

O CANVA NA APLICAÇÃO DE QUIZ: UM SUBSÍDIO AO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO NO AMBIENTE ESCOLAR.

Anderson Xavier Dos Santos ¹
Josandra Araújo Barreto de Melo ²
Elton Vinícius Araújo Silva ³

RESUMO

Esta produção tem por objetivo explorar de maneira sucinta as experiências oferecidas pelo programa residência pedagógica promovida pela Universidade Estadual da Paraíba, do curso de Geografia, que possibilitou a aplicação do jogo mental quiz como alternativa no melhoramento do processo de ensino-aprendizagem na etapa do ensino médio. A manifestação da proposta, ou melhor, do subprojeto de geografia foi preparada para alunos do 3º “A” do ensino médio e ocorreu no âmbito da Escola Cidadã Integral de Ensino Fundamental e Médio Félix Araújo, situada em Campina Grande, no estado da Paraíba. Justifica-se a fulcral produção contribuir para o planejamento de aulas capazes de garantir ao alunado novas possibilidades pedagógicas sem prejudicar o objetivo principal da aula que é a construção de conhecimento. Neste quadro, apontaremos os resultados alcançados a partir da inclusão de jogos que visou afastar o aluno do papel de ouvinte para encorajar à atividade lúdica através da aplicação de quiz (conjunto de perguntas) como metodologia ativa na escola. Endossar que essa proposta foi aplicada mediante a plataforma do canva para projetar os slides e executar a dinâmica em sala. Assim, essa experiência assegurou uma interação maior entre professor e aluno, logo, um momento descontraído, ajuda mútua entre as partes e simultaneamente significativo, visando que a temática abordada estivesse acompanhada de seriedade, colocando o aluno como protagonista nessa vivência.

Palavras-chave: Residência pedagógica, Geografia, Canva, Quiz.

INTRODUÇÃO

Frente à atual constituição do meio técnico-científico-informacional, conceito atribuído e sistematizado pelo geógrafo Milton Santos em várias de suas obras, o século XXI está marcado pela concretização tecnológica tendo em vista a evolução do meio geográfico. O vetor fundamental desse processo vem a ser o acesso à informação, visto que os sistemas de comunicações alcançaram clara introdução no contexto mundial. Neste quadro, a internet

¹ Graduando do Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, anderson.santos@aluno.edu.br;

² Professora Doutora Lotada, no Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, ajosandra@yahoo.com.br;

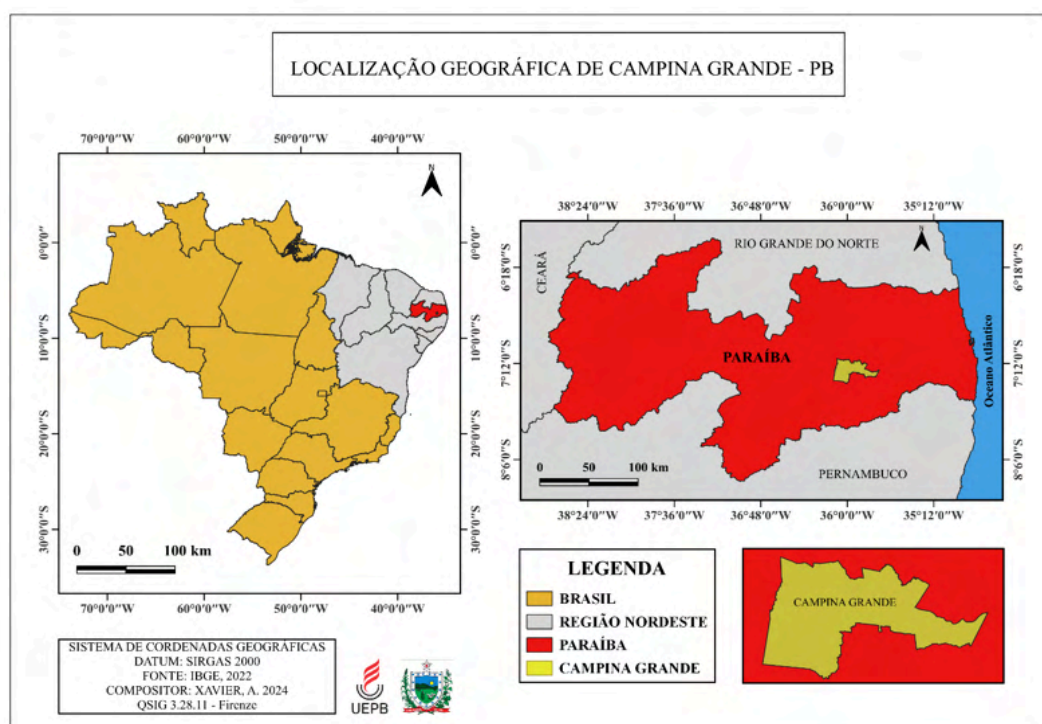
³ Graduado em Licenciatura Plena em Geografia, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, elton.silva2@professor.pb.gov.br.



