

Metodologias ativas vs metodologias tradicionais no ensino de geografia do CAP-Coluni: um relato de experiência

Wilson Prado

Dimensões Sociais: ODS 4

Ensino

Introdução

- O presente trabalho constitui-se em um relato de experiência sobre a aplicação de duas metodologias pedagógicas no ensino de geografia: uma tradicional, com aula expositiva, e outra ativa, com a utilização de um jogo de perguntas e respostas;
- O público alvo foi os alunos do segundo ano do ensino médio do CAP-Coluni;
- As aulas foram ministradas pelos bolsistas de iniciação a docência do programa Pibid.

Resultados e/ou Ações Desenvolvidas

- A dinâmica de perguntas e respostas foi a que mais despertou o interesse das turmas, pois ela uniu o conteúdo trabalhado com a competitividade dos alunos, tornando o ambiente da sala de aula mais descontraído ao possibilitar que eles interagissem diretamente com a aula ao formularem as respostas nas disputas entre os grupos.

Objetivos

- O principal objetivo foi identificar qual das metodologias é a mais bem recebida pelos alunos. Como o Pibid é um programa institucional voltado para o aprimoramento da carreira docente a longo prazo, testar e comparar diferentes metodologias é algo que pode contribuir fortemente com este direcionamento.

Conclusões

- Ficou evidente que o uso de metodologias ativas, em que há a participação direta do aluno na aula, pode torná-la muito mais interessante em comparação com as aulas em que só há a metodologia tradicional, com aulas expositivas. Cabe ressaltar também que o uso de jogos competitivos, pode ser um excelente meio para o professor dinamizar sua aula e buscar maior interação por parte dos alunos.

Material e Métodos ou Metodologia

- Foram ministradas 3 aulas para as turmas do segundo ano do ensino médio, com as duas primeiras sendo por meio de uma metodologia tradicional e a terceira sendo feita através de uma metodologia ativa;
- Na abordagem tradicional as duas aulas foram feitas com o auxílio de datashow e slides;
- Já na metodologia ativa, foi feita uma dinâmica em grupo na qual cada grupo sorteava uma pergunta em uma roleta e respondia ela na sequência. No final ganhou o grupo com mais acertos. Dinâmicas como esta recebem o nome de gamificação (Murr; Ferrari, 2020).

Bibliografia

MORÁN, José et al. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. **Florianópolis: Ufsc**, 2020.

Apoio Financeiro