

O aprendizado com base nas metodologias ativas: O Fanzine como prática de ensino na disciplina de geografia - um relato de experiência

SILVA, Maria Andressa ¹

COSTA, Débora Lúcia Correia Ramos ²

RESUMO: Este trabalho é um relato de experiência desenvolvido a partir de uma intervenção aplicada em turmas de 9º ano do ensino fundamental para trabalhar o conteúdo do continente asiático. Além de desenvolver e aplicar tais atividades pudemos refletir sobre a forma como os alunos as receberam e compreenderam o que foi estudado. Esta experiência foi proporcionada pelo PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – CAPES) de Geografia e contou a confecção de Fanzines, livretos pensados e desenvolvidos pelos alunos. Buscamos compreender quais os obstáculos e dificuldades encontradas durante esse período, a relevância da utilização de metodologias ativas e práticas lúdicas na atual conjuntura de ensino e o estudo dos conteúdos que compreendem o continente asiático durante as aulas de geografia.

PALAVRAS-CHAVE: geografia; metodologias ativas; lúdico; Fanzine

1 INTRODUÇÃO

As metodologias ativas vêm sendo fortes aliadas no processo de formação de professores, bem como apoio em sala de aula. Tendo em vista que a realidade nas escolas públicas é constantemente enfraquecida, buscar meios alternativos para ressignificar a aprendizagem é uma solução a ser trabalhada. De acordo com Bacich e Moran:

Metodologias ativas englobam uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo. (2018, p. 23)

Como principal objetivo do emprego das metodologias ativas no ensino de geografia, sobretudo, o conteúdo aplicado aos nonos anos, referente ao continente

¹ Graduanda em Licenciatura de Geografia, Bolsista do PIBID, Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL Campus I, andressa.silva.2022@alunos.uneal.edu.br

² Mestre em Geografia, Coordenadora do PIBID, Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL Campus I, deboraramos@uneal.edu.br

asiático, foram pensadas e desenvolvidas atividades lúdicas estas pautadas em cima de práticas inovadoras.

Pensar formas diferentes de se trabalhar um conteúdo que o aluno pode considerar maçante e repetitivo tem mostrado avanços. Não raro estes alunos se encontram dispersos, pouco interessados e resistentes, a depender da abordagem que lhes é apresentada. Quando se fala a respeito das metodologias ativas e do ensino lúdico, é aberto um leque de possibilidades dentro do campo de visão do professor. Durante o tempo no PIBID foi possível trabalhar desde jogos com os quais os alunos já tinham familiaridade até novas práticas e atividades com as quais eles ainda não tinham tido contato.

Quando se fala em metodologias ativas, logo se pensa em meios tecnológicos e digitais, mas acabamos por esquecer que nem todos os alunos têm acesso às mesmas oportunidades. E que nem mesmo a escola, na maioria das vezes, apresenta uma estrutura que possibilita com que os alunos estudem e busquem metodologias ofertadas através dos meios digitais.

Embora a grande maioria tenha acesso a celular e alguns tenham acesso a computadores, a escola nem sempre irá dispor de uma boa internet, de materiais necessários para o estudo e entre outros problemas estruturais enfrentados por toda a rede pública de ensino.

Entretanto, mesmo que existam obstáculos, as metodologias e práticas lúdicas ainda podem ser aplicadas para estes alunos. Como foi o caso das atividades as quais trabalhamos e montamos na escola. O conceito de ensino e aprendizagem significativa deve ser observado como alicerce na formação dos alunos, para além da avaliação por nota, o professor deve considerar a avaliação pelo que o aluno conseguiu absorver e refletir.

Pensar novas formas de ensinar onde não só o conteúdo é considerado no processo, mas também o desenvolvimento da autonomia discente requer esforços de planejamento que considere o aluno como sujeito ativo de sua jornada. Neste processo o professor pode lançar mão de diversas estratégias que acolham a diversidade de pensamentos e ritmos de aprendizagens distintos comuns em sala de aula. Dentre estas estratégias temos o Fanzine que consiste em uma forma criativa dos estudantes expressarem o que aprenderam sobre determinado tema.

2 METODOLOGIA

A principal finalidade da aplicação das intervenções foi fazer com que os alunos adquirissem uma bagagem de conhecimento fugindo dos padrões que são reproduzidos em todas as aulas. O assunto abordado foi continente asiático, dessa forma a melhor maneira encontrada de começar a trabalhar o conteúdo foi saber dos alunos o que eles já conheciam e quais suas primeiras impressões sobre a Ásia, assim foi possível formar um material que fizesse com que alguns estigmas fossem quebrados e também mantivesse-os atualizados sobre assuntos recentes sobre economia, política, religião, densidade demográfica e entre outros aspectos que se fazem necessários estudar para compreender o quadro global em que estamos inseridos.

