

Estágio Curricular Supervisionado e a utilização de jogos no ensino da geografia

Rahyan de Carvalho Alves¹

Vanessa Tamiris Rodrigues Rocha²

Dulce Pereira dos Santos³

Luana Barbosa Durães⁴

Resumo: O presente trabalho relata as experiências obtidas a partir da prática do uso de jogos didáticos como recursos para o processo de ensino e aprendizagem no campo da Geografia. Essa experiência se processou a partir da disciplina Estágio Curricular Supervisionado em Geografia (ofertada pelo curso de Geografia licenciatura da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES), desenvolvido em uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (Minas Gerais), numa turma do 6º ano do Ensino Fundamental II. Para a realização deste trabalho utilizou-se como metodologia: i) revisão bibliográfica sobre as temáticas relacionadas ao Estágio Curricular Supervisionado e a aplicação de jogos didáticos e ii) apresentação do relato de experiência sobre o uso dos jogos didáticos aplicados no decorrer do exercício docente proporcionado pela disciplina supracitada.

Palavras-chave: Estágio. Ensino. Pesquisa. Jogos. Professor.

Supervised Curricular Internship and the use of games in geography teaching

Abstract: This paper reports the experiences obtained from the practice of using educational games as a resource for the teaching and learning process. This experience was processed from the discipline Supervised Curricular Internship in Geography

¹ Graduado em Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES - Minas Gerais). Mestre e Doutor em Geografia pelo Instituto de Geociências da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG - com Estágio Docente na instituição. Minas Gerais, Brasil. E-mail: rahyancarvalho@yahoo.com.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7225-5959>.

² Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES). Aprovada no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) (2022). Graduada em Geografia - licenciatura pela Unimontes (2018-2022). Minas Gerais, Brasil. E-mail: vanessatamiiris@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8223-2785>.

³ Doutora em Geografia na linha de pesquisa Ensino, Métodos e Técnicas em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia(2012), graduada em Geografia (1992), Especialização em Geografia Regional do Brasil e de Minas Gerais (1997) e Mestrado em Desenvolvimento Social (2007), pela Universidade Estadual de Montes Claros. Minas Gerais, Brasil. E-mail: dulce.s@unimontes.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4809-2824>.

⁴ Graduada em Engenharia Agrícola e Ambiental pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Possui uma segunda graduação em Pedagogia pela Uniasselvi e é técnica universitária efetiva na Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES). Minas Gerais, Brasil. E-mail: luanabarbosaduraes97@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-8097-0001>.

(offered by the undergraduate Geography course at the State University of Montes Claros – UNIMONTES), developed in a state school located in the city of Montes Claros (Minas Gerais), in a 6th grade class of Elementary II. The methodology used was: i) literature review on themes related to the Supervised Curricular Internship and the application of didactic games and ii) presentation of the experience report on the use of didactic games applied during the teaching practice provided by the above-mentioned discipline.

Keywords: Internship. Teaching. Search. Games. Teacher.

Pasantía Curricular Supervisada y el uso de juegos em la enseñanza de la geografía

Resumen: El presente trabajo relata las experiencias obtenidas a partir de la práctica del uso de juegos didácticos como recursos para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta experiencia se basó em la disciplina Pasantía Curricular Supervisada em Geografía (ofrecida em la carrera completa de Geografía de la Universidad Estadual de Montes Claros – UNIMONTES), desarrollada em uma escola estatal ubicada em la ciudad de Montes Claros (Minas Gerais), em um classe de 6to año de la Enseñanza Primaria II. Para la realización de este trabajo se utilizó la siguiente metodología: i) una revisión bibliográfica sobre temas relacionados com las Prácticas Curriculares Supervisadas y la aplicación de juegos didácticos y ii) presentación del informe de experiencia sobre el uso de juegos didácticos aplicados durante el ejercicio docente proporcionado por la mencionada disciplina.

Palabras clave: Prácticas. Enseñando. Buscar. Juegos. Maestro.