evoluiu e se tornou mais acessível ao público jovem, incorporando-se fortemente ao cotidiano deles. Tendo em vista esses novos paradigmas, é notório compreender que os aparatos tecnológicos estão em toda parte e relativamente à mercê de qualquer cidadão (Rocha e Moraes, 2021). Tão logo, frente a esta fácil disponibilidade, há o proveito de incorporar essas ferramentas ao ambiente escolar, estimulando novas formas de ensinar dentro de sala.

Mediante essas explanações, tentamos apresentar que a regência do professor não pode se limitar somente ao uso da lousa e objetos afins. A bem da verdade, faz-se necessário introduzir e harmonizar outras vertentes didáticas ao contexto do aluno que fomente o gosto pelo saber. Dessa forma, a proposta em aplicar a metodologia ativa com quiz foi desenvolvida na Escola Cidadã Integral de Ensino Fundamental e Médio Félix Araújo, pertencente a rede de ensino do município de Campina Grande –PB (ver mapa 1 de ilustração do município).

Mapa 1 – Localização do município de Campina Grande-PB



Fonte: IBGE (2010), Org. XAVIER, 2023.

O nosso foco de atribuir o quiz cuidou em potencializar a autonomia do alunado frente às aulas, adequando um jogo mental capaz de mostrar o exercício de uma aula cativante. A presente proposta não pretendeu negligenciar ou renunciar às aulas regulares do professor, mas sim colaborar com subsídio do quiz no intuito de apresentar a relevância desta como

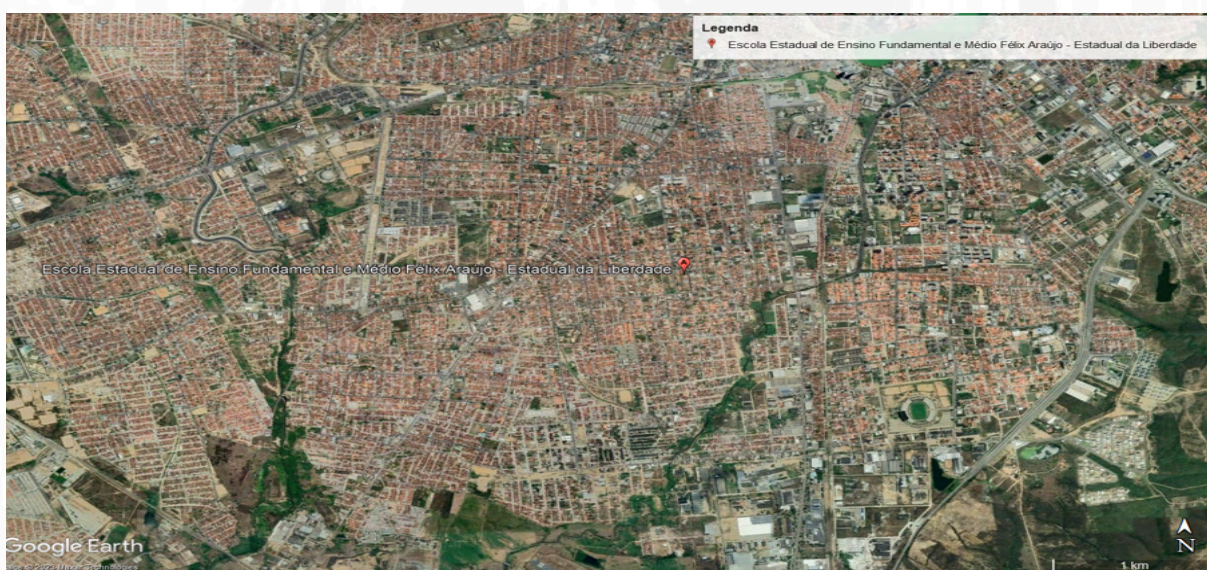
proposta de auxílio instrumental à regência do professor, ressignificando novas formas de abordar os conteúdos geográficos.

