

## O USO DE ATIVIDADES PLUGADAS E DESPLUGADAS PARA O ESTUDO DAS CIDADES HISTÓRICAS BRASILEIRAS

Marinele Cibele do Amaral Sousa<sup>1</sup>

Vanessa Santos Martin<sup>2</sup>

Eveline Maria da Conceição Sousa e Silva de Carvalho<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente artigo explora o uso de atividades plugadas e desplugadas como metodologia inovadora no ensino das cidades históricas brasileiras, promovendo o engajamento dos alunos e o aprofundamento do conhecimento sobre o patrimônio cultural nacional. Ao integrar tecnologias digitais com práticas analógicas, a proposta visa enriquecer o aprendizado por meio de uma abordagem multidisciplinar, que facilita a compreensão dos aspectos históricos, interessantes e sociais dessas cidades. As atividades plugadas incluem o uso de ferramentas digitais interativas e recursos visuais em plataformas educativas, enquanto as desplugadas propõem workshops manuais, maquetes e debates, incentivando a reflexão crítica e a colaboração em grupo. O estudo analisa a aplicação da metodologia em turmas do ensino fundamental, com foco nas cidades de Ouro Preto, Salvador e Olinda, e os resultados mostram que essa abordagem contribui para o aumento da motivação dos alunos e para a formação de uma consciência histórica e cidadã mais sólida. Trouxe como objetivo principal é explorar como essas práticas educacionais contribuem para que os estudantes associem elementos históricos, culturais e sociais das cidades, promovendo uma compreensão mais ampla do seu papel na formação da identidade brasileira. Neste contexto, o artigo utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica de cunho exploratório e descritiva, onde concluiu-se que a aprendizagem criativa é essencial no ensino fundamental, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades de construção de identidade e competências para desenvolvimento de aprendizagem significativa.

**Palavras-chaves:** Atividades plugadas e desplugadas; Aprendizagem criativa. Patrimônio cultural.

### INTRODUÇÃO

Na atualidade, após o período pandêmico, tem-se muito discutido a respeito de novas formas de aprendizagens principalmente para crianças. Sabe-se que com o avanço dos estudos acerca da educação, surgem vários métodos com o intuito de tornar a aprendizagem

---

<sup>1</sup> Especialista em Gestão Supervisão e Orientação Educacional e Docência do Ensino Superior; graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Maranhão e Embaixadora das Escolas Criativas (Núcleo Maranhão), marineleamaral@outlook.com.

<sup>2</sup> Especialista em Gestão Supervisão e Orientação Educacional e Docência do Ensino Superior; Especialista em Psicologia da Educação; graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão, Articuladora Rede Brasileira de Aprendizagem - Núcleo Maranhão, Coordenadora Conectando Saberes Núcleo São Luís.

<sup>3</sup> Mestre em Filosofia pela Universidade Federal do Maranhão -UFMA. Graduada pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Especialista em Educação de Jovens e Adultos. Especialista em Gestão Educacional. Professora de Filosofia e Metodologia Científica do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão. Palestrante.

mais acessível, principalmente no pós pandemia, onde além da dificuldade de transmitir o conhecimento de forma remota para alunos da escola pública, o distanciamento entre as pessoas, afetou o emocional, o que reflete no comportamento com seus pares e no desenvolvimento da aprendizagem.

A aprendizagem criativa, foi uma forma encontrada por estudiosos para reverter as problemáticas de aprendizagem e emocionais que foram afetadas durante a pandemia. Por isso, este estudo teve como tema a fé: razão ou emoção?” E, neste contexto, o vigente estudo tem como objetivo geral destacar as mudanças ocorridas no período pós pandemia que afetaram o desenvolvimento da aprendizagem e a interação com seus pares. Para o alcance deste, tem-se como objetivos específicos: discorrer sobre o processo educacional pós pandemia; Identificar os problemas emocionais que afetam crianças e que as impedem de avançar e de socializar com seus pares; descrever a aprendizagem criativa.

A reflexão sobre esses fatos permitem reconhecer que é necessário um aprofundamento do tema em questão, ofertando ao leitor, condições legítimas para compreenderem o universo da pesquisa. Neste contexto, o desejo de desenvolver este estudo surgiu da análise de várias leituras, discussões e observações realizadas in loco, ou seja, no ambiente da sala de aula. Para tanto, justifica-se essa pesquisa a partir das leituras realizadas em livros e artigos publicadas na internet, onde foi verificado que a aprendizagem criativa é um enfoque educacional que busca promover a imaginação e a expressão artística nas crianças. Esse tipo de abordagem valoriza a capacidade de pensar de forma original, resolver problemas de maneiras não convencionais e desenvolver habilidades criativas em diversos domínios.