As atividades aplicadas foram, respectivamente, a confecção de Fanzines e o jogo passa ou repassa, neste relato focaremos especificamente na aplicação da primeira atividade. Segundo Ribeiro et al. (2021, p. 2):

É bastante fácil a utilização do Fanzine e não requer de muitos meios técnicos para a sua construção. Os alunos podem produzir o Fanzine manualmente e com poucos materiais. Ele pode ser elaborado a partir de temas sugeridos pelo professor ou através de temas livres. O importante é que o aluno fique à vontade para sua criação.

O Fanzine foi desenvolvido com foco no conteúdo estudado desde a cultura de países específicos, a economia emergente, as religiões e tradições diversas até questões populacionais. Essa intervenção que foi inteira feita à mão pelos alunos conta com o apoio de materiais pedagógicos, a exemplo da folha A4, canetas, lápis, tesouras, recortes de fotos, colagens, etc. O principal objetivo é incentivar a criatividade dos alunos, provocando-os afim de que consigam enxergar a arte e a participação ativa nas aulas como uma possibilidade de aprendizagem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nos estudos sobre as metodologias ativas e práticas inovadoras, as possibilidades dentro da sala de aula se tornam vastas. Pudemos observar que

os alunos receberam bem as atividades propostas durante o tempo em que estivemos na escola. É necessário enxergar o discente como participante ativo do processo de aprendizagem, que o ponto de vista dele importa, que a criatividade dele é peça fundamental para o seu desenvolvimento, que ele consegue trabalhar em sintonia com os colegas, guiando uns aos outros e com o apoio do professor.

Uma vez que os alunos já estão acostumados com uma determinada condição de ensino e com uma abordagem previsível, faz com que eles se tornem, na maior parte dos casos, abertos a novas possibilidades que lhes são apresentadas e dispostos a desenvolver e criar quando bem orientados e incentivados.

Trabalhar métodos e atividades inovadoras se faz de extrema importância no atual cenário educacional em que estamos inseridos. Salientamos aqui que inovação, propriamente, não seria algo nunca antes feito por ninguém, mas algo novo no cenário em que está sendo aplicado e desenvolvido. Através da arte, da criação, do lúdico e da participação ativa é possível conferir ao aluno uma visão para além da avaliação. Ele sabe que será avaliado para conseguir nota na média, mas ele terá aprendido algo que ele não irá esquecer facilmente, pois o aprendizado se tornou significativo, não pautado em cima de recompensa.

Assim, para Moran (2018, p. 39) “A ênfase na palavra ativa precisa sempre estar associada à aprendizagem reflexiva [...]”. Desta forma é possível imaginar o ensino para além da nota como o principal incentivo para o discente, assim ele pode enxergar no seu aprendizado um campo cheio de novos saberes “e de compartilhamento crescentes, em áreas de conhecimento mais amplas e em níveis cada vez mais mais profundos”.

Durante a experiência no PIBID as diversas linguagens que foram trabalhadas, desde as citadas neste trabalho até as aplicadas por outros colegas, conseguiram provocar nos alunos a curiosidade pelo novo. No exemplo da figura 01 os alunos usaram de sua criatividade e dos materiais disponibilizados para criar as capas dos Fanzines, de acordo com o que eles fossem escrever no livreto. A animação em estar inserido em uma atividade que foge do cotidiano da sala de aula e a vontade de desenvolver e de participar das dinâmicas tornam as experiências únicas. A arte em suas formas mais variadas é capaz de provocar no aluno um olhar perspicaz, onde ele próprio irá visualizar as possibilidades que o cercam.

Na figura 02 podemos observar que os alunos se empenharam em estudar e pesquisar a cultura de um país, Filipinas, que lhes chamou mais atenção e assim utilizar da arte para descrever o mesmo, suas tradições e costume. Nesse sentido Silva (2021, p. 124) destaca que:

As linguagens dão sentido lúdico ao ato de ensinar Geografia, onde estas apresentam-se por meio de textos escritos, materiais gráficos e cartográficos. São múltiplas formas de linguagem que podem comunicar e anunciar o espaço geográfico [...] Há nessas linguagens possibilidades de compreensão e entendimento do espaço em suas variadas escalas.

