

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID: USO DE ATIVIDADES DINÂMICAS PARA MAIOR INTERAÇÃO DOS ALUNOS

Márcio Gabriel Pessoa Souza Mendonça¹

Thaís Pessoa Araujo²

Denize Tomaz de Aquino³

Luís Roberto Cavalcanti da Silva⁴

RESUMO

O presente trabalho apresenta o relato referente à experiência adquirida durante a vivência prática no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) no âmbito do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco (UPE). As atividades desenvolvidas, ocorreram na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Henrique Dias, em turmas do 1.º ano do ensino médio. Foi utilizado como meio de intervenção pedagógica o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), empregando atividades dinâmicas. Essas experiências possibilitaram perceber diferentes reflexões acerca da prática docente, oportunizando a aproximação do graduando com a educação básica, entendendo melhor o processo educacional e a preparação para a futura atuação enquanto professor.

Palavras-chave: PIBID; Tecnologia; Ensino de Geografia; Atividade dinâmica.

INTRODUÇÃO

O relato a seguir expõe as experiências de dois alunos do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – UPE, Campus Garanhuns, em práticas educacionais proporcionadas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID. Coordenado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, esse programa oferece aos alunos da graduação a oportunidade de se envolverem no cotidiano das escolas públicas, permitindo uma análise do contexto que elas estão inseridas e dos desafios e dificuldades enfrentadas pelos professores. O PIBID se destaca como um programa de grande relevância para a formação docente, uma vez que introduz graduando de licenciatura na realidade da sala de aula desde os estágios iniciais de sua formação, permitindo uma interação entre a educação superior e a educação básica.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, marcio.gabriel@upe.br;

² Graduanda do Curso de Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, thais.pessoaraujo@upe.br;

³ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, denize.aquino@upe.br;

⁴ Mestre em Ciências Ambientais pela Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, luisrcsilva@gmail.com.

Nesse contexto, a participação no subprojeto de Geografia, cujo tema é “Ressignificando a formação inicial do professor de Geografia por meio da geotecnologia e dos multiletramentos”, tem como propósito colaborar com a formação da prática docente dos graduandos de licenciatura em Geografia e promover experiência na sala de aula por meio de práticas educativas que auxiliem posteriormente em sua trajetória profissional acadêmica.

Em conformidade com essa proposta, as atividades realizadas na EREM Henrique Dias foram planejadas e adaptadas à realidade da escola, com intervenções dinâmicas que buscaram atrair mais a atenção dos alunos, facilitando assim uma compreensão mais aprofundada. No relato a seguir, serão detalhadas as abordagens empregadas durante essas aulas, além de discorrer sobre a metodologia didática adotada pelos bolsistas do programa PIBID.

A EREM Henrique Dias (Figura 1) está situada no município de Garanhuns - PE, na Rua Pedro Rocha, 296, no bairro de Heliópolis, próximo ao parque Euclides Dourado. Essa instituição adota o modelo de ensino semi-integral da rede estadual de educação, contemplando o ensino médio no período diurno e Educação de Jovens e Adultos (EJA), que é ministrada exclusivamente durante o período noturno.

Figura 1: Fachada da EREM Henrique Dias.



Fonte: dos autores (2023).

Dessa forma, a escola acolhe uma comunidade escolar composta por 322 alunos matriculados e conta com o envolvimento de 37 educadores, conforme os dados disponibilizados pelo Sistema de Informações da Educação de Pernambuco. Quanto à sua estrutura física, a escola dispõe dos seguintes ambientes: sete salas de aula, um banheiro masculino para os alunos, um banheiro feminino para as alunas, um banheiro masculino para os professores, um banheiro feminino para as professoras, uma sala dos professores, um pátio de entrada, uma biblioteca espaçosa, uma quadra de esportes, uma sala de convivência destinada

a alunos com deficiência, uma sala da direção, uma secretaria, uma área destinada às refeições dos alunos, uma cozinha, uma sala para a rádio-escola, um laboratório de ciências, um almoxarifado, uma coordenação e um pátio externo. A Figura 2 ilustra de maneira mais clara a sua dimensão espacial.

Figura 2: Mapa de localização da EREM Henrique Dias.



Fonte: dos autores (2023).

