



ENSINO DE HISTÓRIA NO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: uma análise do uso de metodologias ativas no Centro Educa Mais Paulo VI

MARTINS, Maria Clara Coêlho ¹
SILVA, Fernanda Rosete Lopes ²
Santos, Sandra Regina Rodrigues³

RESUMO: Este trabalho apresenta os resultados da aplicação de dois projetos focados no uso de metodologias ativas desenvolvidos no Centro Educa Mais Paulo VI, em São Luís. Estes projetos visaram utilizar de estratégias como a gamificação e a construção de materiais interativos como forma de engajar os estudantes nas temáticas estudadas. Ao longo do módulo apresentado analisamos a abertura que os estudantes apresentaram aos projetos e observamos em que medida o uso de diferentes abordagens metodológicas contribuíram para uma melhor compreensão dos conteúdos estudados. Com a conclusão das atividades, os resultados apresentados apontam para uma maior participação e interesse dos alunos nas aulas com a aplicação de metodologias ativas, além de uma melhor capacidade de articulação dos estudantes sobre as temáticas trabalhadas.

PALAVRAS-CHAVE: relato de experiência; metodologias ativas; gamificação.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Residência Pedagógica tem como objetivo a inserção de alunos de cursos de licenciatura no ambiente escolar já nos anos finais de sua formação. Com a aplicabilidade de atividades que integrem teoria e prática, a exemplo da elaboração e execução de projetos que visam trazer novas abordagens aos conteúdos trabalhados na educação básica.

A presença dos residentes no ambiente escolar é tida como parte fundamental da formação de futuros professores e vem sendo defendida por pesquisadores como Selva Guimarães Fonseca (2009) e António Nóvoa (2019). Ambos entendem que teoria e prática formam, indissociavelmente, a base de uma boa formação profissional de professores e que é no espaço escolar, em contato com profissionais experientes

¹ Graduando em Licenciatura História, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UEMA, Campus Paulo VI, mariaclaracoelhom@gmail.com

² Graduada pela Universidade Federal do Maranhão/Professora da Educação Básica, Preceptora, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UEMA, Campus Paulo VI, fernandarosete@gmail.com

³ Doutora em Políticas de Educação pela UNICAMP, Docente orientadora, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UEMA, Campus Paulo VI, sandramoicana@yahoo.com.br

e atuando dentro de sala, que o futuro profissional tem como articular a teoria aprendida com o exercício da docência.

A segunda etapa do programa foi marcada pelo início da regência em sala de aula, a qual foi só pôde começar em maio devido a uma série de contratemplos que limitaram a presença dos residentes na escola. Durante os três primeiros meses de aula houveram duas greves, a dos professores e a dos rodoviários, que dificultaram o início das atividades na escola, assim, o tempo que tivemos em sala durante esses primeiros meses foi designado apenas para a ambientação e observação das turmas.

Por conta disso, assim que o segundo módulo iniciou começamos a ministrar as primeiras aulas e elaboramos o primeiro projeto com o objetivo de utilizar metodologias ativas para trabalhar de forma mais dinâmica os conteúdos previstos para aquele bimestre.

Assim, compreendendo a relevância de desenvolver projetos que visem uma articulação de diferentes formas de conhecimentos e também novas metodologias de trabalho. Este resumo traz algumas das atividades desenvolvidas ao longo do segundo módulo do Programa de Residência Pedagógica, as quais tiveram como base o uso de metodologias ativas. Os trabalhos aqui apresentados foram executados entre os meses de maio e novembro de 2023 no Centro Educa Mais Paulo VI, localizado no bairro da Cidade Operária em São Luís.

O resultado positivo na utilização dessa abordagem serviu como incentivo para a escolha da gamificação como metodologia de base da eletiva realizada ao longo do segundo semestre. As atividades aqui descritas relatam a experiência de uso dessas metodologias em turmas de ensino médio da rede estadual do Maranhão.

2 METODOLOGIA

A escolha da utilização de metodologias ativas em sala de aula se deu a partir da busca de uma proposta que buscasse uma maior integração dos alunos no processo de ensino-aprendizagem e que incentivasse a sua participação nas aulas. Tal como aponta Silva (2018), as metodologias ativas visam levar o estudante a refletir sobre a temática estudada e permitir uma abordagem crítica capaz de gerar maior engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Dentro dessa perspectiva, ao longo do ano foram desenvolvidos diferentes projetos que visaram

aplicar atividades onde os alunos foram chamados a participar ativamente das aulas, seja por meio da construção de materiais ou por meio de atividades investigativas.