Introdução

O Estágio Curricular Supervisionado (ECS) configura-se como uma das mais importantes etapas para a formação do professor. Nesse momento, o acadêmico vivencia a relação entre teoria e prática no ambiente escolar. Para Caime (2008), a disciplina Estágio Curricular Supervisionado, consiste-se em proporcionar ao estudante uma leitura crítica do mundo do trabalho docente, envolvendo o aprimoramento do saber observar, descrever, registrar, interpretar, problematizar, teorizar e redimensionar a ação educativa. O ECS pode ser caracterizado como a disciplina capaz de promover a mediação entre professores formadores, acadêmicos e professores-regentes.

Assim, o elo entre as disciplinas ofertadas nos cursos superiores em licenciatura plena e a dimensão prática viabilizada pelo estágio, possibilita preparar o futuro profissional para compreender as estruturas de ensino e as determinantes mais profundas de sua prática, avaliando o espaço escolar e a sua dinâmica sociocultural (SANTOS, 2014).

Desta maneira, o presente trabalho relata as experiências obtidas a partir da prática docente com o uso dos jogos didáticos como recurso para o processo de ensino e aprendizagem. Experiência essa processada durante a realização das atividades referentes a disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Geografia (da Universidade

Estadual de Montes Claros – UNIMONTES), desenvolvido em uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (Minas Gerais), numa turma do 6º ano do Ensino Fundamental II.

Para tanto, utilizou-se como metodologia: i) revisão bibliográfica sobre as temáticas relacionadas ao Estágio Curricular Supervisionado e a aplicação de jogos didáticos e ii) apresentação do relato de experiência sobre o uso dos jogos didáticos aplicados no decorrer do exercício docente proporcionado pela disciplina ECS.

O estágio curricular supervisionado como laboratório da prática docente e o uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem

Conforme Silva (2011) aponta, os cursos superiores visam à formação de cidadãos com competências para intervir no espaço social, assim como pretendem prepará-los para o mundo do trabalho. Nos cursos de licenciatura, isto evidencia a oportunidade de a academia proporcionar aos estudantes a vivência do exercício da docência e, portanto, a construção da identidade profissional docente. E nesse sentido, a disciplina ECS provoca, com maestria, a experiência do discente aprender acerca da profissão de maneira concreta e reflexiva ao inseri-los no universo das escolas.

É durante a etapa do estágio que os acadêmicos dos cursos das licenciaturas perpassam pelo seu processo de capacitação profissional de maneira mais profunda, uma vez que a prática, enquanto exercício docente, é desenvolvida nesta etapa da graduação de maneira sistematizada, envolvendo a Universidade, as escolas-parcerias e o conhecimento teórico, técnico e metodológico apreendidos na Universidade (TARDIF, 2002).

Segundo Silva et al. (2020), a imersão do licenciando no contexto escolar obriga-o, de certo modo, a enfrentar os desafios que o professor deve encontrar ao longo da sua jornada de trabalho, conhecendo as peculiaridades da instituição de ensino básico, adquirindo experiências sociais e políticas que corroboraram para a construção da identidade como profissional da área da educação.

Outro ponto que devemos atentar para a importância do ECS se deve a aplicação do conhecimento teórico adquirido pelo acadêmico na Universidade até a possibilidade da aplicação do exercício da regência em aulas no ensino básico. Uma vez que na prática docente (na escola campo do estágio) é exigido do acadêmico certas habilidades pedagógicas que são aplicadas in loco e, ao mesmo tempo, o estudante apreende novas técnicas educacionais em contato com o aluno e com a orientação dos professores e de toda a comunidade escolar, adquirindo diferentes experiências (sociais e profissionais)

para poder transpor o conhecimento aos alunos de maneira palatável, ordenada e de fácil compreensão (COSTA, 2017).

Assentados nessa perspectiva, para Batista, David e Feltrin (2019), para a formação plena de professores é essencial que os licenciados possam adquirir habilidades de ensino e capacidade de elaboração de materiais e conteúdos diferenciados que visem abranger as especificidades regionais de cada parte do Brasil, conforme o contexto vivenciado por cada ambiente escolar. Logo, a imersão do acadêmico nas atividades do ECS deve ser realizada de maneira propositiva, planejada e orientada e se faz crucial para a verdadeira formação de professores no país.

