

O CELULAR NAS AULAS DE GEOGRAFIA: USANDO A METODOLOGIA DO *DRAW MY LIFE*

Alexsandro Costa de Sousa

Resumo

Uma das necessidades do professor é constantemente desenvolver novas possibilidades de ensino, para que transite no processo do ensinar e do aprender entre aqueles que são componentes desse processo, professor e alunos. Visando o interesse de sair do marasmo que ocorre fortemente ainda na pedagogia tradicional nas salas de aula que esse artigo apresenta o uso da metodologia contemporânea no ensino da geografia escolar para alunos do Ensino Médio. Envolvendo a tecnologia móvel, aplicativos e aprofundamento em pesquisas no material didático do aluno que não mais é um receptor de conhecimento, mas tornou-se produtor desse conhecimento, e de forma colaborativa. Pode-se, tratar de uma exposição experimental que envolveu diversos grupos de alunos, em uma escola pública estadual, um total de 90 alunos do 3º ano do Ensino Médio. A metodologia teve como objetivo, levar o conteúdo escolar para o conhecimento do aluno através do desenhar, da pesquisa fundante e da tecnologia. O planejamento do professor foi alcançado, pois, os conteúdos geográficos foram apresentados e discutidos de maneira que os alunos não conheciam.

Palavras-chaves: *Draw my life*, Celular, Educação, Geografia, Recursos Digitais

Abstract

One of the teacher's needs is to constantly develop new teaching possibilities so that it transits into the process of teaching and learning among those who are components of this process, teacher and students. Aiming at the interest of getting out of the doldrums that still occurs strongly in the traditional pedagogy in the classrooms that this article presents the use of contemporary methodology in the teaching of school geography for high school students. Involving mobile technology, applications, and deepening research into student learning materials is no longer a receiver of knowledge, but has become a producer of that knowledge, and in a collaborative way. It can be an experimental exposition that involved several groups of students, in a state public school, a total of 90 students of the 3rd year of high school. The methodology was aimed at bringing the school content to the students' knowledge through drawing, foundational research and technology. The teacher's planning was achieved, because the geographic contents were presented and discussed in a way that the students did not know.

Keywords: *Draw my life*, Cellular, Education, Geography, Digital Resources

Introdução

A aplicação de novas metodologias para o ensino, sempre é considerado salutar. Ademais, para que se concretize de forma mais intensa determinado conteúdo e conseqüentemente convertendo esse em conhecimento, vale tudo. Considero ainda incipiente os estudos que contemplem de forma discursiva, ou não metodologias que envolvam a tríade: ensino, desenho e tecnologia. Tal proposta, a do *Draw my life* no processo de ensino da geografia, serve como *conditio sine qua non*, que aponto nesse artigo com a presença não apenas dos caracteres formadores de uma fundamentação teórica e diálogos entre, diferentes autores nessas categorias que formam a tríade, mas, sobretudo, da experimentação direta com as percepções das dificuldades superadas, e das vitórias conquistadas com a produção de conhecimentos individuais e coletivos dos alunos. Neste sentido, o objetivo preliminar deste trabalho de pesquisa é concentrar esforços em levar o conteúdo escolar ao conhecimento do aluno através do desenhar, da pesquisa fundante e da tecnologia móvel. A partir de um planejamento concentrado no próprio plano de aula e ementário dos conteúdos a serem desenvolvidos pelo professor, optou-se em traçar um método em que todos pudessem de forma colaborativa desenvolver o processo, a fim de nenhum aluno ficasse de fora.

Como forma de mostrar uma marca estatística duas salas de aula, com 45 alunos cada foi o laboratório para que fosse desenvolvido o trabalho, o total de 90 alunos que estiveram envolvidos diretamente. Como resultado os alunos apresentaram os seus *Drawing contents geography*¹, como denominei o trabalho com foco nos conteúdos dos materiais didáticos. A utilização do celular foi fundamental para o processo acontecer, bem como aplicativos que serviram para editar os vídeos.

2. Desenho, Geografia e Tecnologia Móvel.

Para a autora Ostrower (1987), o processo de criar diz respeito ao ato de formar, são novas relações estabelecidas pela pessoa e o ato criador. Partindo deste princípio, compreendo a imensa capacidade que o ser humano tem de significar as coisas, sendo o mesmo um “fazedor”, porque é capaz de relacionar e configurar as suas experiências de vida, dando significados.

