

O QUIZ COMO MOTIVAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA AULA DE GEOGRAFIA: PRÁTICA PEDAGÓGICAS PELOS RESIDENTES DA UFSM NA E.E.E.MÉDIO SANTA MARTA, SANTA MARIA, RS

Julia Landó Moreira ¹
Alisson de Moura de Avila ²
Ana Clarice Soares Hanauer ³
Sandra Ana Bolfe ⁴

RESUMO

A pandemia de COVID-19 gerou impactos significativos no âmbito educacional, que por sua vez deram origem a novos desafios, especialmente agora com o retorno das aulas presenciais, foi observado que os estudantes possuem diversas lacunas no domínio de conhecimentos básicos como leitura e escrita, bem como apresentam profundas dificuldades de interação com os colegas. É nesse contexto que se situa o presente trabalho, o qual refere-se a apresentação de um jogo didático, em forma de perguntas e respostas, realizado pela equipe do Programa de Residência Pedagógica - PRP em Geografia, da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM. A atividade em questão foi aplicada nas turmas 91 e 92 (9º ano) na Escola Estadual de Ensino Médio Santa Marta, escola-campo do PRP. O jogo foi utilizado como um procedimento metodológico alternativo para a revisão dos conteúdos referentes ao primeiro semestre letivo de 2023. Para cumprir a proposta nos aportamos em textos relacionados a educação e utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Residência Pedagógica, Professor em formação, Ensino de geografia.

INTRODUÇÃO

A repentina propagação da COVID-19 trouxe grandes desafios ao campo educacional, exigindo a implementação imediata do ensino remoto e a exploração de novas metodologias que pudessem se adequar à essa realidade. Contudo, a desigualdade socioeconômica encontrada principalmente entre estudantes da rede pública de ensino dificultou a adaptação

¹ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal De Santa Maria - UFSM, julialando.m@gmail.com;

² Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, alisson_avila.m@outlook.com;

³ Preceptora do Programa Residência Pedagógica, Escola Estadual Ensino Médio de Santa Marta, SEDUC-RS, anahanauer@yahoo.com.br;

⁴ Professora orientadora: Doutora em Ciências Humanas, Curso de Geografia, Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, sandra.bolfe@ufsm.br;

de inúmeras escolas ao novo sistema, uma vez que ressaltou a disparidade na disponibilidade de recursos digitais.

Posto isso, os impactos da pandemia no processo educacional não limitaram-se aos obstáculos encontrados em quase dois anos de ensino remoto, após o retorno à sala de aula foram encontradas diversas lacunas nos conteúdos trabalhados durante o ensino remoto, bem como uma maior dificuldade de socialização entre os alunos. Agora, após a pandemia enfrenta-se novos desafios na esfera do ensino, como retomar os conteúdos perdidos durante esse período e readaptar-se à rotina escolar, o que inclui o convívio com colegas e professores.

Dentro desse contexto, os professores residentes do Programa de Residência Pedagógica - PRP, do curso de Geografia Licenciatura, da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, encontraram nos jogos didáticos uma forma de restabelecer os laços em sala de aula, ao mesmo tempo em que resgata os conhecimentos que foram ausentes durante a pandemia. Para isso, foi realizado um *quiz*, em forma de perguntas e respostas, com as turmas de 9º ano, acerca dos conteúdos trabalhados ao decorrer do 1º trimestre letivo de 2023.

A escola-campo do PRP, onde ocorreu a atividade, é a Escola Estadual de Ensino Médio Santa Marta, situada no bairro de mesmo nome, na periferia do município de Santa Maria/RS. A escola abarca ensino fundamental desde anos iniciais (1º ao 5º ano) até anos finais (6º a 9º ano), e turmas de ensino médio (1º a 3º ano) diurno e noturno, bem como turmas de Educação de Jovens e Adultos - EJA (anos finais). Segundo dados apresentados pela secretaria escolar em julho de 2023, a instituição atende 406 alunos e conta com 10 funcionários e 45 professores.

Os professores residentes iniciaram as práticas pedagógicas frente aos alunos em março de 2023. Encontraram a sala de aula diferente do habitual antes da pandemia. Alunos apáticos e desmotivados, muitas dificuldades de relações interpessoais, dificuldade de escrita, leitura e interpretação de textos, imagens e mapas; de fazer conexões entre os conteúdos estudados com o cotidiano; dificuldades de realizar atividades práticas como tarefas de pintura, recorte e colagem.

