



SLIDES LÚDICOS COMO FORMA DE INTERAÇÃO NAS AULAS REMOTAS DE GEOGRAFIA DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19 A PARTIR DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (PRP)

Roseane da Silva Barbosa¹
Kallyna Deise da Silva Ferreira²
Sebastião Cipriano Lopes Neto³
Alane de Souza Silva⁴
Luciene Vieira de Arruda⁵

INTRODUÇÃO

Historicamente, com a evolução da educação em sua constante busca metodológica de ensino, observamos, de acordo com seu contexto temporal, uma efetiva construção de práticas e ferramentas metodológicas que buscam a melhor forma de ensino e aprendizagem do educando. A Geografia, enquanto disciplina escolar no Brasil, sempre carregou o invólucro de enfadonha e mnemônica, devido ao seu caráter descritivo.

Atualmente, um cenário pandêmico assolou todo o planeta, culminando em uma extrema necessidade de isolamento social, devido ao risco de infecção pelo vírus mortal da COVID-19. Nesse contexto, surgem novas problemáticas refletidas na repentina mudança nas metodologias educacionais que, sem qualquer preparo, tiveram que ser modificadas para a continuidade das aulas, agora, de forma remota.

As ferramentas digitais passaram a ser os meios de desenvolvimento das aulas que, por mais que já existissem a bastante tempo, não eram tão solicitadas quanto agora. Nesse sentido, os desafios se tornaram maiores em conquistar a atenção do aluno para a tela de um aparelho

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. roseane.barbosa@aluno.uepb.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. kallyna.ferreira@aluno.uepb.edu.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. sebastiao.neto@aluno.uepb.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil, alane.silva@aluno.uepb.edu.br;

⁵ Orientadora: Professora Dr^a do Curso de Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. lucienearruda@servidor.uepb.edu.br



eletrônico. Nesse contexto, o presente trabalho analisará o uso de *slides* lúdicos nas aulas de Geografia, como ferramenta metodológica digital que possa tornar as aulas remotas mais dinâmicas e interessantes.

As metodologias lúdicas somam grande importância na abordagem dos conteúdos durante as aulas de Geografia, ainda mais nesse contexto de isolamento social, onde não é possível um contato direto com o aluno. Objetivamos relatar sobre o desenvolvimento da metodologia de *slides* lúdicos nas aulas de Geografia, realizadas de **forma remota**, através da plataforma digital *Google Meet*, na execução de regências nas turmas de Geografia de 6º e 7º anos, orientadas pela preceptora na EEEF Antenor Navarro, na cidade de Guarabira/PB, a partir do Programa Residência Pedagógica (PRP).

Destacamos um aumento da participação e interação dos educandos durante as aulas de Geografia, bem como, comentários positivos realizados pelos mesmos durante e após a exposição do conteúdo. Nesse sentido, pudemos obter resultados positivos que culminaram em uma necessidade de reflexão acerca da ludicidade na utilização dos recursos metodológicos eletrônicos, no intuito de proporcionar ao educando uma aula dinâmica e que desperte sua atenção, podendo assim, tanto desenvolver os conteúdos como, fazer com que os alunos os compreendam.

METODOLOGIA

Como caminho metodológico para o desenvolvimento dessa pesquisa, primeiramente, utilizamos os referenciais teóricos, que forneceram bases epistemológicas para a abordagem prática do tema envolvido.

No desenvolvimento das práticas relativas ao presente relato de experiência, as mesmas aconteceram durante as regências nas aulas de Geografia, orientadas pela preceptora do PRP. A partir dos conteúdos determinados no plano de aula, os *slides* eram confeccionados para a exposição desses conteúdos.

Para a elaboração dos *slides* lúdicos, foram utilizados diversos recursos visuais como: cores, imagens animadas, desenhos, charges, animações e pequenos vídeos. Esses métodos eram todos pensados de acordo com o conteúdo e com a necessidade do aluno, de forma que todos os artifícios visuais estivessem em equilíbrio.

Para a obtenção dos resultados escritos, foi enviado um questionário aos alunos, através dos grupos de *WhatsApp* das respectivas turmas, para que os participantes da aula, com a utilização dos *slides*, pudessem avaliar sua importância, tanto para sua aprendizagem,



quanto para o seu sentimento durante a aula. Após a análise desses dados, pudemos então, fazer a referida avaliação dos resultados obtidos e o quanto eles foram relevantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Diante do cenário atual de pandemia da COVID-19, muitas são as dificuldades encontradas no desenvolvimento das aulas de forma remota. Nesse sentido, as metodologias devem ser realizadas de forma criativa e que torne a aula prazerosa. Segundo Branco *et al* (2020, p. 12), fazemos parte de uma sociedade dinâmica, em que tudo muda muito rápido. Nessa realidade, inserir as novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem é um meio de buscar agregar novas possibilidades de ensino, práticas pedagógicas na tentativa de proporcionar mais significado e qualidade para a Educação. São recursos e instrumentos que podem ser aliados no processo de ensino e aprendizagem, na comunicação e interação.