Seguindo esta linha de pensamento, França (2005, p.11) destaca que “os futuros professores necessitam, frequentemente, entrar em contato com a realidade educacional através de redes de parcerias entre as Universidades e Escolas de Educação Básica, proporcionando “[...] tornar o estagiar, algo fundamental, tendo em vista a sua ação, em meio a tanta teoria aplicada na academia. Deve-se trazer o aprofundamento da teórica e das pesquisas da academia para as reais necessidades da escola”.

E nesse sentido, diversificar os usos de recursos metodológicos e ferramentas de ensino se faz necessário no ECS, pois busca-se aí a formação de professores preocupados com o fazer docente e didático, aplicando metodologias que atendam e potencializam as habilidades e competências de cada aluno e séries (FERENC E DEROSI, 2021).

Nesse caso, os jogos eletrônicos são um dos recursos que começaram a ganhar destaque no âmbito educacional, sendo arduamente debatida a sua importância a partir dos anos 2000, devido a popularização dos mesmos em ambiente doméstico. Para Carneiro (2015), os jogos servem como instrumentos pedagógicos e, desde a antiguidade, alcançam uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de ensino/aprendizagem. E, na atualidade, os jogos eletrônicos chegaram para ficar, especialmente devido ao público de alunos oriundos da geração Aplha (crianças nascidas a partir de 2010) que vivem conectadas à internet, já acostumadas com as telas de computador, celular, tablet e afins, para aprender, buscar informações e para se entreter.

Porém, definir o que é o jogo, não consiste-se em uma tarefa fácil de ser realizada, em razão da subjetividade que abarca esta palavra. Isto, permite que cada pessoa analise à sua maneira o que é um jogo, podendo estar relacionado a “[...] jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias e uma infinidade de outros” (KISHIMOTO, 2011, p. 15).

Segundo Santos (2014), apesar de ser uma tarefa difícil definir o que vem a ser o

jogo, há um consenso sobre sua importância para o processo de aprendizagem, pois um jogo sendo bem explicado, operacionalizado e contextualizado aos objetivos de uma aula, proporciona debates e aprendizados significativos. Laurentino et al (2020) por sua vez, entendem que:

Os jogos conseguem proporcionar descontração ao mesmo tempo que desafia o conhecimento, as habilidades dos estudantes, desperta “[...] um senso interpretativo, comparativo, contextualização e multidisciplinaridade; além de provocar a disputa saudável e a solidariedade, o entendimento de regras e de visão crítica do mundo” (LAURENTINO ET AL, 2020, p. 10).

Para Campos, Bortoloto e Felício (2003), os jogos didáticos configuram-se como aliados no desenvolvimento psicossocial, uma vez que, permitem a existência de conexões importantes entre professores e alunos, proporcionando a transmissão do conhecimento de maneira mais dinâmica e motivadora, trazendo leveza as aulas, proporcionando interação, diálogo e diversão.

A busca por alternativas que visam proporcionar uma aprendizagem mais lúdica, ressaltando, principalmente, a era em que o professor compete diariamente com ferramentas tecnológicas, tidas constantemente pelos alunos como mais atraentes do que muitas metodologias tradicionais utilizadas em sala de aula, torna-se essencial. Ressaltando que, captar o interesse dos alunos, atualmente, pode ser considerado um dos maiores desafios do docente (COSTA, 2017).

Isto posto, reafirmamos que, por meio dos jogos didáticos vários objetivos de uma aula podem ser alcançados, uma vez que o jogo sendo bem aplicado pode despertar o interesse dos alunos, os quais participarão do processo de ensino/aprendizagem de maneira mais curiosa, desprendidos do medo de errar (COSTA, GONZAGA E MIRANDA, 2016).

No contexto atual, devido à pandemia do COVID-19, no primeiro semestre do ano de 2021, muitas escolas deram continuidade a oferta do ensino a partir do Regime Não Presencial, por meio do teletrabalho ou sistema remoto, onde as atividades educacionais são realizadas de maneira virtual, sem haver o contato físico entre professor e aluno. Portanto, as atividades do ECS tiveram que se adequar a esta situação e, a seguir apresentaremos a experiência de uma atividade desenvolvida por meio da disciplina supracitada.

