mundial, e a própria produção de conhecimento dão sinal que estão indo na mesma direção de um novo conceito batizado de organização horizontal em rede. Diante desse novo panorama foi necessário criar uma definição para os fenômenos sociais que começariam a ocorrer nas grandes metrópoles que estavam mais ligadas às tecnologias, assim surgiu como diz Santaella (2003), a cultura das massas, cultura das mídias e cultura digital, que embora coexistam em uma mesma categoria da sociedade quase que exclusivamente urbanizada (porém esse fato está mudando nos últimos anos com satélites levando a internet aos lugares mais longínquos do globo terrestre), mas que precisam ser classificados um a um com suas características sendo devidamente especificadas para a correta definição e diferenciação, pois, necessita que sejam respeitados os conceitos que cada uma representa para uma boa interpretação dos fatos relacionados à cibercultura.

Os instrumentos pedagógicos são ferramentas de suma importância para o aprendizado, requerendo que os seus usuários adquiram habilidades específicas para efetivação do trabalho docente. Peixoto (2011, p.112) diz:

Quanto à ação pedagógica, também podem ser considerados vários níveis na relação mediadora entre o sujeito e o objeto de conhecimento. As situações pedagógicas contêm vários artefatos que, por sua vez, possuem funções diferenciadas de acordo com a direção da ação, com a natureza do objeto e com a dimensão mais individual ou coletiva do processo.

Por meio das forças resultantes destes estímulos é que podemos definir quem é o sujeito, quem é o objeto e também poderemos definir quem é o instrumento nessa relação psicológica das mediações e do ato instrumental.

Acredita-se que os jogos eletrônicos, os vídeos, os equipamentos de filmagem, as máquinas fotográficas e os computadores tem um grande papel na busca e na permanência desses alunos nas escolas e propiciando que os mesmos interajam entre si e entre os objetos digitais de comunicação e informação, fomentando a construção do conhecimento de forma lúdica. Silva, Romão e Kenski (2021) afirmam que:

Essa imersão e o uso cada vez maior de dispositivos móveis por esses jovens certamente afetam a forma com que produzem e consomem a informação, ao passo

que lhes permitem virar ao avesso as tradicionais formas de ensino focadas na transmissão unilateral/reducionista/reprodutivista de informações. Tal contexto sociotécnico é, portanto, fecundo de novas formas de comunicação, de aprendizagem, de relacionar-se, de pensar, ao tempo que impõe desafios à educação, em especial ao trabalho docente.

Os instrumentos pedagógicos são ferramentas muito importantes no ensino e aprendizado nas instituições educacionais tendo o poder de aumentar ou diminuir o interesse dos alunos pelas aulas. A forma como esses instrumentos são utilizados deve-se levar em consideração para um melhor aprendizado. Os professores ao utilizá-los devem ter um conhecimento prévio de suas características para um bom andamento da aula.

Os alunos anseiam por novas metodologias de ensino, querendo algo a mais além da intermediação do professor, do quadro e do livro didático. Os discentes querem uma maior aproximação com o conhecimento, testar hipóteses, explorar possibilidades, que esperam do professor uma metodologia dinâmica, que os auxiliam na aprendizagem, uma vez que o meio social onde vivem já incorporou essa dinâmica.

As tecnologias digitais estão inseridas em todos os meios sociais, fazendo com que os seus usuários criem e compartilhem conteúdos. Os alunos aprendem muito com essa interação. Na sala de aula, ao utilizar essas tecnologias, o professor tem o papel de orientar os alunos para um uso consciente e construtivo fazendo com que aprendam de uma forma prazerosa.

3.2 AS TDICS COMO RECURSO PEDAGÓGICOS: LIMITES E POSSIBILDADES

As TDICs na educação já se consolidaram no mundo todo como uma nova forma de ensinar, porém, em muitos lugares não são ainda aproveitadas as suas vantagens de forma a alcançar um maior número de alunos. Todos sabem da importância que as Tecnologias Digitais têm para a educação, mas não se prepararam e nem imaginaram o impacto que esse novo objeto e ou método de ensino iria trazer a todos nós, sociedade, alunos e professores.

Os jogos educativos facilitam o aprendizado por ter a seu favor o lúdico e com isso ensina-se brincando. Aranha (2004) nos informa que na década de 80 houve um grande crescimento da área de jogos eletrônicos no mundo com surgimento de vários consoles. Com o avanço dos jogos eletrônicos vislumbra-se uma oportunidade de inserção da área educativa com a área digital a favor do ensino e aprendizagem nas escolas. Os jogos eletrônicos estão

contextualizados com a cibercultura (cultura digital), na qual os estudantes estão inseridos, facilitando a interação entre instrumento tecnológico e aluno. Silva e Paula (2012) nos informa que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) apresentam-se como possibilidade metodológica para alcançar o novo alunado, que aprende em nova linguagem, a digital. Portanto, à luz da literatura especializada, cabe discutir as TIC como instrumentos pedagógicos, sem a ingenuidade de acreditar que elas, por si só, garantem o êxito no processo ensino e aprendizagem.

