



MOVIMENTOS, TEORIA E PRÁTICA DOCENTE NO CONTEXTO DO PROGRAMA RESIDENCIA PEDAGÓGICA DE GEOGRAFIA¹

João Pontes de Gomes Junior²
Arlete Mendes Rosa³

RESUMO

O professor pesquisador é aquele que faz o movimento entre teoria e a prática. É essa ação que irá produzir conhecimento a partir de uma base conceitual e filosófica. Nesse sentido, a proposição desse trabalho está em refletir e apresentar possibilidades metodológicas para o ensino de Geografia na educação básica. O ato de *ensinar e aprender a ensinar* se dá num cotidiano com realidades múltiplas. Em dias atuais, nota-se a tecnologia presente na sala de aula, nas escolas e no método de ensino. Nosso olhar se direciona à escola como observatório prático onde o professor em formação tem no seu objeto de estudo e experiência um universo específico, a escola. É nesse lugar que criam, pensam, fazem e aprendem e, ainda, propõe e transforma atos metodológicos em experimentos concretos lúdicos, são processos do aprender ‘brincando’ e do saber ‘fazendo’ numa pedagogia livre e libertária (Rocha, 2007; Moran, 2015). Nesse sentido, as metodologias ativas tornam-se eficientes como ferramentas práticas e diversas na interação com os sujeitos e conteúdos do processo: professor, aluno, ciência (Bernini, 2017). É isso, atividades que integrem o aluno à construção do saber os levam a um pensamento crítico sem descolar do seu espaço (real) de vivência e de relações sociais.

Palavras-chave: Residência Pedagógica, Estágio Supervisionado, Metodologias ativas, Ensino Aprendizagem.

Introdução

A educação sempre teve papel crucial para a sociedade contemporânea tendo em vista, sobretudo, os fenômenos globalizantes que condicionam direta e indiretamente as relações sociais e a própria estrutura da sociedade. A escola, além de se inserir nesse contexto, possui uma função de caráter social, ou seja, atua na e para a sociedade, e, portanto, tem uma posição fundamental para a construção e para a qualidade desta. Dessa forma, o elo que liga a escola ao social, aproxima também as transformações políticas, econômicas e culturais à realidade escolar, que se vê entranhada a tantas dimensões que influenciam na estrutura da sociedade, e consequentemente, influenciam no processo de ensino e aprendizagem.

Uma das transformações recentes que mais demonstram essa realidade são aquelas proporcionadas pelas inovações tecnológicas, que imprimem uma nova face às formas de se comunicar e de se relacionar, criando um novo espaço de sociabilidade, o qual também se insere

¹ Relato de experiência em forma de artigo completo resultado de vivência no Programa Residência Pedagógica de Geografia na Universidade Estadual de Goiás – UEG /CAPES – Edital 2019

² Professor especialista em Geografia, Professor na Educação Básica, pesquisador em práticas educativas e metodologias ativas, professor preceptor do Programa Residência Pedagógica de Geografia da Universidade Estadual de Goiás em parceria com a CAPES (instituição financiadora do programa) joaopontesjr2013@gmail

³ Prof^a Dr^a em Geografia na Universidade Estadual – UEG, Professora e orientadora de Estágio Supervisionado, bolsista CAPES na orientação do Programa Residência Pedagógica de Geografia – UEG/CAPES – Edital 2019 – arlete.mendes@ueg.br



a escola, tendo em vista a rápida difusão de aparelhos eletrônicos pela sociedade, cada vez mais presentes no cotidiano.

Nesse sentido, o fenômeno da globalização, e em diferentes escalas, as tecnologias digitais passaram a ocupar uma posição importante no cenário das relações sociais, e, por conseguinte, na educação, espaço repleto de relações que se desenvolvem ao longo do processo de ensino aprendizagem. Embora exista algumas críticas sobre o uso, ou abuso, dos aparelhos tecnológicos, sobretudo no que diz respeito ao interesse dos alunos pelo ensino, ao passo em que estes têm ao alcance uma ferramenta que o permite se conectar com o mundo no espaço digital, com inúmeras possibilidades de lazer, entretenimento, aprendizagem, entre outros, a tecnologia é um fenômeno que veio para ficar.

