

O uso da tecnologia na sala de aula: Uma abordagem voltada às aulas de história

Júlio César Feliciano da Silva¹

João Batista Gonçalves Bueno²

RESUMO

Os alunos do Ensino Fundamental II não querem estar lendo ou pegando um livro didático; eles estão no celular. Os professores precisam se adaptar às novas tecnologias para que as aulas não fiquem monótonas. Os jogos podem ser uma forma de os alunos interagirem e prestarem atenção nas aulas. Essas são as maneiras pelas quais os professores podem chamar a atenção dos alunos, utilizando a tecnologia para tornar as aulas mais interessantes.

Palavras-chave: Comportamentos dos alunos; tecnologia; jogos e aparelho celular.

INTRODUÇÃO

Comecei no primeiro dia na residência, estagiando nos dois 9º anos, no a e no b. Como são alunos do ensino fundamental, são bem agitados, mas eu gostei mais do b. Eu dei aula sobre o assunto "Revolução Cubana" nesses dois nonos anos. Por causa deles serem agitados, a supervisora me colocou para o 7º ano b. Lá, eu ministrei uma aula sobre a "Reforma Protestante". Depois, ela me transferiu para o 8º ano, apesar de serem agitados, é uma turma boa de ensinar. Não dá para ser um residente da Professora Verônica, pois ela quer que a pessoa faça algo, eu faço ela me diz uma coisa mas ela diz que não é daquela forma, e tem que fazer direito é como se não tivesse satisfeito para ela, e eu faço, como resumir uma apostila para dar aula aos alunos, como aconteceu nos dois nonos e nos étimos. Agora, para dar aula no oitavo ano, eu fiz a apostila, e ela disse que o resumo estava grande. Nos planos de aula que ela mandou eu fazer, disse que não estavam corretos. Ela me explicou como fazer, mas eu não entendi direito. Ela não tem paciência, pois tenho os trabalhos da faculdade, e isso torna tudo mais difícil. Houve um evento na escola, os jogos escolares, e ela nem me avisou que tinha aula. Outra vez foi quando teve planejamento dos professores, e ela não me disse que tinha aula. Fui para a faculdade nesses dois dias sem aula. Nem os outros professores gostam dela. A escolha dos jogos foi algo que pensei para que a aula não ficasse tão monótona como as aulas tradicionais, e para que eles interagissem, como mencionei anteriormente, é importante negociar com os alunos. O uso de celulares atrapalha bastante, já que há internet na escola.



¹ Júlio César Feliciano da Silva Graduando do Curso de História da Universidade Estadual - UE, juliobrad772@gmail.com;

² Professor orientador: Dr. João Batista Gonçalves Bueno, joaobgueno@servidor.uepb.edu.br.

Seria melhor se não fosse permitido o uso do celular na sala, especialmente durante as aulas, quando os alunos estão utilizando o celular. No entanto, não posso fazer nada, pois sou apenas um estagiário e não tenho autoridade para mandar desligar os celulares. Outro ponto que observei, como no primeiro estágio que realizei antes de entrar na residência, é que os alunos conversam muito. Já chamei a atenção deles várias vezes, mas evito fazer isso com muita frequência para não gerar desconforto com a professora. Utilizei o Kahoot para criar uma atividade, e dessa forma, eles aprenderam muito. Através desse método, pude discutir questões relacionadas ao assunto em pauta, como a data em que determinado evento ocorreu, os motivos por trás disso, e o que efetivamente aconteceu, proporcionando uma aprendizagem mais dinâmica e participativa. Os autores Reis e Malacarne (2021) argumentam que a tecnologia pode ser uma aliada na escola e que está cada vez mais presente na escola, como eu disse eles estão com os celulares nas salas. Para muitos professores é complicado o uso do celular pois atrapalha na aula mas para outros é melhor para ser trabalhado, e pode auxiliar. Pode fazer com as aulas se torne mais dinâmica. Eles cita ad formas de jogos como o Assassins Creed que mostra o cenário histórica ele pode andar pelos lugares do jogo, o Show do Milhão são bastante interessante que tem perguntas e respostas, eles falam do *Farming Simulator* é um jogo que fala de agricultura mais é já para o lado de um ensino superior, e o outro é o *league of legends*. O jogo que eu quero falar mesmo é o Kahoot como do modo dele.

METODOLOGIA

Durante a fase de elaboração dos objetivos discutidos ao longo do supracitado trabalho, a metodologia do estudo intitulado "O uso da tecnologia na sala de aula: Uma abordagem voltada às aulas de história", foi delineada de modo a compor um acervo de ferramentas utilizadas, técnicas de pesquisa empregadas, bem como os instrumentos para coleta de dados. Assim sendo, diante de tal perspectiva, a contextualização da experiência ocorreu em uma escola de ensino médio, denominada Escola Cidadã Integral José Soares de Carvalho, localizada na cidade de Guarabira, durante o período letivo de julho de 2023 a março de 2024. Os procedimentos utilizados incluíram uma revisão da literatura sobre as ferramentas tecnológicas disponíveis para o ensino de história, resultando na seleção de aplicativos educacionais, recursos online e softwares interativos. Posteriormente, atividades pedagógicas foram planejadas com base nessa revisão e nas necessidades dos alunos, sendo implementadas durante as aulas de história conforme o cronograma estabelecido.