Com o grande aumento da procura por tecnologias cada vez mais modernas, os setores empresariais e industriais se organizaram para se adentrar nesse meio, a educação não ficou fora desse fenômeno tecnológico buscando continuamente opções para se adequar suas metodologias educacionais a esses novos sistemas de informação e comunicação. Com o vídeo sendo amplamente usado nas escolas como instrumento pedagógico por muito tempo, pôde-se observar nesse período que as aulas deixaram de ser monótonas e o mesmo pode acontecer com a chegada dos computadores e seus *softwares* educacionais e outros periféricos digitais de entretenimento, mas, que possuem características educacionais ocultas que podem ser exploradas com o objetivo de potencializar o ensino em disciplinas de História e Geografia nas escolas do ensino fundamental nos anos finais.

Nas últimas décadas houve grandes avanços tecnológicos e com isso viu-se a necessidade de uma completa efetivação das tecnologias digitais no meio educacional, pois a era digital chegou e está em todos os lugares e meios sociais. Por esse motivo ou nos adequamos ou ficaremos com uma educação tecnologicamente atrasada, nos restando a tornar meros consumidores de tecnologias sem muita importância global e sem poder de influência sobre rumos e tendências que o mundo tecnológico segue, restando-nos sermos apenas espectadores das invenções tecnológicas global. Somente com investimentos em ciência e tecnologia para desenvolver nossos próprios sistemas e periféricos tecnológicos e atuando efetivamente na era digital não como coadjuvante mais como protagonista no mundo, atraindo investimento estrangeiro e ditando os caminhos em que as novas tecnologias devem ser desenvolvidas é que vamos ser respeitados e reconhecidos internacionalmente como um país tecnologicamente avançado. Contudo é importante notar que a inserção das TDICs no processo formativo das instituições escolares está ocorrendo nas escolas, em algumas com mais rapidez outras não tão rápido, mas é importante destacar que estão sendo inseridas no meio educacional, propondo melhorias e ajustes para que ocorra um aprendizado mais

significante, alcançando o máximo de alunos possível em muitos lugares que de outra forma não alcançaria.

3.3 O USO DAS TDICS NO ENSINO DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA PARA POTENCIALIZAR AS APRENDIZAGENS

As aulas de Geografia e História particularmente tem um grande potencial em se utilizar o jogo eletrônico em seu favor retratando a História das civilizações e os seus ecossistemas, além dos seus relevos basicamente por meio de grandes jogos que tem muito a somar para o ensino e aprendizado no ensino fundamental. Podemos citar o jogo *Simcity*, em que seu objetivo é construir e administrar uma cidade que não polua o meio ambiente, que gere emprego e que cresça diante de inúmeras circunstâncias desfavoráveis que todos nós vivenciamos em nosso dia a dia. Neste jogo, o relevo tem um grande papel ao se construir prédios e estradas. Deve-se atentar para resolver os problemas dos cidadãos como um prefeito administra uma cidade. Para avançar no jogo é preciso solucionar vários problemas da cidade, como rebelião, incêndio, protestos e outros problemas que surgem quando menos se espera. O lado cultural também tem um grande destaque nesse jogo. O professor de geografia tem a possibilidade conhecer o jogo, ter o conhecimento sobre as mecânicas do mesmo e propor desafios aos alunos para que aprendam na medida em que o vivenciam.

Os jogos fazem parte da vida de muitas pessoas desde quando pequenas, por isso é considerado um recurso que pode contribuir no ensino e aprendizagem das crianças. Valente e Paula (2016) acreditam que a escola deve criar um ambiente propício à construção do conhecimento por parte dos discentes, e não apenas transmitir e obrigá-los a memorizar informações e fatos. O empirismo está muito presente nos jogos digitais pelo fato das tentativas de sucesso ocorrerem repetidamente e conseqüentemente, vão aprendendo com os erros e acertos, traçando uma estratégia para se chegar ao objetivo mais rápido possível e em menor tempo. Neste entendimento, Valente e Paula (2016, p.15) afirmam:

Para que esse ciclo de feedbacks seja efetivo e os jogadores sejam capazes de aprender com os próprios erros, é importante que o jogo favoreça o que chamaremos de *rastros*: o jogador deve ser capaz de rever seus passos e analisa-los, para então traçar uma nova estratégia em caso de fracasso, ou compreender por que obteve sucesso.