Procuramos então, dar significado aos fenômenos que permeiam a nossa consciência e que são acompanhadas das nossas experiências de vida. Simbolizamos tudo, conseguimos traduzir objetos às vezes considerados abstratos em referências concretas e visíveis, pois, a criatividade para que tanto os fenômenos como as suas essências consigam, obter uma corporificação simbólica.

O próprio pensamento humano pode ser traduzido de maneiras diversas, em textos, canções ou mesmo na forma de concepções traduzidas em desenhos. E para que servem os desenhos? Sua utilização pode ser levada para o campo da aprendizagem?

De forma a analisar a criatividade nos artistas e cientistas, no qual o nível de criatividade é mais evidente, percebo que ela não é resultado de uma inspiração súbita, mas, de muito trabalho e esforço por parte do indivíduo (GARDNER, 1996). Assim, para estimular a criatividade existem vários programas que visam remover as

¹ Tradução: Desenhando conteúdos de geografia.

barreiras que inibem ou bloqueiam essa manifestação nos “menos favorecidos”, ou daqueles considerados “não-artistas”.

Desta forma, Moreno destaca que:

Existem os processos cognitivos ligados aos processos psicológicos que envolvem o conhecer, compreender, perceber, aprender, etc. [...], eles estariam presentes nos vários estágios do processo criativo, já que a criatividade é desenvolvida na área em que o indivíduo está atuando, levando-o a apresentar originalidade ao apresentar respostas incomuns e remotas. (MORENO, 2005, p. 124).

Considero então, que não é necessário ser um expert por excelência no ato artístico, mas, que a criatividade pode se aproximar de qualquer sujeito que tenha o interesse real de utilizar dos princípios destacados pela autora. Sua reflexão, ou aparição dar-se-á também através do formato: desenho o desenhar.

Como apresentei o questionamento: para que serve então o desenho? Pode ser utilizado na educação? A resposta mais sensata, é que o desenho seria uma manifestação simbólica das nossas observações intencionais, traçadas de maneira muito pessoal. E, a sua proficiência pode ser utilizada em qualquer campo, incluindo o da Educação, como ato de conduzir ao equacionamento do fato ensinar e do aprender, perpassando ainda, pelas nuances da produção individual ou coletiva, as interpretações e compreensões necessárias ao processo. Logo, são fatores que ocorrem de maneira heterogênea nos sujeitos.

Como afirma Cox:

Entusiasmos e interesse são ingredientes importantes para qualquer tipo de aprendizado, e as crianças acham muito proveitoso participar de uma atividade com o pai e mãe, “faça como faço”, em vez de “faça como eu digo”, funciona realmente. Os pais não têm obrigação de saber todas as respostas; pais e filhos podem descobrir coisas juntos e geralmente é mais divertido desse jeito. (COX, 2010 p.249).

O desenho, então se torna um elemento capaz de estimular, e produzir entusiasmo de aprender de maneira mais pró-ativa, e independente. Adrede, as suas composições partem de universos pessoais, sendo, para aquele que desenha uma manifestação do seu perceptível, mas também do seu imaginário criativo.

2.1 Desenho na Geografia: para quê?

A Geografia tem passado por diversas modificações, uma delas, está na seara da metodologia aplicada nas salas de aula, a fim de renderizar melhor o apreço pela aprendizagem. Desta forma, acrescenta o texto a percepção de Lavelberg:

O desenho pode ser feito para aprender sobre arte, para criar em arte, além de cumprir funções não artísticas, como em ações interdisciplinares nas quais opera como desenho de representação, por exemplos com mapas em geografia ou

desenho de observação em ciências. Como desenho de ilustração na produção de textos, na edição de imagens e textos no computador, com pesquisa na internet ou uso de scanner, o desenho artístico ganha novos espaços. (IAVELBERG, 2006, p. 72).

Esses novos espaços que a representação artística vai ganhando, tonifica consideravelmente a metodologia do professor, contribuindo para que o mesmo possa aplicar e conduzir os conteúdos visualmente. Esse campo, da visão torna-se fundante em todo o absorver conhecimento geográfico.

O ato de desenhar é um processo artístico de reproduzir imagem. As imagens por sua vez, que surgem das aproximações com os fenômenos que são manifestações para o *feeling* geográfico.