REFERENCIAL TEÓRICO

O emprego de atividades dinâmicas está se tornando cada vez mais frequente nas salas de aula como um recurso didático bastante adotado por educadores na atualidade, pois é notória a necessidade de adaptações decorrente do fim da pandemia, uma vez que conquistar a atenção dos estudantes em aulas teóricas se tornou consideravelmente mais difícil e, por sua vez, e de extrema relevância para a efetivação do processo de ensino (CAMARGO; DAROS, 2021).

Nesse sentido, Oenning, 2011, p. 03, apontam que “o papel do professor é o de ser o mediador entre o conhecimento e o aluno, ele deve buscar alternativas que aproximem o conteúdo estudado à capacidade de compreensão da turma, ou seja, deve facilitar a construção do conhecimento”. Desse modo, o ensino da Geografia com aplicações diferenciadas, como a utilização de *quiz*, promove a formação de novos conhecimentos e atribui novos significados à compreensão do nosso planeta, pois, permite conhecer ambientes diversos daqueles com os quais os estudantes estão familiarizados em suas rotinas diárias (SANTOS; MACÊDO; BERTAZZO, 2021). Dentro dessa perspectiva, pode-se afirmar que:

Nessas condições é possível perceber a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, de forma que a relação entre o ensino e a aprendizagem venha a se tornar mais atrativa e, do mesmo modo, favoreça o maior aproveitamento das aulas de Geografia, visto que em algumas pesquisas já realizadas, essa disciplina é descrita por grande parcela dos alunos como uma “chata” ou “enfadonha”. (CUSTÓDIO; VIEIRA, 2015, p. 04).

Tendo isso em vista, torna-se evidente a crescente relevância da integração de jogos e atividades lúdicas no contexto escolar cotidiano, pois possibilita que a conexão entre o processo de ensino e aprendizagem se torne mais envolvente e proporcione um melhor aproveitamento nas aulas de Geografia (YANG *et al.*, 2023). Em simultâneo, é evidente, conforme demonstrado por várias pesquisas realizadas, que essa disciplina é frequentemente caracterizada por muitos estudantes como “monótona” ou “desinteressante” (JORDÃO; PESSANHA; REIS, 2021; MANFIO, 2023). Nesse sentido, a incorporação de jogos educacionais e atividades lúdicas na abordagem pedagógica oferece inúmeras vantagens, pois promove um aprendizado ativo e participativo, além de se mostrarem interessantes para a exploração de conceitos geográficos de maneira prática e contextualizada (ROSA *et al.*, 2023).

Consequentemente, ao vivenciarem situações que estimulem a resolução de problemas relacionados à Geografia, os alunos podem compreender melhor como os conceitos se aplicam ao mundo real, promovendo uma aprendizagem mais significativa, enquanto a utilização de jogos de tabuleiro, simulações, competições de altura e outras estratégias lúdicas possibilita a transformação da sala de aula em um ambiente estimulante, onde os alunos se sintam motivados a explorar e aprofundar seus conhecimentos geográficos (KIM; HO, 2018). Assim, fica evidente que:

A atividade lúdica no ensino de Geografia proporciona o prazer e divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão; conhecimento quanto à posição do corpo; direção a seguir e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da pessoa humana (PINHEIRO, SANTOS, RIBEIRO FILHO, 2013, p. 03).

Esse tipo de abordagem também contribui para a construção de habilidades interpessoais, como o trabalho em equipe e a comunicação efetiva, elementos fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes. Além disso, a utilização de jogos e brincadeiras pode ajudar a dissolver a percepção negativa que alguns alunos têm da disciplina de Geografia ao apresentar o conteúdo de maneira que envolva mais os estudantes em relação aos conteúdos

e, assim, os educadores teriam a oportunidade de transformar a visão tradicional da disciplina, mostrando como os conceitos geográficos são relevantes para entendermos questões globais, ambientais, sociais e culturais (DEUCHAR; GORUR, 2023).

Nessa perspectiva, segundo da Silva (2021), a incorporação da dinâmica de grupo em contextos de sala de aula pode oferecer uma valiosa oportunidade para cultivar experiências lúdicas e estimulantes entre os alunos. O autor ainda ressalta que, quando adequadamente integrada a um plano de ensino bem estruturado, essa abordagem pode conduzir os estudantes a uma reflexão mais profunda, resultando em uma compreensão mais abrangente dos diversos paradigmas dos conteúdos abordados. Portanto, a aplicação consciente dessa reflexão crítica, originada por meio das atividades dinâmicas, pode capacitar os educadores a expandirem sua prática pedagógica para além dos limites convencionais, gerando conhecimentos formativos de natureza intrinsecamente enriquecedora.

