

O USO DE QUIZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO PIBID DE GEOGRAFIA.

Marcelo Anthonny Ferreira de Oliveira ¹
 Maria Luzineide Gomes Paula ²

RESUMO

A utilização de jogos tem potencializado cada vez mais o ensino de Geografia. A utilização de jogos, como o Quiz, tem potencializado cada vez mais o ensino de Geografia, ao oferecer recursos alternativos e dinâmicos para a aprendizagem. Essa prática pode auxiliar o entendimento dos alunos na sala de aula, proporcionando a participação e protagonismo do estudante no seu aprendizado. A utilização desses jogos partiu de uma tentativa de ajudar os alunos a estudarem para a prova de Geografia. A atividade foi realizada com turmas de segundo ano do ensino médio em uma escola da zona norte de Teresina, parceira do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), programa que visa levar o discente a ter um contato com a sala de aula durante a formação. Como objetivo geral, buscou-se analisar como essa atividade pode melhorar na aprendizagem de Geografia na sala de aula. A metodologia da pesquisa, foi organizada em duas etapas, sendo a primeira etapa o planejamento e leitura de alguns materiais sobre urbanização, na segunda etapa, foi a aplicação do Quiz junto a turma. Dividimos a turma em dois grupos, sendo que cada grupo escolheria um representante e quem sinalizasse primeiro teria 3 minutos para discutir a pergunta e responder. O referencial teórico foi baseado nas ideias de Bastos (2011), Macedo (2022), Castellar (2011) e Silva e Lima (2023). Para Morán (2000, p. 23), “aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos [...] quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido”. Como resultados, os alunos aproveitaram bastante a atividade, envolvendo-se com as perguntas, além do trabalho e discussão em grupo. Essa experiência proporcionou um ambiente dinâmico e inovador no desenvolvimento cognitivo dos alunos e o aprendizado foi significativo.

Palavras-chave: Quiz, Ensino de Geografia, Recursos alternativos, Jogos, Geografia

INTRODUÇÃO

A educação na contemporaneidade vem sofrendo grandes transformações, muito se propaga na forma de ensinar, aprender e apreender o conhecimento dentro de sala de aula. A sociedade vem em uma crescente que cada vez mais precisa desenvolver suas habilidades cognitivas, e nesse viés que a escola vai ser uma chave crucial para o desenvolvimento e formação do cidadão.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual do Piauí - Uespi, marceloferreira135oliveira@gmail.com;

² Professor orientador: Doutora em Geografia, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, mariagomes@cchl.uespi.br.

Existe na atualidade a necessidade de olhar para dentro do ensino e avaliar se ele está atingindo o seu objetivo, que é desenvolver um cidadão crítico, responsável e qualificado para que ele consiga se integrar ao mercado de trabalho e por si só conviver em harmonia em sociedade.

Os processos educativos que os alunos desenvolvem dentro da sala de aula nos mostram a necessidade de ter um professor crítico em relação à sua docência, a importância de observar, avaliar e readequar a sua proposta pedagógica com a nova realidade dos alunos. É comum ver os professores ainda utilizando o velho sistema de ensino em que só ele é o detentor do conhecimento e o aluno como sujeito passivo nesse processo de ensino-aprendizado. É compreensível que isso aconteça, pois existem vários motivos como a falta de recursos, incentivo e amparo pedagógico que impossibilita o professor de usar novas estratégias dentro da sala de aula.

Com os desafios que a educação vem enfrentando atualmente, em que possuímos um alunado que precisa de mais atenção, observação e que falta muito a concentração nas aulas, o professor é desafiado a montar estratégias que visam atingir todos os alunos para que eles se desenvolvam. A prática docente do professor é a peça fundamental dentro desse processo, pois é ela que define como esse profissional se comporta dentro das dificuldades encontradas em sala de aula.

Os recursos didáticos que podem ser considerados como ferramentas que auxiliam o professor dentro da sala de aula, refletindo assim uma nova maneira de gerar no aluno uma aprendizagem significativa e proveitosa. Esses recursos estão aí para proporcionar uma maior dinâmica na sala de aula, fazendo com que os alunos se integrem com as aulas e aprendam de uma forma diferente. Os jogos podem ser uma dessas alternativas que possibilitam a participação massiva dos alunos, muito por estarmos em um contexto muito tecnológico em que os alunos estão conectados com a internet, isso vai possibilitar que o professor use dessa premissa para inovar nas aulas e trazer os alunos para dentro do processo de aprendizagem com o auxílio dessas ferramentas.