Resultados e Discussões

A descoberta, no final de dezembro de 2019, de casos de coronavírus na China, levou a Organização Mundial da Saúde (OMS) a manifestar que este novo vírus seria um problema de saúde a nível mundial. Posteriormente, a mesma instituição, devido à rápida disseminação de casos da doença, veio a declarar estado de pandemia mundial. Desde então, medidas de isolamento social se fazem necessárias para conter o avanço do número de pessoas contagiadas e reduzir o número de óbitos. As medidas consistem basicamente no uso de máscara, na higienização constante das mãos, no distanciamento e isolamento social e ao acesso a vacina (OMS, 2021).

Estas medidas são fundamentais, pois mesmo com a descoberta, e processo de vacinação das pessoas, levará um tempo significativo para que toda a população seja imunizada, com estimativa da imunização da população em escala global entre os anos de 2023 a 2024, se ocorrer a cooperação dos países ricos (G7) para com os países em desenvolvimento e os pobres (OMS, 2021). Devido a isto, no momento da realização do estágio, a escola permanecia sob o Regime Não Presencial e o uso do sistema remoto. Portanto, devido à pandemia, as atividades da disciplina Estágio Curricular Supervisionado foram reorganizadas para atender às necessidades da formação profissional aliado à prevenção contra o vírus do COVID-19, buscando evitar o contato físico dos acadêmicos com os sujeitos/atores das escolas-campo.

Desta forma, buscamos aqui, compartilhar nossas aprendizagens e experiências a partir da realização do ECS desenvolvido de maneira remota, onde as atividades foram executadas entre os meses de março e abril de 2021, em uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (Minas Gerais), numa turma do 6º ano do Ensino Fundamental II. Na qual, a partir da observação de algumas aulas ministradas pela professora regente, criamos dois jogos didáticos, trazendo a tecnologia dos jogos para a sala de aula, como proposta para alcançar o interesse dos alunos pela disciplina geografia.

Ao desenvolvermos a prática pedagógica na escola em questão, percebemos que o educandário utiliza como ferramenta de trabalho o aplicativo *Whatsapp* (wpp), por meio de um grupo onde os alunos e os professores de cada ano escolar socializam e realizam o processo de mediação do conhecimento, enviando atividades, sanando dúvidas e promovendo videochamadas.

No grupo do wpp que estávamos inseridos a professora-regente disponibilizava o conteúdo e as atividades do Plano de Estudo Tutorado (PET) – material didático organizado pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais –, juntamente com os vídeos explicativos de cada unidade. O grupo de wpp é utilizado por todos os professores

da turma e, por esta razão, há um cronograma de postagens, seguindo os horários de cada disciplina, no qual os horários de Geografia integram a segunda-feira e a sexta-feira. Contudo, a assistência individual e/ou em grupo ocorre no decorrer da semana, tendo, os alunos, a disponibilidade dos professores para sanar as possíveis dúvidas sobre o conteúdo abordado.

Na turma que realizamos o estágio existe 30 alunos matriculados, porém em média 10 alunos participavam ativamente das aulas. Fato este, notório em razão do registro de frequência realizado no início de cada aula. Isso devido a uma quantidade expressiva de alunos não possuir acesso à internet de qualidade ou a computadores. Ressaltando ainda que, havia alunos que só podiam acessar as atividades disponíveis no grupo quando os pais retornavam do trabalho, já que muitos estudantes não possuíam aparelho celular próprio.

Após ter iniciado o estágio nesta escola, realizamos o estudo do conteúdo disposto no PET e ministramos aulas referente ao conteúdo da quarta semana do PET, volume 1, onde aplicamos um jogo didático por meio da plataforma Wordwall (a saber: <https://wordwall.net/pt>), o qual tinha por tema “Brasil, meu Brasil brasileiro”.