Adicionalmente, essa reflexão está em sintonia com os princípios delineados por Freire (1999), quando afirma que “A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa”.

METODOLOGIA

Com o intuito de promover uma abordagem dinâmica e interativa dos conceitos de Geografia, a metodologia adotada incorporou diversos recursos tecnológicos, como projetor multimídia, smartphones, notebooks e softwares específicos, visando à ampliação da participação dos alunos de uma turma de 1º ano do ensino médio nas aulas expositivas. Para isso, foi implementado um *quiz* didático que promoveu o envolvimento dos alunos da turma e despertou o interesse dos mesmos pelo conteúdo apresentados, conforme evidenciado nos resultados obtidos.

A estratégia inicial consistiu na divisão da turma em dois grupos, favorecendo a interação entre os alunos, mesmo considerando o estágio inicial do ano letivo e a relativa falta de familiaridade mútua. Com isso, introduziu-se um *quiz*, o qual foi apresentado por meio do projetor multimídia, a fim de tornar a explanação dos conceitos geográficos mais atrativa, ampliando o dinamismo e a participação ativa na abordagem dos conteúdos.

Após introdução da primeira atividade dinâmica, a metodologia prosseguiu com a exploração de ferramentas tecnológicas, como o software QGIS, o qual foi empregado para a elaboração de um mapa de localização da escola. Essa etapa permitiu que os alunos se

familiarizassem com uma aplicação de Sistema de Informações Geográficas (SIG) de código aberto, contribuindo para a compreensão dos conteúdos geográficos de maneira prática e mais concreta.

Na sequência, foram propostas uma variedade de atividades, abrangendo desde a construção de mapas mentais até exercícios teóricos, visando avaliar a assimilação dos alunos em relação aos temas abordados. Para essa atividade, foram adotados recursos tecnológicos, incluindo os *smartphones* dos alunos para a confecção de mapas e acesso à internet, o que demonstrou sua eficácia ao simplificar a geração de informações visuais de maneira ágil e eficiente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na produção didática, a introdução de um *quiz* abordando conceitos geográficos resultou em maior envolvimento dos alunos, refletido nos resultados que evidenciam o aumento da participação e do interesse pelo conteúdo, ao mesmo tempo em que se notou o entusiasmo e envolvimento dos estudantes, estimulados pela abordagem dinâmica que possibilitou uma interação mais intensa entre eles e os educadores, culminando na criação de conhecimento (Figura 3).

Figura 3: estudantes participando da aula, respondendo o quiz.

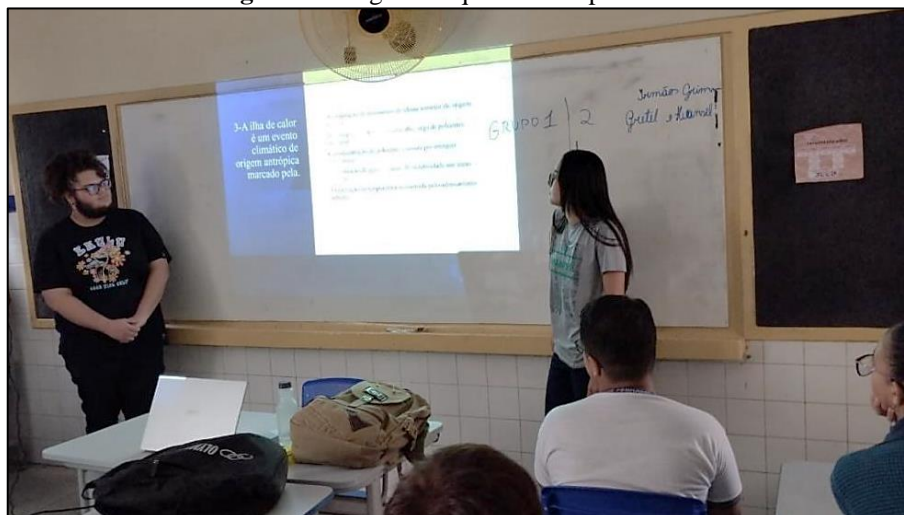


Fonte: dos autores (2023).