O quiz pode ser utilizado como essa ferramenta que possibilita ao professor levar um conteúdo de uma forma mais dinâmica para a sala de aula. O quiz pode ser considerado como um tipo de jogo em formato de questionário, com alternativas onde os alunos julgam qual a opção é a correta (Silva, 2022). Esse recurso tem como objetivo mensurar o conhecimento adquirido pelos estudantes, trabalhando o cognitivo e o desenvolvimento da competitividade positiva nos alunos.

O presente trabalho visa relatar uma experiência vivida dentro do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), que consiste em um programa que proporciona a vivência em sala de aula durante a formação acadêmica. A atividade ocorreu em escola de ensino Médio em parceira com o PIBID que fica na zona norte de Teresina (PI). O objetivo da atividade era proporcionar aos estudantes uma revisão dos conteúdos trabalhados pelo supervisor como forma de fixar e relembrar o que os estudantes tinham estudado durante o bimestre. O principal objetivo desse trabalho é discutir a influência que a respectiva atividade e os seus impactos no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes.

A atividade foi aplicada em uma turma do segundo ano do ensino médio de uma escola da zona norte de Teresina. A turma foi dividida em dois grupos e cada grupo escolheria um representante por rodada de perguntas. O formato do Quiz utilizado foi “passa ou repassa.”

Nesse sentido, o quiz se mostrou de grande impacto dentro da sala de aula, pois levou uma dinâmica diferente, gerando o interesse do estudante em participar, integração entre os grupos, despertando a necessidade de comunicação, compreensão e respeito com os pensamentos diferentes dos alunos e, o mais importante, o aprendizado de uma forma mais leve, em que os estudantes relataram que gostaram da proposta levada pelos bolsistas do PIBID.

Jogos como metodologias ativas ensino de Geografia.

A utilização de metodologias ativas na sala de aula causa um grande impacto no ensino-aprendizado dos estudantes, se abre novos caminhos de possibilidades em que os professores podem utilizar para intermediar o conhecimento dos alunos e outrora potencializar a aprendizagem com formas diferentes de apresentar os conteúdos para o seu alunado.

Nessa perspectiva, as metodologias ativas, segundo Silva e Lima (2023, p. 1501), ocorrem quando:

[...] o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor através do uso de tecnologias interativas, que incluem a realidade virtual, a realidade aumentada e os jogos digitais, promovem a interatividade via sistemas computacionais.

Então, levar essas novas maneiras para que o aluno seja um agente ativo no seu processo de aprendizagem é um fator importante que interfere em como esse educando

vai se portar diante dessa nova realidade em que ele pode se tornar o protagonista, gerenciando as suas possibilidades de ensino.

Os jogos podem ser essas metodologias ativas dentro do ambiente educacional que podem levar um amparo pedagógico diferente para que os alunos tenham uma aprendizagem significativa. Na atualidade, essa geração está mais conectada e consequentemente tem um contato familiar com essas ferramentas. Trazer essas habilidades para o processo de ensino-aprendizagem se torna benéfico para o próprio aluno, pois proporcionar essa realidade como estratégia que visa auxiliar a aprendizagem desse aluno vai gerar inúmeras realidades de ensino.

Segundo Silva (2006), citado por Brandão e Mello (2013, p.84), os jogos em sala de aula possibilitam ao educando um aspecto lúdico da aprendizagem e podem contribuir para uma aprendizagem de modo interativo, permitindo a troca de ideias e hipóteses. Essas ferramentas despertam no aluno um interesse a mais por estar familiarizado com os jogos dentro da sua realidade, despertando assim a sua atenção, concentração e organização.

Os jogos abrem um espaço para trabalhar o lado criativo dos estudantes. Estimular esse lado do educando pode ser crucial para que desenvolva uma aprendizagem mais efetiva e voltada para trabalhar a parte cognitiva e estimulativa de habilidades formativas que irão projetar os alunos para conviver em sociedade utilizando os conhecimentos adquiridos durante o processo escolar.

Quando se utilizam essas ferramentas pedagógicas, como os jogos e animações, que podem propor situações-problemas, é necessário que os alunos conheçam os conteúdos específicos que irão estruturar o conhecimento geográfico (Castellar, Sacramento e Munhoz, 2011, p.117). Então esses recursos didáticos darão suporte na assimilação dos conteúdos necessários, fazendo com que o estudante tenha uma base conteudista e desenvolva o raciocínio geográfico necessário dentro das perspectivas apresentadas pelo professor.

