

O USO DAS TIC'S COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

RODRIGO DA SILVA; SAMARA RAQUEL DA SILVA COSTA; SABRINA RIBEIRO DE ALMEIDA

RESUMO

Na atualidade tem intensificado o uso das TIC'S, não mais como recursos aliados ao nosso fazer docente habitual, mas sim, como base ou como condição desse fazer docente, sem esse suporte tecnológico, nós professores não conseguimos constituir como presença educativa nos dias atuais. Observamos um alto índice de evasão nas atividades escolares durante as aulas remotas, os estudantes não conseguiam realizar as atividades no prazo estabelecido, faltavam frequentemente as aulas online, não conseguiam ter seu próprio roteiro de estudos. Diante desse cenário, buscamos soluções para os problemas que se apresentam. Um deles refere-se à motivação e participação nas aulas de geografia com o intuito de minimizar o impacto causado pela suspensão temporária das aulas presenciais devido a COVID-19. O presente estudo tem como objetivo o de utilizar as TIC'S – Tecnologias de Comunicação e Informação, como principal ferramenta didática para o processo de ensino e aprendizagem na geografia escolar. A metodologia do presente estudo foi elaborada a partir de pesquisas bibliográfica e pedagógica. O desenvolvimento do estudo possibilitou aos estudantes compreender a importância de trazer as tecnologias para a escola, tanto no ensino remoto como no ensino presencial, tendo em vista dinamizar o ensino, porém é imprescindível a democratização do acesso desses recursos nas escolas, o acesso à internet, mecanismo fundamental para a aprendizagem no contexto atual. Ademais, pudemos constatar que a utilização do App Sapiientia, da plataforma *Mentimeter* e da plataforma *Quizizz* como ferramentas de avaliação qualitativa e contínua, desenvolveu nos estudantes uma maior participação e interação nas aulas, além de maior responsabilidade e compromisso nos seus deveres no ensino remoto. Diante das mudanças trazidas pelo contexto atual e a transição do ensino presencial para o ensino remoto, trouxeram grandes desafios para o processo de ensino e aprendizagem, pois rever os processos metodológicos que norteiam nossas práticas pedagógicas sem sombra de dúvidas foi, e é um grande desafio. Defronte a experiência vivida e com os resultados obtidos foram bastante positivos, confere-se o uso das TIC's e gamificação no ensino, são recursos dinâmicos e notavelmente necessários para o ensino de geografia, contribuindo para processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Gamificação; Geografia escolar.

1 INTRODUÇÃO

Devido à pandemia da COVID – 19, as aulas presenciais foram suspensas em toda as Escolas da Rede Estadual da Paraíba pelo Circular Nº 12/2020/3ª GRE. O regime especial de ensino foi estabelecido na portaria Nº 418 como medida restritiva que visa conter a disseminação do novo coronavírus na Paraíba. O regime especial de ensino consiste na

utilização da plataforma online Paraíba Educa, Google Meet, Classroom e entre outras ferramentas.

No campo da aprendizagem escolar no contexto da pandemia, tem sido bastante complexa, que conjuga vários fatores como adequação curricular, estratégias de ensino para o ensino remoto, capacidade de mediação do professor com o uso de ferramentas tecnológicas, além do suporte pedagógico administrativo exigido para o ensino remoto. Dentre esses aspectos, um incide de maneira direta na possibilidade de alcance dos estudantes ao ensino remoto que é a diversidade socioeconômica e formas de organização familiar que geram as desigualdades de acesso, equipamentos, rede de internet. Observamos um alto índice de evasão nas atividades escolares, os alunos não conseguem realizar as atividades no prazo estabelecido, faltavam frequentemente as aulas online, não conseguem ter seu próprio roteiro de estudos efetivo. Diante desse cenário, buscamos soluções para os problemas que se apresentam. Um deles refere-se à motivação e participação nas aulas de geografia com o intuito de minimizar o impacto causado pela suspensão temporária das aulas presenciais.

As TIC'S correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos nos seres humanos, que proporcionam, por meio das funções de software, hardware e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e ensino e aprendizagem. Na atualidade tem intensificado o uso das TIC'S, não mais como recursos aliados ao nosso fazer docente habitual, mas sim, como base ou como condição desse fazer docente, sem esse suporte tecnológico, nós professores não conseguimos constituir como presença educativa nos dias atuais.

