

O ATO DE RESSIGNIFICAR: O USO DE FERRAMENTAS ANALÓGICAS EM UMA ERA DIGITAL, VIVÊNCIAS CONSTITUÍDAS PELO PIBID/HISTÓRIA/CERES

PEREIRA, Evilly Milly dos Santos ¹
ANDRADE, Juciene Batista Félix ²

RESUMO:

A presente comunicação visa apresentar a experiência com um instrumental didático pedagógico ou ‘ferramentas’ analógicas utilizadas para ministração de aulas na Escola Estadual Zuza Januário, Caicó-RN, no ano de 2023. Ressalta-se que, atualmente, o ambiente virtual está presente no cotidiano escolar, trazendo novas alternativas para o ensino de História, mas essa realidade não abrange a vivência de todas as escolas públicas do Brasil. Na atualidade, a presença da era digital se faz iminente em todos os ambientes da sociedade, o que possibilitou a ressignificação de ‘ferramentas’ metodológicas analógicas, utilizadas como mecanismos didáticos para consolidar um ensino de História mais dinâmico e democrático levando em consideração que nem todos possuem acesso ao instrumental digital tecnológico. Dessa maneira, entendemos a relevância em utilizar metodologias ativas para enriquecer as aulas e sobretudo que foquem mais no sujeito aprendiz. A confecção de ferramentas usadas nas experiências do PIBID/HISTÓRIA/CERES tais como: *kahoot* adaptado, jogo da memória, perguntas e respostas é exemplo do que foi executado durante as intervenções. Por fim, a adaptação dessas ferramentas demonstrou um satisfatório resultado na adesão dos alunos e nas atividades desenvolvidas, possibilitando aulas lúdicas, proveitosas e apresentando uma nova forma de ensino, instigante mesmo sem o uso do ambiente virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de História; Ferramentas analógicas; PIBID/História/Ceres.

1 INTRODUÇÃO

A presente comunicação visa apresentar vivências constituídas ao longo da experiência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/HISTÓRIA/CERES). O cenário do trabalho se deu na Escola Estadual Zuza Januário, Caicó-RN, no ano de 2023. A partir das intervenções realizadas nas turmas do 6º e 8º ano, pode-se realizar essa análise através das experiências adquiridas ao longo do período.

¹ Graduando em Licenciatura em História, Bolsista, UFRN Campus Caicó, evilly.santos.133@ufrn.edu.br.

² Professora do Departamento de História/Ceres/UFRN. Coordenadora do PIBID/História/UFRN. Juciene.andrade@ufrn.br

Antes de iniciar o processo de intervenção durante às aulas, foi necessário um planejamento de como ocorreria a inserção dos pibidianos ao cotidiano escolar, da referida escola. Nesse ponto, deixa-se ressaltado a importância da realização do diagnóstico escolar, o qual encaminhou o decorrer das aulas, em virtude das respostas obtidas. Das informações captadas, identificou-se uma grande lacuna a respeito da falta de aparelhos celulares, notebooks, tablets e o próprio acesso à internet.

Em face do cenário atual, o qual somos cercados pela era digital, que permeia todos os âmbitos da sociedade, a escola não se isenta desse meio, pois muito se utiliza das plataformas digitais para o enriquecimento do conhecimento escolar. Mas, como aplicar essas ferramentas digitais tão eloquentes na sociedade e enfatizada na Universidade, em uma instituição escolar a qual os alunos não dispõem dos aparelhos tecnológicos e muitas não possuem suportes para apaziguar as carências tecnológicas dos alunos? A História enquanto uma disciplina de caráter rigoroso, que necessita da prática de leitura e interpretação entra em embate com as formas como ela é ensinada na escola: muitas vezes maçante, com perfil memorizador, ofertando pouco espaço para uma renovação se os professores não se abrirem para essa necessidade. Reiteramos que, com a inserção das novas tecnologias no ensino, disciplinas rigorosas em conteúdos e exigentes na questão de leitura, a qual se insere à História, se tornou para os alunos uma disciplina maçante, memorialista e sem espaço para essas novas metodologias.

