

## RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DE GEOGRAFIA: O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NA UNIDADE ESCOLAR DOM SEVERINO

### REPORT OF EXPERIENCES IN THE PEDAGOGICAL RESIDENCE OF GEOGRAPHY: THE USE OF ACTIVE METHODOLOGIES IN THE DOM SEVERINO SCHOOL UNIT

Leonardo Rafael Santos Côelho<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este relato de experiências tem como objetivo compartilhar as vivências no programa de Residência Pedagógica de Geografia na escola Dom Severino, em Teresina, destacando a aplicação de metodologias ativas para promover o protagonismo dos alunos. Durante o período de residência, no ano de 2023, foram implementadas diversas atividades interativas com as turmas do 1º e 2º ano do ensino médio, que incentivavam a participação dos alunos, com ênfase em dinâmicas de grupo. Essas metodologias visavam criar um ambiente colaborativo, onde os estudantes pudessem expressar suas ideias e colaborar na construção do conhecimento. As práticas adotadas demonstraram que os alunos, ao se tornarem protagonistas de seu aprendizado, apresentaram um aumento significativo na motivação e na compreensão dos conteúdos. A participação ativa em discussões e atividades em grupo resultou em um melhor desempenho acadêmico em comparação aos momentos em que atuaram apenas como ouvintes. As experiências na escola Dom Severino evidenciam a eficácia das metodologias ativas na educação. Ao promover o protagonismo dos estudantes, foi possível não apenas melhorar seu rendimento, mas também criar um ambiente mais dinâmico e participativo, essencial para a aprendizagem significativa em Geografia.

3281

**Palavras chaves:** Metodologias. Ensino. Protagonismo.

**ABSTRACT:** This experience report aims to share the experiences of the Geography Pedagogical Residency program at the Dom Severino school in Teresina, highlighting the application of active methodologies to promote student protagonism. During the residency period, in 2023, several interactive activities were implemented with the 1st and 2nd year high school classes, which encouraged student participation, with an emphasis on group dynamics. These methodologies aimed to create a collaborative environment where students could express their ideas and collaborate in the construction of knowledge. The practices adopted showed that, by becoming the protagonists of their learning, students showed a significant increase in motivation and understanding of the content. Their active participation in discussions and group activities resulted in better academic performance compared to when they only acted as listeners. The experiences at the Dom Severino school show the effectiveness of active methodologies in education. By promoting the role of the students, it was possible not only to improve their performance, but also to create a more dynamic and participatory environment, which is essential for meaningful learning in Geography.

**Keywords:** Methodologies. Teaching. Protagonism.

---

<sup>1</sup>Graduando em Licenciatura Plena em Geografia pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI. Residente do subprojeto de Geografia - campus Torquato Neto - da Universidade Estadual do Piauí - UESPI.

## I INTRODUÇÃO

Este relato busca expor como a adoção de estratégias pedagógicas voltadas ao protagonismo estudantil pode transformar a participação dos alunos em sala de aula, tomando como estudo a Escola Dom Severino, em Teresina (PI). A partir das experiências de alunos do Ensino Médio e residentes do Programa de Residência Pedagógica de Geografia da UESPI, são analisadas dinâmicas e atividades que promovem uma aprendizagem mais colaborativa e engajadora, com foco na construção de um ambiente escolar que valorize a voz dos estudantes e o desenvolvimento de competências sociais e emocionais.

A educação desempenha um papel central na formação dos indivíduos e na construção de uma sociedade mais justa e participativa. Nesse cenário, a Escola Dom Severino, situada na zona norte de Teresina, se destaca por adotar abordagens inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, com foco não apenas na transmissão de conhecimento, mas também no desenvolvimento do protagonismo estudantil. Este estudo, baseado em experiências vivenciadas por alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio, bem como pelo pesquisador, residente do Programa Residência Pedagógica de Geografia da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), tem como objetivo analisar como diferentes dinâmicas e atividades podem transformar a participação dos estudantes em sala de aula.

3282

Nas salas de aula do Ensino Médio, é muito comum os professores disputarem a atenção dos estudantes com aparelhos eletrônicos, celulares ou smartphones. Por isso, o momento é propício para tornar a tecnologia e a sua turma uma aliada em sala de aula (Costa, 2022, p.1520).