Para as aulas de História, ao trabalhar as temáticas do Iluminismo, Revolução Industrial, Revoluções Inglesas e Revolução Francesa foi proposto o uso de materiais lúdicos que pudessem ajudar a absorver os conceitos estudados naquele bimestre. Assim foi elaborado um projeto que buscou levar materiais interativos para a sala de aula, materiais estes que deveriam ser construídos, preenchidos e personalizados pelos alunos de forma que para criá-los seria necessário relembrar os conteúdos apresentados nas aulas anteriores.

Para a eletiva do segundo semestre foi pensado o uso da gamificação como abordagem metodológica a ser utilizada nas atividades propostas para a disciplina. A gamificação consiste em uma metodologia de trabalho que busca trazer aspectos característicos do universo dos jogos para o ambiente escolar, tendo como objetivo gerar maior engajamento dos estudantes.

As atividades trazem elementos como recompensas, pontuações e missões, buscando tornar as atividades propostas mais atrativas, gerando curiosidade nos estudantes e utilizando de uma competitividade saudável como forma de incentivar a participação dos alunos. Por meio dessa estratégia é possível desenvolver habilidades e proporcionar a uma aprendizagem mais dinâmica e integrativa, como aponta Bianca Tolomei.

Jogar influencia diversos outros aspectos positivos além da aprendizagem, tais como: cognitivos, culturais, sociais e afetivos. Por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível. (TOLOMEI, 2017, p. 151).

Nesse contexto foram trabalhadas quatro obras literárias por meio de atividades gamificadas que buscaram instigar a curiosidade dos alunos e levá-los a situações onde tivessem de investigar problemas, debater pontos de vista e analisar diferentes contextos históricos.

Outro ponto relevante dessa disciplina é o seu caráter interdisciplinar, apresentando uma abordagem literária e histórica das obras trabalhadas. Como aponta Zechlinski (2017), essa conexão entre Literatura e História permite que os alunos tenham uma visão mais ampla e crítica das obras estudadas, analisando-as não apenas pela visão de duas disciplinas separadamente, mas permitindo uma leitura que abarque conjuntamente essas formas de saber.

Para a avaliação dos estudantes foi feita a sondagem em sala, ao longo das aulas. Na eletiva, além da participação nas atividades, houve a culminância da disciplina ao final do semestre onde os alunos puderam demonstrar o que foi aprendido aos demais colegas e professores com apresentações e encenações.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos projetos desenvolvidos ao longo do segundo módulo do Programa de Residência Pedagógica, serão aqui detalhadas as atividades realizadas com a turma 200 CNS na disciplina de História ao longo do segundo bimestre e as atividades reativas à eletiva de Literatura e História desenvolvidas durante o segundo semestre do ano de 2023.

Para o projeto da disciplina de História se buscou o desenvolvimento de atividades que utilizassem de metodologias ativas como forma de facilitar a aprendizagem e engajar os alunos nas aulas. Essa escolha esteve relacionada à frequente dificuldade de fazer com que os alunos compreendam os conteúdos previstos para aquele período, os quais eram: Iluminismo, Revolução Francesa, Revoluções Inglesas e a Revolução Industrial.

Por se tratarem de assuntos que possuem um certo distanciamento da realidade cotidiana dos alunos e por carregarem uma grande carga de conceitos filosóficos, o uso dessas dinâmicas em sala foi compreendido como uma forma de dinamizar as aulas e facilitar a compreensão desses conteúdos.

Ao longo dos meses de maio e junho foi realizada a aplicação do projeto, sendo iniciado com as aulas de Iluminismo, nas quais buscamos apresentar os principais pensadores desse movimento intelectual e as suas teses mais relevantes. Durante as aulas optamos por utilizar de slides como nosso principal recurso didático, o objetivo era poder apresentar charges relacionadas ao conteúdo como forma de auxiliar na compreensão da temática.

Figura 01. Charge representando o filósofo Montesquieu



Fonte: <https://brainly.com.br/tarefa/46487237>

Após as aulas iniciamos a aplicação da parte prática na qual os alunos receberam uma série de materiais que deveriam ser preenchidos e confeccionados por eles. Dentre esses matérias haviam lapbooks, cards de memorização, jogos de dados e mapas mentais e o objetivo era fazer com que os alunos confeccionassem esses materiais tendo como base os conteúdos aprendidos nas aulas anteriores. Os materiais apresentavam alguns direcionamentos sobre o que deveria ser confeccionado, porém seu preenchimento dependia da compreensão dos conteúdos por eles requisitados.

A temática seguinte foi a Revolução Francesa e nesse conteúdo buscamos focar bastante nas questões políticas e econômicas da sociedade francesa pré-revolucionária que possibilitaram a fermentação dessa revolução. Além das fases da revolução foram ressaltadas as mudanças decorrentes do fim do Antigo Regime e como o caminhar da revolução possibilitou a construção da nova sociedade francesa.