Se de um lado as tecnologias de informação, em especial os celulares, podem até certo ponto influenciar negativamente o interesse do estudante pela educação, por outro, podem ser um importante aliado do professor e da gestão pedagógica, para aproximar o aluno do objeto de conhecimento, isto é, o conteúdo escolar, atrelado à sua realidade. Deste modo, entende-se que utilizar essas ferramentas, em especial os games, a princípio não pensado como um recurso didático, é uma forma de adotar a linguagem do aluno, e a partir dessa comunicação, construir o conhecimento, de forma mútua, em que o estudante seja autônomo do próprio saber.

Metodologia e Referencial Teórico

O presente trabalho, tem como objetivo analisar e discutir o processo de formação docente em Geografia, discutindo o emprego das metodologias ativas e a aplicação de tecnologias digitais como ferramenta didática e pedagógica para a construção do saber, bem como a construção de projetos como ferramenta para aprendizagem, no âmbito do programa da Residência Pedagógica, trazendo para a discussão as experiências vivenciadas ao longo do processo.

Para elaboração do projeto para as atividades da Residência Pedagógica como as oficinas, planos de aula, atividades pedagógicas dinâmicas de aula adotou-se metodologias ativas, como o caminho didático e pedagógico a ser percorrido. Segundo Bernini (2017)¹, as metodologias ativas podem ser definidas enquanto práticas e atividades que integrem o aluno à construção do ensino e aprendizagem, isto é, que levam o aluno a pensar criticamente sobre o que está fazendo, compreendendo seu papel nesse processo, utilizando diferentes fontes de informações e conhecimentos.

O principal foco desse tipo de metodologia de ensino, é proporcionar ao indivíduo estudante a capacidade de construir seu presente e futuro escolar, em que o professor busca aproximar o objeto de conhecimento científico, transformado em conhecimento escolar, da realidade do aluno, facilitando assim sua assimilação enquanto ser e sujeito ativo da sociedade e do mundo (MORAN, 2015; CASTELLAR, 2016).

Nesse contexto, os projetos, intitulados “Geografizando onde vivo!”, “Cartografando - Caça ao Tesouro”, “O Uso das Tecnologias Educacionais no Envolvimento do Educando”, “Decifrando a Quadra Poliesportiva” se orientam a partir dessa aproximação, retirando o objeto de estudo, longe do alcance do estudante, atrás de um livro didático, e trazendo-o para sua realidade prática. Além do projeto, adotou-se o método de sala de aula invertida *Flipped Classroom* que consiste, como o próprio nome sugere, em uma inversão da aula, ou seja, o que normalmente é realizado em sala de aula agora é executado em casa e o que é feito em casa é realizado em sala de aula (BERGMAN, 2018).

O intuito dessa inversão, é trazer a prática para dentro de sala de aula, e colocar o estudante como sujeito ativo de seu processo de aprendizagem. Outro importante ponto considerado nos procedimentos metodológicos, no que se refere às ferramentas, foi o uso de games, para aproximar o objeto de estudo a uma linguagem mais acessível, e que desperte o interesse dos alunos, de uma forma didática e dinâmica. A utilização desse recurso, promove uma maior interação entre ensino e aprendizagem, professor e estudante, se mostrando satisfatória para a participação e motivação dos estudantes (FARDO, 2013; VIANNA, 2013).

Resultados e Discussão

Gamificação e ensino de geografia

A Gamificação é uma estratégia pedagógica que vem crescendo enquanto prática nos últimos anos, trazendo cada vez mais dinamismo ao processo de ensino-aprendizagem, sendo um recurso que aproxima o aluno do objeto do conhecimento dentro de sua realidade. De acordo com Alves (et al., 2016), a gamificação representa o uso dos games em cenários diferenciados, isto é, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio e pelo entretenimento.

De acordo com Fardo (2013), a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que levam consigo aprendizagens oriundas da popularização dos games, e de suas capacidades intrínsecas de

motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos. Segundo Alves (et al., 2016), a gamificação colabora, nos diferentes espaços educacionais, para a aquisição de diversas habilidades, dentre elas, as cognitivas e sociais. Bacich e Moran (2018), por outro lado, destacam que as metodologias ativas elevam as relações entre estudantes e professores a um patamar de cooperação e integração.

Moraes e Castellar (2018), seguindo essa perspectiva, destacam que empregar metodologias ativas no ensino de Geografia, por meio de jogos, oficinas e dinâmicas, colabora diretamente na construção dos conceitos geográficos e na construção da visão geográfica nos alunos, podendo compreender de forma crítica o espaço em que vive e se relaciona.