Nessa intervenção, apesar da amplitude do tema e da falta de familiaridade entre os alunos devido ao início do ano letivo, as aulas dinâmicas viabilizaram uma maior interação e compreensão referentes a variados aspectos, como transformações da paisagem, questões

climáticas e populacionais. Nesse sentido, por meio do uso das atividades diferenciadas, possibilitou a exploração e observação dos ambientes, de modo a incentivar uma interação mais próxima entre os alunos com a disciplina de Geografia (Figura 4).

Figura 4: Imagem do quiz sendo apresentada.



Fonte: dos autores (2023).

Após a aplicação do quiz foram propostas atividades complementares referentes aos temas explorados, envolvendo a criação de um mapa mental e a realização de uma atividade teórico-escrita, pelas quais os alunos foram desafiados a sintetizar visualmente suas percepções e conexões, por meio do mapa mental, enquanto também foram incentivados a expressar sua compreensão de maneira mais analítica e textual, aprofundando assim sua absorção dos conteúdos discutidos.

A subsequente intervenção na turma consistiu na exposição de um mapa representando a localização da EREM Henrique Dias (Figura 5), elaborado através do software QGIS, um Sistema de Informações Geográficas (SIG) de código aberto e gratuita, que oferece suporte à visualização, edição e análise de dados geoespaciais, disponibilizando uma variedade de ferramentas para manipulação de informações espaciais, como visualização, edição e análise. Com essa ferramenta, é possível realizar análises tanto espaciais quanto temporais, acessar bases de dados, utilizar funções conectadas à internet, visualizar mapas em 3D e conduzir análises que, quando aplicadas de maneira criteriosa, enriquecem o processo de ensino-aprendizagem e podem gerar resultados substanciais em relação aos conteúdos pertinentes à Cartografia. Além disso, os temas abordados nas aulas também funcionarão como recursos para fomentar discussões e explicações acerca do conteúdo do livro didático.

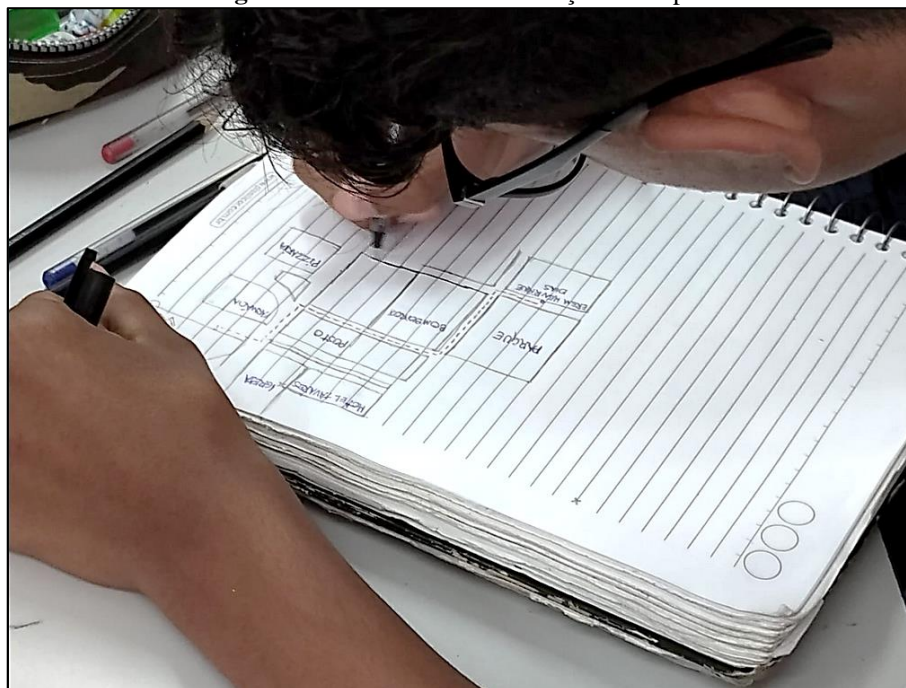
Figura 5: Elaboração do mapa da localização da EREM Henrique Dias em sala aula.



Fonte: dos autores (2023).

Após a exposição da aula, os alunos foram convidados a participar de uma variedade de atividades que abordaram a compreensão teórica dos conceitos cartográficos e a prática da elaboração de mapas (Figura 6). Adicionalmente, visando tornar o processo de aprendizado ainda mais dinâmico, foi introduzida uma atividade de simulação do jogo “Batalha Naval” (Figura 7), implementando uma abordagem lúdica para a aplicação dos conhecimentos adquiridos.

Figura 6: Atividade com elaboração de mapas.