Seguimos utilizando de charges e ilustrações como forma de auxiliar a compreensão do conteúdo, além de acrescentar pequenos quizzes ao final das aulas como forma de perceber em que medida o assunto estava sendo apreendido pelos alunos.

Para a compreensão da estrutura da sociedade francesa utilizamos uma caricatura francesa do século XVIII na qual são representadas as desigualdades do período (figura 02). Outro exemplo foi a análise da pintura A Liberdade Guiando o Povo do pintor francês Delacroix, a qual se tornou um dos principais ícones visuais da revolução e também apresenta uma série de simbologias que fazem referência a aspectos e figuras importantes desse evento (figura 03).

Figura 2. Caricatura francesa do século XVIII



Fonte: <https://brainly.com.br/tarefa/10712142>

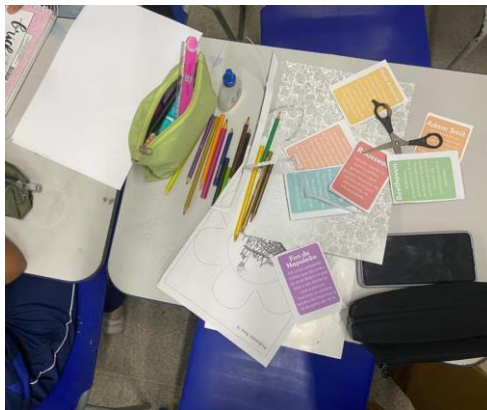
Figura 3. A Liberdade Guiando o Povo de Delacroix



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Liberdade_guiando_o_povo

Por fim foram apresentadas em sala as temáticas das Revoluções Inglesas e a Revolução Industrial, porém, o tempo disponível para a realização das atividades teve de ser comprimido. Assim, todos os materiais elaborados após as aulas de Iluminismo tiveram de ser realizados em conjunto, após a conclusão das aulas acima citadas, em uma aula que concluiu o bimestre. Os materiais elaborados ficaram expostos nas salas e foram utilizados pelos alunos como forma de revisão para as provas daquele período.

Figura 4 – Produção de cards e lapbooks



Fonte: acervo pessoal

O segundo projeto realizado foi o da eletiva de Literatura e História, que recebeu o nome de “Gamificando o Tempo pelas Páginas Literárias”. A proposta dessa eletiva foi a de trabalhar com obras literárias a partir de uma abordagem gamificada que pudesse proporcionar um maior engajamento dos estudantes na disciplina.

As obras selecionadas foram A Nova Califórnia de Lima Barreto, Dom Casmurro e A Cartomante, de Machado de Assis, e O Diário de Anne Frank. Cada obra foi analisada a partir de uma abordagem diferente e foram ressaltados tanto os aspectos literários quanto os históricos dos textos escolhidos. Em todos os casos os alunos realizaram a análise das histórias a partir de atividades gamificadas que incentivaram a reflexão e investigação dos estudantes.

Os residentes puderam participar de todas as etapas da disciplina, mas para melhor organizar as atividades, foi feita a divisão das obras para que cada um pudesse ter uma maior atuação na disciplina. Aqui será detalhado o trabalho feito com o conto A Cartomante, no qual foi aplicada uma atividade de investigação policial.

Anteriormente, os alunos já haviam trabalhado o conto “A Nova Califórnia” de Lima Barreto por meio de uma abordagem similar, além de Dom Casmurro, a qual teve sua conclusão com a encenação de um julgamento sobre a traição de Capitu. Assim, ao trabalhar o conto da Cartomante os alunos já estavam familiarizados com a dinâmica utilizada, o que permitiu um desenvolvimento mais fácil das atividades propostas.

Antes que os alunos tivessem contato com o texto foi entregue a eles uma série de fichas criminais e pastas de evidências nas quais constavam detalhes de um crime de duplo homicídio que deveriam ser analisados por eles. Esse evento foi retirado do final do conto e serviu como ferramenta para gerar interesse e especulação por parte

dos alunos. Para esta primeira etapa os alunos tiveram de levantar hipóteses sobre as causas do crime e os principais suspeitos.

Em um segundo momento foi entregue a eles uma cópia do conto para que pudessem realizar a leitura. Nesse momento eles puderam conhecer os personagens que haviam visto nas fichas anteriormente recebidas e confirmar se suas hipóteses sobre o crime estavam corretas. Ao final da leitura deveriam identificar os principais elementos da trama, como a motivação para o crime e os personagens envolvidos.

Para concluir a atividade os alunos tiveram de debater entre si e tentar encontrar uma solução para o mistério deixado na obra: quem haveria revelado a Vilela, o marido traído, que sua esposa estava tendo um caso com o seu melhor amigo. As respostas tiveram de ser embasadas nas evidências deixadas no texto, e por essa ser uma questão deixada em aberto pelo autor, o objetivo principal dessa etapa foi levar os alunos a serem capazes de apontar indícios e hipóteses sólidas com base na interpretação da obra.

