

O PIBID, O DOMINÓ GEOGRÁFICO E A FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE GEOGRAFIA

Eixo Temático: Formação inicial, continuada e valorização dos profissionais de Educação

Forma de Apresentação: RELATO DE VIVÊNCIA

Guilherme Guiari Silva Correia¹

guiarigeo@gmail.com

Jamilson De Souza²

jamilson_mg@hotmail.com

Sandra de Castro de Azevedo³

sandrinhacp@yahoo.com.br

RESUMO

Visando contribuir na discussão sobre o PIBID na formação inicial docente e jogos no processo de ensino-aprendizagem o atual artigo apresenta uma prática realizada pelo PIBID-Geografia da Universidade Federal de Alfenas com alunos da educação básica da cidade. Baseado na elaboração e aplicação de um dominó geográfico nas escolas que o PIBID atuou, o trabalho discute e analisa o processo além de incitar a reflexão da importância de metodologias de ensino significativa visando a superação do desinteresse dos alunos assim como a da educação tradicional da Geografia. Será realizada uma breve contextualização do tema, a descrição do processo de criação e aplicação além dos resultados e discussões no aprendizado dos alunos e na formação do professor.

Palavras-chave: Dominó geográfico, PIBID, Jogos.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta o resultado de uma atividade prática realizada por bolsista do PIBID de geografia da Universidade Federal de Alfenas, a atividade surge dentro do contexto de discussão sobre metodologia de ensino elemento extremamente necessário no processo de formação inicial. A necessidade de planejar uma atividade que fosse possível trabalhar com todos os alunos do ensino fundamental II e Médio de uma escola pública dentro de um contexto distante do ensino tradicional, levou a escolha da elaboração de um jogo buscando mais dinâmica e interação, assim optou-se por realizar um Dominó Geográfico

¹Graduando em Geografia da Universidade Federal de Alfenas

²Graduando em Geografia da Universidade Federal de Alfenas

³Professora Adjunta da Universidade Federal de Alfenas.

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID-CAPES) pelo apoio.

A elaboração do jogo pelos bolsistas do PIBID contribuiu muito no aprendizado dos mesmos, pois tiveram que selecionar conteúdos, selecionar imagens, pensar na lógica do jogo, trabalhar com formatação do mesmo e pensar nos materiais que seriam utilizados para confecção. Aplicação do jogo levou-os a pensar em uma organização diferente da sala, como conseguir envolver os alunos e não perder o foco do jogo e mediar o aprendizado.

METODOLOGIA

O PIBID Geografia no início do segundo semestre letivo em 2019, precisava pensar em uma atividade diferenciada e que pudesse ser trabalhada com alunos de diferentes etapas de aprendizado na escola parceira, depois de muito refletir optaram por criar um Dominó Geográfico.

Na elaboração foi necessário pensar em conteúdo de geografia nos quais os alunos já tiveram contato e que conseguisse envolver alunos do ensino fundamental II e Médio de forma lúdica. Como aponta Ribeiro et.al (2013, p.5) “Para que se tenha um bom aproveitamento e resultados satisfatórios na utilização dos jogos é preciso ter algum conhecimento prévio das características e necessidades de cada faixa etária”. Para isso utilizaram, perguntas e respostas e imagens referentes a lugares conhecidos pelos alunos, sejam eles próximos de suas localidades, como o caso da represa de Furnas, ou lugares popularmente conhecidos nacionalmente, tal como a capital do Rio de Janeiro, trabalhando desta forma diferentes escalas de análise e articulando a vivência do aluno com diversos espaços, desta forma foram elaboradas vinte e oito cartas para o jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Essa atividade teve um importante impacto na formação inicial dos bolsistas de iniciação à docência. O acompanhamento das aulas e a vivência anteriores a elaboração do jogo foi crucial no processo, conhecer a realidade dos alunos e seu nível de aprendizado facilitou o processo de seleção do conteúdo que comporia o jogo. Após selecionar o conteúdo o desafio foi selecionar as imagens e realizar sua diagramação para ficar nítida nas cartas do Dominó. Os professores em formação, alunos do 4º período do curso de graduação, passaram por um processo de elaboração de uma prática pedagógica considerando o planejamento, a elaboração e aplicação na educação básica, podendo desta forma aprofundar seus conhecimentos sobre a docência articulando teoria e prática. De acordo com Silva e Dias (2020, p.317) “Para o professor moderno, entretanto, a escolha adequada das atividades de ensino é uma etapa importante em sua profissão. É nesta tarefa que se manifesta a verdadeira contribuição de seu *métier*⁴.”