O ensino de geografia na maioria das escolas públicas utiliza métodos tradicionais guiados por manuais didáticos (livro didático) como o único instrumento de metodologia. Para Almeida (2007) nossa preocupação básica é levar aos alunos uma contribuição não somente útil, mas elucidativa de como se pode ensinar Geografia na escola sem dotar os meios tradicionais guiados por manuais didáticos. O ensino de Geografia tem se tornado uma disciplina indispensável para a formação crítica e participativa dos cidadãos, com olhares críticos e opiniões transformadoras no decorrer dos anos. Para que nossos alunos possam desenvolver habilidades e competências é importante que se eduque com excelência, buscando o que há de novo para chamar a atenção dos discentes, com metodologias inovadoras, métodos novos, mostrando que todo conhecimento é significativo.

Há, portanto, a necessidade de introduzir novas linguagens, novos recursos e novas práticas de ensino na sala de aula, para que o processo de aprendizagem seja mais efetivo e significativo. Para Moran (2007, p. 33) A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos em que trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las. As metodologias ativas têm o papel de ressignificar a relação do professor-aluno e aluno- professor, pois o professor passa a ser um mediador do processo, deixando o aluno assumir seu papel ativo e participativo dentro do processo de aprendizagem.

Mediante ao exposto, o presente projeto, tem como objetivo a utilização das TIC'S – Tecnologias de Comunicação e Informação – como ferramentas didáticas para o processo de ensino e aprendizagem na geografia escolar.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

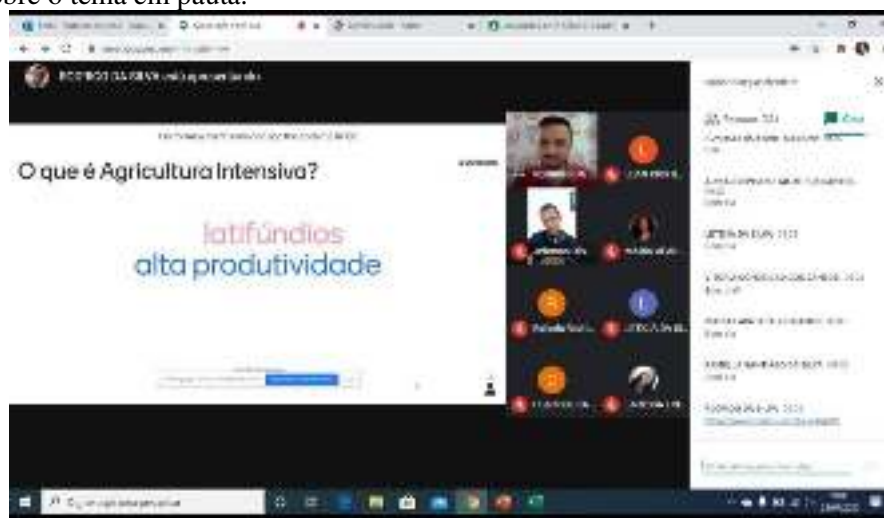
A metodologia do presente estudo foi elaborada a partir de pesquisas bibliográfica e pedagógica. Nessa perspectiva, a pesquisa bibliográfica pretende realizar um estudo aprofundado sobre o tema proposto. Logo, a pesquisa bibliográfica visa analisar as principais teorias de um tema, e pode ser efetuada com diferentes finalidades (CHIARA, KAIMEN, et al., 2008).

Na pesquisa pedagógica, foi consultada Lankshear e Knobel (2008). Segundo os autores, esse tipo de pesquisa propicia aos professores a oportunidade de testar a eficácia de intervenções que eles acreditam que possa melhorar os resultados da aprendizagem de alguns, ou mesmo, de todos os seus alunos. De acordo com os autores supracitados, a pesquisa pedagógica pode contribuir, de forma demonstrável, para melhorar o ensino ou a formação dos alunos, podendo acontecer de diferentes maneiras.

O estudo pretende compartilhar conhecimentos e experiências além de desenvolver competências habilidades e autonomia, através da realidade econômica, política e cultural dos alunos. O presente estudo foi realizado na Escola Cidadã Integral Técnica Monsenhor José da Silva Coutinho, Esperança/PB, com os discentes do 2º Série da ECIT, as respectivas atividades foram introduzidas durante o terceiro bimestre. O projeto de intervenção pedagógica ocorreu através de etapas (momentos) nas quais estão descritos os métodos trabalhados durante o estudo.

No primeiro momento, foi apresentado e aplicado, a plataforma online *Mentimeter*, disponível em: <https://www.mentimeter.com/>. Essa plataforma online gera uma nuvem de palavras, as palavras que foram as mais citadas pelos estudantes são as que se destacam na nuvem. Ademais teve como objetivo avaliar os conhecimentos prévios dos alunos sobre os temas trabalhados, tais como, o que é Agricultura intensiva?.