Dialogando com os autores, entende-se que ensinar Geografia pode ser divertido e a criatividade ao apresentar os conteúdos, conceitos, temas e objetos de aprendizagem da Geografia pode fazer diferença no estímulo aos estudantes, pois, criar uma atmosfera de acolhimento e divertimento, por meio de metodologias e cenários educativos que despertem a curiosidade dos estudantes é um grande passo para quererem aprender o que estão sendo provocados (LIMA, 2021, p. 98).

Lima (2021) ainda destaca a importância de procurar metodologias alternativas no atual momento vivenciado pela sociedade. Com a pandemia bruscas mudanças foram impostas aos espaços de aprendizagem, tornando a necessidade de inovar, já existente, ainda mais latente no intuito de buscar caminhos para alavancar os novos espaços de aprendizagem atraindo os alunos para o conteúdo, o que muitas vezes é feito por meio do uso de Tecnologias Digitais. O autor ainda aponta que

É por meio das ferramentas digitais que muitos docentes têm conseguido manter viva a sala de aula, embora sejam inegáveis as diferentes realidades e contextos socioespaciais que despontam país a fora. Contudo, são as tecnologias digitais e a internet que ainda tem feito a distância entre docentes e discentes se encurtar frente a um contexto de incertezas. Elas também representam um caminho para explorar o lúdico e junto a ele somam-se as oportunidades de construção do saber (LIMA, 2021, p. 98).

Os jogos, nesse contexto, colaboram para despertar a chamada *curiosidade epistemológica* trazendo inúmeros conceitos que estimulam a aprendizagem permitindo a interação com o meio e a construção coletiva de conceitos e experiências. Lima (2015) destaca que o objetivo da gamificação não é criar um game que aborda determinado problema a ser solucionado mas sim utilizar as mesmas estratégias e métodos utilizados para resolver os problemas dos cenários virtuais em situações reais.

Nesse sentido, gamificar não significa criar um jogo reproduzindo dada ação da realidade, mas sim, pressupõe o emprego de determinados elementos encontrados nos games

em outras atividades que não estão diretamente associadas a eles, como sistemas de feedback e recompensas, narrativas, conflito e cooperação, competição, objetivos e regras, níveis e etapas, tentativa e erro, interação e diversão, além de teoria e prática.

Ao longo das atividades realizadas no Programa de Residência Pedagógica, a gamificação foi uma estratégia adotada no intuito de aproximar o conteúdo escolar do aluno, em uma linguagem mais acessível e de maior interesse a este, e ao mesmo tempo conectar teoria e prática, posicionando o aluno no centro do processo de construção do conhecimento, que ocorre mediante a relação ensino-aprendizagem.

Uma das atividades realizadas, juntamente com os alunos residentes do Programa, foi a “Caça ao Tesouro”, que buscou conceituar os conceitos básicos da cartografia por meio da gamificação. Esta atividade contou com a participação dos residentes, envolvendo uma série de elementos de aprendizagem articulados ao jogo, que consistiu em uma busca por tesouro. Todos se caracterizaram de piratas, dando uma estética mais fiel ao contexto histórico representado, contribuindo assim para a relação entre espaço e tempo, ao mesmo tempo em que deixou a atividade mais atrativa e dinâmica para os alunos.

Foi realizado também, o projeto “Uso das Tecnologias Educacionais no Envolvimento Cognitivo do Educando”, onde buscou-se o protagonismo dos educandos em uma aprendizagem baseada em pares, explorou-se, assim, as inteligências múltiplas valorizando, o tempo de aprender de cada um, as habilidades de cada um e dos pares em: fazer uma produção textual como a paródia e cantá-la, fazer um poema e apresentar em pares, de criar um fanzine (HQ), teatro de fantoches, teatro, construção de cartazes temáticos, produção de exposição oral por meio de slides no *Canva ou Power-Point*, é uma gamificação tipo Passa e Repassa, com torta na cara. Foi realizada com os estudantes do 6^a e 7^a anos. A experiência positiva podendo aliar o conteúdo programático muitas vezes áridos com a ludicidade, a criatividade, o trabalho em equipe e empatia-colaboração e a inclusão.