Para Sousa sobre a questão da imagem, diz que:

[...] o grande destaque que as imagens possuem, podem tanto apresentar contextos diferentes para a leitura de mundo, como podem desenvolver conhecimento no processo de ensino, de forma óbvia o aluno em contato com essa linguagem imagética poderá relacionar, compreender, analisar, dentre outras formas o próprio espaço, e isso é importante para o ensino de geografia. (SOUSA, 2018, p.63).

Percebo, então, que para a geografia escolar, o desenho é uma técnica, que surpreende, além de sair do convencional para se aprender sobre determinado assunto. As essências que aportam o campo geográfico podem ser melhor compreendidas com o auxílio de rabiscos, isto é, os desenhos.

3. A Produção do *Drawing Contents Geography*: diferentes ações e concepções

Esta seção apresenta o trabalho de forma geral, perpassando pelas dificuldades encontradas pelos alunos participantes, bem como, as conquistas que se efetivaram ao longo do percurso. Posso acrescentar que é uma investigação, de como a interferência da Tecnologia Móvel e do ato de desenhar, são estimulantes para se apropriar de novas essências² no ensino da geografia.

Em um artigo publicado em 2017, iniciava a apresentação do que seria *Draw my life*, e de como poderia servir no processo de formação do professor. Decerto, houve um aprofundamento na investigação, tanto na confluência teórica, com aporte sobre o desenho, como na experientiação do “fazer geografia em sala de aula”.

Sousa & Silva fazem uma observação importante, sobre os trabalhos com o *Draw my life*:

Os poucos trabalhos desenvolvidos com a acepção do uso do *Draw my life* na educação, quase não existem, dos poucos que já foram desenvolvidos e divulgados, não há aparentemente artigos científicos construídos do seu desenrolar histórico, os

² Refiro-me ao termo essência por pensar de maneira fenomenológica, sendo o campo filosófico que venho pesquisando para imbricar a geografia escolar, cada vez mais à Fenomenologia. Os positivistas chamam ainda de conceitos, a parte principal do que é discutido ou apresentado.

documentos que tratam sobre o surgimento do *Draw my life*, concentram-se em aportes não científicos, mas de divulgação em massa, como a Wikipédia, e alguns jornais que já realizaram matérias sobre o assunto. A presença maior, são divulgados na rede *youtube*, com vídeos editados. (SOUSA & SILVA, 2017, p. 607).

Por isso, a necessidade de continuar a peregrinar sobre essa mesma temática. Apresentando resultados mais atrativos, devido o número de trabalhos apresentados.

O desenvolvimento do trabalho teve como participantes 90 alunos que direta e indiretamente, se envolveram com as suas produções. Desses 90 alunos, foram divididos em grupos de 03 a 04 alunos. O que resultou com cerca de 23 grupos, divididos em duas salas, conforme apresento na imagem 01.



Imagem 01. Quadro sinótico dos envolvidos e materiais utilizados.
Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

Os conteúdos foram os mesmos do ementário escolar. Sendo eles:

		CONTEÚDOS	
		UNIDADE 2: A nova ordem mundial UNIDADE 3: Espaço político	As Grandes potências globais
China	África		
Estados Unidos	América Latina		
Japão	Ásia		
União Europeia			
As potências regionais			

Tabela 01: Conteúdos de Geografia, 3º ano.
Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

Assim, o trabalho foi sendo conduzido, com a divisão em grupos, e a entrega dos seus conteúdos. A parte inicial foi à pesquisa que todos tiveram que realizar sobre os temas que foram divididos, algumas bases de pesquisa foram apresentadas para complementar os conteúdos. Essas bases extraídas da internet.

Os conteúdos são comuns em ambas às salas e servem como direcionamento para exames de avaliação externa e para vestibulares. Contudo, a maneira de exposição dos conteúdos tabela 01, não ocorreria de maneira tradicional pelo professor de geografia, mas apresentada pelos alunos, através de desenhos e com o uso do celular. Tal condição, seria de 2 semanas para que todos estivessem preparados para o intercâmbio de exposições, finalizando com entrevistas em grupo focal, onde todos poderiam emitir os seus pontos de vista.

Iniciei preparando todos com a concepção do que era o *Draw my life*, foram apresentados em torno de três vídeos, sendo produções diferentes, de desenhos sem cores, aqueles coloridos, e também de desenhos montados a partir de recortes.