Para que o aluno desenvolva uma educação geográfica, é necessário que ele seja estimulado a desenvolver uma construção do conhecimento. É imprescindível o fornecimento de condições para que esse aluno possa associar os fenômenos geográficos com a sua realidade.

Desenvolver esse aspecto no educando é de extrema importância para que ele crie uma compreensão geográfica do mundo e que ele possa entender como são os impactos da ação do ser humano com a produção do espaço.

Silva, et al (2019) vai salientar que:

A ciência Geográfica requer aplicações de métodos atrativos para que o ensino se torne motivador, e quando o assunto é jogo torna-se indispensável o conhecimento e a eficácia com que ele será utilizado e não apenas com uma distração ou passa tempo.

Os jogos foram utilizados como estratégias para levar o aluno para o centro da aula do professor, nesse sentido buscava despertar nesse aluno o senso de participação do educando, passando segurança para que esse aluno possa ser um sujeito ativo dentro do processo de ensino-aprendizagem. Essa aplicação deve ser pautada na responsabilidade e comprometimento do professor em formar estudantes críticos e protagonistas, essas ferramentas têm que ser bem utilizadas e de maneira correta para que se tenha os resultados esperados e para que sejam realmente intermediadoras do ensino em Geografia.

Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso [...] É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender (Bastos, 2011, p. 24).

Nesse sentido, possibilitar ao educando a dinamicidade na apresentação desses conteúdos nas aulas. A Geografia, por esse lado, possibilita várias possibilidades de utilização de recursos didáticos ligados aos seus temas, que abrange uma perspectiva teórica e prática para que o aluno tenha uma base no pensar geográfico. Possibilita ao professor usar inúmeras estratégias de ensino dentro da sua prática docente por se tratar de uma ciência que possui um campo de estudo que dá essas possibilidades de usar o lúdico nas aulas.

Possibilitar essas novas práticas requer do docente o interesse de buscar novas metodologias para inovar nas aulas, saindo do formato tradicional em que o professor é o único detentor do conhecimento na sala de aula e que o livro didático é a única matéria pedagógica que o professor deve utilizar. Mudar essa visão parte do professor em ser crítico com a sua atuação e reflexivo na sua prática.

O docente tem que ter ciência de que sempre tem que estar se inovando a sua prática para que consiga atingir seus alunos de forma efetiva dentro do processo de aprendizagem, ser professor é ter responsabilidade com a informação que leva ao seu educando, é sempre estar buscando o conhecimento, se atualizar e mudar de estratégias

quando perceber que não está surtindo efeito. Mande e Bacon (2015) salientam que [...] não é só tarefa do professor ensinar aos alunos, de fazê-lo aprender, mas também é necessário o esforço do professor continuar aprendendo para poder ensinar. O educador que preza pela sua prática nunca se acomoda, ele sempre vai em busca do conhecimento para que leve o melhor para a sala de aula.

METODOLOGIA

O quiz é um jogo pedagógico de fácil execução e adaptação. Esse game busca integrar conhecimentos teóricos com a prática de forma interativa dentro das aulas, fazendo com que os alunos raciocinem rápido e revisem os conteúdos estudados em um formato diferente do habitual.

A atividade proposta foi visando revisar o conteúdo estudado no bimestre pelos alunos, conteúdos esses que seriam cobrados na prova. O conteúdo trabalhado foi urbanização e os impactos do crescimento populacional.

Os Pibidianos notaram que precisavam inovar dentro da sala de aula para melhorar os índices acadêmicos dos alunos, assim também como motivar esses alunos e trazer uma perspectiva diferente de como trabalhar esses conteúdos geográficos na tentativa de aproximar os estudantes com as aulas.

A atividade foi dividida em duas fases, a primeira consiste no planejamento e leituras e pesquisas bibliográficas que visavam o apoio teórico à atividade, assim como a preparação da proposta a ser aplicada em sala de aula. A segunda fase foi a explicação da atividade, divisão das turmas em dois grupos em que ambos os grupos se enfrentavam.

O Quiz funcionava da seguinte forma: os Pibidianos liam as perguntas que eram projetadas no quadro pela data show do supervisor, logo após a leitura o bolsista dava o comando, o representante que pegasse o objeto primeiro teria o direito de responder à pergunta assinalada, caso o estudante não soubesse teria a opção de passar a pergunta ao grupo adversário. O outro grupo que recebeu a pergunta tinha a opção de responder ou repassar a pergunta de volta ao grupo de origem. Caso não respondessem, o ponto seria para a equipe adversária. A atividade teve quinze rodadas com rodízio entre os alunos dos grupos com critérios que eles mesmos definiam.