O turno da tarde tem duas turmas de 9º ano regular. Os temas trabalhados durante o primeiro trimestre nas turmas do 9º ano foram: migrações do século XX e as contemporâneas, revoluções tecnológicas e da informação, aquecimento global e continente americano. A metodologia das aulas previa a divisão do tempo em duas partes; a primeira parte teórica, com aulas expositivas e dialogadas, mediado com o conteúdo escrito no quadro para que os estudantes copiassem no caderno; e a segunda parte do tempo com atividades práticas sobre o

conteúdo para melhor compreensão dos estudantes proporcionando aos professores residentes interação no avanço do processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, este artigo apresenta a atividade realizada como síntese dos conteúdos estudados no primeiro trimestre do 9º ano, e aplicada após o recesso escolar de julho de 2023 como forma de retomada e revisão de conteúdos. Ademais, também pretendeu-se refletir a relevância de jogos didáticos inseridos no processo de ensino-aprendizagem como instrumento de avaliação qualitativa para ensino da geografia.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos são apresentados em dois momentos. No primeiro momento, a fim de organizar a atividade e assegurar sua máxima eficácia durante a implementação, foi realizada uma reunião de planejamento, entre a professora preceptora e os residentes atuantes nas turmas de 9º ano, neste encontro foram estabelecidas as diretrizes do jogo e a maneira pela qual ele seria implementado em sala de aula.

Os jogos de regras são compreendidos como “todos aqueles nos quais as crianças jogam juntas e nos quais os papéis dos jogadores podem ser interdependentes, opostos ou cooperativos, propiciando a elaboração de estratégias [...]” (ZAYA, 1996, p. 21-22). O jogo, que deu origem a esse artigo foi organizado da seguinte forma: Os alunos foram divididos em dois grupos, onde deveriam competir com o grupo oposto, e cooperar com seu grupo.

A competição em si não é má, nem boa: caracteriza uma forma de problematização universal na vida. Apenas caracteriza qualquer situação em que dois (ou mais) sujeitos querem uma coisa ou dela necessitam ao mesmo tempo, de tal forma que por causa desses limites (só há uma coisa) um a obterá e o outro não. Ou seja, competir (do latim *competere*) significa pedir simultaneamente a mesma coisa; no jogo de regras os jogadores fazem ao mesmo tempo um único pedido: ganhar. (MACEDO, 1995, p. 8).

Em consonância com essa ideia, encontramos na competição uma forma estimular os estudantes a se superarem, utilizando o desejo de ganhar como estímulo para maior dedicação durante o jogo, uma vez que para obter sucesso, é preciso concentração, estar atento ao conteúdo do jogo. Desta forma, o estudante incorpora o conteúdo de maneira quase inconsciente, pois tópicos que não despertariam interesse em uma aula expositiva se tornam fundamentais no contexto do jogo.

No segundo momento, ocorreu a aplicação do jogo em sala de aula. No que tange às regras, foram estabelecidas da seguinte forma: Na etapa inicial, são colocadas em jogo 10

perguntas, com cinco direcionadas a cada um dos grupos, cada resposta correta tem um valor de 5 pontos e precisa ser respondida em 60 segundos. Posteriormente ocorre a rodada decisiva, composta por 10 perguntas, dirigidas a ambos os grupos. O primeiro a se manifestar ganha o direito de resposta, e cada resposta acertada é recompensada com 10 pontos. Em ambas rodadas os grupos tiveram a oportunidade de consultar o caderno, com o material que obtiveram durante as aulas.

Para facilitar o andamento do jogo, e superar eventuais dificuldades encontradas pelos jogadores, uma vez que o objetivo central é ampliar o aprendizado dos alunos, foram disponibilizadas duas formas de assistência para cada equipe, sendo responsabilidade do grupo decidir o melhor momento de utilizá-las. A primeira opção permite que os jogadores realizem uma pesquisa utilizando seus celulares, já a segunda oferece aos grupos a oportunidade de consultar uma resposta diretamente com um dos professores residentes.

Ao término das duas rodadas, o grupo que obtiver maior soma de pontos é declarado vencedor. Conforme já mencionado anteriormente, o enfoque principal consiste na aprendizagem e interação dos estudantes, sendo o elemento competitivo empregado unicamente como estímulo. Desse modo, ambas as equipes foram premiadas, reconhecendo o esforço e participação de todos.