A chave está em encontrar maneiras criativas de utilizar esses dispositivos para promover a interação, o engajamento e a construção de conhecimento, convertendo um desafio comum em um recurso pedagógico valioso. Promover o protagonismo discente exige a implementação de estratégias inovadoras e a transformação da cultura educacional vigente. Historicamente, o modelo educacional tradicional tem atribuído ao estudante um papel passivo, enquanto o professor é visto como a única fonte de conhecimento.

As atividades implementadas na escola foram elaboradas com o intuito de promover a participação ativa dos alunos, com ênfase especial no trabalho em grupo. Essa metodologia busca criar um ambiente de ensino mais dinâmico e interativo, permitindo que cada estudante tenha a oportunidade de expressar sua opinião e contribuir de forma significativa nas atividades propostas. Além de explorar os conteúdos curriculares, os alunos começaram a desenvolver competências sociais e emocionais essenciais para sua formação integral.

Os resultados dessa abordagem se manifestaram rapidamente. Inseridos em um contexto no qual suas opiniões e contribuições são valorizadas, os alunos apresentaram um aumento significativo em seu desempenho acadêmico. A dinâmica de trabalho em grupo possibilitou a partilha e a resolução coletiva de dificuldades, promovendo um aprendizado mais sólido e colaborativo. Essa troca entre os estudantes fortaleceu as relações interpessoais, gerando uma motivação para a exploração de novos conhecimentos.

O Programa Residência Pedagógica (RP) visa o aperfeiçoamento dos graduandos em Licenciatura, por meio de práticas pedagógicas em sala de aula. Conforme apontado por Silva, Antônio e Moura (2019, p. 4), "o programa tem como suas premissas principais a formação de qualidade, por meio de projetos que fortaleçam o campo da prática docente e integrem de maneira ativa a teoria e a prática profissional." A sala de aula, portanto, constitui o espaço ideal para essa integração, promovendo o desenvolvimento das competências docentes e o aprimoramento das práticas pedagógicas.

A relevância do ensino de Geografia também é destacada, uma vez que Cavalcanti (2019, p. 10), destaca a relevância do ensino de Geografia ao ressaltar que "costumo dizer que a Geografia serve na escola e na formação das pessoas para pensar - essa é sua utilidade maior". Nesse sentido, é imprescindível que professores, alunos e a escola como um todo deem a devida atenção a essa área de conhecimento, especialmente quando se adota a perspectiva de alunos como protagonistas de suas próprias escolhas educacionais.

## 2 METODOLOGIA

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, configurando-se como um relato de experiência baseado nas práticas desenvolvidas durante o período de estágio do Programa Residência Pedagógica. As atividades foram realizadas com turmas do 1º e 2º ano do Ensino Médio, envolvendo 44 alunos, durante o ano letivo de 2023.

As metodologias ativas utilizadas incluíram a gamificação, com a plataforma Kahoot, o jogo da memória adaptado para conteúdos de Geografia, e a aprendizagem baseada em projetos, com a realização de uma feira geográfica. A coleta de dados foi feita por meio da observação participativa e registros de campo, além de conversas informais com os estudantes.

### 3 RESULTADOS

#### 3.1 GAMIFICAÇÃO - KAHOOT

Uma das principais estratégias foi a gamificação, aplicada por meio da plataforma Kahoot. Para sua implementação, os alunos foram divididos em grupos e conectaram seus dispositivos móveis à plataforma, que apresenta quizzes de múltipla escolha. As perguntas estavam diretamente relacionadas aos conteúdos abordados em sala de aula. Cada grupo deveria responder o mais rápido possível, já que o tempo influenciava a pontuação. Essa atividade não apenas manteve os alunos atentos, como também transformou o processo de revisão de conteúdo em algo lúdico e competitivo, reforçando o aprendizado de forma eficaz.

O uso da plataforma Kahoot no 1º e 2º anos do Ensino Médio permitiu uma análise comparativa significativa entre os dois momentos, revelando dados importantes sobre o impacto da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. A aplicação dessa ferramenta tecnológica em ambas as turmas possibilitou uma abordagem metodológica que integrou elementos de competição e ludicidade com a revisão de conteúdos, oferecendo uma experiência educacional mais interativa.

A implementação do Kahoot em ambos os anos letivos gerou respostas positivas por parte dos estudantes, evidenciando o potencial da gamificação em diferentes faixas etárias e níveis de maturidade acadêmica. No entanto, foram observadas algumas variações nos comportamentos e resultados obtidos nas duas turmas.

