



econômica de forma anônima, do público atendido pelo Colégio Estadual Centro de Excelência Jose Carlos de Souza, localizado nas imediações da área nobre de Aracaju-Sergipe. A partir deste diagnóstico, foi possível avaliar as dificuldades e das suas possibilidades de participação, pois sabemos dos diferentes tipos de realidades entre alunos e a partir destas desigualdades produzir ideias que impactem menos os alunos, mas que de alguma forma traga inovação.

Para Capistrano et al. (2012) o PIBID tem um papel fundamental na melhoria do ensino, por atuar diretamente na formação inicial de professores no âmbito nacional e promover a participação de professores da educação básica na interação entre os acadêmicos e a escola.

## **METODOLOGIA**

Iniciamos a nossa Oficina no Centro de Excelência Professor José Carlos de Souza na II unidade primeiro semestre de 2021, onde a chamamos de RegGlob, em referencia aos temas trabalhados em sala, que foram: Regionalização e Processo de Globalização.

A primeira plataforma utilizada para iniciar nossa oficina foi o Googleforms, onde criamos um formulário eletrônico e anônimo, disponibilizado somente aos alunos para obtermos dados socioeconômicos, visando um melhor desempenho na oficina.

Então a partir desses dados do Googleforms, traçamos a primeira de 3 atividades interativas utilizadas em nossa oficina, que são jogos simples que todos já utilizamos ao menos uma vez.

Atividade 1: Caça Palavras Geográfico, criado na plataforma Wordwall.net, que possui 5 vidas/erros, número de palavras encontradas e um cronômetro decrescente. As palavras foram dispostas na vertical e horizontal.

A atividade 2: Verdadeiro ou Falso, neste jogo utilizamos a mesma plataforma gratuita do Wordwall.net, onde a pergunta era lançada em movimento lateral e o jogador deveria julgá-las, porém a cada acerto a velocidade aumentava significativamente, além disso o aluno só pode errar 3 vezes, ou o jogo encerrava.

Atividade 3: Quizz Geográfico, criada na mesma plataforma que a demais, onde têm 9 questões, com entre 3 e 5 alternativas, com somente uma correta e um cronômetro.

Foi aplicado um exercício com 7 questões referentes ao mesmo tema, na plataforma da Microsoft Word, tendo alguns vídeo do Youtube como auxílio e outro com 6 questões nos mesmos moldes do primeiro.

Utilizando a plataforma colorironline.com o aluno fazia a divisão política administrativa do Brasil, utilizando as ferramentas de pintura do próprio site, tiraram print e enviava para o grupo do Whatsapp da turma para que fossem feitas as correções.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos resultados obtidos via GoogleForms, recebemos apenas 8 respostas de 24 alunos da turma. De acordo com as respostas, 62,5% dos alunos informaram que as vezes conseguiam acompanhar as aulas via Google Meet, enquanto 37,5% estavam acompanhado constantemente (figura 01). Da mesma forma 62,5% dos alunos estavam buscando as atividades por meio impresso na escola, e os outros 37,5% realizando tudo online.

Figura 01: Resultados do diagnóstico da realidade socioeconômica dos alunos.



Após a leitura do diagnóstico socioeconômico, aplicamos as atividades interativas, de jogos conhecidos ou pelo menos utilizados uma vez. A atividade de Caça Palavras (figura 02) foi produzida na plataforma Wordwall.net, com a possibilidade de utilizar cinco tentativas de vidas/erros, exibição do número de palavras encontradas e um cronômetro.

Figura 02: Jogo de caça Palavras construído através do Wordwall.com



Na atividade de Verdadeiro ou Falso, a pergunta era lançada e o jogador deveria julga-las, porém a cada acerto a velocidade aumentava significativamente, além disso, o aluno só poderia errar três vezes, ou o jogo encerrava.

Figura 03: Jogo Verdadeiro ou Falso construído através do Wordwall.com



Na terceira atividade foi apresentado a turma o Questionário interativo, composto por nove questões, com três a cinco alternativas. Os alunos tiveram de escolher apenas uma alternativa como correta, com tempo cronometrado. O modelo do questionário apresentado segue na figura 03.

