



UTILIZANDO O JOGO DO BINGO NAS AULAS DE GEOGRAFIA EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO A PARTIR DO SUBPROJETO GEOGRAFIA PIBID/UFS – RELATO DE EXPERIÊNCIA

Athawana Andrade Silva¹
Jhonyvan Aquino de Oliveira²
Renata Nunes Azambuja³

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa baseia-se na aplicação de atividade lúdica como recurso didático no ensino de Geografia em aula remota na educação básica. O presente relato visa mostrar a intervenção dos alunos de graduação em Geografia, a partir do programa de iniciação à docência PIBID/CAPES, no Centro de Excelência Barão de Mauá situado na cidade de Aracaju-SE, com os alunos do segundo ano do ensino médio por meio do uso do jogo do bingo com objetivo de estimular o interesse dos alunos e dinamizar aulas remotas em tempos de pandemia.

A pandemia causada pela COVID-19, devido ao alto nível de transmissibilidade pelo ar, nos impôs medidas de distanciamento e isolamento social com nesse momento atípico. De duração incerta, a sociedade necessitou se reorganizar em todos os seus aspectos, inclusive em relação ao sistema educacional, que precisou adotar novas práticas de comportamento para conseguir atender as demandas dessa nova configuração social (MÉDICI; TATTO; LEAO, 2020).

Nesse contexto, novas práticas metodológicas fizeram-se necessárias para que o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia fosse atingido com êxito sem utilizar somente métodos tradicionais e enfadonhos, uma vez que o distanciamento físico promove grande desmotivação no aluno, segundo Vygotsky (1984) “A aprendizagem é um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc., a partir

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, athawanaandrade18@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, jhonyvanoliveira@hotmail.com;

³ Professora Dra. do Departamento de Geografia da Universidade Federal de Sergipe – UFS, renatanaz@academico.ufs.br;



do seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas”. (VYGOSTSKY, 1984, p 101).

Sendo a Geografia uma ciência composta por peculiaridades e um importante componente curricular, esta tem por objetivo, estudar a relação homem-natureza, possibilita criar no aluno uma consciência crítica diante da sua realidade. Assim:

A geografia, necessariamente, deve proporcionar a construção de conceitos que possibilitem ao aluno compreender o seu presente e pensar o futuro com responsabilidade, ou ainda, preocupar-se com o futuro através do inconformismo com o presente. Mas esse presente não pode ser visto como algo parado, estático, mas sim em constante movimento (STRAFORINI, 2004, p.51).

Desse modo, o bolsista do PIBID, que tem como sua função elaborar atividades inovadoras e educativas por meio de metodologias ativas, junto ao professor supervisor no ensino presencial, teve que encarar o desafio de cumprir a mesma função no ensino remoto. Logo, muitas dificuldades surgiram, tais como: a baixa participação dos alunos, horários reduzidos, falta de acesso dos alunos à tecnologia, entre outros. Mas não tornou impossível para o pibidiano buscar alternativas que viabilizassem sua atuação nas atividades que lhe são atribuídas.

Diante do exposto, utilizar a ludicidade foi de extrema importância para motivar, estimular e alavancar o interesse dos estudantes em aprender os conteúdos, pois:

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. (FREITAS; SALVI, p.04,2008).

Com base nisso, produzimos um Bingo geográfico, jogo de cartelas com palavras que são sorteadas até que uma das cartelas seja completamente preenchida. Essa metodologia foi utilizada com o assunto fontes de energia, objetivando sua revisão e assimilação pelos alunos, como também a fim de promover uma aula mais interativa, lúdica e recreativa na qual professor e aluno em diálogo possam construir o conhecimento acerca do tema.

Nas condições atuais, a tecnologia foi uma grande aliada nesse processo de construção de conhecimento de maneira remota, pois ela propiciou o desenvolvimento de atividades educativas fora da estrutura física da escola. Assim, possibilitou a realização do Bingo, trazendo resultados significativos no aprendizado, de forma lúdica por intermédio dos



pididianos que buscaram exercer seu papel da melhor maneira possível diante dos desafios impostos pela pandemia.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A experiência em questão utilizou o método qualitativo, de modo que, este “*não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc*” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 31). Nesse sentido, buscou-se a partir de uma prática docente que fosse mais lúdica estimular o aluno a querer aprender.

O uso de metodologias ativas se faz necessária no âmbito escolar, pois, longe de práticas didáticas pedagógicas tradicionais elas possibilitam a inclusão do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

Por Metodologia Ativa entendemos todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula (PEREIRA, p.06, 2012).

Assim, o aluno será protagonista na consolidação do seu conhecimento enquanto professor, mediador deste. Além disso, o livro didático não se torna o único recurso utilizado em sala de aula, pois, outras ferramentas são agregadas à prática docente.

O programa PIBID tem possibilitado aos futuros docentes, vivenciar o cotidiano escolar da educação pública de maneira que este leve para o ambiente da sala de aula inovação. A partir disso, buscou-se desenvolver práticas didático-pedagógicas facilitadoras com a orientação da professora supervisora, onde os bolsistas tiveram suas atividades voltadas para os alunos da turma dos 2^a anos F e G do Ensino Médio do Centro de Excelência Barão de Mauá, da Rede Pública Estadual de Ensino na cidade de Aracaju, estado de Sergipe.