No 1º ano, os alunos demonstraram um entusiasmo mais lúdico pela atividade, evidenciado pela maior participação e envolvimento nas questões. Isso pode ser explicado pela novidade da ferramenta para alunos que estão em um estágio inicial de adaptação ao Ensino Médio e à metodologia de revisão de conteúdos. O Kahoot, com seu caráter dinâmico e visual, proporcionou uma ruptura com as abordagens tradicionais de ensino, o que despertou maior curiosidade e motivação.

No 2º ano, embora o engajamento tenha permanecido elevado, houve uma diferença sutil quanto ao foco. Os alunos do 2º ano demonstraram uma abordagem mais estratégica ao participar da atividade, sugerindo um grau de maturidade cognitiva maior, no qual o foco não era apenas participar, mas obter uma melhor pontuação. Esse comportamento pode estar relacionado ao desenvolvimento de uma consciência maior sobre a importância do conteúdo revisado para exames futuros, como vestibulares e ENEM.

Os resultados das respostas corretas em ambas as turmas indicaram um bom nível de retenção dos conteúdos, com uma porcentagem significativa de acertos em ambos os anos. No entanto, ao realizar um comparativo, foi possível observar que os alunos do 2º ano apresentaram uma maior rapidez e precisão nas respostas, o que pode estar ligado ao fato de já terem vivenciado o conteúdo de forma mais aprofundada, além da familiaridade com o formato da atividade.

Por outro lado, no 1º ano, embora os alunos também tenham apresentado bom desempenho, percebeu-se que a ludicidade da ferramenta pode ter atraído mais atenção do que o conteúdo em si, levando a respostas menos estratégicas. Isso indica que a gamificação pode ser usada como um método de introdução e reforço de conteúdos para turmas iniciais, enquanto para anos mais avançados pode servir como uma ferramenta de avaliação diagnóstica e de aprofundamento.

Em termos de feedback, tanto os alunos do 1º quanto do 2º ano relataram uma experiência positiva, destacando o caráter interativo e competitivo da atividade. No entanto, observou-se que no 2º ano, os estudantes foram mais críticos e reflexivos em seus comentários, sugerindo ajustes como a inclusão de perguntas mais desafiadoras ou um tempo de resposta maior para determinadas questões, o que demonstra uma compreensão metacognitiva mais avançada sobre o processo de aprendizagem.

### 3.2 GAMIFICAÇÃO - JOGO DA MEMÓRIA

Outra metodologia ativa utilizada no ensino de Geografia foi o jogo da memória, adaptado para o conteúdo de Geoturismo, aplicado tanto no 1º quanto no 2º anos do Ensino Médio. Esse método não apenas promoveu uma abordagem lúdica e interativa, mas também permitiu o reforço conceitual e o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais para a compreensão dos temas abordados. A partir da aplicação em ambas as turmas, foi possível realizar um comparativo do desempenho e analisar a eficácia da atividade em diferentes contextos educacionais.

A implementação do jogo em ambas as turmas gerou resultados distintos, refletindo o impacto da maturidade cognitiva e do nível de familiaridade dos alunos com o conteúdo e com a metodologia de ensino.

No 1º ano, os alunos mostraram um alto grau de envolvimento com o jogo, principalmente devido ao seu caráter lúdico e competitivo. A atividade foi percebida como uma forma divertida de revisar o conteúdo, o que aumentou a motivação e a interação entre os grupos. O jogo da memória, por ser uma metodologia acessível e de fácil compreensão, possibilitou que os alunos

assimilassem os conteúdos de forma rápida, ainda que nem todos conseguissem aprofundar as explicações dos conceitos associados às imagens

Já no 2º ano, o nível de engajamento foi igualmente alto, mas os alunos demonstraram uma abordagem mais analítica durante a atividade. Além de identificarem os pares com maior facilidade, os estudantes do 2º ano foram mais eficientes na explicação dos conceitos, demonstrando um nível de abstração e aplicação superior. A experiência prévia com o conteúdo e a maturidade acadêmica contribuíram para que as explicações fossem mais detalhadas e conectadas a outros temas geográficos, como impactos ambientais e dinâmicas turísticas.