No jogo *Civilization*, o ponto forte são as Histórias das guerras desde os tempos medievais até a era moderna. Mas não é apenas a guerra o foco do jogo, há muitos elementos culturais importantes, tanto de alimentos específicos que cada região possui, quanto de tradição de seus povos, costumes, vestimentas, tem o fator mineração muito presente que nos remete a um grande conhecimento sobre o que cada nação produz, e tudo isso muito fidedigno à realidade. São muitas horas de aprendizado e conhecimento que aliado à questão educacional pode se revelar novos pontos de aprendizagem pela intermediação de um professor que tenha disposição e conhecimento para propor aulas nessa direção. Como afirma Silva, David e Mantovani (2015, p.395-396):

(...) em relação ao ensino de história é a diversificação da atividade de sala de aula, mantendo a preocupação com a assimilação dos conceitos históricos básicos, mas integrando a categoria digital de conhecimento ao trabalho docente, num exercício de reconhecimento e apropriação da complexidade que constitui a prática docente do século XXI, articulando as categorias de conhecimento oral, escrito e digital.

Entendemos com essa afirmação que os métodos de ensino não trabalham sozinhos e que precisam um do outro para a sua efetivação. A tríade escrita, oral e digital devem andar juntos na busca do melhor momento para atuarem em favor da educação escolar. Vandressen (2011) elenca que os alunos tem que ser tocados para que o gosto pelas plataformas digitais educativas e a transformação aconteça naturalmente e isso acontecerá com a intervenção de professores atentos e envolvidos na era digital e que tenham um conhecimento interdisciplinar com vocação para web 2.0. É importante frisar que não será uma tarefa fácil por que a era digital já começou há mais de 20 anos. As crianças do século XXI normalmente, ao nascerem já recebem de seus pais um celular, antigamente era uma bola ou um carrinho, por isso, reafirmamos que há muitas crianças engajadas no movimento das tecnologias digitais, precisando apenas de um ponto de partida para que o clímax aconteça de forma muito rápida e dinâmica.

De acordo com Ramalho, Simão e Paulo (2014) ao se usar os jogos digitais com intenções pedagógicas o planejamento é muito importante, assim como definir requisitos de avaliação, requisitos de progresso e aprendizagem. A escolha do jogo tem grande importância em relação ao nível do aprendizado adquirido que se pretende construir com o discente, importando mais a qualidade do jogo do que a quantidade de jogos.

A interdisciplinaridade na educação é uma estratégia de ensino que propicia um ensino com mais qualidade e com mais aproveitamento do conteúdo disponibilizado. Fazenda (2002)

diz que a interdisciplinaridade não é certeza de aprendizado correto, ou saber integrado, e sim um ponto de referência que possibilita uma reflexão forte, crítica e revigorante sobre as características e funcionalidades do ensino. Pode ser considerada como um auxílio para o ensino vivido e o estudado. Contribuirá para uma formação profissional, pois dá acesso a novas áreas do conhecimento e a novas descobertas. Pode contribuir como incentivo à formação de pesquisadores e de pesquisas, fomentando a reconstituição da unidade dos objetos que se fragmenta durante a construção dos métodos, permitindo uma investigação das situações mundiais, dos limites do próprio sistema conceitual e o diálogo entre as disciplinas. Pode ser considerada como parâmetro para um sistema educacional permanente, pois será possível a troca contínua de experiências. Como forma de entender e transformar o mundo, pois sendo o homem quem age e cuida da realidade do mundo, deve se conhecer essa realidade em seus vários aspectos.

Os conteúdos presentes nas disciplinas de História e Geografia são muito similares, propiciando aos seus alunos que se trabalhe a interdisciplinaridade entre esses dois componentes curriculares. Existem diversas formas de se ministrar uma mesma aula abordando as duas disciplinas. Pode ser usado o relevo e sua História; também pode ser trabalhado como é a fauna de determinado lugar com suas características e sua História; o quesito sociedade e seus costumes podem ser investigados, mostrando desde quando surgiu tal costume e o que mudou desde então.