A aprendizagem criativa auxilia na exploração e descoberta, incentivando às crianças a explorar o mundo ao seu redor e tornar-se um home questionador, aprende a experimentar diferentes abordagens e assumir riscos, estimulando a curiosidade e a vontade de aprender. Através da aprendizagem criativa, as crianças têm a oportunidade de expressar suas ideias, emoções e perspectivas de maneiras diversas, como arte, música, dança, teatro, escrita, entre outras formas de expressão. Isso fortalece sua autoestima, confiança e habilidades de comunicação.

A aprendizagem criativa desenvolve o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas complexos. As crianças são incentivadas a buscar diferentes soluções, analisar e avaliar alternativas, tomar decisões informadas e adaptar suas abordagens conforme necessário. Além disso, colabora com o trabalho em equipe para alcançar objetivos comuns e

principalmente aprender a conviver. Isso promove habilidades sociais, como cooperação, comunicação eficaz, empatia e negociação.

A aprendizagem criativa para crianças oferece uma abordagem dinâmica e envolvente, que estimula a curiosidade, a imaginação e a expressão individual. Ela promove o desenvolvimento integral das crianças, nutrindo suas habilidades criativas e preparando-as para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

A aprendizagem criativa busca proporcionar aos estudantes oportunidades para que desenvolvam suas habilidades cognitivas, criativas e sociais por meio de atividades que estimulem a curiosidade e o pensamento crítico. Dentro desse contexto, surge o interesse em utilizar atividades plugadas e desplugadas como meio de estudar as cidades históricas brasileiras. As cidades brasileiras, marcadas pelo processo de colonização, possuem semelhanças históricas, arquitetônicas e culturais que as tornam objetos de estudo valiosos, tanto no que diz respeito à preservação de seu patrimônio quanto ao reconhecimento de seu valor pela UNESCO, como no caso de Ouro Preto e Olinda.

O objetivo principal é explorar como essas práticas educacionais contribuem para que os estudantes associem elementos históricos, culturais e sociais das cidades, promovendo uma compreensão mais ampla do seu papel na formação da identidade brasileira. O trabalho visa mostrar como a aprendizagem criativa na sala de sala contribui significativamente para a aprendizagem da criança

## **METODOLOGIA**

O item expõe os passos dados para a realização da pesquisa, expondo os métodos utilizados e o tipo de pesquisa escolhido para o desenvolvimento do trabalho. Para alcançar dos objetivos propostos na pesquisa, optou-se por uma abordagem qualitativa que se preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Para Minayo (2001, p.14) “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes (MINAYO, 2001, p.14)”

Dessa forma, após a realização da análise literária de alguns teóricos sobre a aprendizagem criativa para o aprofundamento do tema foi realizada a pesquisa *in loco*. Quanto aos procedimentos técnicos, foi utilizada a pesquisa de campo, onde foram realizadas a coleta e análise dos dados levantados, lembrando que a primeira parte do trabalho teve como

pano de fundo e desenvolvimento a revisão de literatura, apropriação dos materiais teóricos estudados e a análise de cada um destes materiais e depois a explanação do livro monstro de todas as cores.

O referencial metodológico que se apresenta neste estudo tem como base principal a análise de questionário, que foi aplicado aos pais da escola UEB Hortência Pinho, visando mapear a importância do tema abordado. Algumas características de investigação podem ser destacadas como pontos principais de análise e perspectiva avaliativa, sendo que: o local dos estudos de onde se retiraram os dados da pesquisa é o ambiente onde os alunos convivem diariamente, não há simulação ou atuação de relacionamentos. É uma realidade que faz parte do dia a dia dos alunos na sala de aula.

## REFERÊNCIAL TEÓRICO

Após o período pandêmico, vários setores ficaram prejudicados principalmente a educação, onde alunos da escola pública tiveram que acompanhar as aulas de forma remota e grande parte delas, ficaram sem acesso devido à falta de condições financeiras e até mesmo tecnológica. Devido a isso, a educação foi repensada e após vários estudos surgiu a aprendizagem criativa, que nos últimos dois anos, vem desempenhando um papel crucial no desenvolvimento da aprendizagem, proporcionando um ambiente estimulante e engajador para os alunos.