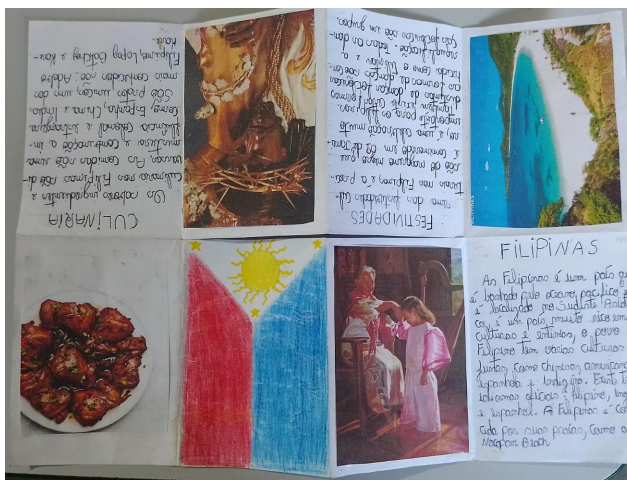
Saindo da ideia de que as metodologias ativas precisam estar propriamente ligadas a tecnologia digital, elas não deixam de estar atreladas, é claro, mas as práticas inovadoras podem ser trabalhadas de várias maneiras e com vários recursos, estes que podem ser passados para frente, aperfeiçoados, alterados com o tempo, assim se tornando híbridos, e até mesmo inseridos em um meio digital de alguma forma. Mas aqui ele começa da ideia concreta de criar e provocar um aprendizado reflexivo.

Figura 01. Fanzines desenvolvidos pelas turmas acompanhadas neste trabalho.



Fonte: Silva, 2024

Figura 02. a parte interna de um dos trabalhos desenvolvidos



Fonte: Silva, 2024

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A geografia é uma ciência capaz de transitar por diversas áreas do conhecimento, de aspectos físicos até as abordagens sociais, políticas, econômicas, populacionais e assim em diante. O ensino significativo é essencial para abrir os olhos dos alunos para o mundo que os cerca. Por mais que uma criança considere não ser importante estudar sobre o que acontece em realidades consideradas distantes da sua, isso não deixa de impactá-la em algum nível.

Para além disso, o cenário educacional necessita de professores que venham com um olhar mais aberto e com recursos capazes de revolucionar o ensino, torná-lo mais amplo e diverso. As linguagens lúdicas, a música, o teatro, pintura e desenho, recortes, fotografia, confecção de atividades, jogos diversos, etc. Estas conferem a chegada de uma nova era para a educação brasileira.

Ainda que tenhamos escassez de recursos, uma movimentação lenta e a luta contra um processo repetitivo, a inovação está chegando. Os alunos enquanto protagonistas de suas histórias hoje conseguem se perceber cada vez mais dentro delas. Fugindo de técnicas mnemônicas, tanto o aluno quanto o professor podem construir uma relação e aprendizado mais firme e duradouro.

A experiência da iniciação à docência ainda na formação dos futuros professores carrega uma grande importância na criação desse vínculo com o aluno,

com a familiarização com o ambiente escolar, o incentivo a novas práticas, a busca pela permanência e aprendizado do aluno. Um apanhado diário de procedimentos, reconhecimento de métodos e técnicas capazes de facilitar o trabalho e englobar as mais diversas situações e pessoas dentro da possibilidade do ensino.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC)”.
Agradeço à Universidade Estadual de Alagoas que de pé resiste e forma os melhores profissionais há cinquenta anos.

Agradeço à Débora Lúcia, minha orientadora, por acreditar na minha capacidade enquanto educadora em formação.

Agradeço á Débora Lúcia, minha orientadora, por acreditar na minha capacidade enquanto educadora em formação.

Agradeço a minha mãe, minha rede de apoio, minha maior inspiração de ser humano e a pessoa que nunca desistiu de mim.

Agradeço ao CONENORT pela oportunidade de publicar e levar este trabalho para mais pessoas.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018. 9-39 p.

RIBEIRO, Sílvia Maria de Oliveira; COSTA, Cintielena Holanda; DAMASCENO, Ana Christina de Sousa; SILVA, Solonildo Almeida da. Fanzine: uma metodologia ativa como prática avaliativa no ensino de geografia—um relato de experiência. Fortaleza: revista IMPA, 2021. Disponível em :

<https://revistas.uece.br/index.php/impa/article/view/6451/5993>

MARCOS GOMES DA SILVA, A. Metodologia Geozine: Narrando Experiências. **Revista Terceiro Incluído**, Goiânia, v. 11, n. 1, 2021. DOI: 10.5216/teri.v11i1.71362. Disponível em:

<https://revistas.ufg.br/teri/article/view/71362>.