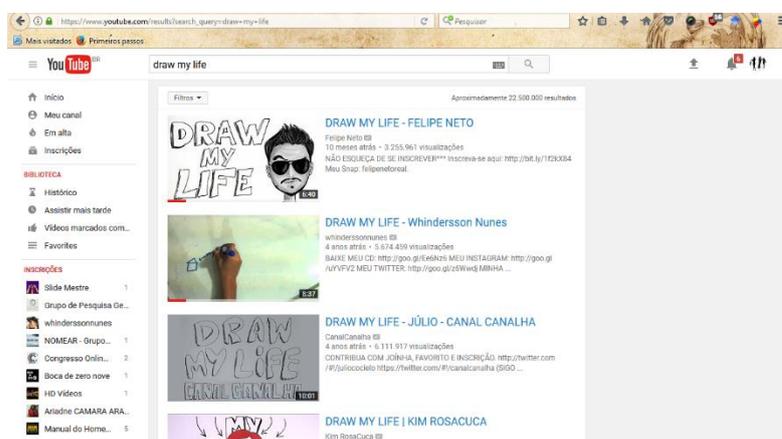
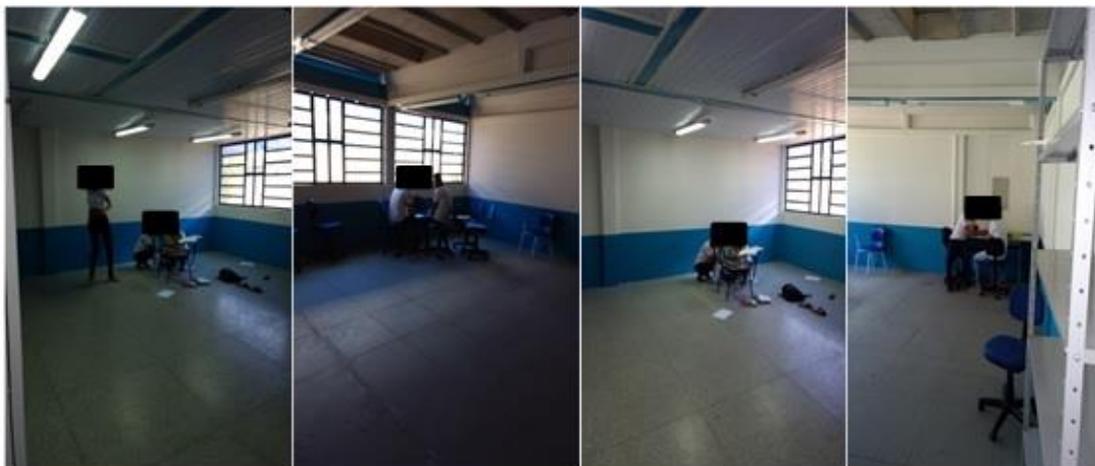


Imagem 02. Canal do Youtube Draw my life

Fonte: Dados da Pesquisa, 2018.

Com essa introdução dos vídeos que estão domiciliados na internet, foram dadas as coordenadas iniciais da técnica do *Drawing contents geography*. Essa necessidade para que os grupos pudessem escolher a forma que iriam apresentar os seus trabalhos. Diferentes vídeos foram apresentados conforme está exposto na imagem 02. Os canais mais visualizados no *youtube* de influenciadores digitais e de celebridades, com formatos variados, mas que contavam um pouco das suas histórias de vida, como o canal canalha, o de Kim Rosacuca, o do Whindersson Nunes, do Felipe Neto e outros. Esse foi um dos primeiros passos para que os alunos compreendessem o que iriam realizar.



Fotos 01,02,03,04: produção dos desenhos pelos alunos

Fonte: Dados pessoais, 2018.

A fase de desenhos que se aproximasse dos conteúdos foi uma das mais complexas, bem como a do uso de aplicativos para criar o produto final. Os alunos se reuniam especificamente em ambientes que se sentissem bem para que usar da livre criatividade. O professor não se importou, pois, ficou acompanhando todas as equipes. Contudo, sem emitir nenhuma opinião, deixando livre os pensamentos, os textos e os desenhos de cada grupo. As fotos de 01 a 04 mostram o momento em que os grupos estão planejando os seus desenhos, para que depois de pronto pudessem utilizar os seus celulares.



Fotos 05,06,07: produção dos desenhos pelos alunos

Fonte: Dados pessoais, 2018.

As fotos 05, 06 e 07 mostra claramente o envolvimento dos alunos na elaboração dos seus roteiros de trabalho, a análise e interpretação dos textos, ampla pesquisa, reprodução textual e da produção dos desenhos que iriam ser utilizados no trabalho de geografia.