Fonte: dos autores (2023).

Figura 7: Simulação do jogo “Batalha Naval”.



Fonte: dos autores (2023).

Assim, é possível observar que a assimilação de conhecimento por parte da turma, tanto durante a aula quanto com o conteúdo prévio, demonstrou ser relevante, visto que os alunos responderam prontamente às atividades escritas propostas. A aula expositiva também viabilizou a revisão dos conteúdos abordados pelo professor regente e, além disso, incentivou a participação e o interesse dos estudantes. A condução dessa atividade envolveu de maneira simultânea todos os alunos da turma, uma vez que se tratava de um formato de aula diferenciado que promoveu um diálogo enriquecedor entre aluno e professor e, após sua conclusão, foi possível observar uma maior interação em sala de aula, resultando em aulas mais atrativas e dinâmicas.

A introdução de ferramentas tecnológicas desempenha um papel fundamental para facilitar as tarefas cotidianas, e ao mesmo tempo, revitaliza o ambiente escolar, tornando-o mais atrativo e dinâmico para os alunos, de modo que eles estão sendo retirados do ambiente de conforto e sendo incentivados a explorar novas perspectivas, o que gera interação e estreita laços entre os membros da turma. Além disso, ao integrar a utilização mapas em sala de aula, percebe-se uma maior assimilação entre as teorias e as práticas geográficas, pois:

Basicamente, o mapa pode ser usado em sala de aula para atingir os seguintes objetivos: localizar lugares e aspectos naturais e culturais na superfície terrestre, tanto em termos absolutos como relativos; mostrar e comparar as localizações; mostrar tamanhos e formas de aspectos da Terra; encontrar distâncias e direções entre lugares; mostrar elevações e escarpas; visualizar padrões e áreas de distribuição; permitir

inferência de dados representados; mostrar fluxos, movimentos e difusões de pessoas, mercadorias e informações; apresentar distribuição de eventos naturais e humanos que ocorrem na Terra (grifo nosso). Diante desses objetivos, conclui-se que o mapa [...] deverá ser usado constantemente (OLIVEIRA, 2008, p. 24).

Assim, ao observar como o uso de ferramentas digitais despertou a curiosidade e o interesse dos alunos, torna-se evidente que os educadores podem aguçar essa curiosidade para aprimorar o processo de aprendizado, uma vez que a disposição para explorar novos conteúdos é propícia para absorver o conhecimento apresentado. Nesse sentido, com base nas atividades implementadas na EREM Henrique Dias, destaca-se a notável participação e interesse dos alunos, bem como a eficácia do método de ensino centrado em aulas dinâmicas, pois essas abordagens se mostraram altamente plausíveis no processo de aprendizagem, oferecendo um ambiente estimulante e, ao mesmo tempo, divertido.

Finalmente, pode-se afirmar que os resultados superaram as expectativas, uma vez que as partes envolvidas - professores, alunos e pibidianos - ficaram satisfeitas com o que foi observado em sala de aula, já que os alunos receberam positivamente a ideia e participaram ativamente das atividades propostas. Desse modo, em cada momento de intervenção, buscou-se promover o desenvolvimento das propostas mencionadas, as quais os alunos demonstraram compreensão clara e objetiva dos conteúdos, contribuindo de maneira plena e buscando conhecimento e desenvoltura de forma descontraída e fluida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir o primeiro semestre das atividades do PIBID na escola campo de atuação, fica evidente que como docentes estamos constantemente em um processo de aprendizagem e busca por inovações no ensino de Geografia na educação básica. Diante do contexto social em constante evolução, nossa busca pelo aprimoramento e aplicação de conteúdos nos leva a adotar novas ferramentas, visando a integração do espaço vivido à realidade contemporânea.

Na busca por compreender como os alunos da educação básica percebem o ambiente ao seu redor, exploramos o contexto escolar e examinamos os temas discutidos em sala de aula, a fim de incorporar as tecnologias e inovações pertinentes, pois essas ferramentas estão presentes no cotidiano dos alunos, especialmente após o período de isolamento devido à pandemia da Covid-19, com a volta às aulas presenciais no ambiente escolar.

É notável que as tecnologias são parte integrante da vida de cada aluno e foi organizando

atividades que utilizassem suas próprias tecnologias, como o uso do software QGIS, que permitiu a exibição de mapas mediante notebooks e, dessa forma, reconhecendo que o estudo da Geografia está intrinsecamente ligado ao entendimento do espaço e a exploração de conceitos geográficos possibilitou aos alunos observarem e investigarem diferentes regiões e suas características, ampliando assim sua visão sobre nosso planeta.