O jogo foi elaborado com antecedência e repassado para a professora-regente analisar a viabilidade da aplicação do mesmo. Após o aceite e reconhecimento da capacidade didática deste, na aula seguinte, o link para acesso ao jogo foi disponibilizado no grupo de wpp, juntamente as suas instruções.

O jogo foi disponibilizado aos alunos pelo grupo de wpp. Sendo que, sua dinâmica consiste-se em usar toques ou o teclado para que um personagem possa voar com o seu aeroplano e seguir para o lado correspondente as respostas corretas (Figura 1).

Figura 1 - Dinâmica do jogo aplicado em 2021, para os alunos do 6º ano de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (MG)



Fonte: Wordwall (2021).

Perguntas como: “Quantos estados e distritos federais tem o Brasil?”, “Qual o idioma oficial do Brasil?”, “O Cristo Redentor se localiza em qual estado brasileiro?”, “Qual é a capital do Brasil?”, “Em quantas regiões o Brasil é dividido?” dentre outras, foram realizadas no wpp para motivar os alunos a participarem.

8

Ao final do jogo, fica disponível na tela da plataforma Wordwall, a pontuação, o tempo, a tabela de classificação e as respostas corretas e incorretas sinalizadas por aluno-jogador. Assim, ao finalizarmos o jogo, os alunos enviaram prints de suas respectivas pontuações e, a partir disso, realizamos comentários sobre as questões presentes no jogo e as problematizamos diante os conteúdos dispostos no PET.

A aplicação do jogo deu-se de forma interativa, onde os alunos demonstraram grande interesse por aulas que utilizam elementos didáticos alternativos (Figura 2). Nesse sentido, diversos alunos manifestaram-se, pedindo que levássemos outros jogos para as próximas aulas que iríamos ministrar. Estávamos com receio de que a turma demonstrasse dificuldade ao jogar, contudo, fomos surpreendidos.

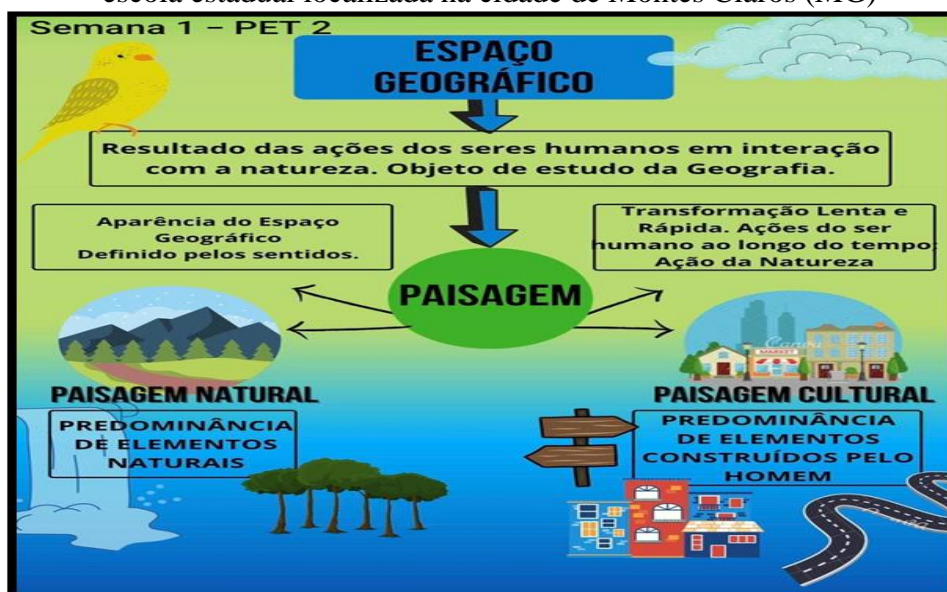
Figura 2 - Print de uma conversa realizada no grupo de Whatsapp do 6º ano de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (MG)



Fonte: WhatsApp (2021).

Posteriormente, em uma outra aula, elaboramos um jogo educativo acerca do tema da primeira semana do PET, volume 2; a qual tinha por tema: paisagens naturais e paisagens culturais. Anteriormente a aplicação do jogo, foi disponibilizado aos alunos um mapa mental (Figura 3) do conteúdo já abordado em aulas teóricas pelo wpp, ou seja, contextualizamos o conteúdo antes de aplicarmos o jogo.