A maioria dos grupos de alunos utilizaram do aplicativo viva vídeo e vídeo show, já conhecidos entre aqueles que gostam de editar pequenos vídeos. Desta forma, uma

pequena e rápida oficina de aplicativos de edição de imagens e vídeos foi oferecida aos alunos, as imagens 03 e 04, apresentam os tipos de aplicativos utilizados na oficina.



Imagens 03 e 04: aplicativos, vídeo show e viva vídeo utilizado pelos alunos para edição
Fonte: Print da internet, 2018.

A parte do uso dos aplicativos para editar foi considerada um grande desafio, logo, para que essa edição fosse realmente efetivada, o aluno deveria, exportar os seus vídeos, base dos seus desenhos, com a gravação os áudios, pois, para a elaboração do trabalho, duas etapas seriam fundamentais: desenhar de acordo com o conteúdo e elaborar texto para que pudesse gravar e envolver ao desenho.

Na Dissertação de Mestrado intitulada: O Celular como recurso pedagógico para um estudo das relações das pessoas com o lugar: imagens do sujeito e do seu lugar, Sousa (2018) pesquisou sobre o uso do celular como auxiliador na aplicação das aulas de geografia. Como destaque cita que:

[...], a Tecnologia Móvel serve como apoio para o processo de ensino e de aprendizagem em geografia é de suma importância. Vimos que tanto, os professores quanto os alunos utilizam celulares diariamente, mas em relação ao educar do sujeito, de que forma esse recurso poderia servir para se aproximar das intenções sugeridas? Ademais, mesmo se reconhecendo que a tecnologia é um caminho sem volta, que nos aproxima de uma vasta abertura de novos conhecimentos, ainda existem aqueles que não mudam seus posicionamentos, uma pedagogia tradicional continua sendo reproduzida em sala de aula, bem como as didáticas individuais. (SOUSA, 2018, p.161).

Alguns, não tinham esse contato com edição de vídeos, desta forma, houve constantemente uma troca de colaborações, “alunos que ajudaram alunos”, logo, percebeu-se o elemento colaborativo entre os mesmos.

Na entrevista alguns alunos relataram sobre essa colaboração mutua:

Aluno 01. Um trabalho difícil, mas que, desenvolvemos de maneira coletiva, com dificuldades, mas conseguimos desenhar e gravar.

Aluno 05. Trabalhamos de forma unida, nunca tínhamos feito algo parecido, todos foram importantes para que entregássemos o trabalho para o professor.

Aluno 12. Muitas dificuldades existiram, até porque os nossos celulares são bem fraquinhos, mas conseguimos.

Aluno 23. Tivemos que pedir emprestado o celular para realizarmos a tarefa do professor. Esse foi o problema maior que encontramos.

Aluno 27. Foi diferente realizar esse trabalho, teve momentos que pensamos em desistir e deixar para lá...mas, continuamos e deu certo.

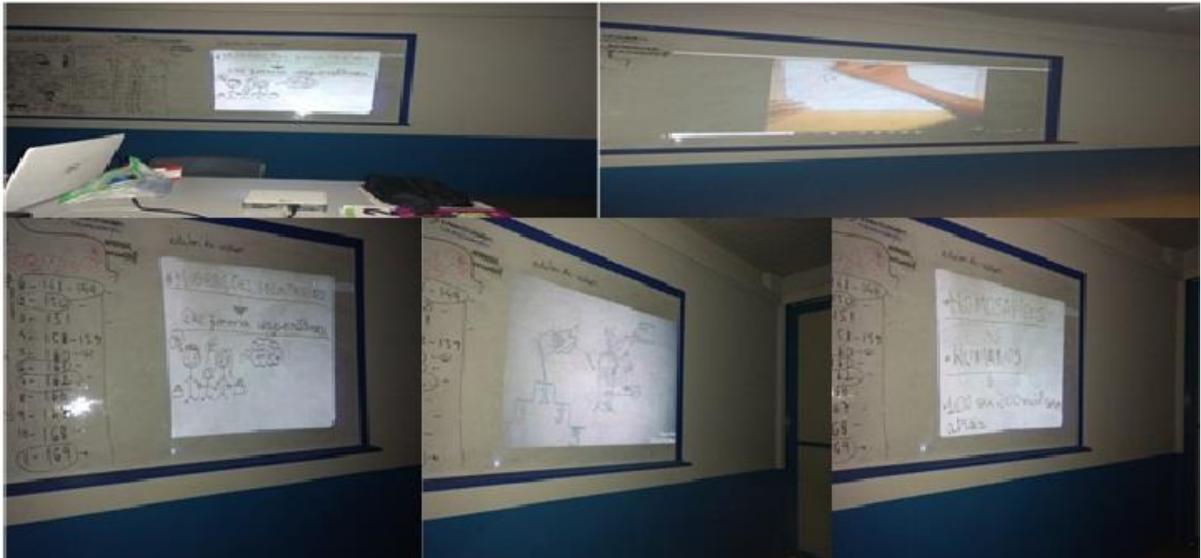
Aluno 45. Desenhar é a pior parte. Logo, nem todos do grupo sabem desenhar, dividimos as partes e conseguimos desenhar, olhando outros modelos.