Dessa forma, a proposta se tornou um ponto-chave para a fixação dos conteúdos na sala de aula, de forma mediadora em que os bolsistas, junto com o supervisor,

buscaram aplicar para ampliar o entendimento e motivar os discentes nas aulas de Geografia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização dessa metodologia ativa na sala de aula potencializa a aprendizagem do educando, gerando possibilidades de ensino que podem ser aplicadas no dia a dia nas salas de aula como forma de mobilizar os estudantes para que aprendam de uma forma mais interativa e exploratória.

Utilizar o jogo no ensino de Geografia no ensino médio tem um grande impacto na forma como os alunos se portam diante das situações. Falamos de adolescentes que já têm uma compreensão de mundo mais abrangente, esse recurso didático já é mais familiarizado entre esse meio juvenil que tem domínio desse meio tecnológico e lúdico.

Trabalhar o Quiz dentro do ambiente de ensino foi bastante inovador para os alunos da escola onde foi aplicada a atividade. Foi analisado durante as aulas que medidas teriam que ser tomadas de caráter urgente para auxiliar os estudantes, tudo isso a partir de uma observação de comportamento dos educandos durante as aulas em que se mostravam sonolentos, entediados e desconcentrados das aulas de Geografia.

Foi pensado em como poderíamos atrair a atenção desses estudantes para as seguintes aulas. Durante a passagem pelo corredor da escola, foi perceptível ver que os alunos gostavam de ficar pelo corredor da escola jogando jogos eletrônicos no aparelho celular, então surgiu a ideia de unir essa ferramenta lúdica às aulas, já que os alunos sempre gostaram de jogar. Vale destacar que o jogo foi adaptado para os conteúdos que estavam sendo estudados pelos alunos durante aquele bimestre que corresponde a “Demografia e crescimento populacional”, visando isso o jogo foi adaptado como formato de revisão para a prova que os alunos iriam fazer semanas depois, além de tentar aproximar os Pibidianos com a turma.

A utilização do Quiz em sala de aula foi de forma certeira, pois trabalhou com o lúdico dos estudantes e fez eles pensarem em soluções para os problemas apresentados durante o jogo. A cada rodada de perguntas feitas pelos Pibidianos, os alunos demonstravam mais vontade de jogar. Como podemos observar na figura 01 e figura 02 logo abaixo.

Figura 01: Leitura da pergunta para os grupos Figura 02: Momento de raciocionio dos estudantes



Fonte: arcevo pessoal.



Fonte: arcevo pessoal.

Foi possível observar os benefícios que os jogos podem trazer para a interação dos estudantes com as aulas. A cada desafio proposto no Quiz, gerou-se nos estudantes um espírito de competitividade saudável que fez com que a turma toda se envolvesse no jogo tanto, respondendo às perguntas como torcendo e ajudando os colegas escolhidos para representar os grupos nas rodadas, assim como a diversão dos estudantes com as reações e respostas dos mesmos durante a aplicação do Quiz. Observando-se nas figuras 03 e 04 logo abaixo.

Figura 03: rodada de perguntas



Fonte: Arcevo pessoal

Figura 04: momento de reflexão da pergunta.



Fonte: Arcevo pessoal.

O jogo proposto, Quiz, gerou uma confiança nos alunos que deu vontade de participar da atividade e incentivar os colegas a se juntarem para pensarem juntos em como responder às perguntas. Dentro da dinâmica, alguns alunos se mostraram protagonistas, tomando a responsabilidade pelo grupo em conduzir a organização dos grupos. Atividades como essa despertam no estudante o seu senso de liderança, confiança, senso crítico, raciocínio rápido e empatia pelos colegas participantes.

Além disso, a atividade serviu para unir mais a turma, gerando laços que precisavam ser fortalecidos durante essa passagem do PIBID dentro da escola. A mesma levou à criação de memórias afetivas nos estudantes, que fortaleceram a convivência desses estudantes na sala de aula e consequentemente tiveram impacto na vida escolar dos estudantes com o passar do tempo.