Figura 01: utilizando a plataforma *mentimeter* para obter informações dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre o tema em pauta.



Fonte: SILVA, Rodrigo da, 2020

Nesse sentido, a aula foi iniciada com uma pequena avaliação diagnóstica, que tem a função de obter informações sobre os conhecimentos prévios dos estudantes com vista à organização dos processos de ensino e aprendizagem de acordo com as situações identificadas durante a avaliação diagnóstica. Com os resultados obtidos, fica melhor para o professor explorar, identificar e adaptar, conduzindo assim, o processo de ensino e aprendizagem.

No segundo momento, tendo em vista a falta de motivação dos estudantes para participar e interagir durante as aulas, foi utilizado a gamificação como recurso metodológico, pois os resultados mostram bastante pertinente ao contexto do projeto. A gamificação é o ato de utilizar os princípios que nos mantêm engajados nos jogos, como por exemplo, ranking, desafios, fases, pontos entre outros e para nos motivar a concluir outras atividades com a mesma empolgação com que jogamos vídeo-game. Por meio da gamificação, é possível transformar rotinas de trabalho ou estudo e fazer com que as pessoas se sintam mais inclinadas a se dedicar às tarefas e desafios que cada situação exige.

Dando continuidade ao segundo momento, foi utilizado, a plataforma online *Quizizz*,

disponível em: <https://quizizz.com/>. Essa plataforma permite usar e criar “Quizes” para jogar em sala de aula, como por exemplo, exercício verificação de aprendizagem, trabalho de casa e entre outros. No exercício, são utilizadas questões objetivas (múltipla escolha) e questões verdadeiras ou falsas. Quando o aluno acerta a questão, o aluno ganha pontos e fica classificado num ranking que tem todos os alunos que participam na sessão de jogo. O quizizz usa estratégias da gamificação para motivar os alunos, consequentemente adquirindo aprendizagem brincando.

A aula de geografia inicia com um breve resumo sobre os temas que serão abordados, dando continuidade à aula, é aplicada a plataforma online mentimeter com objetivo de avaliar os conhecimentos prévios dos alunos (essa ferramenta foi citada anteriormente). Ao final da aula o quizizz é aplicado.

Figura 02: Aplicação do quizizz durante a aula interdisciplinar com a professora de contabilidade, Sabrina Almeida, sobre “As Revoluções Industriais” e a “Contabilidade dos Custos” nas turmas 2º “A”, “B” e “C”.



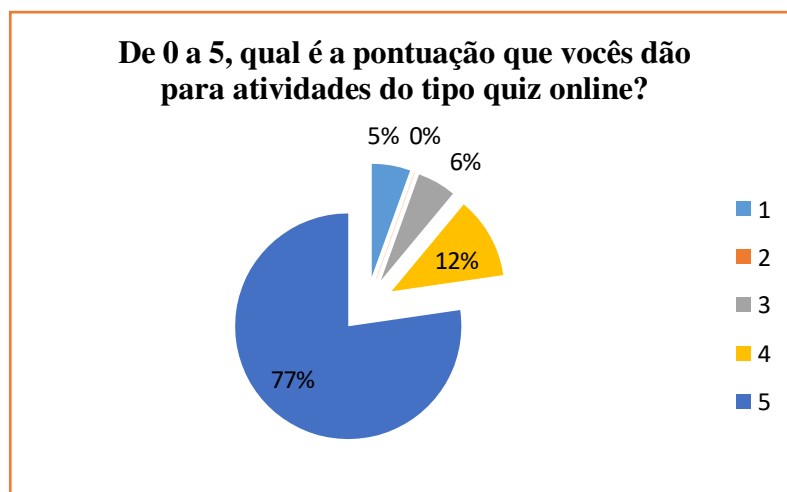
Fonte: SILVA, Rodrigo da, 2020

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do estudo possibilitou aos estudantes compreender a importância de trazer as tecnologias para as escolas, tanto no ensino presencial como no ensino remoto, tendo em vista dinamizar o ensino, porém é imprescindível a democratização do acesso desses recursos nas escolas, o acesso à internet, mecanismo fundamental para a aprendizagem no contexto atual. Ademais, pudemos constatar que a utilização dos mapas mentais, do App Sapia, da plataforma *Mentimeter* e da plataforma *Quizizz* como ferramentas de avaliação qualitativa e contínua desenvolveu nos estudantes uma maior participação e interação nas aulas, além de maior responsabilidade e compromisso nos seus deveres no ensino remoto.