De acordo com Resnick (2020, p. 40-41), a aprendizagem criativa leva o aluno a:

- Imaginar: em nosso exemplo, as crianças começam a imaginar um castelo de fantasia e a família que vive nele.
- Criar: imaginar não é suficiente. As crianças transformam as ideias em ações, criando um castelo, uma torre ou uma história.
- Brincar: as crianças estão sempre interagindo e fazendo experiências com suas criações, tentando construir uma torre mais alta ou trazendo novas possibilidades para a história.
- Compartilhar: um grupo de crianças colabora na construção do castelo, outro grupo ajuda na criação da história e os dois grupos compartilham ideias entre si. Cada novo acréscimo ao castelo inspira uma nova história e vice-versa.
- Refletir: quando a torre cai, a professora se aproxima e incentiva as crianças a refletirem sobre por que ela caiu. Como elas poderiam criar uma torre mais estável? A professora mostra imagens de edifícios, e as crianças percebem que a parte inferior deles é mais ampla do que os topos. Elas decidem reconstruir a torre com uma base maior do que a anterior.
- Imaginar: com base nas experiências que passam pela espiral, as crianças imaginam novas ideias e novas orientações.

A aprendizagem criativa, contribui de forma significativa para a aprendizagem e a questão socioemocional. A aprendizagem criativa desperta a motivação intrínseca dos alunos, pois envolve atividades que são interessantes, desafiadoras e relevantes para eles. Os alunos se sentem mais engajados e envolvidos quando têm a oportunidade de explorar, criar e expressar suas ideias de maneiras criativas, além de auxiliar na convivência de si mesmo e com o outro.

Várias são as habilidades desenvolvidas pela aprendizagem criativa, entre elas, a criatividade; o pensamento crítico; a resolução de problemas, o pensamento inovador e atividades colaborativas, em que os alunos trabalham juntos para criar algo novo ou resolver problemas. Isso fortalece suas habilidades sociais, como comunicação eficaz, trabalho entre pares, resolução de problemas entre outras competências.

## **RESULTADO E DISCUSSÃO**

Os resultados mostraram que a combinação de atividades plugadas e desplugadas foi eficaz para o aprendizado dos alunos sobre as cidades históricas brasileiras. Alunos demonstraram maior interesse e engajamento ao utilizar diferentes abordagens para explorar o tema, especialmente por meio de atividades que permitiam uma imersão mais criativa e participativa.

Durante as atividades plugadas, os estudantes puderam explorar mapas digitais, imagens históricas e realizar pesquisas online que expandiram seu conhecimento sobre a arquitetura e os eventos históricos das cidades estudadas. Já as atividades desplugadas, como a construção de maquetes e a realização de jogos educativos, reforçaram a assimilação do conteúdo de maneira prática e colaborativa, permitindo que os alunos expressassem seu entendimento por meio de diferentes linguagens.

O uso dos livros paradidáticos se mostrou uma estratégia fundamental para introduzir conceitos de geografia e história de forma lúdica, acessível e conectada à realidade das crianças. A obra Geografia das Máquinas possibilitou discussões sobre as mudanças tecnológicas nas cidades, enquanto A Grande Fábrica de Palavras abordou a relação entre cultura e linguagem.

Com base nos aportes teóricos de Resnick e Papert, que defendem a aprendizagem criativa e o construcionismo, percebeu-se que as atividades estimularam o aprendizado ativo e

o pensamento crítico, oferecendo oportunidades para que os alunos criassem suas próprias representações sobre as cidades estudadas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O uso de atividades plugadas e desplugadas para o estudo das cidades históricas brasileiras, particularmente no contexto da UEB Hortência Pinho, revelou-se uma abordagem eficaz para o ensino de história, geografia e cultura. O projeto não apenas facilitou o entendimento dos aspectos históricos e arquitetônicos das cidades, mas também promoveu um aprendizado significativo, criativo e colaborativo. Os resultados confirmam que essas práticas educacionais podem ser aplicadas de maneira mais ampla em diferentes contextos, proporcionando um ensino mais dinâmico e conectado à realidade dos alunos. O uso de materiais paradidáticos e a combinação de atividades com e sem tecnologia foram elementos-chave para o sucesso da metodologia adotada.

## **REFERÊNCIAS**

FERRADA, José Maria. Geografia das Máquinas.

LESSTRADE, Agnès de. A Grande Fábrica de Palavras.

RESNICK, Mitchel. Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. MIT Press, 2017.

PAPERT, Seymour. Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books, 1980

ISSN: 2358-8829