**Figura 1** - Alunos jogando o jogo da memória



**Fonte:** autor, 2023.

A atividade revelou importantes informações sobre a retenção de informações e a capacidade de aplicação contextual do conhecimento em ambos os anos. No 1º ano, embora os alunos tenham conseguido identificar os pares corretamente, suas explicações frequentemente se limitaram a uma repetição dos conceitos básicos discutidos durante a aula teórica. Isso indica que o jogo funcionou como um reforço eficaz para a memorização, mas ainda não havia uma integração profunda entre a teoria e a prática.

Por outro lado, os alunos do 2º ano demonstraram uma maior capacidade reflexiva, relacionando os pontos turísticos não apenas ao conteúdo visto, mas também a outros temas da Geografia, como a gestão de territórios turísticos e os desafios do desenvolvimento sustentável nas áreas visitadas. Isso sugere que, à medida que os alunos avançam nos anos letivos, o uso de

metodologias ativas como o jogo da memória passa a atuar não apenas como uma ferramenta de reforço, mas também de construção de pensamento crítico.

Em ambos os anos, o jogo da memória incentivou o trabalho em equipe, promovendo habilidades socioemocionais importantes, como a colaboração e a comunicação. No entanto, foi observado que os alunos do 2º ano conseguiram articular melhor o conteúdo em discussões coletivas, sugerindo que a metodologia também pode servir como uma ferramenta para o desenvolvimento de competências comunicativas e a capacidade de argumentação.

### 3.3 FEIRA GEOGRÁFICA

A feira geográfica, organizada como culminância da disciplina "Trilhas do Piauí", envolveu a participação de todas as turmas de Geografia do Ensino Médio (1º, 2º e 3º anos), cada uma com a orientação de diferentes residentes. No entanto, minha atuação esteve concentrada especificamente na turma do 2º ano, permitindo uma análise mais detalhada sobre o desenvolvimento e o impacto dessa atividade no processo de ensino-aprendizagem dessa turma, em comparação com o contexto geral da feira.

Durante um mês, os alunos de todas as séries do Ensino Médio tiveram a autonomia de selecionar os temas a serem trabalhados, com foco em aspectos geográficos do estado do Piauí. A metodologia ativa adotada nessa atividade incentivou os estudantes a planejar e executar exposições e maquetes que representavam diversos fenômenos geográficos, culturais e ambientais do estado. A feira geográfica ofereceu uma oportunidade para os alunos aplicarem seus conhecimentos em uma situação prática e significativa, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais, como pesquisa, organização, trabalho em equipe e criatividade.

Na turma do 2º ano, onde estive diretamente envolvido, os alunos demonstraram um alto nível de engajamento com a atividade. Ao longo do processo de preparação, eles foram responsáveis por escolher temas que consideravam relevantes, tais como paisagens naturais do Piauí, formações geológicas, potencial turístico e desafios ambientais. A escolha autônoma dos temas permitiu uma maior apropriação do conhecimento, já que os alunos tinham a liberdade de explorar os tópicos que mais lhes interessavam.



**Figura 2** - Pedra furada produzida pelos alunos



**Fonte:** Autor, 2023.

Embora todas as turmas do Ensino Médio tenham participado da feira, com orientações dos residentes de cada turma, algumas diferenças significativas foram observadas na forma como as atividades se desenrolaram entre as séries. No 1º ano, os alunos apresentaram um envolvimento entusiasmado, mas o foco foi principalmente na apresentação visual dos conceitos geográficos, com maquetes e representações simples dos fenômenos estudados.

No 2º ano, os alunos demonstraram uma abordagem mais analítica e reflexiva, conectando os aspectos geográficos do Piauí a questões mais amplas, como os impactos socioambientais e o desenvolvimento econômico da região. A maior maturidade acadêmica e o conhecimento prévio acumulado nas séries anteriores permitiram que eles desenvolvessem explicações mais complexas e contextualizadas sobre os temas abordados.

No 3º ano, observou-se uma abordagem estratégica por parte dos alunos, que estavam mais preocupados em integrar os conhecimentos adquiridos com temas relacionados aos exames de admissão ao ensino superior, como o ENEM. Assim, suas exposições foram marcadas por uma ênfase em análises críticas e interpretações geopolíticas dos temas geográficos do Piauí, conectando o conteúdo regional a fenômenos globais.