Foi realizada uma pesquisa com objetivo de uma sondagem sobre as impressões dos alunos acerca das atividades remotas. Conforme os dados do gráfico 01, dos 163 alunos pesquisados, 77% deram pontuação máxima sobre atividade do tipo quiz online. A partir dos dados coletados na pesquisa foi identificado que os estudantes percebem a importância do uso dos quizzes para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, cumprindo-se os objetivos propostos no referido projeto e discutindo metodologias com o uso das tecnologias no ensino de Geografia.

Gráfico 01: Avaliação do uso do quiz nas aulas remotas.



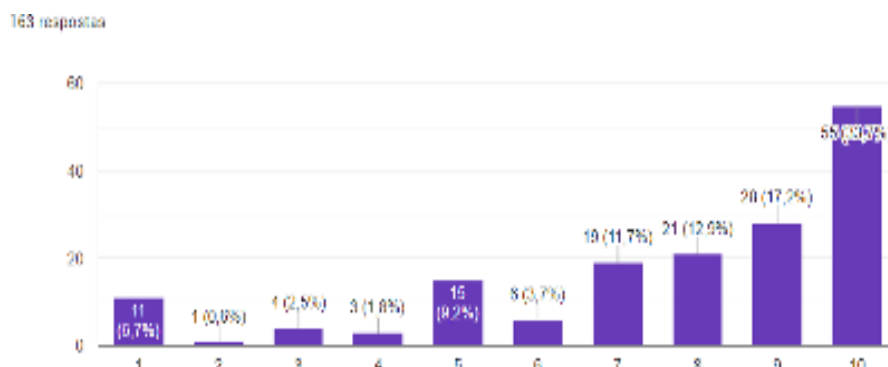
Fonte: Dados da pesquisa. 2020

A seguir, alguns relatos sobre a experiência vivida pelos estudantes durante o projeto de intervenção pedagógica: O aluno F. S. M. “São muito dinâmicos e bem divertidos, e fazem até esquecer da chatice de algumas aulas”. A W. N. S. “Porque é muito divertido e as atividades passam a ser mais legais”. A aluna C. S. S. “É ótimo, pois é uma “competição” com isso ficam todos para ficar em 1 lugar. E é divertida”. Na concepção da estudante M. E.

A. S. o projeto auxiliou em seu processo de aprendizagem, contribuindo com metodologias diferentes e que podem despertar o interesse dos alunos na aprendizagem de Geografia: “Eu mesma adoro é uma forma mais prática e boa pra aprender, e isso deixa a aula mais legal e dar pra interagir bastante com a turma” e a aluna L. C. A. “É uma forma bem dinâmica de medir nossos conhecimentos”. Portanto, podemos constatar que as estudantes compreenderam o quanto as tecnologias no ensino de Geografia podem ser um significativo recurso nas aulas.

De acordo com o gráfico 02, 75,5% pontuaram acima da média, ou seja, avaliaram que o uso plataforma *Mentimeter* e as atividades desenvolvidas estimulavam sua participação durante as aulas. Além de se sentirem engajados em participar das aulas.

Gráfico 02: Avaliação do uso da plataforma *Mentimeter* nas aulas remotas.



Fonte: Dados da pesquisa. 2020

4 CONCLUSÃO

Diante das mudanças trazidas pelo contexto atual e a transição do ensino presencial para o ensino remoto, trouxeram grandes desafios para o processo de ensino e aprendizagem, pois rever os processos metodológicos que norteiam nossas práticas pedagógicas sem sombra de dúvidas foi, e é um grande desafio. Defronte a experiência vivida e com os resultados obtidos foram bastante positivos, confere-se o uso das TIC's e gamificação no ensino, são recursos

dinâmicos e notavelmente necessários para o ensino de geografia, contribuindo para processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, foi observado que o desempenho acadêmico e pessoal teve uma evolução notória. Diante do relato exposto e animado com os resultados alcançados pela realização do PIP (Projeto de Intervenção Pedagógica), foi sem sombra de dúvidas, algo que nos motivou ainda mais a dar continuidade a carreira enquanto professor, que significa, justamente, preparar os discentes para os três eixos formativos das escolas cidadãs integrais: Formação acadêmica de excelência, formação para a vida, formação de competências para o século XXI e o jovem e seu projeto de vida.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. Doin de. **A propósito da questão teórico-metodológico sobre o ensino de geografia.** In: São Paulo: Marco Zero, 2007. p. 147.

CHIARA, I. G. Di. et al. **Normas de documentação aplicadas à área de Saúde.** Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MORAN. J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** 2. ed. Campinas : Papirus, 2007.

LANKSHEAR, C; KNOBEL M; **Pesquisa pedagógica: do projeto à implementação.** Porto Alegre: Artmed, 2008.