Ao final da atividade, foi aberto um momento de diálogo com os estudantes para saber qual foi a experiência que eles tiveram com o Quiz apresentado na sala de aula. Como os feedbacks que recebemos foram muito satisfatórios, escutar cada palavra proferida pelos estudantes sobre a atividade foi gratificante. O sentimento de satisfação que os mesmos com esse formato de revisão proposto pelos Pibidianos só agregaram com a fixação dos conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, ensinar Geografia no ensino médio se torna um desafio, por lidar com uma clientela que já tem determinada forma de compreender os conteúdos apresentados. No dia a dia escolar, os professores lidam com jovens desmotivados, que muitas vezes possuem alguma desfasagem de aprendizagem, um adolescente que possui certa porcentagem de desinteresse e de certa forma desafiador.

Esses aspectos vão requerer do professor que ele busque utilizar estratégias que visem atingir os estudantes de várias formas, considerando as suas especialidades, para que desenvolva junto com o aluno uma aprendizagem que ele possa levar para o decorrer da vida, na sua inclusão na sociedade.

Cada vez mais os professores são desafiados dentro da sua prática docente a buscar meios de levar a aprendizagem para os alunos, a utilização de metodologias ativas dentro do ensino pode ser uma dessas formas que o professor possa atingir esse feito. É cada vez mais necessário utilizar recursos que auxiliem o entendimento dos seus alunos dentro das aulas para que possa despertar o protagonismo dos estudantes de uma forma diferente e lúdica, aproximando assim os estudantes das aulas, assim como do professor.

Essa pesquisa mostrou que a utilização de quiz como metodologia ativa nas aulas de Geografia despertou nos estudantes a vontade de participar da aula e gerou a busca de conhecimentos já adquiridos como forma de raciocínio durante a atividade. Tentar essa aproximação lúdica nos estudantes gera uma compreensão estruturada no estudante que muitas vezes precisa de algo novo para despertar o seu interesse.

Então, a utilização do quiz como estratégia pedagógica pode ser de grande importância no desenvolvimento mútuo do conhecimento durante as aulas. É preciso que os educadores invistam mais tempo na dinamização das suas aulas para que possam desenvolver uma aprendizagem completa junto com os seus alunos. E que o poder público invista também na formação de profissionais que busquem essa diferença na sala de aula.

Nesse sentido, o programa PIBID é fundamental para a formação inicial e contínua não apenas dos bolsistas, mas também dos supervisores, que têm a possibilidade de repensar na sua prática docente durante a execução dos projetos nas salas de aula, trazendo assim uma nova possibilidade de formação profissional nas escolas.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil por financiar Bolsa do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), assim como a Universidade Estadual do Piauí.

REFERÊNCIAS

BASTOS, P. A. Revista: Geografia: Pedagógica 2.0. **Recurso didáticos e sua importância para as aulas de Geografia**. Ministério da Educação FNDE Periódicos: Editora Escola Nacional, 2011.

BRANDÃO, I. D. N.; MELLO, M. C. O. Recursos didáticos no ensino de Geografia: tematização e possibilidades de uso nas práticas pedagógicas. In: **OBSERVATORIO DE GEOGRAFIA BRASILEIRA**, 2013. 2. v.7. p. 81- 97. 2013.

CASTELLAR, S. M. V.; SACRAMENTO, A. C. R.; MUNHOZ, G. B. Recursos multimídia na educação geográfica: perspectivas e possibilidades. In: **Revista Ciência Geográfica**, Bauru, v. 15, n. 15, p. 114-123, jan./dez. 2011.

SILVA, E. C.; LIMA, J. F. Quiz X: ferramenta gamificada de apoio ao professor na prática de metodologias ativas. **Revista Caribeña de Las Ciencias Sociales**, Miami, v.12, n.3, p. 1499-1523. 2023.

SILVA, M. A.; PEREIRA, P. S. S.; BRITO, R. L.; SILVA, N. M. B.; JESUS, S. Importância de jogos no ensino de Geografia: relato de experiências no pibid. In: V SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA, 2019, Bahia, **Anais...** Caetité, Bahia, Revista uneb, 20219.

SILVA, R. A.; GULA, J. S.; CHAVES, G. S.; DEUS, K. A.; GOMES, A. N. O uso de quiz nas aulas de matemática no ensino remoto: relatpo de experiência. In: 7º ENCONTRO DAS LICENCIATURAS-EDUCAÇÃO EM FOCO, 2022, Minas Gerais. **Anais...** Minas Gerais: Instituto Federal Sul de Minas Gerais, 2022. P. 1-4.