METODOLOGIA

A metodologia traçada foi de cunho qualitativo demonstrando ser eficaz a possibilidade da aplicação de quiz em sala de aula, introduzindo uma nova forma de fazer geografia e promovendo situação-problema ao processo de ensino-aprendizagem.

As atividades foram concretizadas com os alunos do 3º ano do ensino médio da Escola Cidadã Integral de Ensino Fundamental e Médio Félix Araújo, localizada no bairro Liberdade da cidade de Campina Grande-PB, consoante mostra a figura 1.

Figura 1 – Localização da Escola ECI Félix Araújo



Fonte: Google Earth Pro, Org. XAVIER, 2023.

Para o incremento do quiz na sala de aula, a plataforma do canva foi estabelecida para projetá-la, em outras palavras, a série de questões de múltipla escolha foram criadas e ilustradas mediante o designer gráfico do canva, que permitiu uma melhor tentativa de repassar os conteúdos geográficos de forma convidativa e motivar nos alunos a colaboração na proposta. Seguindo o cronograma até o término do subprojeto, foi realizada em cada etapa da proposta a dinâmica dos alunos responderem os enunciados elencadas segundo as apresentações das aulas que tangenciou nos seguintes temas: guerra fria e conflitos na África.

Para os alunos se ater a uma aprendizagem convincente, a execução da atividade garantiu uma avaliação de pontos mediante a capacidade intelectual das temáticas ensinadas.



As metodologias ativas como possibilidade de ensino-aprendizagem se mostram uma realidade carentes de preferência nas instituições de ensino básico (fundamental e médio). Na maioria desses casos, os métodos de ensino são centrados e relegados a conteúdos ministrados de prática tradicional de regência em que se utiliza exíguos recursos, o quadro branco, o giz, a oralidade, enfim, isso não gera uma motivação satisfatória ao aluno, tornando-se meros ouvintes e formando o ensino de geografia e outras ciências maçantes e cansativas à aprendizagem, mas tentativas de diversificar esse “modus operandi” na escola são necessários para o ensino dos estudantes. Assim, a tecnologia se apresenta como possibilidade de uma alternativa para novas formas de abordar determinado conteúdo em sala de aula, tendo em tese que

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes. Isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem-sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada. (ALMEIDA & VALENTE, 2012 apud MORÁN, 2015, p. 16).

O quiz como uma alternativa de exercício educacional lúdico se insere em uma realidade viável ao aluno no contexto atual, articular a tecnologia com o aprender é uma maneira de recreação, sem omitir a seriedade do que está sendo trabalhado em sala, é um leque de possibilidade que alude situações em que o aluno desenvolve a aprendizagem e interage com o professor de forma criativa. Por isso, é relevante a forma como determinada temática é orientada pelo profissional da educação, sendo de maneira indispensável exibir métodos de ensino que guiem o aprendiz. Neste quadro, Costa (2022, p. 4) expõe que

A educação brasileira carrega consigo um caráter positivista muito forte, o que faz dela, na maioria das vezes, tradicionalista e tecnicista. O advento da internet na sociedade reflete de maneira forte em sala de aula. É necessário observar que o papel do professor no século XXI não é mais ditar, escrever e copiar, mas sim auxiliar o aluno em pesquisas e fazer com que ele diferencie resultados cientificamente comprovados e eficazes de simples informações jogadas na rede.