Outro momento importante vai para o Projeto “Decifrando a Quadra Poliesportiva” onde houve a integração de saberes com os professores de Educação Física, Matemática e Língua Portuguesa, o desafio: os estudantes se deparam com elementos humanizados, naturais, elementos espaciais, escala, orientação, bem como, vários objetos geométricos, distâncias, ângulos e comprimentos intimamente ligados com a prática esportiva e a dinâmica dessas atividades trazendo a ludicidade para inovar nas aulas de Geografia.. O objetivo desse plano de aula é apresentar um olhar matemático-geográfico, bem como, a coordenação motora, jogos

para analisar elementos cinésicos, tais como postura corporal, movimento corporal (Educação Física), alguns estudantes nas arquibancadas observam a dinâmica do jogo (ludicidade e jogo).

Na atividade analisou-se as direções por onde a bola e os jogadores estão (Geografia - orientação). Alisando das figuras geométricas da quadra (Matemática), analisando os elementos que compõem o espaço, os elementos naturais e humanizados, medindo (escala e métrica da quadra-poliesportiva), comparando e estimando as propriedades geométricas, geográficas e humanizadas da quadra para contextualizar e ressignificar de uma maneira dinâmica os aprendizados já (ou que serão) vivenciados em sala de aula. O professor de Língua Portuguesa aqui ajudou o de Geografia, na correção e orientação – colaborativa - de uma produção textual com o tema escala cartográfica, em forma dissertativa sobre as suas utilidades e diferenciações. No final cada professor elaborou atividades avaliativas – feedback - relacionadas a proposta realizada.

Enquanto professor preceptor e orientadora do programa, realizou-se a mediação entre a escola básica e a formação de professores podendo atuar junto com os residentes em sua trajetória assim como proporcionar aos alunos da escola momentos impactantes em seu aprendizado. Os estudantes, de modo geral, estiveram envolvidos nas atividades o que no contexto da pandemia inúmeras dificuldades ao ensino. Torna-se válido ressaltar a importância do programa na formação de futuros professores haja vista a teoria e prática caminharem juntas. Para isso, foi indispensável a participação e resposta dos estudantes enquanto sujeitos ativos na construção da aprendizagem.

Mapa Mental e Cultura *Maker*

De acordo com Rocha (2007), o mapa mental pode ser visualizado como uma linguagem simbólica que transmite uma mensagem, de forma verbal ou gráfica, em que o autor registra os elementos mais relevantes de determinado tema, criando uma conexão entre eles. Segundo Lima *et al* (2020), os mapas são representações esquematizadas de informações e dados que permitem demonstrar as relações de significado e hierarquia entre as ideias e os conceitos, e, com isso, sintetizando o conhecimento, estruturado para ser transmitido de forma rápida e clara.

A criação dos mapas mentais tem uma relação intrínseca com as funções da mente de relacionar, classificar e sistematizar, baseando-se na representação visual sucinta de informações para processar o conhecimento advindo delas (GOSSACK-KEENAN et al, 2019). Os mapas conceituais, embora também possam sistematizar as informações, possuem a característica específica da inter-relação de conceitos-chave por meio de "palavra(s) de enlace", onde o conjunto destes conceitos formam proposições que irão

descrever as ideias gerais de um determinado conteúdo, organizando um conhecimento e externalizando representações internas de quem faz o mapeamento (LIMA et al., 2016, p. 3).

São importantes ferramentas que podem auxiliar na aprendizagem em Geografia, pois os mapas mentais são representações do real elaboradas por meio de um processo em que percepções próprias são relacionadas. A cultura *maker*, por sua vez, se insere dentro do chamado movimento *maker*, que é a filosofia do aprender fazendo, que vem do inglês *to make*, que significa "fazer" (SOUZA, 2021). Este movimento emprega diversas características, tais como o uso da criatividade, sustentabilidade, originalidade, colaboração em equipe, entre outros.

O principal elemento do movimento *maker* são os "makers" ou criadores, aqueles que transformam as ideias em realidade, ou seja; construir, reformar, adaptar, consertar ou fabricar. Esses fazedores não estão vinculados somente ao uso de laboratório específico. A cultura *maker* abrange diversas possibilidades e valoriza o uso de recursos próprios ou de fácil acesso. De acordo com Anderson (2012 apud Carvalho; Bley, 2018, p. 26), "os makers têm em comum o uso de ferramentas digitais para criar produtos e o compartilhamento de informações e colaboração em comunidades online". Portanto, os makers além de criar, adaptar ou transformar um determinado artefato, eles fazem o compartilhamento de suas ideias para colaborar com novos projetos. (SOUZA, 2021, P. 19).