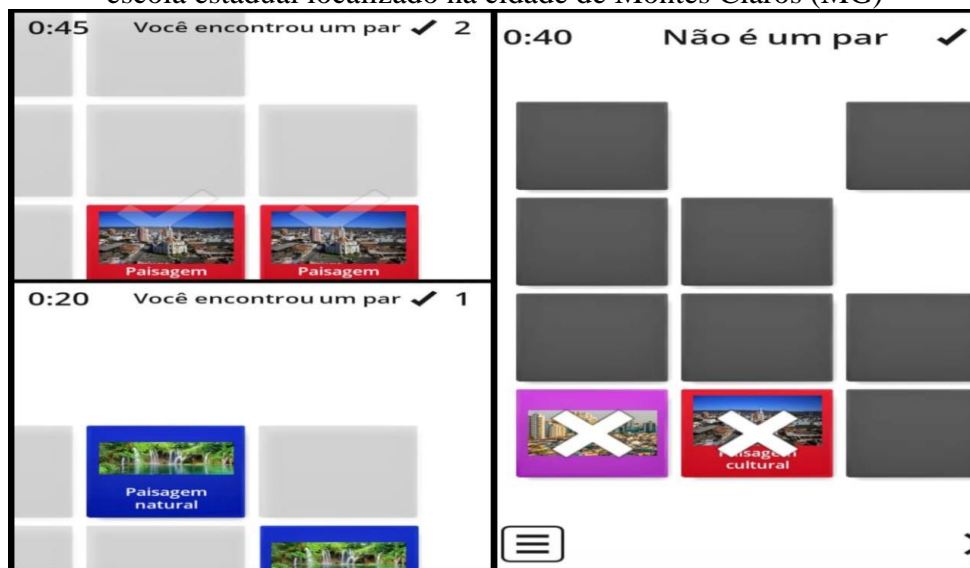
Figura 3 - Mapa mental disponibilizado em 2021 para os alunos do 6º ano de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros (MG)



Fonte: Autores, 2021.

O jogo aplicado agora assemelha-se ao “jogo da memória” (Figura 4), onde o aluno deve tocar em um par de peças de cada vez para revelar se as mesmas combinam. No decorrer da aplicação do jogo, houve a comunicação com os alunos, por meio do grupo do wpp. Nesta, realizamos questionamentos acerca do conceito de paisagem, das diferenças entre paisagem natural e paisagem cultural, das ações antrópicas que os alunos percebem serem processadas nos bairros que residem dentre outras questões motivadoras, visando verificar o conhecimento adquirido pela turma (KISHIMOTO, 2011).

Figura 4 - Dinâmica do jogo aplicado em 2021, para os alunos do 6º ano de uma escola estadual localizado na cidade de Montes Claros (MG)



Fonte: Wordwall (2021).

O jogo contribuiu para a fixação dos conteúdos abordados acerca da categoria paisagem, tendo como foco, os elementos que diferem uma paisagem natural de uma paisagem cultural. O jogo trouxe benefícios como, exercer a capacidade de desenvolver habilidades de concentração, autonomia, confiança e memorização dos discentes. Convém ressaltar que, devido os avanços tecnológicos, faz-se necessário o uso de recursos e metodologias que estimulem o processo de ensino e aprendizagem no campo da geografia, assim como, das demais ciências (KISHIMOTO, 1995).

Considerações Finais

Os jogos didáticos, em consonância com a intervenção do professor-aluno e a intenção dos jogos em aprender um conteúdo programático, podem proporcionar um cenário de maior imersão de aprendizagem para o aluno, acarretando vários benefícios.

Visto que, podem vir a fechar lacunas deixadas no processo de transmissão-recepção do conteúdo. Em razão do “jogar” ser algo já presente na realidade da maioria das crianças, utilizar, jogos didáticos como ferramenta pedagógica, desperta o interesse dos discentes, os quais participam ativamente do processo ensino/aprendizagem (AROEIRA, 2014).