Para isso, é fundamental ferramentas úteis à formação do aluno, sendo à cargo do professor requerer métodos atrativos que possam se aplicar facilmente à realidade do aluno, sem, todavia, negligenciar as aulas convencionais, mas utilizar métodos capazes de sair das mesmices rotineiras é necessário ao melhoramento do ensino-aprendizagem do aluno. Nesse sentido, os aparatos tecnológicos que incluem a jogos mentais necessitam de um olhar voltado

sobre eles e a sua utilização pode ser desempenhada de forma interativa e participativa, contribuindo para que o estudante esteja sempre direcionado no ambiente da escola, melhorando sua formação educacional e apreendendo sua atenção ao conteúdo dado, porém Rocha e Moraes (2020, p. 10) ressaltam que

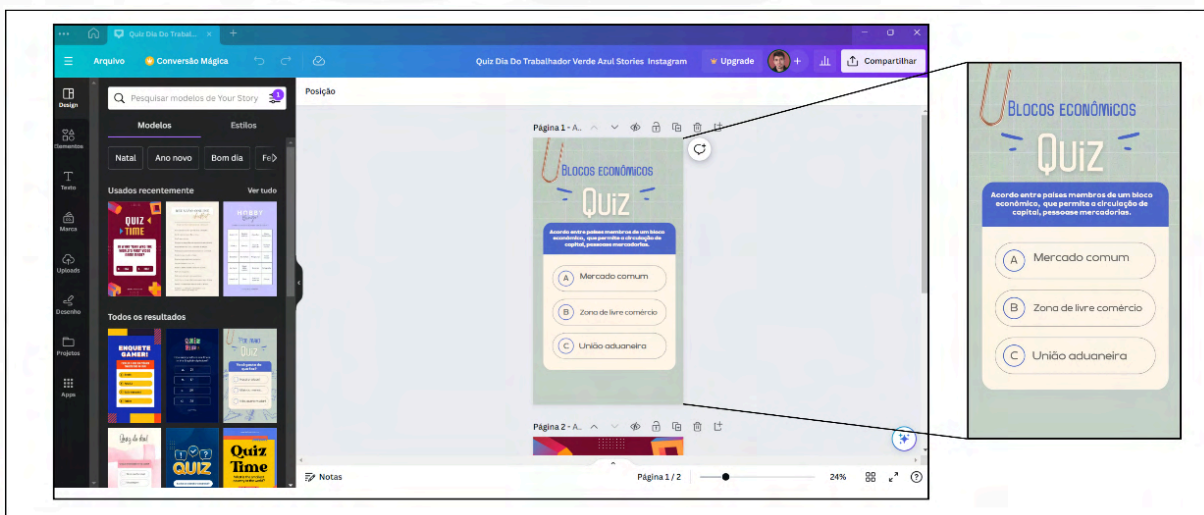
Apesar de evidentes atributos que as ferramentas digitais possuem, essas não substituem a função do professor, sendo esse, sujeito indispensável e insubstituível, tendo como principal papel a intercessão no uso de ferramentas digitais com auxílio de metodologias ativas, ampliando consideravelmente a inclusão digital e educacional além de alavancar o ensino aprendizagem e construção do conhecimento pela via pedagógica.