Assim, fica claro que esses recursos desempenham um papel fundamental e valioso no ensino da Geografia nas escolas. A criação do *quiz*, por exemplo, promoveu maior participação dos alunos e estimulou o espírito competitivo entre eles.

Com isso, conclui-se que a experiência do PIBID oportunizou a compreensão e a construção de um ambiente de produção de conhecimento em relação à prática pedagógica desenvolvida na escola, incluindo suas inovações e contribuições para o ensino.

REFERÊNCIAS

CAMARGO, F; DAROS, T. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2021.

CUSTÓDIO, A. A. F.; VIEIRA, J. N. **Trilha geográfica: uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia**. In: VIII Fala Professor será: “Qual é o fim do Ensino de Geografia?”, 2015, Catalão (GO). ANAIS VIII Encontro Nacional de ensino de Geografia. Catalão (GO): UFG, 2015.

DA SILVA, J. A. P. O uso de dinâmicas de grupo em sala de aula. **Saber Científico**, Porto Velho, v.1, n. 2, 82-99, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.saolucas.edu.br/index.php/resc/article/view/1099>>. Acesso em: 28/08/2023.

DEUCHAR, A.; GORUR, R. A caring transformation of international education: possibilities, challenges and change. **Higher Education Research & Development**, v. 42, n. 5, p. 1197-1211, 2023. <http://doi.org/10.1080/07294360.2023.2193726>.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 23ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

JORDÃO, D.; PESSANHA, I. R.; REIS, C. H. A produção de maquetes no ensino de geografia: uma experiência do Programa de Residência Pedagógica no ensino médio em Campos dos Goytacazes/RJ. **Pesquisar**, Florianópolis, v. 8, n. 16, p. 53-69, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/view/82725>>. Acesso em: 29/08/2023.

KIM, B.; HO, W. Emergent social practices of Singapore students: the role of laughter and humour in educational gameplay. **International Journal of Child-Computer Interaction**, v. 16, p. 85-99, 2018. <http://doi.org/10.1016/j.ijcci.2018.01.001>.

MANFIO, V. A Cartografia que se produz em aula. **Metodologias e Aprendizado**, v. 6, p. 100-111, 2023. <http://doi.org/10.21166/metapre.v6i.3079>.

OENNING, V. Dinâmicas em sala de aula: envolvendo os alunos no processo de ensino, exemplo com os mecanismos de transporte da membrana plasmática. **Revista brasileira de ensino de bioquímica e biologia molecular**. Paraná, n. 01, p. 2-12, 2011.

OLIVEIRA, L. **Estudo metodológico e cognitivo do mapa**. In: ALMEIDA, R. D. (org.). Cartografia escolar. São Paulo: Contexto, 2008. p. 15- 41.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Sistema de Informações da Educação de Pernambuco (SIEPE)**. Recife, 2023. Disponível em: <<https://siepe.educacao.pe.gov.br>>. Acesso em: 27/08/2023.

PINHEIRO, I. A.; SANTOS, V. S.; RIBEIRO FILHO, F. G. Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2014. <http://doi.org/10.26694/equador.v2i2.1451>.

ROSA, A. A.; OLIVEIRA, J. R.; SANTOS, V. M.; LOPES, R. A. “Marina, vamos viajar?” Jogo educativo interdisciplinar para o ensino fundamental. **Revista Tamoios**, v. 19, n. 2, p. 225-241, 2023. <http://doi.org/10.12957/tamoios.2023.66065>.

SANTOS, L. K.; MACÊDO, R. F.; BERTAZZO, C. J. Geografia e educação socioambiental: práticas e experiências com alunos do ensino básico em catalão (go). **Revista Ensino de Geografia (Recife)**, v. 4, n. 2, p. 228-249, 2021. <http://doi.org/10.51359/2594-9616.2021.250154>.

YANG, G.; ZHENG, D.; CHEN, J.-H.; ZENG, Q.-F.; TU, Y.-F.; ZHENG, X.-Li. The effects of a role-play-based micro-game strategy on students’ computational thinking, learning engagement and learning motivation. **Interactive Learning Environments**, p. 1-21, 2023. <http://doi.org/10.1080/10494820.2023.2223239>.