REFERENCIAL TEÓRICO

OS JOGOS COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DE ENSINO

Piaget, com sua teoria do desenvolvimento cognitivo, separou os estágios de desenvolvimento infantil em quatro grupos, sensório motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 6 anos), operatório-concreto (7 a 11 anos) e operatório-formal (a partir dos 12 anos). Dessa forma podemos interpretar os jogos a partir de cada estágio. Encontramos em (MORATORI, 2003, p. 7-8), a classificação dos jogos de acordo com cada fase do desenvolvimento, no primeiro estágio temos os jogos de exercício sensório-motor, os quais consistem na simples repetição de atividades simples; no segundo estágio, surgem os jogos simbólicos, onde através da imaginação inicia-se a atribuir significados e símbolos as coisas; por fim, os jogos de regras, que são os que mais nos interessam neste momento, estes são caracterizados por seu caráter competitivo e/ou cooperativo, possuem regras a serem seguidas e continuam por toda vida.

Na esfera educacional, é recorrente que crianças e adolescentes manifestem uma certa relutância em relação à escola. À medida que crescem, descobrem novas atividades e interesses, e a escola passa a ser encarada de forma cada vez menos positiva, tornando-se sinônimo de um ambiente no qual simplesmente devem seguir regras, sem ser associada ao prazer. Diante dessa situação, cabe ao professor buscar novas metodologias para estimular o interesse dos estudantes pelo ambiente escolar, é nesse contexto que os jogos didáticos entram em cena. Para Piaget,

A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais, etc. É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes. (PIAGET, 1985, p. 158-159).

Através dos jogos o espaço que antes era compreendido como inerte e monótono passa a ser considerado um ambiente envolvente propício à socialização. As crianças não enxergam os jogos como um método de aprendizado, o que os torna atrativos, sendo simplesmente uma forma de diversão aos olhos delas. “[...] não se joga ou brinca para ficar mais inteligente, para ser bem-sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar. Joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador [...]”(MACEDO, PETTY e PASSOS, 2007, p. 17). O aprendizado é um resultado quase que inconsciente dos jogos, “[...] a memória depende da atividade e uma verdadeira atividade supõe o interesse”(PIAGET, 1994, p. 49). O estudante demonstra tanto interesse em participar do jogo e em todas as suas nuances, que acaba incorporando naturalmente o conteúdo abordado, sem um esforço considerável. O engajamento com o jogo resulta em um aprendizado suave e prazeroso.

No entanto, é fundamental destacar a importância do professor dentro desse processo, a adoção de metodologias voltadas a utilização de jogos em sala de aula não diminui o papel do professor, pelo contrário, "as aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas dependem das intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades."(MACEDO, PETTY e PASSOS, 2007, p. 27). Dessa forma, o progresso no aprendizado do aluno está relacionado, de forma intrínseca, com a maneira pela qual o professor se insere nesse processo.

Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova. (NETO, 1987, p.43)

Considerando esses conceitos, é possível concluir que quanto mais imerso o aluno estiver na atividade, maior será o seu interesse em jogar, o que, por sua vez, aprimorará a qualidade da sua aprendizagem. Isso ocorre porque a prática de jogar está fundamentalmente ligada à educação de crianças e adolescentes.

OS JOGOS COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DE AVALIAÇÃO

A avaliação é uma das maiores problemáticas dentro do contexto escolar, ela é vista apenas como números que medem o conhecimento dos estudantes, ou seja, julga de forma quantitativa as potencialidades do aluno. Na contemporaneidade ainda persiste nas escolas brasileiras esse sistema de avaliação ultrapassado, que é visto como a melhor forma de acompanhar o processo de aprendizagem e que usa critérios iguais para indivíduos que possuem tipos e ritmos diferentes de aprender.

Hoffmann (2009, p. 23), ressalta que para muitos professores, “a avaliação se resume à de enunciar dados que comprovem a promoção ou retenção de alunos. É uma penosa obrigação a cumprir na sua profissão, que deve ser exercida da forma mais séria possível e no menor tempo de que possam dispor!”. Em outras palavras, a avaliação nas escolas serve para classificar e selecionar os estudantes e esta avaliação deve ser vista como rígida e dada da forma mais rápida possível, pois o professor, apesar de querer mudanças, tem um calendário letivo para cumprir e é refém de um sistema educacional que busca apenas dados estatísticos que não demonstram a realidade do aprendizado do aluno.

As ideias expressadas anteriormente não têm a intenção de menosprezar a avaliação em si, mas a forma de como é abordada, ela é uma tarefa didática necessária e faz parte do contexto escolar, porém ela não se resume a apenas aspectos quantitativos e à realização de provas que apenas demonstram a capacidade de memorização dos alunos.