Na realidade das aulas remotas, o processo de ensino-aprendizagem se torna muito mais desafiador, por diversos motivos, entre eles destacamos o distanciamento entre professor e aluno, que se encontram isolados através da tela de um computador, ou de um celular. Nesse sentido, diagnosticar como esse aluno está se comportando durante a aula, se ele apresentou dúvidas, se está com sua atenção voltada realmente para a aula são desafios presentes, pois a facilidade de distração frente a um aparelho de *smartphone* ou de um computador é muito mais considerável do que estar presente na sala de aula

Diante disso, devemos refletir sobre a necessidade do uso de ferramentas inovadoras durante as aulas de Geografia no ensino remoto, pois como afirma Rupel (2009),

A Geografia é uma disciplina bastante ampla, abrangente e complexa, pois, possui inúmeros conceitos. Os professores, durante o desenvolvimento das aulas, nem sempre conseguem despertar o interesse dos alunos para o estudo da Geografia e consequentemente para o seu aprendizado. Muitas vezes durante o desenvolvimento dos conteúdos de Geografia no cotidiano da sala de aula, as atividades tornam-se cansativas e pouco atrativas para os alunos, principalmente porque nem sempre se buscam metodologias alternativas para motivá-los (RUPEL, 2009, p. 2).

Trabalhar os conteúdos de Geografia nas aulas remotas, de forma que o educando sinta-se parte integrante da aula, mesmo distante, é um caminho para que o mesmo obtenha interesse sobre tal e consiga assimilar os conteúdos de forma leve, sem que a aula se torne cansativa. Segundo Souza et al (2012),

Pode-se perceber que a aprendizagem parte, inicialmente, do papel do professor e da motivação do aluno para relacionar o assunto estudado com um conteúdo pré-existente. Se o professor procura situações, ferramentas e estratégias que despertem o interesse do aluno de forma prática, lúdica e interativa. Com certeza, este professor ficará satisfeito com os resultados obtidos pelos seus alunos. Pois, como pode-se



observar, o aprendizado significativo está associado a trabalhos de envolvimento e mobilização dos alunos promovendo uma conexão com o conteúdo abordado e com a realidade vivida por cada um deles (SOUZA et al, 2012, p. 02).

Nesse sentido, as estratégias lúdicas, ligadas à visualidade dos educandos, são importantes em sua característica de chamar a sua atenção, trabalhando o conteúdo de forma animada. “Em virtude das aulas remotas, os professores tiveram que se adequar, utilizando da sua criatividade, da inserção de estratégias que possibilitassem os conteúdos aos discentes e, acima de tudo, que transparecesse alegria, motivação e facilitasse o entendimento na disciplina trabalhada. Por isso, o lúdico tem sido um instrumento importantíssimo nas aulas nesse momento tão difícil, sendo favorável ao desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas e, também, motoras” (SOUSA e MOURA, 2021, p. 07).

Através dos *slides* lúdicos é possível a inserção de diversos recursos visuais e auditivos como: figuras, imagens, mapas, vídeos, músicas, entre outros. Dessa forma, o educando se sente atraído à tela, aumentando sua participação durante a aula e sua compreensão do conteúdo. Sousa e Moura (2021, p. 02) ainda destacam que, nesse sentido, os docentes tiveram que ressignificar a sua prática, ampliando um olhar lúdico como forma de atraí-los para sua aula e cativá-los a uma aprendizagem participativa, autônoma e interativa no processo de ensino-aprendizagem.

Outra questão a se destacar são os fatores externos físicos e emocionais desses educandos em meio à sociedade que passa por uma pandemia. Portanto, o mesmo está exposto aos fatores externos tanto físicos (contágio da doença por ele ou por seus familiares) quanto emocionais (medo de morrer, perdas de parentes e amigos) e demais situações, o que podem afetar a sua concentração nas aulas.

Além dessas dificuldades, é necessário destacar que alunos e professores também estão envolvidos nesse processo de pandemia, vivendo não apenas o isolamento, mas a possibilidade de contágio, de perder algum familiar, alguém próximo e todos os processos emocionais que este momento envolve. Isso compromete não apenas o andamento das aulas, mas também a concentração, dedicação e execução das atividades em geral, tanto de alunos quanto de professores (SILVA, NASCIMENTO e FELIX, 2020, p. 04).