Para a coleta de dados, foram utilizadas observações em sala de aula, registros escritos dos alunos e *feedbacks* fornecidos pelos professores. Todos os procedimentos foram conduzidos em conformidade com os princípios éticos da pesquisa acadêmica, respeitando a privacidade dos participantes e obtendo autorização prévia quando necessário. Consoante ao apregoado, na discussão dos resultados, a experiência foi contextualizada com a área de formação em história e teorias educacionais contemporâneas. Destacou-se o aumento significativo no engajamento dos alunos, compreensão dos conteúdos históricos e melhoria na participação em sala de aula e desempenho em avaliações. Tanto alunos quanto professores relataram uma experiência positiva com a utilização das ferramentas tecnológicas, destacando o interesse despertado e a eficácia dos recursos didáticos.

Diante dos resultados analisados, é notório que os resultados obtidos evidenciaram o impacto positivo da tecnologia no ensino de história, proporcionando uma compreensão mais ampla e profunda dos conteúdos, estimulando o pensamento crítico e a reflexão sobre o passado, de uma maneira lúdica e didática, atraindo sistematicamente resultados satisfatórios no ensino de história.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo foi utilizado em sala de aula, tem que utilizar o notebook para criar as perguntas e as respostas, os alunos usam o seus celulares para responder as perguntas. Foi conectado da televisão daí eles conseguem ver as perguntas as respostas certas e o ranking de quem está na frente. Foi bom eles interagem bastante eles gostam pois eles vivem no mundo da tecnologia, poucos não participaram bem pois os pais não deixam eles trazerem o celular, mas brincaram de uma forma em prestar a atenção só que eles brincam mesmo assim eu e a professora mandamos que eles se juntassem fizemos em dupla. Diante de tal perspectiva, é válido salientar que a importância de trazer conteúdos ligados ao cotidiano dos estudantes para as aulas de história no ensino público é multifacetada, sendo impacta positivamente com a melhoria dos índices de qualidade do ensino. Assim, ao relacionar os eventos históricos com situações do cotidiano, os estudantes conseguem perceber a relevância direta da matéria em suas vidas, o que eleva o engajamento, pois possibilita que eles conseguem enxergar a conexão entre o passado e o presente. Eu fiz a atividade pois é no lugar da atividade que fizemos este jogo para não ficar sempre no questionário que a professora passa de 13 questões, ela me pede para eu fazer dez, fizemos com o assunto da regência da família real, e os meninos pediram para

fazermos o da vinda da família real depois que fizemos o outro. Fomos fazer outro mais não deu certo pois a internet estava ruim neste dia ela não é muito boa mas dá para brincar, a professora não gostou muito por causa que demora a internet não ajudou muito da outra vez que a gente foi fazer , mas foi bom eu acho que foi bom eles me pediram para fazer de novo mas como a professora já um pouco velha como diz os dos autores que pesquisei é meio que difícil para alguns professores, passei um vídeo mas é como se fosse estivesse preso e tem que fazer o que ela manda e não deixa a pessoa trazer algo diferente. Eu sou contra a forma do tradicional tem que ter mas deve traze algo novo. Portanto, evidenciando a análise de eventos históricos no contexto cotidiano dos estudantes estimula o seu pensamento crítico. Diante disso, eles são incentivados a questionar, analisar diferentes perspectivas e entender as implicações de determinados acontecimentos em suas vidas. Com base em tais acontecimentos, é importante ressaltar que a abordagem de temas do cotidiano torna as aulas mais dinâmicas e interessantes, o que, por sua vez, motiva os estudantes a aprender. A conexão entre história e vida diária pode despertar o interesse de alunos que, de outra forma, poderiam achar a disciplina distante e desinteressante.

Diante do exposto, é factível afirmar que a tecnologia está cada vez mais intrínseca a nossa sociedade, ocupando todos os lugares imagináveis. De tal modo que, querendo ou não, os professores vão utilizar ela em dado momento. Assim, é legal poder fazer com que os alunos interajam bem.

REFERÊNCIAS

REIS, Evandro Luis dos; MALACARNE, Vilma. O uso do celular para a aplicação de jogos digitais na educação. ECCI, [s. l.], 2021. Disponível em: [https://www2.fag.edu.br/coopex/inscricao/arquivos/ecci_2021/13-10-2021--11-19-399.p df](https://www2.fag.edu.br/coopex/inscricao/arquivos/ecci_2021/13-10-2021--11-19-399.pdf). Acesso em: 29 out. 2023