Com isso, em Outubro de 2021 foi planejado a execução do Jogo do Bingo no assunto previsto para a unidade, sendo este: Fontes de Energia. Simultaneamente às aulas que eram lecionadas sobre o tema, acontecia a divulgação do Bingo geográfico para os alunos, que ocorreria após a finalização do assunto. O objetivo era tornar o jogo um método de revisão. Para tanto, foi solicitado aos alunos que lessem o livro didático e e fixassem bem o assunto durante as aulas, para que o jogo funcionasse de maneira mais interativa.



Assim, os bolsistas produziram um bingo que tivesse a possibilidade de acontecer de maneira remota, por meio do aplicativo *Google meet* em uma aula com duração de 50 minutos que acontece apenas uma vez na semana por consequência da pandemia. Foram confeccionadas cartelas através do aplicativo Canva, na qual cada uma possuía 8 palavras relacionadas ao assunto, também foram elaboradas 35 questões que tinham como respostas as palavras presentes nas cartelas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a execução do Bingo, foram enviadas de forma antecedente a cada aluno participante, através do *Whatsapp*, uma cartela específica. No dia da realização, as perguntas do jogo eram sorteadas sendo solicitado aos alunos que respondessem as mesmas pelo chat e microfone do aplicativo *Google meet*. Após muita diversão e várias perguntas sorteadas manifestou-se o primeiro ganhador. Entretanto, como ainda havia tempo disponível e a turma estava bastante animada, o jogo continuou até mais três alunos completarem a cartela para o fim do Bingo.

Como prêmio, foram dadas caixas de bombom que posteriormente seriam entregues na escola seguindo todos os protocolos de biossegurança. Ressaltamos que, apesar do Bingo despertar a competitividade dos alunos, foi reforçado que todos os alunos estavam de parabéns pela participação e desempenhada durante a revisão, ainda que nem todos tivessem vencido.

Desse modo, o bingo atingiu o seu propósito com êxito, já que promoveu a inserção do aluno na aula, visto que, propiciou diversão, trabalho em equipe, interação entre os participantes e apreensão do conteúdo. Outrossim, diante das condições que nos foram impostas pela pandemia, sendo a principal, o distanciamento social, o jogo promovido de maneira remota, trouxe para o ambiente virtual uma energia calorosa que a muito não se sentia.

Destarte, foi perguntado ao final do jogo sobre a percepção dos alunos em relação à atividade aplicada, e as respostas vieram de imediato, muito positivas e entusiasmadas, pois, de acordo com o relato deles a aula foi prazerosa, alegre e aprender tornou-se divertido, tanto é que pediram para que a atividade fosse reaplicada em outros conteúdos.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ensinar Geografia com o uso de técnicas lúdicas traz para o aluno maior interesse por essa disciplina, que é tão importante para sua formação enquanto cidadão. Além disso, proporcionar aos discentes da educação básica e pública atividades que promovam o interesse pelo saber deve estar presente sempre na prática docente e no cotidiano escolar.

Sendo assim, nós, enquanto futuros educadores, buscamos inovar na utilização de recursos didáticos, trazendo para a realidade do aluno o jogo do bingo para que estimulasse sua participação e interação durante as aulas de Geografia. É importante salientar a importância do PIBID, enquanto programa que possibilita aos discentes vivenciar desde cedo os desafios e vivências da realidade escolar, tornando viável a aplicação do conhecimento teórico obtido no percurso de sua graduação junto à prática do exercício da sua futura profissão.

Relatar essa experiência é de suma relevância para inspirar os profissionais da educação, que queiram inovar e tornar suas aulas mais atrativas e menos tradicionais. Além disso, futuros docentes que estejam comprometidos em promover uma educação libertadora, na qual seu poder está em transformar a sociedade, mesmo diante de um cenário em que a educação no Brasil se mostra sucateada é fundamental, pois é preciso exercitar o verbo “esperançar”. Como já dizia o patrono da educação brasileira, "Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo". FREIRE (1987, p.87):

Palavras-chave: Aulas de Geografia; Escola Pública; Metodologias ativas; Jogo do bingo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES, ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) pela oportunidade e bolsas concedidas, à Universidade Federal de Sergipe pelas experiências acadêmicas e de vida adquiridas; A nossa Coordenadora de área Prof^ª. Dra. Renata Nunes Azambuja pelas suas orientações, e à supervisora dos pibidianos no Centro de Excelência Barão de Mauá, Prof^ª. Me. Simone Neves Cunha pelos seus ensinamentos.



REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. . **PERSPECTIVA LUDICA PARA A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: PROPOSTA DO JOGO PARANÁ EM QUESTÃO**. In: Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008, Canela - RS. 2º Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

MÉDICI, M. S.; TATTO, E. R.; LEÃO, M. F. **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: 20 Out. 2021.

PEREIRA, Rodrigo. **Método Ativo: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior**. In: VI Colóquio internacional. Educação e Contemporaneidade. São Cristóvão, SE. 20 a 22 setembro de 2012.

STRAFORINI, Rafael. **Ensinar geografia: O desafio da totalidade – mundo nas séries iniciais**. São Paulo: Annablume, 2004.

VYGOTSKY, L. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo. Editora Martins Fontes. 1984.