Figura 04: Questionário interativo, apresentado para a turma.



Do questionário socioeconômico, obtivemos apenas 8 respostas de um total de 24 alunos, ou seja uma participação pequena, devido a fatores socioeconômicos. Observamos que durante as aulas síncronas, as participações foram baixíssimas e as devolutivas de atividades foram poucas. Ficou evidente também que a maioria dos alunos dessa turma possuía um celular próprio para o acompanhamento de aulas síncronas, ¼ deles dividiam o dispositivo com os pais e irmãos,

a maior parte possuía sinal de Internet, mas com qualidade e quantidades insatisfatórias. Vale ressaltar que para atenuar a baixa participação nas aulas, os alunos e responsáveis iam a escola em busca de atividades impressas.

Na primeira atividade participaram apenas 10 alunos, de uma turma de 24, cerca de 6 alunos reclamaram de lentidão da internet para conseguir a participação na atividade e não participaram. Já na segunda atividade, sobre o jogo verdadeiro e falso, tivemos recorde em participação com 22 alunos de 24. Os alunos não relataram lentidão na internet, o que faz crer que esta atividade tende a consumir menos dados se comparada com a primeira atividade do jogo Caça-palavra. A terceira e última atividade, o Quiz Geográfico foi a de menor participação dentre as três atividades, com 6 alunos de 24 alunos. Novamente foram relatadas problemas referentes a internet.

Em relação aos 2 exercícios aplicados houve uma baixa devolutiva, com cerca de 7 alunos enviando as respostas. Já a atividade desenvolvida no site *colorironline.com*, a adesão foi de cerca de 15 alunos, que participaram através do grupo de Whatsapp da turma.

Sobre a plataforma que utilizamos, é necessário informar que ela nos trouxe dados sobre os alunos, através de planilhas e gráficos, como: tempo por partida, quantidades de acertos e erros, data e hora, nome do jogador e por fim, a colocação dos jogadores.

Todas as perguntas que utilizamos nos jogos ou as palavras-chave, foram inseridas a partir das aulas síncronas de Geografia, nos temas que foram trabalhados com os alunos. Assim desta maneira, ajudamos na fixação dos conteúdos propostos de forma lúdica.

Mesmo com baixas participações nessas atividades e nas aulas síncronas por parte dos alunos, por motivos socioeconômicos antes relatados, salientamos que cada momento foi único e que certeza que trouxe contribuições significativas nos temas trabalhados.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Destacamos que foi difícil participar do projeto nesse momento turbulento que estamos passando nessa pandemia de Covid-19 e que mesmo diante de tantas dificuldades que encontramos nessa batalha, nós os Bolsistas do PIBID estamos satisfeitos com as contribuições que damos a educação básica de Sergipe e que avaliamos positivamente o PIBID/Geografia/Universidade Federal de Sergipe.

Assim podemos afirmar com certeza que esse caminho que estamos percorrendo, aumenta o nosso grau de interesse pela licenciatura e o quão é importante esse programa na vida do graduando.

**Palavras-chave:** Relato de Experiências; PIBID-Geografia, Educação Básica, Pandemia Covid-19, Educação. Ensino Remoto

## REFERÊNCIAS

CAPISTRANO, Karinny da Silva; et al. Importância do Projeto Pibid na formação docente inicial: estudo de caso com bolsistas do Pibid/Química/IFCE Quixadá. In: CONGRESSO NORTE-NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO, 7., 2012, Palmas. Anais... Palmas: IFTO, 2012. p. 1-7.

LOPES, Tania Maria Rodrigues; et al. Co-formação e aprendizado profissional docente: a experiência do PIBID/UECE. In: V Encontro Nacional das Licenciaturas ENALIC e o IV Seminário Nacional do Pibid, 5., 2014, Natal. Anais... Natal: EDUFRN, 2014.

TORRES, M. L. O compromisso social das escolas públicas com as novas tecnologias da comunicação e da informação. Revista Tecnologia Educacional, n. 161/162, 2003. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/tecnologia/0010.html>. Acesso em: 01 ago. 2015.