Trata-se de uma estratégia de aprendizado baseado na prática, na ação que incorporada ao ensino traz inúmeras possibilidades e facilidades ao processo de aprendizagem além de possibilitar a emancipação do aluno como sujeito ativo na relação educacional. Por isso, buscou-se impregnar a cultura *marker* às atividades da residência pedagógica, fazendo dela a extensão prática e metodológica do programa.

Projeto Cartografando

Ao longo do Programa da Residência Pedagógica, realizada na Escola Municipal Clóvis Guerra, diversas atividades práticas e pedagógicas, oficinas e projetos foram realizados no intuito de colocar ludicidade e realidade na vivência dos estudantes buscando incorporar no ensino e processos os residentes de Geografia já na fase final do curso. Essas estratégias visam a integração dos educandos da escola de modo que este se torne o construtor de seu conhecimento. Para tanto, foram utilizadas metodologias e práticas baseadas na integração de saberes, no faça você mesmo, na gamificação e em outras práticas com uso das tecnologias digitais.

Um dos projetos realizados foi o chamado "Projeto Cartografando" que consistiu em uma série de práticas, jogos e atividades realizadas presencialmente e de forma remota. Essa prática rendeu uma série de frutos, tanto ao professor preceptor, como aos professores em

formação e alunos da residência, e também aos alunos da escola, que vivenciaram e experimentaram o exercício real do aprender.

Outra atividade diferenciada foi a aula dinâmica “Caça ao tesouro” realizada junto aos residentes nas turmas do 7º ano do Ensino Fundamental que teve como objetivo conceituar temas e conteúdos geográficos baseados na cartografia. Usou-se, por meio da gamificação a associação dos conteúdos aplicados em sala de aula acerca da orientação, localização, cartografia e orientação geográfica. Nesta atividade, todos fizeram *cosplay* de pirata, para proporcionar uma maior fidelidade histórica ao jogo, assim como desafiar os alunos a pensar do ponto de vista geográfico. Para isso, foi trabalhado antes da atividade uma contextualização do conteúdo, introduzindo a cartografia e seus principais conceitos, principalmente relacionados aos aspectos de localização, como pontos cardeais e coordenadas geográficas.

Percepção e experiência dos residentes nas trilhas de aprendizagem geográfica

As atividades realizadas junto aos alunos do curso de licenciatura em Geografia da UEG por meio do Programa Residência Pedagógica na Escola Municipal Clóvis Guerra contribuíram veementemente para o aperfeiçoamento da prática docente bem como para a aproximação entre pesquisa e ensino no intuito de incorporar as novidades já discutidas no universo acadêmico ao processo de ensino-aprendizagem.

Sendo assim, mesmo em contexto pandêmico, o programa possibilitou estratégias e metodologias que diversificasse as aulas agregando diferentes formas de construção do conhecimento, sobretudo, ligadas às tecnologias o que contribui para a aproximação dos alunos ao ensino, num cenário de afastamento.

Os alunos residentes, empenhados em proporcionar metodologias ativas ao processo de ensino-aprendizagem, contribuíram para a construção de um projeto que envolveu a aplicação de oficinas, intervenções, atividades práticas, jogos e brincadeiras, levando a uma construção mútua do conhecimento escolar, que contou com a participação ativa dos estudantes. Nesse sentido, em meio a um cenário desafiador, o programa de Residência Pedagógica, unindo a força docente da escola pública e da universidade, contando com a participação de professores em formação, conseguiu dar um pouco de cor ao cinza e difícil contexto da pandemia no ensino de Geografia e na formação de professor.

Considerações finais

De modo geral o Programa Residência Pedagógica atuou como uma espécie de formação continuada, que permitiu ao professor preceptor o contato com novas ideias do mundo acadêmico articulando a experiência de sala de aula com o saber teórico que combinados às tecnologias digitais formaram a frente de luta pela educação. Assim, encontrou-se nas metodologias ativas um porto seguro no qual as aulas ganharam maior forma e dinâmica conduzindo a construção profícua do ensino aprendizagem.

Referências

- BERGMANN, Jonathan. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. 1ª ed. - Rio de Janeiro: LTC, 2018.
- CASTELLAR, Sonia M. Vanzella. **Metodologias Ativas**: projetos interdisciplinares. - 1ª ed. - São Paulo: FTD, 2016.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. CINTED - UFRGS. Noas tecnologias na Educação, v. 11, nº 1, 2013.
- LIMA, J. A. P. . O JOGO, A GAMIFICAÇÃO E O LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19. **UÁQUIRI** - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 10, 2021.