O uso de quiz se apresenta como uma alternativa educacional viável e interessante no chão da escola, pois representa um instrumento capaz de auxiliar o trabalho desenvolvido pelo professor e possibilita uma situação dinâmica no processo de formação do intelecto dos alunos. Concordando com Rocha e Moraes (2020, p. 4) que

Dessa forma, essas novas estratégias metodológicas são pensadas na condição de ressignificar a educação agregando novas formas de ensinar, evidenciando novas técnicas e a diversificação do trabalho com princípios humanos e interativos, além do desenvolvimento em conjunto com o aluno, tornando-se verdadeiras metodologias ativas de ensino aprendizagem.

No emprego da ferramenta digital do canva (figura 2), tendo por foco aplicar a metodologia ativa quiz, foi essencial para desenvolver as perguntas e aplicar o designer, tornando-a necessária como possibilidade pedagógica, pois por meio deste recurso foi possível aferir sua possível introdução na realidade dos estudantes.

Figura 2 – Plataforma canva para execução do quiz em sala



Fonte: Canva, Org. XAVIER, 2023.

As atividades do que foi apresentado permitiu a divisão entre dois grupos de alunos, que se deu de maneira livre e amigável, assumindo a participação e ajuda mútua entre eles para tentar responder o quiz, portanto, este recurso se mostrou indispensável para promover a motivação, ela é atraente, além disso, os alunos sentiram-se à vontade em participar da dinâmica, sem desanimar. O alunado, ainda que não na sua maioria, mostraram-se propensos em responder sem anseios as perguntas, assegurando que os resultados foram convincentes ao entendimento dos conteúdos trabalhados, ressaltar ainda que no momento que o aluno não pronunciava a resposta correta a tentativa estava à mercê do outro grupo, que prosseguia neste ciclo até o final da dinâmica, em condições necessárias a atividade era interrompida para corrigir ou complementar algo do conteúdo.

A acumulação de pontos foi criada como forma avaliativa para a dinâmica, ou seja, o grupo que obtivesse o maior número de pontuação sairia como vencedor. Esta proposta fez do aluno protagonista e resultou em uma longa e satisfatória passagem no ambiente escolar que durou aproximadamente 3 meses. Sendo assim, a construção textual procurou relatar essas experiências que garantiram refletir as principais nuances: a concentração dos alunos frente aos conteúdos trabalhados; a autonomia e engajamento na metodologia ativa; a colaboração para a execução das atividades apresentadas em sala; o desenvolvimento individual do aluno; e autoconfiança para participar da proposta sem temores a possíveis eventualidades.

É relevante frisar a consideração de que o quiz não provocou apenas um momento de sair da mesmice rotineira das aulas tradicionais, mas tornar possível novas alternativas de passar o ensino, ocasionando a aptidão pela inclusão do canva e na apresentação de quiz, visto que já fazem parte de um universo altamente tecnológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante as exposições finais do presente trabalho, pontuamos que as metodologias ativas são uma alternativa pedagógica capaz de subsidiar o professor na formação intelectual dos alunos, é singular frisar que o professor se adeque a outros instrumentos como tentativa de resignar o saber, sem tornar um saber cristalizado, mas ampliar novas formas de fazer geografia torna-se necessário e viável ao aluno.

O quiz como ferramenta tecnológica no ambiente escolar ofereceu momentos passíveis de garantir aos alunos o emprego de novos modelos pedagógicos e experiências lúdicas sem,

todavia, negligenciar o objetivo primaz da aula. A experiência com este instrumento deixou claros os resultados favoráveis e merece uma atenção especial ao seu uso. Ainda é importante frisar que o professor tenha conhecimento preliminar da ferramenta digital do canva antes de utilizar em sala, evitando assim, possíveis precauções.

REFERÊNCIAS

COSTA, Douglas Vidal et al. **A utilização do canva como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de geografia.** Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/89987>>. Acesso em: 22/12/2023 22:28.

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas.** Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II.

ROCHA, Ricael Spirandeli; MORAES, Bruna Lara Campos de. APLICAÇÃO DE FERRAMENTA DIGITAL UTILIZANDO A GALLERY WALK: O USO DO CANVA COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO TÉCNICO. **Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1687>>. Acesso em: 23 dez. 2023.