No momento de aplicação a sala de aula foi dividida em quatro grupos com sete cartas cada. O grupo que finalizasse o número de cartas da mão venceria o jogo. Essa divisão em grupos foi para incitar o diálogo entre eles, procurando em seus próprios conhecimentos e no do próximo a resposta para a questão em evidência. A troca de vivências, experiências e conhecimentos próprios pode ser um ponto a favor para mediação do aprendizado, não necessariamente centrada no professor, mas entre os próprios alunos.

A proposta do trabalho em equipe, não era só ganhar o jogo, e sim adquirir e ou relembrar conhecimentos, de forma descontraída e didática. Como afirma Silva e Dias (2020, p.316) “A importante vantagem no uso dos jogos é a tendência em motivar os estudantes a

⁴A palavra tem origem francesa e lá, *metiê* significa *ofício, função, trabalho*.

participar espontaneamente da aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, como mediador na construção do conhecimento em qualquer área.”

Houveram esforços para que, nesse projeto, os alunos conseguissem compreender alguns aspectos que são abordados na disciplina de geografia de forma mais interativa, buscando uma melhor compreensão sobre os conteúdos. Como afirma Silva e Dias (2020) é importante que os educandos tenham oportunidade de envolver-se em situações de questionamentos, expor ideias e confrontá-las com as de outros. Nesse sentido, cabe ao professor proporcionar atividades favorável para instigá-los no processo de investigação e descobertas.

Como as salas eram diferenciadas foi necessária uma adaptação no modo de apresentar o jogo, e as poucas foi se aperfeiçoando as maneiras de abordagem e apresentações frente aos alunos, em cada aplicação os resultados ficavam melhores.

Assim os professores em formação aprenderam na prática que não existe receita igual para todas as salas. A cada turma, até mesmo as de idades relativamente parecidas, se comportam de formas diferentes durante a atividade. Algumas mais agitadas (ensino fundamental) que outras, tornando mais difícil fazê-los entender que mesmo no formato de um jogo ainda estavam em horário de aula, momento de manter a concentração para que se efetivasse a mediação do conhecimento. Isso reforça que mesmo em anos iguais, o bom emprego do domínio, ou de outra ferramenta alternativa de ensino, varia na forma de aplicação. Entende-se que cabe ao professor o sentir da aula, o conhecer seus alunos e saber interpretá-los. Algumas turmas tenderam a manter o foco em ganhar o jogo, não se reprimindo e buscando ajuda por meio dos companheiros de sala, do professor e dos bolsistas do PIBID. De modo geral, houve compreensão do verdadeiro objetivo do projeto, sendo abarcado por meio de diálogo e a troca de experiência e conhecimentos entre ambos.

CONCLUSÃO

É importante destacar que o trabalho também contribuiu com a formação inicial docente dos alunos de graduação, pois permitiu um envolvimento e protagonismo desde a decisão da proposta até sua aplicação na escola. Envolvendo desta forma tomadas de decisões sobre conteúdo e processo ensino aprendizagem. A interação com os alunos da educação básica e a preocupação de que estes aprendessem com o trabalho possibilitou aos graduandos uma completa vivência de docência em formação. A aplicação da atividade resultou em um grande envolvimento dos alunos e a possibilidade de ensino de geografia mais divertido.

REFERÊNCIAS

RIBEIRO, A. R., RIBEIRO, B. A. & LEÃO JUNIOR, C. M. (2013). Capacitação continuada: o jogo como recurso pedagógico importante no processo de ensino e aprendizagem. In **Anais Atas do CIDEB, Congresso Internacional de Educação no Brasil**. Porto Seguro, Bahia, 2013, em http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/Ribeiro.pdf. Acesso em 5 de julho de 2020

SILVA, N. M. de A; DIAS, M. A. da S. O uso do jogo de tabuleiro na construção da aprendizagem dos conteúdos de biologia: uma pesquisa desenvolvida no âmbito do PIBID/UEPB. **Revista Brasileira de Ciência e Tecnologia**. v.13, n.1. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/7996>> Acesso em 05 de julho de 2020.