O Estágio Curricular Supervisionado configura-se como essencial para que o professor em formação tenha a possibilidade de observar e conhecer o sistema de ensino, atentando as dificuldades presentes neste, e as possibilidades de superação das mesmas. O estágio foi por nós concebido como um espaço de experiências fundamentais para a formação do novo professor, uma vez que, dia após dia, estamos compreendendo o significado de ser professor, pois ao frequentar a escola, seja para observações ou para regências de aulas, estamos construindo a nossa aprendizagem docente (ALMEIDA; PIMENTA, 2014).

Referências

ALMEIDA, Maria Isabel de; PIMENTA, Selma Garrido. (Org.). *Estágio supervisionado e possibilidades para uma formação com vínculos colaborativos entre a universidade e a escola*. São Paulo: Cortez, 2014.

AROEIRA, Kalline Pereira. Estágios supervisionados na formação docente: educação básica e educação de jovens adultos. In: ALMEIDA, M. I. de; PIMENTA, S. G. (Org.). *Estágio supervisionado e possibilidades para uma formação com vínculos colaborativos entre a universidade e a escola*. São Paulo: Cortez, 2014. p.24-42

BATISTA, Natália Lampert; DAVID, Cesar e; FELTRIN, Tascieli. Formação de professores de Geografia no Brasil: considerações sobre políticas de formação docente e currículo escolar. In: *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 23, p.13-22, 2019.

CAIME, Flávia. *Contextos discursivos sobre formação de professores e ensino de história*. Passo Fundo: UPF, 2008.

CAMPOS, Luciana Maria; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. In: *Cadernos dos Núcleos de Ensino*, nº 10, p.35-48, 2003.

CARNEIRO, Kleber Tuxen. *Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários*. 273 f. Tese (doutorado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2015.

COSTA, Rosa Cristina. *O jogo didático desafio e ciências: sistemas do corpo humano como ferramenta para o ensino de ciências*. 42 f. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal Fluminense. Niterói, Rio de Janeiro, 2017.

COSTA, Rosa Cristina; GONZAGA, Glaucia Ribeiro; MIRANDA, Jean Carlos. Desenvolvimento e validação do jogo didático. In: *Revista da Associação Brasileira de Ensino de Biologia*. nº 9, p.9-20, 2016.

FERENC, Alvanize Fernandes; DEROSI, Caio Corrêa. O estágio curricular na formação inicial de professores: um recorte. In: *Argumentos Pró-Educação*, v. 6, p.28-41, 2021.

FRANÇA, Dimar Souza. Formação de professores: A parceria Escola-Universidade e os Estágios de Ensino. In: *UniRevista*, vol. 1, nº 2, p.11-24, 2005.

JOGOS ELETRÔNICOS. *Atividades Personalizadas*. In: <<https://wordwall.net/pt>>. Acessado em: 16 mar. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brinquedo na educação: considerações históricas*. São Paulo: FDE, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

LAURENTINO, Carla Milena de Moura. Jogos digitais no contexto escolar. In: *Revista Intercâmbio*, v. 17, n. 1, p.43-56, 2020.

OMS. Organização Mundial da Saúde. *Novo vírus: COVID-19*. Disponível em: <<https://www.who.int/emergencies/coronavirus-2019>> Acessado em: 04 de mai. 2021.

ROCHA, Vanessa Tamiris Rodrigues. Uso de Jogos. In: *WhatsApp [Grupo 6º E.F. AF. REG]*. Acessado em: 16 de mar. 2021

SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. *Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica*. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, Nilson Robson Guedes. *Estágio supervisionado em pedagogia*. Campinas: Alínea, 2011.

SILVA, Amanda Karolayne Rodrigues; SANTOS, Letícia Gonçalves Silva; DIAS, Maria Heloisa Pinheiro; VIDAL, Vitória Caroline; ALVES, Rahyan de Carvalho. Aprender fazendo: breve relato de experiência a partir do estágio supervisionado em geografia (Unimontes). In: *Revista Ciranda*, v. 4, n. 1, p.54-66, 2020.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2002.