Aluno 54. O aplicativo viva vídeo é muito difícil de manipular, tivemos que pedir ajuda diversas vezes para outro aluno que já sabia mexer com esse aplicativo.

Aluno57. Foi bem difícil...agora... a vantagem é que tivemos mesmo que pesquisar, esse trabalho deu muito trabalho.

Aluno 1. Gostamos muito de poder usar o celular desta forma, os outros professores proíbem o uso do celular, mas o de geografia não ele libera nessas ocasiões. Foi muito proveitoso o trabalho.

Conforme, as dificuldades para a elaboração do trabalho se desenvolvia, os próprios alunos conseguiam superar. Essa foi uma das maiores conquistas da proposta, o fator **superação**. Abaixo algumas imagens dos produtos finais.



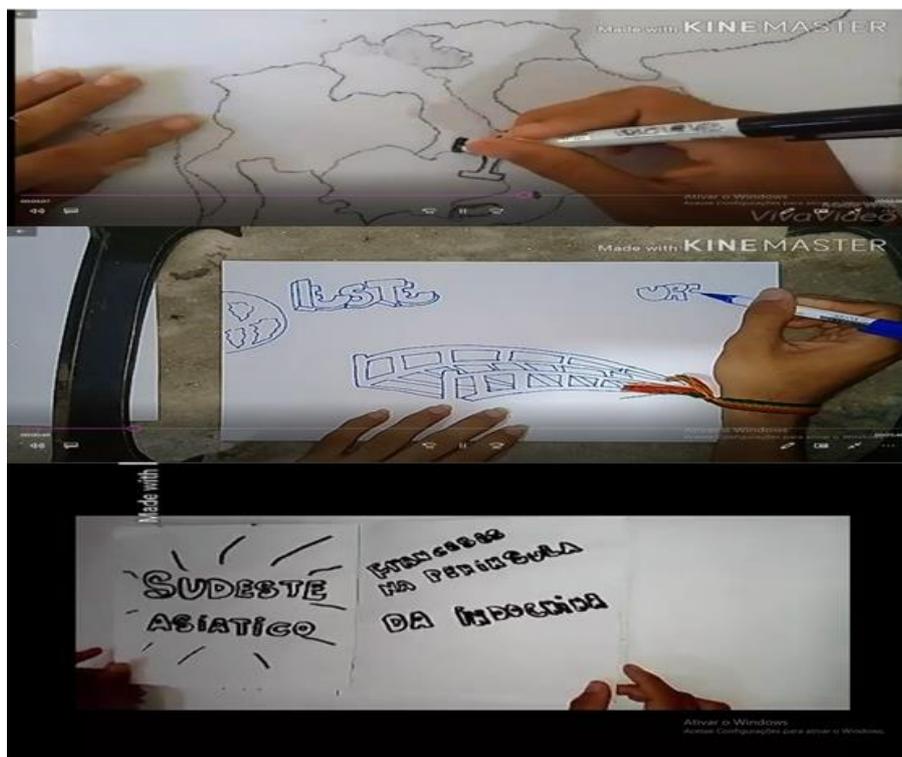
Fotos 08,09,10,11,12: *Drawing contents gegraphy*
Fonte: Dados pessoais, 2018.

As fotos de 08 a 12 acima são parte do acervo constituído do trabalho desenvolvido pelos alunos, os seus *Drawing contents geography* serviram para compreender o conteúdo de maneira em que todos pudessem observar o trabalho de cada grupo.