Diante dessa perspectiva, foi traçado um plano de ação no qual a disciplina não se tornasse um fardo para os alunos, instigasse o conhecimento e utilizasse instrumentos didáticos-pedagógicos, em contraposição à falta de acesso a dispositivos tecnológicos e internet, iniciou-se o processo de ressignificar os instrumentais de aulas, transformando jogos digitais em analógicos.

Conforme o discutido, a comunicação pretende apresentar o processo de ressignificação desses instrumentos didáticos-pedagógicos ainda enclausurados em meio ao mundo digital, um planejamento arquitetado para tornar as intervenções mais dinâmicas e ativas seguindo prerrogativas das novas metodologias de ensino.

2 METODOLOGIA

A metodologia embasou-se primeiramente em análise qualitativa, conforme citado acima. Antes de iniciar o período de intervenção na sala de aula, foi aplicado um diagnóstico escolar, com perguntas pontuais acerca da vida pessoal: local de moradia do estudante, acesso à internet, disponibilidade de aparelhos tecnológicos, expectativas com as aulas do

PIBID/HISTÓRIA. A partir das respostas obtidas e a observação etnográfica em relação à escola, um dos resultados foi que a escola não apresentava estrutura de material tecnológico que pudesse contornar essa situação. Optou-se, portanto, por um plano que pudesse minimizar essa fragilidade entre a escola e os alunos. Esse processo se deu em três etapas que serão apresentadas seguidamente.

A primeira etapa, se passou no momento de diagnosticar a estrutura da escola no intuito de desenhar uma análise de dados e conhecer os possíveis suportes tecnológicos, a exemplo de um laboratório de informática para aulas posteriores.

A segunda etapa, após coleta de dados e sua tabulação, seguiu-se o processo de pesquisa bibliográfica, na intenção de buscar na teoria mecanismos que pudessem auxiliar naquele momento, uma direção a outros suportes metodológicos e quais atividades seriam melhor implantadas sem o suporte digital e nem sinal de internet.

A terceira etapa, a produção e aplicação dos instrumentos didáticos pedagógicos, após uma série de pesquisas, reflexões e elaboração de planos de aula, o momento de aplicação da teoria na prática. Construímos *kahoot adaptado*, *jogo da memória*, *quebra-cabeça*, *perguntas e respostas*, exemplos de outras ferramentas didáticos pedagógicos que funcionam bem em sala de aula.

Para deixar mais claro, o processo de uso das metodologias acima, utilizadas como ferramentas articuladas em sala de aula, apresentamos seu processo de confecção e sua disponibilidade para uso durante o período de intervenção pelo PIBID/HISTÓRIA/CERES, na implementação do projeto para educação étnico racial, que na ocasião visou trazer elementos que possibilitasse uma educação étnico racial e contemplasse a Lei 10.639/03, momento em que a Lei completava 20 anos.

Para as aulas de religiosidade de matriz africana, pretendeu-se apresentar elementos da religião e desmistificar o imaginário dos discentes sobre o tema. No processo de planejamento deparamo-nos com a falta de ferramentas didático-pedagógicas que contemplassem a temática. Após pesquisas chegamos ao consenso em trabalhar com um quebra-cabeça com representações dos orixás, mas não encontramos quebra-cabeças com esse *template*, devido ao obstáculo, ressignificamos o jogo. Uma vez que não tínhamos acesso à internet na escola para usar a ferramenta de modo digital, elaboramos os modelos do quebra-cabeça, dessa forma: no primeiro momento, buscou-se imagens sem estereótipos acerca dos

orixás, no segundo momento, utilizamos a plataforma de edição, *canvas* para montar o jogo e na terceira etapa, realizamos a impressão e recorte do quebra-cabeça.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme a discussão acima, a da ressignificação de metodologias, analisando o processo de que o ensino de História ainda possui certos resquícios de um arcaísmo de outrora, dentro das referências de um ensino pautado na memorização, que não se adequa aos novos meios digitais, uma prática muitas vezes reclusa no passado e sem ligação com o presente. Todos os elementos citados, contribuem para tornar a história enquanto disciplina na escola, desinteressante e com metodologias de ensino consideradas ultrapassadas diante de uma realidade contemporânea das novas tecnologias digitais. Dessa maneira, resta ao profissional da História, quando sua escola não permite um trabalho com as novas tecnologias digitais, adequar/transformar o seu instrumental didático pedagógico em algo renovado e que faça sentido para seu público alvo, o aluno, especialmente o conhecimento histórico, seu objeto de ensino. Circe Bittencourt, (2008), afirma os aspectos de construção do conhecimento histórico:

O conhecimento histórico não se limita a apresentar o fato no tempo e no espaço acompanhado de uma série de documentos que comprovam sua existência. É preciso ligar o fato a temas e sujeitos que produziram para buscar uma explicação. E para explicar e interpretar fatos, é preciso uma análise, que deve obedecer a determinados princípios. Nesse processo, são utilizados conceitos e noções que organizam os fatos, tornando inteligíveis. (p. 183)

A partir dessa citação, consegue-se compreender aspectos da construção do conhecimento histórico que não se faz somente com o passado, mas com análise a partir do presente. Ou seja, todas as perguntas feitas ao passado estão conectadas com o presente. Com esse conhecimento entendido e embasado teoricamente, iniciou-se o processo de experimentação de metodologias que pudessem ser benéficas para determinada turma, como afirma Freitas e Pereira, 2021:

A aula de História pode ser percebida como um espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens. É, nesse espaço de interação, que o uso dos jogos pode se configurar como um importante experimento na construção do pensamento histórico. (p. 10)

A sala de aula como esse espaço de experimentação é um universo de possibilidades a ser desenvolvidas com os alunos, de acordo com a necessidade de cada situação. Começa-se

a indagar sobre a inserção do meio digital no ensino, pois se é notável a aplicabilidade e importância dessas novas tecnologias para uma educação mais atual e ligada ao contemporâneo, estamos vivendo sob uma égide digital, a qual se debruça metodologicamente em atividades desenvolvidas e inseridas em plataformas digitais.

Mas, isso incorre em uma certa utopia de que todas as escolas dispõem de uma estrutura adequada para receber essas novidades metodológicas e que possam realizar um ensino mais dinâmico e consoante a atualidade. No que tange às formas de instruir quando adentramos ao cotidiano escolar e observamos sua real condição, cai por terra o idealismo construído na universidade e em outros setores de que todas as plataformas irão funcionar em suas aulas, e que todos possuem acesso irrestrito e democrático às tecnologias de informações, sobretudo em escolas públicas. A partir dessa realidade, promovemos a resignificação de como transformar essas metodologias acopladas em ambientes virtuais para o ambiente real e sem acesso de aparelhos tecnológicos. Ainda citando Circe Bittencourt, 2008, a autora já alertava para os problemas estruturais os quais o país enfrenta e a dificuldade em utilizar essas tecnologias no ensino:

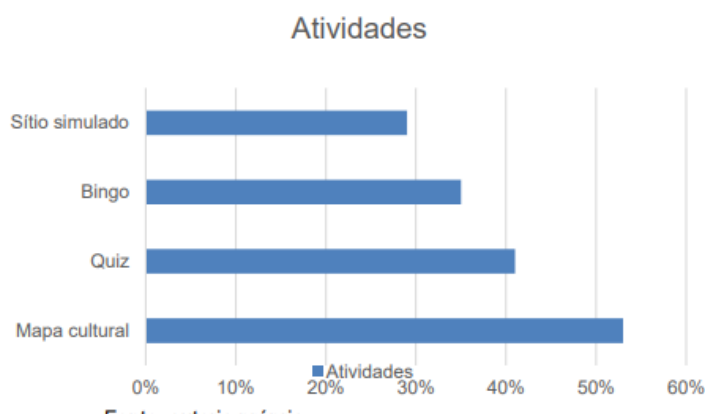
Outro problema decorrente das tecnologias a ser utilizadas nas escolas relaciona-se às desigualdades das condições de trabalho e da realidade escolar brasileira. O uso de computadores, notadamente, pode transformar-se em mais um meio para erguer barreiras entre os que têm acesso a esses produtos e os demais alunos das precárias escolas públicas das periferias das grandes cidades e das áreas mais carentes do País. Assim, o consumo das novas tecnologias pode ser mais um instrumento de exclusão social e cultural, situação que provoca diferenciações até mesmo entre diversas gerações de professores. (p. 110)

