

**O USO DE FERRAMENTAS ANALÓGICAS NO ENSINO
APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS APLICADOS NO 6º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA ESTADUAL ZUZA JANUÁRIO
|PIBID|HISTÓRIA|CAICÓ|RN**

Evilly Milly dos Santos Pereira¹
Paula Roberta Maia de Oliveira²
Juciene Batista Félix Andrade³

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é analisar o uso de ferramentas didáticas e analógicas no ensino aprendizagem dos alunos do 6º ano da Escola Estadual Zuza Januário parceira do PIBID/História/Ceres/UFRN. Ao utilizar esse método para o ensino de História, com a realização de dinâmicas na interação com o conhecimento histórico apresentado e discutido em sala de aula, percebe-se que o uso de escavações simuladas, montagem de mapas, bingos dentre outros exemplos, possibilitou em nossas observações, um maior envolvimento do aluno no processo de ensino-aprendizagem. Para realização desta reflexão, metodologicamente lançamos mão dos encaminhamentos seguintes: análise qualitativa do planejamento metodológico para aplicação prática nas aulas de revisão, investigação quantitativa do retorno dos alunos nas atividades aplicadas nas aulas de revisão. Concluímos que a partir do desenvolvimento dessas atividades, o uso de ferramentas analógicas possui efetivo retorno do aluno na interação da sala de aula promovendo e oportunizando a sua participação como sujeito de seu processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ferramentas analógicas. Ensino Aprendizagem. Educação básica. PIBID/História/Ceres/UFRN

INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva analisar o uso de ferramentas analógicas - sítio arqueológico simulado, montagem de mapa cultural, quiz e bingo - utilizadas no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos ministrados nas turmas de 6º ano do ensino fundamental na Escola Estadual Zuza Januário através do PIBID/História na cidade de Caicó/RN.

Por muitas vezes o ensino de História desenvolve apenas a memorização de datas, personagens ou eventos, que de maneira muito passiva não proporciona a criação de oportunidades para o aluno interagir com os conteúdos e de se inserir no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, diante da dificuldade de acesso à internet e a dispositivos

¹ Graduanda do Curso de História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte- RN, evilly.santos.133@ufrn.edu.br;

² Graduado pelo Curso de História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, paula.oliveira.130@ufrn.edu.br;

³ Professor orientador: Juciene Batista Félix Andrade. Professora do Departamento de História/Ceres/UFRN. Coordenadora do PIBID História/Ceres/UFRN. Email: juciene.andrade@ufrn.br.

móveis na escola participante do projeto, além de levar em consideração que até os dias atuais o ensino de História ainda é considerado “chato” pela maioria dos alunos, procuramos desenvolver dinâmicas que pudessem fazer o aluno interagir com os conhecimentos históricos discutidos em sala de aula.

Tendo em vista que “tanto o jogo quanto a brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo: algo que põe o indivíduo em relação ele mesmo, com os outros, com o mundo, enfim” (FORTUNA, 2018, p.47), resolvemos adaptar algumas dinâmicas para o meio analógico, possibilitando se adequar às necessidades estruturais da escola e às necessidades dos alunos em preferirem um ensino mais dinamizado.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia empregada baseou-se em uma análise qualitativa por meio de um diagnóstico aplicado no primeiro encontro com os discentes. Visamos captar informações para o futuro planejamento das aulas: se possuíam acesso à sinal de internet e dispositivos móveis próprios, como celulares e *tablets*. Com as informações em mãos, tabulamos os dados para o planejamento metodológico. Acerca dos dados: alguns alunos responderam não ter acesso a sinal de internet nem dispositivos móveis próprios e que a instituição de ensino, a escola estadual Zuza Januário, possui sinal limitado.

Segundo Daros (2018), para romper com o método tradicional de ensino, os processos educativos precisam viabilizar que o estudante seja protagonista em seu processo de ensino-aprendizagem, possibilitando que ele deixe de ser apenas um receptor de conteúdos e passe a assumir uma postura mais ativa na construção do conhecimento. Sendo assim, no processo de planejamento, pensando em metodologias ativas que buscassem atender as expectativas dos alunos e, conseqüentemente, atender aos conteúdos programáticos, elencamos outros métodos que não fossem apenas digitais para planejar essas dinâmicas. Aqui, selecionamos quatro das seis dinâmicas trabalhadas em sala de aula para desenvolvermos nossa análise.

Na primeira aula, imaginando que esse assunto poderia ser considerado monótono por ser distante, temporalmente, dos tempos atuais. Após a exposição conteudista sobre a Pré-História e a evolução dos seres humanos, elaboramos a simulação de uma escavação de sítio arqueológico para dinamizar a compreensão do conteúdo. Colocando os alunos como simulacros de arqueólogos(as), durante todo o processo, pontuou-se a importância da Arqueologia como ciência e o cuidado em se trabalhar com fósseis que são fontes do período pré-histórico, estudados no primeiro momento da aula.

Na aula seguinte, escolhemos um tema transversal, próximo da contemporaneidade dos alunos: diversidade cultural do Brasil. Na primeira parte da aula expusemos os conceitos de diversidade e pluralidade enfatizando as variações das regiões brasileiras. Em segundo plano, sugerimos aos alunos a montagem do mapa cultural do Brasil, com colagem de imagens representando cada região, por exemplo: as comidas típicas, as vegetações, as danças.

Para a terceira aula de revisão de conteúdo, fizemos uma adaptação de uma ferramenta digital para o formato analógico: um Quiz sem o uso de internet. Terminada a exposição do conteúdo, dividimos a sala em grupos e cada um ficou com folhas que serviram para anotar as respostas das perguntas realizadas.