Para os grupos de alunos essa troca de conhecimento foi importantes para todos, não mais o professor apenas expondo o conteúdo, mas agora a utilização do celular, da escrita colaborativa, das discussões em equipe se tornaram a base. Desta forma, Sousa & Silva ainda consideram que:

O *Draw my life* é uma grande oportunidade do professor desenvolver laços com os alunos de afeto, bem como uma forma dinâmica e diferenciada de aplicar os conteúdos, destaca-se que todas as áreas podem utilizar do *Draw my life*, podendo ser um *Draw my day*, *Draw my Geo*, enfim, ao usar temas para se discutir e se apresentar, produzidos pelos alunos de forma criativa. (SOUSA & SILVA, 2017, p. 611).

A metodologia do uso do desenho e o celular como um instrumento para a concepção de novos conhecimentos se tornou necessário em um tempo em que alguns professores ainda usam das mesmas abordagens. Venho falando que há uma necessidade do próprio professor fazer uma varredura pessoal, mudar o *Habitus*, perceber novas possibilidades para o ensino, e também a escola deve acompanhar e incentivar o professor nessa ocasião.



Imagens 05,06,07: Trabalhos dos alunos

Fonte: arquivo pessoal, 2018.

Assim, constituiu-se uma nova abordagem, com uma metodologia não tão utilizada, logo, o trabalho é de certa forma complexo, requerendo amplo planejamento e interesse por parte de todos os envolvidos.

Os resultados foram satisfatórios, pois, o esforço de todos os alunos para seu desenvolvimento pessoal, suas competências vieram a tona, manifestadas pelo saber-usar a tecnologia móvel-celular-, em benefício próprio.

Considerações Finais

O método baseado no *Draw my life* surge como um meio metodológico em que o professor pode colocar a prova sua utilidade para o ato de educar, por meio de novas frentes que possam aglutinar um conjunto de possibilidades no ambiente escolar e fora dele. Estamos passando por uma importante fase do processo de tecnologização do mundo acadêmico, desde a Educação Básica e Educação Superior. O professor não pode mais utilizar dos mesmos meios que há 20 anos atrás era utilizado, os projetores de transparências deram lugar ao projetor de slides multimidiáticos, composto por sons e imagens, vídeos, são as novas propostas para que a educação acompanhe o ritmo frenético ditado pelas TIC.

Quando a mesma forma de educar, de levar conhecimento ao aluno, é feita com base no arcaísmo didático, o desenvolver deste aluno é mínimo, se faz então necessário que o professor possa ter o conhecimento de todas as nuances educacionais, no sentido de favorecer o seu trabalho.

Como consequência, quando utilizamos de um método como o *Draw my life*, agregamos muito em uma única forma, ou seja, é possível que o aluno desenvolva seu senso crítico, reflexivo e criativo, bem como pode-se partir de trabalhos individuais

e/ou coletivos de forma colaborativa, usando de milhares de temáticas, e de forma mais intensa gerando a esse aluno a característica de ser o produtor de seu conhecimento, com base nas pesquisas e na sua criação.

O professor poderá tratar de diferentes assuntos, desde os mais básicos àqueles assuntos mais complexos, através do desenho e do conhecimento aplicado. Ao usar aplicativos o aluno vai utilizar a sua criatividade.

REFERÊNCIAS

Canal do Youtube Draw my life. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/DrawMyCelebrityLife>. Acessado em: 14. mai. 2018.

COX, Maureen. **Desenho da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GARDNER, Howard. **Mentes que criam:** uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte:** sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MORENO, Márcia. **A teoria das inteligências múltiplas e sua relação com o processo de ensino e aprendizado do desenho:** um estudo com adolescentes. 2005. 175 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2005.

O que é Draw my life? Disponível em: <http://www.surtocriativo.com/>. Acessado em: 15. mai. 2018.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis: Vozes, 1987.

SOUSA, Alexsandro Costa de, SILVA, Michelle Caldeira de Sousa. **DRAW MY LIFE:** uma nova proposta para a educação. In: II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação: Tecnologias Digitais e aprendizagem Significativa, 2017, São Luís. Artigo... São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2017. p. 605-614.

SOUSA, Alexsandro Costa de Sousa. **O CELULAR COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA UM ESTUDO SOBRE A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM O LUGAR:** imagens do sujeito e o seu lugar. 2018. 264 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão de Ensino da Educação Básica) Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018.