

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

USO DAS TECNOLOGIAS COMO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE HISTÓRIA

Milliann Carla Strona¹
Letícia Farias dos Santos²

Resumo: Objetiva-se, com este trabalho, tecer considerações em torno de temáticas debatidas a respeito do uso de tecnologia nos meios escolares, mostrando o impacto relevante, tanto positivo, quanto negativo da utilização de uso tecnológico, tais como a internet no cotidiano dos alunos. Em especial, foca-se em uma experiência de aprendizagem em torno de conteúdos de história realizada a partir do jogo online Jogo da Memória: presidentes do Brasil, encontrado no site da Nova Escola, o qual foi utilizado com alunos do ensino fundamental do colégio São Vicente e o trabalho com o ensino médio voltado para o Blog Reescrevendo o Passado Colégio São Vicente de Paulo, onde os alunos coletaram entrevistas de pessoas que fizeram parte da história do colégio. Interatividade, brincadeira, interesse e debates foram gestados a partir desta experiência positiva de ensino.

Palavras-chave: Meio escolar. Tecnologia. Jogo da memória.

Introdução

A utilização de meios tecnológicos em sala de aula proporciona a busca por um paradigma inovador da educação, que não se restrinja apenas à sala de aula quanto espaço físico, mas que vá além pela busca de novas metodologias de conhecimento, algo que não apenas transmita conhecimento, mas que mova o aluno a ser integrante e modificador destes saberes. No ensino de história atual pouco se está buscando interligar passado e presente, sendo um deste viés que podem vir a ser utilizado para essa intermediação seja a internet. Este benefício que temos em nossas mãos e que pouco é utilizado traz em si a correspondência, ou interligação de escola e sociedade, ou seja, a escola não se restringe apenas à forma burocrática de ensino aprendizagem e se abre ao meio cultural na qual está inserida, modificando não apenas o ambiente sala de aula, mas a vida de cada aluno como indivíduo social.

O uso das tecnologias em sala de aula é muito mais que uma ferramenta ou suporte do trabalho pedagógico é um ambiente de aprendizagem. O uso da internet, por exemplo, como possibilidade de pesquisa de conteúdo, como, filmes, vídeos, livros, bibliotecas virtuais, museus, imagens, blogs, projetos, permite ao aluno se conectar com o mundo, e desta forma é dever do educador mediar as informações necessárias por meio de um plano de trabalho com objetivos e metas. E que se estabeleça um propósito voltado para análise e reflexão crítica do

¹ Milliann Carla Strona, acadêmica de História-licenciatura, Universidade Estadual Centro-Oeste do Paraná (milliannstrona@gmail.com).

² Letícia Farias dos Santos, acadêmica de história-licenciatura, Universidade Estadual Centro-Oeste do Paraná (letticiafs@gmail.com).

aluno em relação ao que ele irá acessar, ou seja, que saiba identificar o que é bom ou ruim no ambiente digitalizado de informações.

Na maioria das vezes, o que impede a elaboração dessas atividades não é a má vontade dos professores ou integrantes do meio escolar, e sim a falta de recursos para que tais atividades sejam abordadas, ou talvez a não capacidade desses professores na utilização dos recursos tecnológicos. Há sem dúvidas, assim como impactos positivos, os negativos que permeiam no dia a dia escolar em relação ao uso de tecnologias: problemas relacionados ao tempo e espaço. Outro fator que vem a ser um empecilho no uso das tecnologias por parte de alguns professores metódicos se deve ao fato de não possuir habilidades de manuseio com estes equipamentos. Surgem frequentes dúvidas como instalá-lo, qual melhor formato para converter um vídeo de qualidade, de que forma montar slides dinâmicos, quais são sites de confiança que posso acessar e buscar conteúdos, Onde encontrar jogos online? Está falta de conhecimento faz com que alguns professores se retraiam e tenha apenas como forma de ensino tradicional o livro didático. É possível perceber que uma imensa falta qualificação no currículo de muitos docentes neste espaço digital. A maneira que o pensamento social, cultural muda dentro de uma perspectiva histórica, a qual o aluno está inserido, as maneiras de aprender também se modificam, juntamente com as práticas de ensino. Portanto o educador deve sempre buscar atualizações em suas formas de transferir os saberes e métodos.

2514

Aparece entre essas interfaces, entre outros meios, a questão do jogo. O jogo tem a vantagem de incentivar a criança, ou o adolescente, a aprender brincando, onde se fogem de regras, horários, e imposições disciplinares, pois a única regra é a do jogo. Estudar história não é apenas conhecer, mas sim aprender para vida, o jogo facilita a apreensão do conteúdo de forma dinâmica e divertida para o aluno. Muito se tem questionado nos últimos anos a respeito da memorização em história, porém no Jogo da Memória online, o qual foi trabalhado com os alunos dos anos finais do ensino fundamental se tornou algo que se somou à aprendizagem e teve efeito, pois a grande dificuldade de muitos alunos é justamente relembrar os conteúdos meramente passados em sala de aula de um semestre para o outro, ou de um ano para o outro digamos assim e nisso o jogo serviu de estratégia de memorização. Por outro lado o medo de muitos professores é de que aquele conteúdo não faça diferença na vida do aluno, por isso a incentivação para o desenvolvimento de tarefas lúdicas é um bom começo para que o aluno não seja apenas um conhecedor, mas sim um apreendedor de conhecimentos. Nisso aparece à importância de se trabalhar com o jogo em sala, o qual traz uma nova forma de aprendizagem através de algo que não é controlado, imposto regras

apenas pelos próprios limites do jogo. Além do jogo, muitas outras formas de inovação podem ser trabalhadas na escola, como por exemplo, o Blog, a qual vem sendo usada desde o ano passado por pibidianos do curso de História no Colégio Estadual São Vicente de Paulo.