“Enquanto professores da educação básica, somos desafiados todos os dias a (re)pensar nossas práticas de ensino em sala de aula e estabelecer relações com outras áreas do conhecimento ou com o cotidiano dos alunos” (LUNARTI, 2020, p.17). Nesse sentido, o uso dos *slides* lúdicos compreende uma metodologia lúdica no uso das imagens, áudios e a animações que, de acordo com o planejamento, também trabalham a parte emocional do educando, fazendo com que ele se divirta enquanto aprende.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta pesquisa parte da necessidade de reflexão acerca do uso de metodologias lúdicas nas aulas remotas de Geografia, no intuito de torná-las muito mais interessantes e dinâmicas. Enfatizamos uma prática metodológica utilizada com os alunos de 6º e 7º anos, nas aulas remotas de Geografia, através das regências realizadas no PRP.

O uso de *slides* lúdicos fez parte da abordagem metodológica dos conteúdos de Geografia. Estes eram confeccionados conforme o conteúdo e de acordo com a realidade da turma. A busca dos resultados aconteceu em quatro etapas: Construção dos slides e aplicação durante as aulas de Geografia e, para a coleta dos dados, deu-se a observação dos comentários dos alunos e aplicação de um questionário aos mesmos.

A construção dos *slides* ocorreu de acordo com a construção do plano de aula para determinado conteúdo e procedimentos. Estes eram aplicados durante as aulas que, de forma imediata, despertou a curiosidade dos alunos e comentários positivos dos mesmos. Notou-se uma participação maior da turma e uma melhor assimilação dos conteúdos.

De modo a sistematizar os dados, elaboramos um questionário que foi enviado aos alunos para que os mesmos pudessem avaliar a importância do recurso, tanto para sua aprendizagem quanto para o seu sentimento durante as aulas.

Severino (2017, p. 12) defende que os questionários podem ser definidos como um conjunto de perguntas elaboradas de maneira articulada, para buscar informações junto aos envolvidos na pesquisa e suas ideias sobre o assunto trabalhado. Nesse sentido, os questionários foram compostos de 11 perguntas objetivas, que foram analisadas posteriormente.

Contudo, após a avaliação dos questionários, os dados coletados elucidam que os alunos consideram o uso dos *slides* lúdicos nas aulas remotas de Geografia, como: “coloridos e organizados”, justificando que “ajudam a compreender o conteúdo” e “tornam a aula mais divertida”. Compreendemos assim, que a proposição visual, característica principal dos slides lúdicos, favorecem e contribuem para o aprendizado significativo do educando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as investigações teóricas e processuais compreendemos que, apesar dos impasses advindos do contexto pandêmico e seus reflexos nos diversos campos sociais, inclusive o



educacional, as metodologias lúdicas ligadas às tecnologias são importantes fontes para tornar as aulas de Geografia muito mais significativas.

Nesse sentido, o uso de slides dinâmicos como ferramenta metodológica, traz a perspectiva do lúdico, da interação do aluno através de imagens, animações, áudios, vídeos, mapas, mapas mentais que facilitam a assimilação do conteúdo, além de diminuir o cansaço durante a aula e dinamizar a compreensão e interação professor-aluno.

Palavras-chave: Slides lúdicos; Residência Pedagógica; Geografia; Ensino remoto.

REFERÊNCIAS

BRANCO, E. P. ADRIANO, G; BRANCO, A. B. de G; IWASSE, L. F. A. Recursos Tecnológicos e os desafios da educação em tempos de pandemia. In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. **Ressignificando a Aprendizagem**, Paraná, 2020. p. 1-14.

LUNARTI, E. A. P. **Estudo do lúdico enquanto metodologia ativa para o ensino de Geografia na educação básica e formação integral**. Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal Goiano. Morrinhos-GO, 2020. 155p.

RUPEL, M. A. P. **Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar**. 2009. p. 1-29.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Autores Associados, 2017. 274 p.

SILVA, M. J. S. da; NASCIMENTO, L. F. A. de; FELIX, P. W. S. de A. Ensino remoto e educação geográfica em tempos de pandemia. In: VII Congresso Nacional de Educação. **Educação como (re)Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos**. Maceió-AL, 2020. p. 1-10.

SOUSA, F. V. P. de. O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 4, 2021. p. 1-10.

SOUZA, A. M. de; OLIVEIRA, A. B. de; CARDOSO, F. S; LIMA, H. C. de S; SANTOS, L. D. dos; CASTRO, N. E. S. O uso de atividades lúdicas como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem em Geografia na Escola Estadual Castro Alves. In: Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. **Ciência, tecnologia e inovação: ações sustentáveis para o desenvolvimento regional**, Tocantins, 2012. p. 1-6.