Para finalizar, tivemos uma aula sobre o Egito Antigo, tema que cria diversas expectativas talvez pelo exotismo. Apesar da diversidade de caminhos para exploração do conteúdo, uma grande maioria das atividades dependia de acesso à internet e dispositivos, tornando-se inviável realizá-las. Voltamos ao diagnóstico e nos questionamos a melhor maneira para desenvolver uma atividade que impulsionasse os alunos a participarem e a compreenderem o conteúdo. Surgiu-nos a ideia do bingo e elaboramos a estratégia didática sobre o Egito Antigo. Adaptamos uma cartela de bingo convencional e, ao invés de números, adicionamos elementos ditos no decorrer da exposição do conteúdo. Após a explanação do assunto, entregamos uma cartela a cada aluno e começamos a falar frases afirmativas sobre a sociedade egípcia e eles deveriam marcar qual entendiam que seria correspondente a afirmação.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como dito anteriormente, pensando em dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, tornando os alunos sujeitos ativos na construção do conhecimento, procuramos refletir sobre a construção do Ensino de História, pensando nas discussões sobre os métodos ativos que possibilitam criar mecanismos para que esse ensino seja efetivo em sua assimilação. Segundo Bittencourt (2008), é essencial para o ensino de História que o aluno além de aprender sobre um conteúdo específico, também seja capaz de desenvolver habilidades, valores e competências que estão incluídas nesse processo de construção do saber. Diante disso,

compreendemos o jogo como prática cultural que pressupõe a interação social, e exploramos essa temática a partir do reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de construção do conhecimento histórico na escola, justamente pela capacidade

de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula. (MEINERZ, Carla Beatriz. p. 73)

Seguindo essa linha de pensamento, as ferramentas analógicas podem ser bastante eficientes no processo de construção do conhecimento. Ainda de acordo com Bittencourt (2008), desenvolver metodologias ativas somente a partir do uso de novas tecnologias podem fomentar instrumentos de exclusão social e cultural. Por isso, diante do encontro com uma realidade que impossibilite o uso de ferramentas tecnológicas, é essencial que o professor consiga criar mecanismos que possam transformar esse universo em um mundo palpável.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da argumentação e exposição de algumas dinâmicas executadas em sala de aula, podemos observar o quanto é importante repensar as práticas pedagógicas, e, sobretudo não ficarmos reféns de apenas um tipo de ferramenta metodológica, a exemplo das novas tecnologias digitais. Mas, promover e ensinar História de forma lúdica e instigante, sem um retorno a um ensino memorizador, decorativo e desvinculado de sua relação com o presente.

Retomando nossas produções didáticas citadas na metodologia, realizamos um diagnóstico com caráter qualitativo e quantitativo sobre o grau de satisfação dos alunos em participarem das atividades. A partir da sistematização dos dados, 17 alunos responderam ao diagnóstico: teve-se em primeiro lugar a dinâmica do Mapa Cultural do Brasil com percentual de 53% de aprovação. Contudo, apesar do bom rendimento avaliativo, consideramos que o rendimento da atividade não correspondeu a nossa satisfação do trabalho com o conteúdo diversidade e pluralidade cultural da sociedade brasileira. A proposta inicial era misturar os elementos regionais para que eles pudessem sozinhos tentar identificar cada um e colar nas respectivas regiões, porém com a agitação dos alunos neste dia, a dinâmica acabou se tornando mais uma espécie de pura colagem, em que eles retiravam as figuras direto do pote com a identificação da região e apenas colocavam no local do mapa que fazia referência à região correspondente ao elemento. Diante disso, percebemos uma certa falha na eficácia da dinâmica em promover um melhor aprendizado do conteúdo.

Seguindo as outras dinâmicas, o Quiz obteve 41% de satisfação, o bingo 35% e o sítio simulado 29%. No Quiz, percebemos de imediato a mobilização dos alunos em participar da dinâmica, pois muitos conseguiram acertar as perguntas e compreender o porquê das respostas estarem certas ou erradas. Com o bingo, percebemos o entendimento do conteúdo pela

maioria dos alunos. No final, grande parte da turma conseguiu acertar todos os enunciados, compreendendo a complexidade do Egito Antigo. Por fim, o sítio arqueológico permitiu detectarmos uma positiva interação dos alunos com a dinâmica e entre eles mesmos por meio do movimento de engajamento na atividade e na manipulação das ferramentas de escavação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento das ferramentas analógicas durante o primeiro semestre do ano, na turma do 6º do Ensino Fundamental II, proporcionou-nos uma carga de experiências, dentre elas: se ater a um bom planejamento embasado nas condições da sala de aula e à aplicação do diagnóstico que nos forneceu informações como: acesso à sinal de internet, a dispositivos tecnológicos e as condições sociais dos alunos. Compreendemos que alcançamos o objetivo de utilizar dinâmicas favoráveis ao ensino de História e promover aulas significativas, ressignificando aquela ideia de um ensino pautado apenas no passado e na memorização.

Portanto, diante dos exemplos de ferramentas metodológicas ou estratégias didáticas, apontamos a dificuldade em trabalhar com ferramentas analógicas, diante de tantas possibilidades tecnológicas, porém reconhecemos o ótimo desempenho e percentual de interação e compreensão dos conteúdos pelos alunos participantes. Concluimos que a partir do desenvolvimento dessas atividades, o uso de ferramentas analógicas possui efetivo retorno do aluno na interação da sala de aula promovendo e oportunizando a sua participação como sujeito do seu processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. IN: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Mullet Nilton (Orgs). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 47-71, 2018.
- MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 73-86, 2018.
- DAROS, Thuine. Metodologias ativas: processos históricos e desafios atuais. In: CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018. p.9-12.