A avaliação deve ajudar todas as crianças a crescerem: os ativos e os apáticos, os espertos e os lentos, os interessados e os desinteressados, os alunos não são iguais, nem no nível socioeconômico nem nas suas características individuais. (LIBÂNIO, 1990, p. 201).

Dessa forma, buscando uma apreciação qualitativa, os jogos lúdicos vem como uma tentativa de sair um pouco do tradicional dentro da sala de aula; ser um procedimento metodológico de avaliação de caráter menos formal, intimidador e punitivo; e que busca o acompanhamento das situações que são observadas no cotidiano. Portanto, os jogos em sala

de aula oportunizam uma avaliação que se associa à observação da rotina escolar dos alunos, através da sua espontaneidade, aspecto humano, social e cooperativo.

Os jogos e brincadeiras são considerados metodologias lúdicas para o ensino-aprendizagem e se aplicam de modo favorável em qualquer área do conhecimento, especialmente na geografia escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a atividade ser finalizada, foi questionado aos estudantes a opinião deles sobre a atividade realizada em sala de aula como um processo metodológico de revisão do conteúdo. Eles responderam de forma positiva, que foi um ótimo exercício de retorno das férias, de recapitulação e reconhecimento das temáticas trabalhadas no 1º trimestre de 2023. Também ficou evidente para os estudantes, durante a realização do jogo, a importância da organização do material de consulta, neste caso o caderno. Assim, os alunos que possuíam o material organizado e completo tinham a possibilidade de auxiliar os demais oportunizando a colaboração e trocas de informações entre os membros da equipe, assim, obtendo respostas de forma rápida e dentro do limite estipulado para cada pergunta.

Esse tipo de atividade possibilita a discussão, cooperação e interação entre os estudantes, além disso, propicia ao professor conhecer o aluno e vice-versa através de ações colaborativas para aprender em conjunto. Para Morán (2015, p. 26), “[...] um bom projeto pedagógico prevê o equilíbrio entre tempos de aprendizagem pessoal e tempos de aprendizagem colaborativa. Aprendemos com os demais e aprendemos sozinhos.”

Portanto, o jogo não tinha como objetivo a competição, com a intenção de premiar quem cumpre uma meta e punir quem não cumpre. O propósito da atividade foi o aprendizado em conjunto e interação entre professor-aluno, aluno-professor e aluno-aluno e o aprender com o lúdico. Dessa forma, a atividade mostrou-se satisfatória para ambas as partes, com envolvimento e participação nesse procedimento metodológico de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das lacunas e fragilidades da aprendizagem, das dificuldades de relações interpessoais no contexto pós pandêmico em sala de aula, a reação favorável dos estudantes à atividade de revisão de conteúdos demonstra que essa abordagem vai além do mero conteúdo acadêmico, envolvendo aspectos emocionais, sociais e cognitivos.

O retorno positivo dos alunos sobre a atividade como um processo metodológico de revisão destaca a sua relevância não apenas como uma ferramenta para reforçar o aprendizado, mas também como um facilitador da interação entre os colegas e entre professores e alunos. Para os professores em formação foi um momento importante de superar a timidez, quebrar as formalidades e distanciamento entre professor x aluno, de criar vínculos e referência frente às turmas.

Portanto, os resultados desses esforços pedagógicos indicam uma combinação eficaz entre o aspecto lúdico, a interação colaborativa e a aprendizagem significativa. A atividade não apenas promoveu uma recapitulação dos conteúdos, mas também fortaleceu os vínculos entre os alunos e o professor, criando um ambiente propício para a investigação intelectual e o crescimento pessoal do aluno e do professor em formação. Através dessa abordagem, o processo de ensino-aprendizagem transcendeu os limites tradicionais da sala de aula, proporcionando uma experiência enriquecedora que valoriza a autonomia, a expressão individual e a construção coletiva do conhecimento.

REFERÊNCIAS

HOFFMANN, J. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade.** Porto Alegre: Mediação, 2009.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1990.

MACEDO, L. de. Os jogos e sua importância na escola. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 93, p. 5-10, maio 1995.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas.** Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Trabalho de conclusão – Disciplina Introdução a Informática na Educação, 2003. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Matemática.

NETO, E. R. **Didática em matemática.** São Paulo: Ática, 1987.

OSTERMANN, F.; CAVALCANTI, C. J. H. **Teorias de aprendizagem**. Porto Alegre: Evangraf; UFRGS, 2011.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1985.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

ZAIA, Lia Leme. **A solicitação do meio e a construção das estruturas operatórias em crianças com dificuldades de aprendizagem**. 1996. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.

