



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

## O DOCENTE E O “ALUNO.COM”: CONSTRUINDO E COMPARTILHANDO SABERES

Vanuza de Oliveira Barbosa<sup>1</sup>

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

[Vanuzadeoliveira1989@hotmail.com](mailto:Vanuzadeoliveira1989@hotmail.com)

Auricélia Lopes Pereira<sup>2</sup>

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

[auricelialpereira@yahoo.com.br](mailto:auricelialpereira@yahoo.com.br)

### INTRODUÇÃO

O contexto de um século marcado pela tecnologia midiática, traçada por “flashes” de informações que, como tais, têm a duração de uma bolha de sabão, tem transformado o perfil dos alunos e imposto uma série de desafios aos docentes que, em meio a esse turbilhão de transformações, se veem, cada vez mais, diante da necessidade de acompanhar o ritmo do discente de forma a assimilar suas linguagens e, por meio delas, tornar eficaz o processo de ensino aprendizagem.

Assim, o presente artigo busca refletir acerca do posicionamento do docente diante desse “aluno.com”, dando ênfase às possíveis ferramentas didáticas que podem ser adotadas no intuito de conferir ao caminho do aprendizado, traços mais atrativos, dinamizando o espaço da sala de aula de forma a torná-la o palco onde esses discentes possam atuar como protagonistas na construção do conhecimento, deixando de lado o papel de meros agentes passivos; “ocós” de saberes.

### METODOLOGIA

---

<sup>1</sup> Graduanda em História pela Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

<sup>2</sup> Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Partindo da fala do historiador francês Michel de Certeau (2002), quando este nos lembra o fato de que não devemos tomar os outros por idiotas, uma vez que, há sempre possibilidades de sermos surpreendidos pelas artimanhas das quais estes podem lançar mão e, diante do momento de profundas transformações culturais em diversos âmbitos da sociedade, dentre eles, o ambiente escolar, a começar pelo perfil do alunado; damos-nos conta da impossibilidade de competir com a indústria midiática, mesmo porque, esta vem escancarando as portas de nossas instituições de ensino e ao que tudo indica, não têm intenção de fazer o caminho inverso.

Como fechar os olhos para uma realidade que pode ser apreendida a olho nu? Computadores, tablets e celulares estão aí; fazendo parte do cotidiano das nossas crianças e jovens – mesmo os mais carentes, diga-se de passagem – convertendo-se em competidores desleais que acabam por tornar os métodos tradicionais de ensino obsoletos e, portanto, não atraentes. Assim, faz-se necessário valer-se do famoso dito popular que aconselha-nos a, não podendo com o inimigo, juntarmos-nos ao mesmo.

Diante desta realidade e dos desafios por ela impostos aos profissionais da educação, são cada vez mais crescentes as pesquisas acerca da inserção do lúdico no âmbito escolar, compreendendo os jogos como ferramentas potencialmente didáticas visto seu caráter criativo e disciplinador, uma vez que, jogos impõem regras, além de outros elementos importantes para o desenvolvimento da subjetividade. Assim, nas palavras de FORTUNA (2000), se o professor consegue equilibrar seus objetivos pedagógicos e os desejos do aluno, o lúdico pode desempenhar funções sociais, no sentido de prepará-lo para o exercício da cidadania e da vida coletiva e incentivar a busca, respectivamente, da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.

Compreendendo as dificuldades dos docentes que não têm intimidade com esse “mar virtualizado” de novas possibilidades metodológicas e cujo tempo (ou melhor, a falta do mesmo) não o ajuda a interagir-se desse universo, bem como levando em conta o fato de que, nem sempre as escolas públicas disponibilizam recursos tecnológicos que proporcionem a utilização de jogos eletrônicos em sala de aula, apontamos a possibilidade da resignificação de



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF  
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

jogos antigos em conjunto com os próprios discentes. Aqui, a aplicabilidade do jogo atuaria como a “coroação” de um projeto bem sucedido, uma vez que, o conhecimento se daria ao longo do processo de construção.