O evento contou com a participação ativa de toda a comunidade escolar, proporcionando aos alunos uma oportunidade única de compartilhar o conhecimento adquirido com colegas e professores. A feira funcionou como um espaço de troca de saberes, onde os alunos se tornaram protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, assumindo o controle de suas apresentações e explicando conceitos de forma acessível e clara.

**Figura 3** - Feira geográfica



**Fonte:** Autor, 2023.

3289

Essa dimensão prática do evento foi crucial para que os estudantes não apenas compreendessem o conteúdo, mas também fossem capazes de refletir criticamente e aplicar o conhecimento em situações concretas. A interação com os visitantes da feira permitiu que os alunos explicassem os fenômenos geográficos em um formato acessível, consolidando ainda mais o aprendizado.

A feira geográfica, que envolveu todas as turmas do Ensino Médio, foi um exemplo bem-sucedido de metodologia ativa, onde os alunos não apenas revisaram e aplicaram os conteúdos geográficos do Piauí, mas também desenvolveram uma série de competências acadêmicas e sociais. A participação específica do 2º ano, sob minha orientação, destacou-se pela profundidade das reflexões e pela capacidade dos alunos de relacionar o conteúdo regional a questões mais amplas e complexas, demonstrando a eficácia dessa abordagem pedagógica no desenvolvimento de um aprendizado significativo.

Esse tipo de atividade, ao integrar teoria e prática, reforça a importância de metodologias que colocam os alunos no centro do processo educativo, permitindo-lhes serem agentes ativos na construção do conhecimento e na aplicação de conceitos em situações da vida real.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas ao longo da organização da feira geográfica e o uso de games como metodologias ativas demonstram a eficácia dessas abordagens para o ensino de Geografia no Ensino Médio. A utilização de plataformas como o Kahoot e o jogo da memória, juntamente com a realização de um evento de grande escala como a feira, proporcionou um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo. Essas estratégias não apenas ampliaram o engajamento dos alunos, mas também reforçaram a aprendizagem significativa, permitindo uma maior internalização dos conteúdos geográficos por meio da prática, competição saudável e colaboração em equipe.

Os jogos educacionais, como o Kahoot e o jogo da memória, foram fundamentais para transformar o processo de revisão de conteúdos em experiências lúdicas e cognitivamente desafiadoras. As comparações entre os desempenhos do 1º e 2º anos revelaram que, à medida que os alunos amadurecem, a capacidade de reflexão crítica e abstração conceitual se torna mais evidente, destacando a importância de adaptar as metodologias ao nível de desenvolvimento cognitivo. Esses games não apenas facilitaram a memorização, mas também promoveram a construção de conhecimentos mais profundos, por meio da contextualização dos conceitos geográficos.

3290

A organização da feira geográfica, envolvendo todas as turmas do Ensino Médio, reforçou a importância da autonomia e do trabalho colaborativo no processo de ensino-aprendizagem. A criação de maquetes e exposições sobre aspectos geográficos do estado do Piauí permitiu que os alunos aplicassem seus conhecimentos de forma prática, estabelecendo uma relação direta entre o conteúdo teórico e a realidade local. O evento foi também um momento de integração entre alunos, professores e a comunidade escolar, proporcionando uma troca de saberes que consolidou ainda mais o aprendizado.

Em suma, tanto os jogos educacionais quanto a feira geográfica revelaram-se metodologias eficazes para o desenvolvimento de um aprendizado significativo, no qual os alunos se tornam protagonistas de sua própria formação. Essas atividades fortaleceram o desenvolvimento de habilidades críticas, como a pesquisa, o planejamento, a comunicação e a reflexão, além de promoverem a aplicação do conhecimento em contextos reais. Ao unir teoria e prática, as estratégias aplicadas demonstraram o valor de metodologias ativas no ensino da Geografia,

criando experiências de aprendizagem envolventes e capazes de formar cidadãos críticos e conscientes da realidade regional.

## REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, L. S. **Pensar pela Geografia: ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa Comunicações, 2019.

COSTA, F. C. N. **Relato de experiência no programa residência pedagógica: desafios e vivência na iniciação à docência de filosofia**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.8.n.06.jun. 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6077>.

SILVA, P. et al. **Importância da residência pedagógica para a formação de professores: saberes necessários a prática docente**. VI Congresso internacional das licenciaturas COINTER PDVL, p.1-14, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.31692/23589728.VICOINTERPDVL.2019.0166> .