Nas aulas seguintes foram retomados os apontamentos levantados pelos alunos para que pudesse haver o compartilhamento de hipóteses. Para seguir com a análise da obra foram discutidos com os alunos alguns aspectos relevantes da obra e da escrita de Machado de Assis. Por já terem trabalhado anteriormente com a história de Bentinho, Capitu e Escobar, os alunos já estavam familiarizados com a temática do triângulo amoroso nas obras machadianas e foi possível estabelecer paralelos entre as duas histórias. Também foi apresentada uma leitura histórica do contexto em que a obra foi escrita e como esse texto reflete acontecimentos e formas de pensar de um determinado tempo.

Na conclusão das atividades sobre a obra, os alunos tiveram de elaborar uma playlist que representasse a sua visão da obra. Nessa seleção de músicas cada faixa teria de estar relacionada a um personagem ou a um trecho da trama. Ao final as playlists foram disponibilizadas no grupo da disciplina para que pudessem ser ouvidas por todos os alunos.

A disciplina foi concluída com a análise da versão em quadrinhos de “O Diário de Anne Frank” e ao final do semestre foi realizada a culminância das eletivas onde a turma se dividiu em grupos que foram responsáveis por apresentar as obras estudadas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha do uso de metodologias ativas nos projetos desenvolvidos ao longo do ano se deu por uma vontade de integrar os alunos de forma mais eficaz nas atividades desenvolvidas em sala de aula. As estratégias de confecção de materiais interativos e a gamificação foram as estratégias que melhor se encaixaram às propostas das disciplinas que estavam em desenvolvimento.

O resultado desses projetos se mostrou bastante frutífero e foi possível perceber um maior engajamento dos alunos nas atividades apresentadas. A turma 200 CNS onde foram aplicadas as metodologias ativas nas aulas de História já era uma turma bastante participativa, porém, o uso das charges e ilustrações foi de fundamental importância para a aprendizagem do conteúdo.

Durante as aulas sobre Iluminismo, foi por meio das charges que conseguimos tornar alguns conceitos filosóficos mais compreensíveis. Nas aulas de Revolução Francesa a análise das ilustrações permitiu um melhor entendimento das desigualdades da sociedade francesa e o uso da iconografia auxiliou na visualização dos fatos ocorridos.

A produção dos materiais interativos foi uma ótima forma de perceber o nível de conhecimento que os alunos já tinham do conteúdo, pois, para construir os materiais e participar dos jogos foi preciso conhecer os assuntos trabalhados.

Já na eletiva, o uso da gamificação possibilitou uma participação ativa dos estudantes e a instigação da sua curiosidade nas atividades. Em cada proposta foi perceptível a empolgação para a solução dos mistérios, o que suscitou debates calorosos sobre os temas, e por meio desses diálogos os estudantes foram aos poucos avaliando as obras, apontando suas perspectivas acerca das leituras e construindo a sua análise sobre o que foi lido.

Assim, a diversificação das abordagens e o uso de diferentes materiais com os quais os alunos puderam interagir de forma criativa tornou a participação mais ativa, estimulando sua participação nas atividades propostas. Essa experiência se mostrou bastante proveitosa e demonstrou a possibilidade de integrar o estudante no processo de aprendizagem por meio do uso de metodologias ativas de ensino.

5 AGRADECIMENTOS



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

REFERÊNCIAS

FONSECA, Selva Guimarães. A constituição de saberes pedagógicos a formação inicial do professor para o ensino de história na educação básica. In: GASPARELLO, Arlette Medeiros. MAGALHÃES, Marcelo de Souza. MONTEIRO, Ana Maria F.C. (orgs). Ensino de História: Sujeitos, Saberes e Práticas. Editora Mauad: Rio de Janeiro, 2009. p. 149-156.

NÓVOA, António. Entre a formação e a profissão: ensaio sobre o modo como nos tornamos professores. Currículo sem Fronteiras, v. 19, n. 1, p. 198-208, jan./abr. 2019. Disponível em: www.curriculosemfronteiras.org/vol19iss1articles/novoa.pdf Acesso em: 1 jul. 2023.» www.curriculosemfronteiras.org/vol19iss1articles/novoa.pdf

SILVA, A. et al. As Metodologias Ativas aplicadas ao Ensino Médio. In: PBL FOR THE NEXT GENERATON – Blending active learning, technology and social justice, 2018, Santa Clara, California.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD em Foco, [S. l.], v. 7, n. 2, 2017. DOI: 10.18264/eadf.v7i2.440. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>.

ZECHLINSKI, Polidori B. HISTÓRIA E LITERATURA: QUESTÕES INTERDISCIPLINARES. História em Revista, v. 9, n. 9, 19 jul. 2017.