Assim, para a formulação e/ou ressignificação de um jogo adaptado à disciplina de História, por exemplo, faz-se necessário, primeiramente, o recorte histórico a ser utilizado, subsequentemente, um estudo aprofundado do mesmo e, é claro, uma boa dose de criatividade por parte dos envolvidos.

Nesse momento, é de fundamental importância que o docente sensibilize seu olhar para captar as competências de cada aluno, objetivando potencializar sua aptidão e dar-lhe um lugar ao qual o mesmo possa reconhecer como seu; por exemplo, na construção de uma HQ – revista em quadrinho – sobre as Cruzadas, o aluno/a mais introspectivo ficaria encarregado de pesquisar informações referentes ao cenário da época e a maioria – dentro do possível - dos signos componentes desse contexto para, somente a partir do conhecimento adquirido, passar tais informações ao colega ao qual - por conta de sua habilidade no trato com a arte de desenhar – coube a missão de ilustrar a revista; o aluno/a que demonstra maior facilidade de organizar ideias em palavras ficaria encarregado de escrever/narrar a história; e os demais, apresentariam (oralmente), o conteúdo do trabalho para o restante da turma. Num segundo momento, todos os alunos da turma teriam uma cópia dessa HQ, tendo em vista o fato de que, a partir do conteúdo dela, o professor ficaria encarregado de elaborar questões que valeriam como parte da avaliação.

Para a formulação de um jogo de tabuleiro, por exemplo, poderia ser seguido o mesmo esquema. Aqui, àqueles alunos portadores de um espírito de liderança, seria confiada a missão de elaborar as regras do jogo e assim, sucessivamente, trabalhando elementos da subjetividade dos discentes de forma a convertê-los em instrumentos objetivos; materializando seus respectivos “talentos”, o conhecimento se daria de forma mais dinâmica, afastando-se da metodologia de cariz positivista, que impõe verdades tidas como absolutas; impassíveis de um olhar um tanto mais crítico bem como um posicionamento inquisitivo por parte do discente.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, nota-se com clareza que o perfil do aluno tem mudado e, essa mudança, por sua vez, torna necessária uma nova postura do docente em sala de aula bem como a abordagem e uso de recursos metodológicos mais compatíveis a personalidade desse docente, objetivando o “reencantamento” do ambiente escolar que, competindo numa luta muitas vezes desleal – diga-se de passagem – com os diversos meios informacionais que o circunda, acaba por ser visto sob uma ótica pejorativa, que o torna ultrapassado, fora de seu tempo.

Felizmente, não são poucas as alternativas de ferramentas que podem complementar os tradicionais métodos de ensino que, de forma alguma – vale ressaltar – podem ser deixados completamente de fora. Aqui, a questão é encontrar suportes que tornem o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso, objetivando não a apreensão passiva do conhecimento transmitido, mas uma relação de troca que desperte no aluno um espírito crítico que confira ao mesmo o lugar de agente ativo na construção do próprio conhecimento e deixe sua contribuição na construção do outro.

Dentro desse contexto, buscamos fazer uma breve reflexão acerca da possibilidade de trazer o lúdico para o âmbito escolar e das contribuições do mesmo para um processo de ensino aprendizagem mais dinâmico e, portanto, mais frutuoso. Contudo, vale ressaltar que, para o sucesso de tal empreendimento, faz-se necessário que o professor adote, ele também, uma nova postura dentro da sala de aula, tarefa que exige esforço, renúncia de si – levando em conta o fato de que, ao tornar o aluno efetivamente partícipe na construção do seu próprio conhecimento, o docente acaba por construir em eles uma relação de igual para igual, o que implica em perder um pouco sua autonomia – e dedicação, para que possa cumprir, com tons de excelência, sua função de mediador e orientador desse “aluno.com”, sujeito que exige lugar num mundo onde tenha voz e vez e, assim, num universo permeado por “likes”



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

e “shared”, imprimir no mesmo o gosto pela educação, fazendo-o não apenas “curtir” os saberes escolares, mas também, compartilhá-los.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*:1. artes de fazer. 8ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Caderno de Educação Básica, 6) p. 147-164.