De acordo com Barros (2010), há mais de um século, a Geografia e a História experimentam fortes relações interdisciplinares. Os estudos de ambas disciplinas consideram o homem em sociedade como objeto de estudo, podendo-se dizer que o “tempo” e o “espaço” são os grandes mediadores das relações entre estas duas disciplinas. Deste modo, os jogos eletrônicos possibilitam vivências interdisciplinares pelo fato de estarem retratando em suas cenas paisagens e relevos, elementos da Geografia, e também a cultura dos personagens principais e secundários em suas jornadas e missões, elemento da História.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Tecnologias Digitais tem muito a contribuir com a educação em se tratando de instrumentos pedagógicos. Os jogos digitais podem e devem ser explorados no contexto educacional para um ensino lúdico em que a fantasia e o imaginário dos alunos sejam tocados, florescendo um ensino signficante. As Tecnologias Digitais podem ser introduzidas no

ensino de Geografia e História, elevando a interação e o aprendizado dos discentes, fazendo com que prestem sua atenção e desenvolva um senso crítico de sua realidade, do seu espaço e da sua História.

Sabemos que as TDICs já são uma realidade em muitos setores, inclusive na educação, por esse motivo esperamos ter contribuído com mais esse estudo sobre as possibilidades do uso dos jogos digitais no ensino e aprendizado nas instituições escolares.

Esperamos que um dia todos os alunos da rede de ensino pública possam desfrutar dessa tecnologia para o ensino e aprendizado dos mesmos. Não está distante para essa revolução acontecer, pois o mundo todo está conectado virtualmente, então estamos convictos de que isso irá acontecer mais cedo ou mais tarde.

A pergunta que fazemos é, quando a realidade virtual chegará à escola? Ou como será o ensino do futuro? Podemos esperar aulas ministradas por robôs no futuro? Essa e outras perguntas não estão muito distantes de serem respondidas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, João J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Ceara: Universidade Federal do Ceará, jan. 2007. Disponível em: < <https://www.coursehero.com/file/65181180/Como-fazer-pesquisa-bibliograficapdf/>>. Acesso em: 06 de julho de 2022.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, Rio de Janeiro – RJ, nov.2004. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005>. Acessado em: 06 de julho de 2022.

BARROS, José D'Assunção. Geografia e História: uma interdisciplinaridade mediada pelo espaço. **Geografia (Londrina)** v. 19, n. 3, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/geografia/>>. Acesso em: 24 de junho de 2022.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade**: um projeto em parceria. Edições Loyola, São Paulo – Brasil, v. 5, p.32, jan. 2002.

GODOY, Arilda Schmidt. Introdução à pesquisa Qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.35, n.2, p. 57-63, mar./abr. 1995.

GOUVEIA, Abigail. Pesquisa básica e pesquisa aplicada: qual a diferença? Saudeemcontexto.com.br, 2020. Disponível em: <<https://www.saudeemcontexto.com.br/pesquisa-bbasica-e-pesquisa-aplicada-qual-a-diferenca/>>.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PEIXOTO, Joana. Tecnologias e práticas pedagógicas: as tic como instrumentos de mediação. In: LIBÂNEO, José Carlos; SUANNO, Marilza Vanessa Rosa. **Didática e escola em uma sociedade complexa**. Goiânia: CELPED, p.107-124, 2011.

PRETTO, Nelson; PINTO, Claudio da Costa. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação**, [s.l.], v. 11, p.19-30, n.31, jan./abr. 2006.

RAMALHO, Jhon Eric. SIMÃO, Fábio. PAULO, Andrea Barbosa Delfini. Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal crossing. **Ensaio Pedagógico**. [S.l.], p.1-13, dez.2014.

SANTAELLA, Lucia. Novos desafios da comunicação. **Lumina**, Facom/UFJF, [s. l.], v.4, n.1, p.1-10, jan./jun. 2001, www.facom.ufjf.br.

SANTANA, Andreza Soares de. OLIVEIRA, Valdecio Almeida de. SANTANA, Vanessa Soares de. **Colóquio internacional educação e contemporaneidade**, v.14, n.8, São Cristovão: UFS. Anais eletrônicos, 2020. Disponível em: <https://WWW.coloquioeducon.com/>. Acesso em 17 jan. 2022.

SOUZA, Angélica Silva de. OLIVEIRA, Guilherme Saramago de. ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**. Monte Carmelo, v.20, n.43, p. 67, 2021.

SILVA, Hilda Maria Gonçalves. DAVID, Maria Celia. MANTOLVANI, Almir. As tecnologias como aliada no ensino de história e a sua adesão nas escolas de educação básica. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara – SP, v.10, p.390-399, abr. 2015.

VALENTE, José. PAULA, Bruno de. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Iberoamericana de Educação**. Campinas- SP, p.09-27.

VANDRESEN, Ana Sueli Ribeiro. Web 2.0 e educação – usos e possibilidades. In: congresso nacional de educação, 10. P.1-11, 2011, Curitiba, 1º seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5752_3325.pdf> Acessado em: 21 set. 2021.