Novos mecanismos de aprendizagem

O Jogo da Memória: Presidentes do Brasil online foi uma atividade realizada no Colégio São Vicente de Paulo, de Irati, entre os meses de maio e junho deste ano foi elaborado no laboratório de informática com alunos do ensino fundamental. Este jogo online é de fácil acesso e compreensão encontrada na internet. Este trabalho foi um desenvolvimento do estudo referente aos presidentes do Brasil República por meio do jogo encontrado no site da Nova Escola além de exposição oral do conteúdo. No site encontram-se as principais realizações dos presidentes do Brasil que mais se destacaram, ou de certa forma que melhor marcaram a história do nosso país, como por exemplo: “Getúlio Vargas = Ditadura do Estado Novo e CLT”. Buscou-se proporcionar o raciocínio lógico por meio da memorização das principais ações de cada presidente, e para que isso fosse realizado, primeiramente os alunos tiveram uma explicação e curiosidades mais aprofundadas sobre tais presidentes. Assim, realiza-se o estudo da História através da competição proposta pelo jogo, não deixando de ser uma forma diferenciada de aprendizagem na qual o aluno se posiciona de outra forma em relação ao conteúdo abordado, ganhando interesse na relação ensino aprendizagem.

2515

“De certo que, é possível afirmar que o que se faz nas aulas de História, em maior grau, é mesmo reconhecer, antes de aprender. Talvez porque a aprendizagem dependa sempre de uma espécie de lance de dados, de uma violência que se dá nos encontros, por isto a importância de se estar sempre à espreita e aproveitar os encontros, de se deixar abater pelos signos, numa atitude inteiramente amorosa. Quem sabe o professor de História não deva exatamente se constituir em um provocador de encontros, no sentido de permitir a aprendizagem, para além do reconhecimento [...] Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação.” (GIACOMONI, PEREIRA, 2003, p.19).

No Blog Reescrevendo o passado: São Vicente de Paulo, desenvolvido como trabalho de equipe envolvendo alunos, acadêmicos, funcionários e pessoas que marcaram a história do colégio propõe uma comunicação interativa ao ensino aprendizagem, à aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento da criatividade, tanto por meio dos alunos quanto de pibidianos e professores, efetuado na disciplina de História, por meio de fontes fotográficas e orais. O Blog mostra, além do espaço físico do Colégio, o lado profissional, o empenho de

professores e alunos e membros da comunidade escolar em prol do Colégio. Encontra-se nele entrevistas escritas e por meio de vídeos e de fotografias, tanto de anos atrás, como atuais. Os alunos não são meramente alunos e sim integrante de um grupo que faz entrevistas com pessoas que passaram pelo colégio e de uma ou outra maneira deixaram sua contribuição. Essa atividade faz com que eles se sintam importantes, não apenas alunos que observam e concordam ou discordam sobre algo, mas que se integram, modificam e tem autonomia de propor ideias e conhecimentos novos para a soma de uma aprendizagem democrática e coletiva.

O blog permite uma inclusão digital devido à questão de ter como agentes participantes seus alunos que trabalham na escrita da história do colégio, isso faz com que o aluno tenha mais interesse e se dedicação nas atividades desenvolvidas na escola. Muitos dos entrevistados trabalham atualmente na escola e assim como eles foram alunos do colégio, por está razão o aluno estabelece e cria uma identidade com a instituição por sentir que faz parte dela está é uma finalidade perceptível nos trabalhos concretizados pelo blog, bem como um trabalho em cooperação que vem a ser muito mais produtivo. Gera-se desta maneira uma nossa forma de se aprender.

2516

Conclusão

Tanto o blog quanto o jogo da memória são agentes construtores na aprendizagem do aluno através do uso das tecnologias, ambos, permitem um deslocamento de espaço propicia um ambiente diferente da sala de aula, a exemplo, o laboratório de informática. Isso cria um ambiente lúdico, porém o aluno é submetido a regras disciplinares para o jogo e também comportamento, fazendo com que sua aprendizagem ocorra por meio do ato brincar e suas ações de responsabilidade intercala com estas regras. Enquanto ao blog é um centro de informações que ao aluno acessar depara – se com um conjunto de histórias que envolvem pessoas de seu cotidiano, como professores que foram sujeitos históricos do colégio e o aluno sentem-se desta forma como um sujeito integrante deste espaço interativo e histórico. Percebemos desta forma que esses conhecimentos surgem com o uso das tecnologias, como um método de trabalho do professor e seus resultados são eficazes por inserir o aluno neste ambiente tecnológico associado com que já é de seu habitual uso.

Referências Bibliográficas

FERRO, Olga Maria dos Reis. “Nas pegadas do Iluminismo, os ensaios para a formação do homem das luzes e os móveis para a produção da escola pública contemporânea”.

Intermeio: revista do Mestrado em Educação, Campo Grande, MS, p. 50-60, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** Editora EGA, 1996.

GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Editora Evangraf Ltda. 1ª edição, 2ª impressão. Porto Alegre, 2013.

NORA, Pierre. “Entre história e memória. A problemática dos lugares”. **Projeto História.** São Paulo: PUC, vol. 10, n. 10, dez/1993, p. 7-28.

ONGARO, Carina de Faveri; SILVA, Cristiane de Souza; RICCI, Sandra Mara. **A importância da música na aprendizagem.** UNIMEO/CTESOP, 2006.