Diante do exposto, são alguns dos problemas enfrentados nas escolas públicas brasileiras, onde em sua maioria sofrem com essa lacuna estrutural, ocasionadas pelas desigualdades sociais e de acesso digital. Corroborando com a citação acima, retomando ao trabalho em questão, o processo de inclusão de ferramentas analógicas foi algo bastante laborioso, em decorrência da sua falta de modelos de como poderia ser feito, o caminho escolhido conduziu a resignificar ferramentas já existentes em ambiente virtual. Dessa forma, o desafio foi constituir uma série de transformações nas ferramentas para o formato analógico, a partir do tema programado para a aula da semana, a qual detinha o tema de “Multiculturalismo Regional”.

Dessa forma, reiteramos que para as intervenções realizadas, constituiu-se um plano de atividades e nelas incluídas as ferramentas a serem confeccionadas. No decorrer das aulas,

notou-se o apreço dos alunos pelo jogo de perguntas e respostas, elaborado a partir do *kahoot adaptado* seguindo todas as prerrogativas do digital, jogo da memória, *quiz adaptado*, *sítio simulado adaptado* e *quebra-cabeça*. Os alunos demonstraram um interesse assíduo nas dinâmicas ofertadas, com um bom índice de aprendizagem e participação, mesmo utilizando ferramentas analógicas. A partir dessa experiência, ao final do período de intervenção, foi realizado outro diagnóstico, final, sobre a satisfação dos alunos com as aulas e, conseqüentemente, as ferramentas utilizadas. Diante das respostas, foi possível a elaboração de um gráfico com as principais atividades com maior índice de contentamento.

Figura 1: Gráfico de satisfação dos alunos com as ferramentas utilizadas.



Fonte: Autoria própria.

Outro ponto a se destacar, foi a continuidade do uso das ferramentas em diferentes turmas, claro, cada uma consoante as necessidades, pois mesmo ao trocar de turma saindo do 6º ano para 8º ano, indagou-se sobre como se daria a permanência dessas ferramentas com alunos de outra faixa etária, se seriam adeptos com o mesmo grau de entusiasmo da outra turma. Mas ao decorrer do tempo, com aplicação dos instrumentos didáticos-pedagógicos observou-se o bom desempenho e adesão dos alunos, logo abaixo fotos dos aprendentes em momento de participação das atividades, alunos do 6º ano e 8º ano.

Figura 2: Alunos do 8º montando quebra-cabeça, com a temática dos Orixás.



Fonte: Autoria própria.

Figura 3: Alunos do 6º ano realizando uma “escavação arqueológica”



Fonte: Autoria própria.

Figura 4: Alunos do 6º ano participando do *quiz adaptado*



Fonte: Autoria própria

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das ferramentas analógicas promovidas nas turmas no 6º ano e 8º ano, foi importante para se ter um arcabouço de experiências em diferentes situações, principalmente nessa era digital, a qual está inserida em todos os âmbitos da sociedade. A experiência em não utilizar as ferramentas digitais e apenas analógico foi primordial para sair da cápsula no qual estamos situados na universidade e nos debates em torno de uma dominação do digital. É preciso lembrar que nem toda instituição possui estrutura adequada e acesso aos sinais, o qual tudo funciona adequadamente e todos têm o mesmo acesso.

Portanto, considera-se que o objetivo dessa comunicação foi atingido diante de toda a explanação, a inserção dos instrumentos didáticos-pedagógicos ditos analógicos. Apesar das dificuldades em se trabalhar com o analógico por ser árduo em detrimento das plataformas digitais. Mas, apresenta-se que é possível, a partir da experiência, laborar com ferramentas analógicas e serem instigantes para o aluno, construindo ligações entre a disciplina e seu cotidiano, seja um ensino mais ativo e não ultrapassado que utilize apenas o método cartesiano de memorizar datas e seus pontos factuais. Realizamos um ensino fluido e significativo, com o ato de ressignificar essas metodologias.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, campus Caicó-RN, CERES.

REFERÊNCIAS

Bittencourt, Circe Maria Fernandes. Ensino de História: fundamentos e métodos. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

Freitas, I. P. T. D. de, & Pereira, N. C. N. (2021). Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. *Ensino Em Perspectivas*, 2(2), 1–16. Recuperado de <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/494>